

Мой Компьютер
Игровой

43

205

24

2005

ОКТЯБРЬ

Еженедельник

стр.10



HEROES V стр.8
OF MIGHT AND MAGIC

стр.18 СПЕЦНАЗ
ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕ

NBA LIVE 06 стр.14

Издательский дом «Мой компьютер»

Подписной индекс 22307

Нам - 7 лет!

МОЙ КОМПЬЮТЕР

День рождения - это праздник!

В субботу, 29 октября мы ждем вас в гости!

Начиная с 12.00 на нашем стенде нас с вами

поздравляют наши друзья и партнеры 1С,

GSC Game World и другие.

Подарки - принимаются!

Сюрпризы - приветствуются!

Призы - гарантируются!

В 14.00 у себя на стенде наш друг и партнер компания Sven при поддержке ИД "Мой компьютер" устраивает для нас всех веселую поздравительную программу.

До скорой встречи на "Цифромании!"

ЦИФРОВАЯ РЕКЛАМА
цифромания:)
визуальное сопровождение
вспомогательные материалы для рекламных кампаний

SVEN®

www.yesplus.in.ua

YOUR INTERNET SHOP

SMS заказ: 8 050 50 50 900 - код товара.

Доставка в любой населенный пункт Украины!

YES plus

Низкие цены

Хиты и новинки

Скидки и подарки

Call Of Duty:
Золотое издание
190015929 50 грн

Moto GP 3
190015927 15 грн

Лучший выбор

игры + soft + музыка + видео

ИГРЫ ДЛЯ SONY PLAYSTATION 2

THE SUFFERING
TIES THAT BIND

28 грн
190016017

X-MEN
LEGENDS II

28 грн
190016019

GENJI II
Dawn of the Samurai

28 грн
190016027

BIONICLE

28 грн
190016026

Tok
The Great Juju Challenge

28 грн
190016018

MARVEL NEMESIS
RISE OF THE IMPERFECTS

28 грн
190016028

Службы доставки:

Киев:
8(044)5990999
8(044)5392991
8(067)5042883

Днепропетровск:
8(0562)360347
8(056)736-09-94
8(067)6360645

Запорожье:
8(061)220-40-58

Днепропетровск:
8(067)611-14-23



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 Кошубинского и Ленинградской

Днепропетровск

- ✓ Кiosки «СВ-почта»

Донецк

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

- ✓ ул. Артема, 131-а

- ✓ ул. Освобождения Донбасса, 4

Макеевка

- ✓ гост. «Маяк»

Киев

- ✓ Кiosки «Союзпечать»
- ✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
- ✓ Кiosки «Факты»

- ✓ Книжный рынок «Петровка»

- ✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29

- ✓ ст. м. «Лесная», останочный комплекс

- ✓ ул. Жилинская, 87/30

Крым

- ✓ Севастополь — кiosки «Союзпечать»

Луганск

- ✓ Магазины и кiosки «Луганскпечать»

Львов

- ✓ Кiosки «Торгпресса»

- ✓ Кiosки «Интерпресса»

Марнуполь

- ✓ Кiosки «Союзпечать»

Николаев

- ✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217

Одесса

- ✓ кiosки «Пресс-служба Одессы»

Оптовая продажа:

- ✓ ул. Костанди, 100

Полтава

- ✓ кiosки Полтавского почтамта

Тернополь

- ✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»

Харьков

- ✓ газетный рынок

- ✓ магазин «BOOKS»

☞ Оформить подписку можно в любом отделении «Укрпочты», индексе по каталогу 22307.

Стоимость издания: 1 месяц — 6.88 грн, 3 месяца — 20.39 грн

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line предоплатой:

www.posthta.kiev.ua, www.blitz-pss.com.ua, www.kas.kiev.ua, и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

СПОНСОР КОНКУРСУ "АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАЧ" У ЖОВТНІ 2005



1-й ПРИЗ -
D-Link DCS-350 USB -
цифровий фотоапарат

2-й ПРИЗИ -
HP 5164i (HP 8*) color**
HP DeskJet 820csi

3-й ПРИЗ -
A.HOME (19-24, вик. 9-24)

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

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

Список статей

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

Prince of Persia 3. The two thores, стр. 7

Евген БОНДАР aka Torkwemada

Heroes of Might and Magic V, стр. 8-9

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos

«Блицкриг II», стр. 10-13

Steve aka Klod

NBA Live 06, стр. 14-16

Вирджин КЕМПЕР

«Анти киллер», стр. 17

Great Maniac

«Спецназ: Огонь на поражение», стр. 18-19

Pantera SLS

Miami Vice, стр. 20

5park

The Secret of Monkey Island, стр. 22-23

Кирилл ТАЛЕР & Jaguar

ЭСХАР-2005, стр. 24-25

Том/Док/КЕРТИС

Записки Автоответчика, стр. 26-27

Антон ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n

Технологические войны: SLI и CrossFire, стр. 28-29

1 ☐

2 ☐

3 ☐

4 ☐

5 ☐

6 ☐

7 ☐

8 ☐

9 ☐

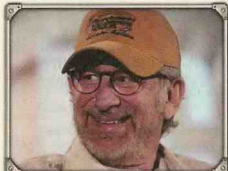
10 ☐

11 ☐

Оцени статьи по десятибалльной системе и участвуй в конкурсе

К нам едет режиссер

Известный голливудский режиссер **Стивен Спилберг** (Steven Spielberg) заключил договор с компанией **Electronic Arts** на создание трех новых компьютерных игр. По условиям договора, Спилберг должен заняться созданием сюжета и



проработкой персонажей будущих продуктов. К сожалению, о том, что будут представлять собой эти игры, не сказано ни слова. Не известен даже жанр. Будем надеяться, что в самом ближайшем будущем завеса тайны приподнимется, и мы узнаем, чего же нам ждать от сотрудничества крупнейшего издателя компьютерных игр и одного из известных голливудских режиссеров. По условиям контракта между Спилбергом и Electronic Arts, компания получит права на игры, которые будут созданы в рамках партнерства. А Спилбергу, который снял такие фильмы, как «Список Шиндлера», «Спаси рядового Райна» и «Инопланетин», предоставляется возможность использовать сюжет компьютерной игры в фильме или телевизионном сериале.

Что найдено о «Затерянных»

В новостях прошлого номера мы рассказывали вам о планах ведущего российского разработчика, недавно перешедшего в ранг издателя, — компании **Nival Interactive**. Помимо всего прочего упомина-

лось о начале работ над новой игрой, действие которой будет разворачиваться в культовой вселенной «Аллодов». Новая игра, которая относится к жанру strategy/RPG, как вы помните, будет называться «Затерянные в Астрале». И вот, не прошло и недели, как «Нивал» выложила на всеобщее обозрение первую информацию, касающуюся будущей игры.

Действие игры будет разворачиваться на острове Джиграт, оказавшемся под властью злобного колдуна Фиреза, изгнанного из Совета Магов за свое увлечение некромагией. Разгневанный Фирез не только сумел поработить волю самого Великого Мага, но и превратил группу ученых-магов джунглов в их семьями в своих вечных пленников. Удерживая детей в качестве заложников, Фирез заставил джунглов работать над воплощением своей безумной мечты — отомстить всем живущим под небом...

«Безразличный мальчик, больше всех страдавший от побоев и насмешек надсмотрщиков, приставленных к детям Фирезом, только в библиотеке находивший покой и спасительное одиночество, равные всех повзрослел и сумел обратить свои недостатки в качества, которые помогли ему осуществить побег из рабства, длившегося всю его еще недолгую жизнь».

Испуганным зверем, забившимся в щель громадного дерева от пронизывающего ветра и глядя на далекие огни замка Фиреза, юноша поклялся, что вернется сюда, отомстит Фирезу за обман и предательство, за весь их род, униженный и порабощенный. Ненависть порождает ненависть. Начался новый круг мести, и кто знает, сумеет ли молодой беглец разомкнуть его?»

Таков вкратце сюжет будущей игры. В общем, все довольно стандартно: есть Главный Злодей и Главный Герой, мечтающий отомстить за прошлые обиды. Но не одним сюжетом живы компьютерные игры. Чем же еще собираются порадовать нас разработчики?

По всему видно, что в первую очередь игра рассчитана на поклонников вселенной «Аллодов». В ней вы найдете четыре острова, обладающих уникальным климатом, обитателями и архитектурой, а также имеющих собственное музыкальное сопровождение. Новый нелинейный сюжет с участием полюбившихся старых и совершенно новых персонажей. Высокую интерактивность окружения, сотни объектов, дос-

тупных для взаимодействия. 120 миссий различных типов: нелинейных, секретных, на время, stealth-заданий, в одиночку и в команде, заданий со случайными событиями. Множество новых монстров, оружия, доспехов и магических вещей, как известных нам по играм «Аллоды» и «Проклятые земли», так и абсолютно новых. Развитая ролевая система и стратегическая составляющая и многое, многое другое.

О сроках выхода игры пока что ничего не известно, а вот системные требования явно порадуют владельцев слабых машин — 500 МГц Pentium 3/Athlon, 128 Мб ОЗУ, 32 Мб 3D-видеокарта, 1 Тб на жестком диске.

Дела геройские

Компания **Nival Interactive** объявила конкурс на лучший плакат по игре **Heroes of Might and Magic VI** Условия конкурса следующие:

1. Для участия в конкурсе необходимо нарисовать плакат по игре **Heroes of Might and Magic V**. Концепция, сюжет и композиция постера остаются целиком на усмотрение автора. Вы можете запечатлеть панорамную битву, одного воина или даже мирный привал в степи. Главное, чтобы сюжет плаката соответствовал общей концепции и настроению серии **Heroes of Might and Magic**, а графичес-



ки и стилистически постер должен быть выполнен в духе пятой части серии. Максимальное количество находящихся на постере объектов должны соответствовать своим прототипам из игры **Heroes of Might and Magic V**, с образами которых можно ознакомиться на сайте игры в разделе **Графика**: http://www.nival.com/homm5_ru/art/, http://www.nival.com/homm5_ru/art/model/.

Условия конкурса

«АКТИВНО ВЕЗУЧИЙ ЧИТАТЕЛЬ»

1. В конкурсе участвуют все письма читателей, поставивших оценки по 10-балльной шкале всем статьям, указанным в оглавлении.
2. Нужно просто выслать вырезку из газеты с проставленными оценками статей в оглавлении номера (см. на обороте). Электронные письма в конкурсе не участвуют.
3. Если 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».

(телефон)

Почтовый адрес

Ф.И.О.

Для участия в конкурсе впишите свои данные:

2. Работы на конкурс принимаются в любом графическом формате.

3. Конкурс проводится в период с 12 октября по 20 ноября. Работы принимаются до 20 ноября включительно по адресу contest@nival.com с указанием *Герой-художник* в теме



письма. Результаты конкурса будут объявлены на сайте компании Nival Interactive 1 декабря.

Работы, признанные лучшими, получат следующие призы:

- ✓ первое место — \$2000;
- ✓ второе место — \$1500;
- ✓ третье место — \$1000.

4. Кроме того, 10 лучших работ, не завоевавших призовые места, получат поощрительный приз в \$100. Также на форуме компании Nival Interactive пройдет открытое голосование, и автор работы, получившей больше всего голосов, будет награжден призом зрительских симпатий — портативной игровой консолью Sony PSP.

5. На конкурс принимаются только игде ранее не опубликованные работы. Присылая работу на конкурс, автор тем самым дает свое согласие на публикацию ее на сайте Nival Interactive. Компания Nival Interactive оставляет за собой право заключить договор о передаче авторских прав на конкурсные работы для использования их в коммерческих целях.

6. Компания не несет ответственности за возможные перебои и ошибки в работе электронной и обычной почты.

7. С момента получения выигрыша любой участник Конкурса несет ответственность за уплату всех применимых налогов и иных существующих обязательных платежей, установленных действующим законодательством Российской Федерации.

8. Компания оставляет за собой право публиковать дополнительную информацию о конкурсе, разъясняющую содержание и цели его проведения.

9. Участие в Конкурсе означает полное согласие участника с условиями его проведения. Вот такие пироги. Так что если вы любите «Героев» и умеете рисовать — не упустите свой шанс.

И раз уж зашла речь о Heroes of Might and Magic V, просто нельзя не упомянуть, что игра достигла стадии бета-тестирования. Вот что рассказывает о нем сотрудник «Нивала» Лариса Нуретдинова:

«В отряде Heroes of Might and Magic V важный этап — закрытый бета-тест, опе-

рация важная по всем стратегическим и масштабным меркам. Более 1000 добровольцев встали под ее знамена и проверяют игру в боевых действиях: ведут многопользовательские сражения через сервер ubi.com, проверяют военные навыки армий всех шести рас. Редкий для российской практики случай, когда бета-тестирование начато за полгода до релиза, когда столько времени заложено на финальную отладку игры перед выпуском ее на передовую. Такой подход практикуют командиры ведущих западных эшелонов, и мы тоже переняли эту практику, поскольку разработчик AAA-проекта обязывается выдерживать самые строгие стандарты».

Ну что ж... Ждем. Ждем и надеемся, что «Нивал» не подведет.

В главных ролях

Как известно, многие игровые сайты любят время от времени выкладывать на своих страницах всевозможные топы, десятки лучших и т.д., и т.п. Вот и известный ролевой ресурс **RPG Codex** (<http://rpgcodex.com/>) решил не отставать от остальных и выложил свой рейтинг лучших RPG за всю историю существования индустрии. Думаем, что поклонникам ролевых игр он придется по душе.

1. Fallout



2. Planescape: Torment

3. Fallout 2

4. Arcanum

5. Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

6. Deus Ex

7. Vampire: The Masquerade: Bloodlines

8. Ultima 7: The Black Gate/Baldur's Gate

9. System Shock 2/Gothic 2

10. Elder Scrolls 2: Daggerfall

С расстановкой мест можно спорить, но думаем, что никто не будет возражать, что в этой десятке действительно собрались лучшие представители жанра.

С ветерком и адреналином

Фирма 1С и компания Gaijin Entertainment объявляют об отправке в печать игры «Адреналин. Экстрим-шоу». В розничную продажу эта зрелищная игра, удачно сочетающая в себе зрелищные автогонки и элементы менеджмента, поступит 21 октября

ТР Прометей
МОДЕРНИЗАЦИЯ
Купля/Продажа/Ремонт/Настройка
ВЖИВНАХ
Компьютеры, комплектующие
та периферия
ул. Выборжная, 41
457-5720 453-0258
пн.-пт. 10-19 сб.11-15

2005 года в рамках серии **1С: КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК (2 CD)**.

«Адреналин-шоу» — игра нового типа, гармонично сочетающая в себе сумасшедшие, зрелищные гонки по сверхкаменным огнями трассам и продвинутой элемент менеджмента. Прояви себя не только выдающимся пилотом, но и талантливым продюсером.

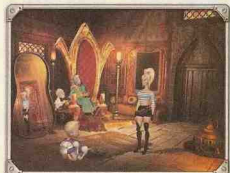
«Перед вами — двенадцать красивых, молодых, целеустремленных женщин. Оцените их внешние данные, почувствуйте каждую из них — и сделайте свой выбор. Вложив деньги в свою красоту, вы, при умелом ее развитии, сможете достигнуть таких вершин, о которых раньше могли лишь мечтать».

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 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 захватывающее шоу, и публика здесь любит того, кто ее развлекает, того, кто прокладывает трассу зрелищу, заставляя толпу реветь от избытка эмоций, рукоплещать 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...»

Итак, в игре нас ожидает двенадцать девушек-гонщиц, каждая — с индивидуальной внешностью, техникой вождения и жизненным опытом. Восемь концепт-каров от профессиональных автодизайнеров. Более десятка уникальных, спроектированных специально для телешоу «Адреналин» кольцевых треклов. Возможность усовершенствования автомобиля и изменения его внешнего вида. Современная 3D-графика, зрелищные спецэффекты, поддержка широкого спектра двойников и рулей, в том числе и с системной обратной связью. Адреналиновый саундтрек с лучшими творениями российской рок-сцены, включая музыкантов групп «БИ-2» и «Черный Обелиск». И конечно же, оригинальный игровой процесс: принимая участие в гонках, вы должны добиваться наибольшего признания зрителей. Это, в свою очередь, поднимет рейтинг вашего персонажа, да возможность заключать наиболее выгодные с финансовой точки зрения контракты и договоры.

Новое пришествие Петьки

Компания «Бура» выпустила очередную серию квестового сериала, повествующую о приключениях Петьки и Василия Ивановича, которая называется «**Петька б: Новая реальность**». На сей раз легендарному комдиву и его верному охраннику придется искать таинственный «паритет», дабы установить его между двумя бандами отморозков, именуемых себя Воинами Света и Воинами



Тьмы. Главным отличием новой игры от ее предшественниц станет новый трехмерный движок, на котором сделан «Петька б». Кроме того, разработчики обещают нам «встречу со старыми героями в новой обстановке, больше юмора, пародий, издевательств, шуток, приколов и анекдотов, более шестидесяти игровых сцен в высоком разрешении и несколько десятков персонажей, как уже знакомых по предыдущим частям, так и абсолютно новых».

Полцарства за коня

А тем временем компания **Burut Creative Team** поделалась с игровой общественностью некоторыми подробностями, касающимися очень интересного проекта — ролевой игры «**Трудно быть богом**», создаваемой по мотивам одноименного произведения братьев **Стругацких**. Компания «Бу-



рут» не пользуется особым доверием у игроков, так как в первую очередь эта фирма ассоциируется с таким «шедевром», как «**Крид**

и обаятельным, но, мягко говоря, не сильно популярным ролевым сериалом «**Златогорье**». Но видимо, громкий бренд заставил бурутузов ответственно подойти к новому заданию. По крайней мере настроение разработчиков вышуплет изрядную долю оптимизма.

«Создавая игру, мы как раз пытаемся сделать классический ролевой проект, который будет по ощущению близок к настольной ролевой игре. Магия «настолки» — вот основная цель проекта.

Мир романа «Трудно быть богом» очень своеобразен и необычен. Конечно, для авторов романа этот мир — всего лишь форма и средство для выражения своих идей. Проблема ответственности, зрелости — центральная в книге. Конечно, игра — это не книга, у нее другие средства достижения выразительности, но сделать упор в ней не на акшен-составляющую, а на проработанный в деталях мир, сложные отношения между персонажами, закрученный и многоплановый сюжет — сложно, но вполне возможно».

О сюжетных поворотах разработчики пока что не сильно распространяются, зато рассказали об одной из основных фишек игры. В «Трудно быть богом» обещают реализовать конные бои. Те, кто следит за игровой индустрией, должны помнить, что подобные заявления звучали не раз и не два. Но до сих пор никто не сумел их реализовать. Слишком уж много возни с анимацией, балансом. Но разработчики «Бурута» настроены более чем серьезно: «Сложно представить себе средневековый мир без лошадей. Однако разработчики до сих пор их игнорировали. Наша концепция подразумевает полноценную реализацию лошадей: на них можно дратья специальными приемами, сбивать с ног противника, насканивать на него. Кроме того, лошадей можно будет экипировать.

Благородный конь не может ездить верхом на цирковой клеще или тяжеловозе. Поэтому в игре присутствует несколько пород лошадей, различающихся между собой ценой, скоростью, живучестью и прочими параметрами.

Боевой конь может дать большое преимущество в бою (кстати, на коне у нас будет ездить не только игрок, но и его противники) и сыграть большое значение при отыгрыше роли. Единственное, чего не может верховая лошадь, — это входить вместе с игроком во внутренние помещения (тесно там и низко). Однако разработка продолжается, и кто знает, что еще научатся делать лошади?»

Немного политики

22 октября Киев станет местом проведения **Первого Собрания Украинского отделения IGDA** (International Game Developers Association, или Международная Ассоциация Разработчиков Игр).

Основной целью Ассоциации является развитие и поддержка разработчиков игр во всем мире, а также продвижение их интересов в мировом сообществе.

GDA (Game Developer Association) была основана Эрнстом Адамсом (Ernest

Adams) в 1995 году как некоммерческая организация, которая отстаивает права создателей компьютерных игр по всему миру.

В 1999 CGDA стала называться IGDA — это название более точно отражало ее функции и состав, так как организация росла и находила поддержку во всем мире. Сейчас международная миссия IGDA — укрепить международное сообщество разработчиков игр и вести разнообразную деятельность на благо сообщества. Основные задачи организации — улучшение условий работы разработчиков, смягчение государственных ограничений/цензуры видеогейм, расширение творческой свободы разработчиков и т.п.

За шесть лет существования организация объединила более 7000 разработчиков из 86 стран, объединяя и поддерживая их маркетингово-общественными и политическими методами.

Цели отделения ИГДА в Украине:

- ✓ лоббировать интересы разработчиков игр и фильмов в правительстве Украины с целью создания мультимедийных технопарков, по образцу уже созданных в Индии, а также России/Белоруссии (как пример — Индия продает 20 миллиардов долларов авторского, что в два раза превышает общий приток денежных средств в бюджет Украины в 2004);

- ✓ лоббировать интересы разработчиков в правительстве Украины с целью создания налоговых преимуществ для участников рынка мультимедийной индустрии и привлечения иностранного капитала;
- ✓ сделать Киев мультимедийной столицей Европы к 2010 году;

- ✓ сплотить сообщество производителей игр, мультфильмов и другой мультимедийной продукции под знаменем общих интересов;
- ✓ сплотить сообщество людей, которые занимаются разработкой игр, 3D-мультфильмов, компьютерной графикой и спецэффектов, повысить их профессиональный уровень, а также сделать их частью мировых процессов производства мультимедийной продукции.

- ✓ проводить образовательные сессии и доносить современные тенденции в игровой индустрии, как это уже распространено во всем мире. Например, переводы сессий GDC (<http://www.gdconf.com>), E3 (<http://www.e3expo.com/>) и образовательные сессии игровых экспертов из СНГ.

Первое Собрание Отделения IGDA в Украине пройдет 22 октября в 15:00 по адресу: ул. Большая Васильковская, 57/3.

Во время Собрания у вас будет возможность:

- ✓ узнать исчерпывающую информацию о деятельности организации IGDA;
- ✓ ознакомиться с ее структурой и видами деятельности;
- ✓ пообщаться с ведущими специалистами в области игровой индустрии Украины;
- ✓ принять участие в обсуждении планов развития украинского отделения IGDA;
- ✓ принять решение, соавцу ли необычная и смелая инициатива ИГДА Украины целям вашей жизни.

Разработчик/издатель: UbiSoft

Жанр: action

Минимальные системные требования: 1.2 ГГц,

256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Дата выхода: ноябрь 2005

Владимир ЗРАЖЕВСКИЙ aka Zell

PRINCE OF PERSIA

THE TWO THRONES

А что же было раньше?

Prince of Persia — одна из наилегендарнейших игровых серий. Наверное, нет ни одного геймера, который бы не слышал о похождениях Принца.

Давным-давно, в конце восьмидесятых, вышел первый «Принц Персии». Игра сразу же стала любимцей тогда еще немногочисленного сообщества геймеров. И врагом №1 во всех офисах ☹. Разработчики, пару лет поломавшись для приличия, в 1993 выпустили Prince of Persia 2. Несмотря на графический прорыв по сравнению с первой частью, продолжение не снижало такой славы... если не сказать больше. Окончательно добила серию довольно серенькая Prince of Persia 3d.

Вот, казалось бы, и погибла очередная серия игр начала девяностых. Всякие депрессивные типы сразу заняли, что игры их молодости придушило третье измерение. Однако UbiSoft имела другой взгляд на проблему. В 2003 году «Принц» возродился подобно фениксу — и пошло-поехало. Под прошлый новый год нам подарили Prince of Persia: Warrior Within, а уже в этом ноябре мы увидим Prince of Persia 3: Kindred Blades.

Как вы думаете, зачем я вам пересказала историю серии? Да просто чтобы вы могли посчитать, какая по очереди рассматриваемая мною игра. Похоже, у ребят из UbiSoft плохо с математикой. Перед нами шестая, а никак не третья часть походов Принца! Ну да ладно, проехали.

Братство

В детстве родители велели нам не играть со спичками, а вот Принцу, видимо, родители такого не говорили. А зря. Ну, со спичками Принц, предположим, не играл (скорее всего, потому, что их тогда еще не было), а вот с

Песками времени... Игрался-игрался он с ними на протяжении прошлых двух частей и доигрался до того, что его родной город Вавилон заполнили чудовища, которые раньше были простыми людьми. На Принца Пески времени, ясное дело, тоже повлияли, так что в результате его «располамяло». Ну, это мой термин, а означает он, что в силу неких процессов появились Принц злой и Принц добрый. Надо отдать должное разработчикам, они не стали использовать штампы и «Принц злой» не является нашим врагом №1. Более того, он наш главный соратник.

При игре за доброго Принца мы, по сути, будем делать то же, что и в предыдущих двух частях. А вот при прохождении за злого Принца геймплей будет кардинально новым для серии. Еще точно не известны все фишки, но, скорее всего, это будет стелс-овый герой — скажем, как в Thief 3. Подобное разнообразие не может не радовать и дает надежду на такой немаловажный аспект, как реплейабилити.

На растерзание принцам отдается целый город, бегая по которому, мы и будем резать, бить, убивать и совершать прочие дела ради добра и порядка. Перенос событий в город, по словам разработчиков, даст дальнейшее развитие технологии free-form fighting. Если кто забыл, то free-form fighting — это система драк, примененная в Warrior Within, где четких комбо-ударов не было, а каждый дрался так, как ему удобно.

Каждый из принцев также получит по новому оружию, это будет палка у доброго и нечто похожее на гарпун у злого (кивок в сторону Bloodrayne). К интересным нововведениям также относятся гонки на колесницах и пара новых заклинаний, связанных все с теми же Песками времени. Если верить разработчикам, то

погоня на колесницах станет одним из самых зрелищных эпизодов в игре.

Ни о чем подробно разработчики особо не распространяются, если не считать классических рекламных фраз. И, конечно же, нигде не дается вездесущее slow-mode.

Тебя я где-то раньше видел...

Графический движок остался прежним, то есть на значительное прибавление полигонов можно не рассчитывать, однако, при прямых руках, графику он может выдавать довольно приличную.. Кстати, похоже, владельцы четвертых «эмкисов» решили не обижать, поскольку пока в список совместимых видеокарт входят все старые знакомые + «Джифорс» 7800 (кто бы сомневался ☹).

Надеемся, музыку разработчики подберут не хуже, чем в предыдущей части, где она создавала неповторимую атмосферу. Впрочем, с музыкой у серии проблем не было никогда.

Вывод

Подождем до ноября, когда выйдет английская версия... А, учитывая, что версия от «Акеллы» как всегда запаздывает, то готовьте деньги аж под Новый год. Я думаю, игра будет достойна оказаться под новогодней елкой.

Покупайте игру — возможно, это наш последний шанс поиграть за Принца, ведь еще неизвестно, будут ли портировать игры с консолей нового поколения на компьютеры. Ну а выводы будем делать после того, как увидим финальные титры.

Ждем и надеемся, что хоть в этой части разработчики удосужатся сделать нормальные сеймы.

До встречи!



Євген БОНДАР aka Torkwemada

HEROES V
OF MIGHT AND MAGICРозробник: Nival Interactive на замовлення
UbisoftВидавець: Nival (на території СНГ) та Ubisoft
в інших регіонах

Жанр: Heroes of Might and Magic ©

Системні вимоги: на рівні середніх комп'ютерів
2003 року. Можливі сказати, як у Silent StormДата виходу: орієнтовно перший квартал
2006 року

Доброго дня, шановні. Перш ніж почати огляд сьогоднішньої теми, я хочу поставити маленьке питаннячко. Зовсім просте. Хто хоче на війну? Ясно, всі хочуть... А хто хоче піти і натовкати піку демонам? Ага, трошки менше... Ну, якщо ви такі сміливі і відчайдушні, то вам корисно буде прослухати цю лекцію...

Мабуть всі чули про таку компанію, як 3DO... І мабуть, всі чули, що незабаром після виходу четвертої частини славетних Heroes of M&M алі кредитори і банки, яким багато заборгувала компанія, почали вимагати свої гроші...

А оскільки фінанси компанії співали романси, врешті решт її оголосили банкрутом, а все майно виставили на аукціон... Серед того, що продавалося, були й права на бренди іграшок, якими володіла 3DO. В результаті права на бренди Heroes of Might and Magic та Might and Magic викупила французька корпорація Ubisoft. У Мережі довгий час гуляла всіляка чуток про продовження знаменитих героїв, пізніше з'явилася ще одна чуток про те, що для Ubisoft Heroes of M&M V розробляє російська компанія Nival Interactive. Щоправда, впродовж деякого часу обидві компанії відбивалися руками і ногами від подібних закидів...

Але шила в мішку сховати не вдалося, й перед початком КРІ 2005 у Москві компанії Nival Interactive і Ubisoft офіційно оголосили про розробку Heroes of Might and Magic V, що стало головною подією конференції...

З часів конференції пройшло немало часу, від інтер'ю та прес-релізів Nival перейшов до відкриття офіційного російськомовного сайту гри http://www.nival.com/homm5_ru та англоомовного <http://www.mightandmagic.com>. За цей час накопичилося достатньо інформації, щоб можна було зробити висновки. Саме до цього ми зараз і пристанемо...

Як відомо, четверту частину «Героїв» аудиторія сприйняла досить прохолодно, чим і пояснюється банкрутство компанії. Змінене було майже все, що можна змінити. Це привабляло не дуже багато нових геймерів, проте старих відвернулося чимало...

Nival у не залишалася нічого робити, як влаштувати нову революцію, багато в чому повертаючись до Третіх Героїв, на радість старим геймерам.

Світ гри буде повністю новий: це передбачає можливість закласти основи сюжетів та історій для майбутніх її продовжень. Новий світ створювався з нуля і до найменших дрібниць, із своєю давньою історією, літописами, війнами, розбратами і загальними проблемами. Крім того, світ старих «Героїв» не є повним, ніколи не була написана і опублікована повна історія Ератії, через це розробники, продовжуючи стару серію, могли припустити значних помилок...

Повний мануал із описом історії ігрового світу та механізму гри можна буде знайти на диску.

До речі, в роботі над проектом співробітникам Nival у допомогла частина колишніх працівників 3DO. Хоча, чим конкретніше вони допомогли — невідомо.

Передісторія ігрового діяства така: відбулося непередбачене календарем сонячне затемнення, і на людську імперію напали демони та підступно (інакше не вміють) вбили короля Nicolai (Міколу ©) прямо в день весілля. Його наречена Isabel у пориві помсти і прагнення повернути коханого хоче створити союз з некромастерами і натовкати піку демонам. Це епізод із серії «Врятуй нас Боже від наших друзів, а від наших ворогів ми врятуємося самі». Саме Queen Isabel's War і буде основною темою кампанії. Інші раси під шумок війни вирішуватимуть власні проблеми ©.

Фізична модель гри побудована на базі власної, Silent Storm іської. Звичайно, переробленої та вдосконаленої відповідно до потреб. На нас чекає абсолютно чесне 3d і системні вимоги не гірші за Silent Storm.

Тепер конкретніше щодо загального:

- ✓ сюжет буде лінійним, але з деякими сюрпризами. Над сюжетом працювали не тільки сценаристи з Nival у, але й з Ubisoft;
- ✓ замкові будівлі будуть відображатися на карті подорожей;
- ✓ ресурси залишалися старими: золото, дерево, камінь, ртуть, дорогоцінні каміння, кристали;
- ✓ поповнення населення замку здійснюється раз на тиждень;
- ✓ чаклунство у книзі буде розподілено за типом дії. Тобто, один розділ — пряме пошкодження, інший — виклики тварин тощо. Школи залишаться майже ті самі — магія світла, тьми, природи, некромагії;
- ✓ туман війни буде одностороннім, як у третій «Героях»;
- ✓ буде новий динамічний режим ведення бою, щось пов'язане з action points. Але вибірково. Більшість змін у грі належатимуть мережному режимові. П'ять режимів мультиплеєра. Буде навіть можливість провадити якісь дії поза ходом!

Герої, монстри та бої:

- ✓ брати участь у битві прямо герої НЕ будуть, але сторонніми спостерігачами вони не залишаться. Це стосується не тільки магі, вони зможуть ще впливати на події на полі бою. У цьому їм допоможуть спеціальні здібності, у кожного класу героїв свої. Полки оголошена тільки спеціальна здібність класу Knight (Ацар) — зрушати з своєї позиції в куточку й бити через всю карту, наносити удар і повертатися назад, не дістаючи кулаком (або чим є) у відповідь;



✓ будуть апгрейди юнітів, як у Heroes 3. Вибирати одне з двох, як у Heroes IV, не знадобиться, крім того, розробники вирішили зробити так, щоб деякі юніти під час удосконалення змінювали клас, наприклад Skeleton стане Skeleton Archer. Можливо, спроможних на це буде вдосталь;

✓ герої залишатимуться з собою Trailer Path — сліди, по яких їх можна буде вистежити та визначити, герої якої фракції та сили (приблизно) тут проходив;

✓ герої Inferno з'являтимуться на карті без коня, на своїх двох. З чим це пов'язано — поки що невідомо. Можливо, просто не вміють їздити, адже під землею коні не водяться ☹;

✓ система поповнення досвіду являє собою суміш системи третіх і четвертих «Героїв». Крім того, з'являться нові здібності — пов'язані з мораллю, вдалою і іншими модифікаторами. До того ж ще й зазначені вище спеціальні здібності;

✓ два герої без армій один з одним битись не зможуть. Крім того, юніти без героїв подорожувати картою теж неспроможні. Тобто, Караванів не буде. Хоча все це може змінитись...

✓ обмін ударами проходиватиме за системою третіх «Героїв» — один б'є, потім ті, хто вижив, відповідають. Як пояснили розробники, це дає більше можливостей для тактики;

✓ типи атак і захисту (дистанційна, рукопашна) розрізняються не будуть. Повернуть старі добрі чотири характеристики з третіх «Героїв»;

✓ сітка на полі бою буде. І вона буде змінювати свої розміри залежно від масштабів битви і кількості військ. Тобто, якщо ви атакуєте якусь шахту з армією в три полки, то якого біса вам треба велика територія? Вистачить і поля 7x7. Хоч, якщо хочете більше, це можна буде налаштувати індивідуально. Облога замків відбуватиметься на якнайбільшій площі;

✓ розробники зупинилися на 6 расах. Відповідно, 6 типів замків. Про це зараз розповім докладніше.

Під час створення рас художники та дизайнери ґрунтовно вивчили великий обсяг архітектурних енциклопедій, міфологічної літератури, всі відомі історичні зображення фентезійних створін, зокрема при створенні грифонів уважно роздивлялись ☹ відомі геральдичні емблеми, герби. Янголи — зібраний образ із ікон та фресок, погоджений з церковною літературою, і так інше. Тобто працювали вони наполегливо. До речі, на сценаристському та гейм-дизайнерському фронті робіт Nival івням допомагали співробітники Ubisoft. Отже, до своєї ліцензії вони ставляться серйозно. Це заспокоює...

А тепер конкретно:

1) Люди, або Heaven. Старі добрі знайомі з третіх «Героїв». Можна сказати, рідня ☹. Середньовічне місто плос класична європейська міфологія і магія. Держава — Священна Імперія Грифона. Столиця — Талонгард. У замку заручуються та отримують зарплатню Peasant, Archer, Squire, Griffin, Priest, Cavalier, Angel. Люди користуються матією світла та життя. Як і будь-яка раса, мають власного покровителя — Ельбрата, дракона світла, та його перших слуг — янголів.

2) Демони або Inferno. «Бий, стріляй, пали, трохи — буде свято для душі», — це про них. Фракція чистої атаки та руйнації. Живуть глибоко під землею, у вогняному царстві Шеог, столиця — Ур-Хекал, Ворот Палаючого Серця. Покровитель та божество — Ургаш, Прародич демонів, Первородний дракон хаосу. Згідно з історією, він давав прохучана всією чесною компанією не раз, але все ніяк вони не можуть заспокоїтися й піти мирно вирощувати коноплію ☹. Доведеться це зробити це раз. Армія демонів складається із всіх логічних тварюк, які до того ж не вміють літати (крім Devil, який є продвинутим чужаком та вміє користуватися телепортом ☹). Воно, може, й правильно, де їм там під землею літати, тільки об стіни битися, як тому кажану із плеєром ☹. Знайомтесь із новими (старими) друзями: Imp, Horned Demon, Ghost Hell Hound, Succubus, Hell Station, Pit Fiend, Devil.

3) Некроманти або Necropolis. Дуже змінена фракція, порівняно з четвертими «Героями». У ігровій історії некроманти відділилися від магів у пошуках власної долі. Досі шукають ☹. Юніти

армії некромантів трохи слабші за інших відповідних, але вони дешевші, і їх більше. Крім того, на них не діють закляття розуму, моралі тощо. Всіх демонічних тварюк від них забрали і запали під землею. Воно і правильно. Там їм і місце. Залишилися жити в замку тільки власне мерці ☹. Skeleton, Zombie, Ghost, Vampire, Lich, Wight, Bone Dragon — ось тепла, весела та чуйна компанія замку Necropolis.

4) Ельфії або Sylvan. Лісові ельфії, вони де завгодно лісові ельфії. Мають гострі вуха, луки та тишає себе думкою, що живуть у гармонії з природою ☹. Поклоняються Силанні — драконові землі та Матері-природі. Їхня країна називається Іроланн із столицею у Шатакві. Або просто — лісовий лабіринт. У архітектурному стилі чітко прослідковується халабуда на дереві ☹ та азійські мотиви... Армія у ельфіїв (як і у наступній фракції) чітко ділиться на ельфів та братів наших менших ☹. Pixie, Blade Dancer, Hunter, Druid, Unicorn, Treant, Green Dragon. Treant — дуже цікавий юніт. Пам'ятаєте ходяче дерево з «Лігн Хаосу»? Рідні брати нашому...

5) Темні ельфії або Dungeon. Зустрічайте нових героїв! Друга підземна раса. За словами розробників, ідеї щодо



нової раси вони брали від загальної концепції міста Dungeon у минулих іграх серії і концепції темних ельфів як раси. Значний вплив на них справили книжки Салваторе, описані ним місто Меназберранзан. Історія така: колись, під час Війни Гірко-го Попелю, вони відділилися від старого королівства і дуже образилися на цілий світ. Задала порятунку власної держави (на території якої проходили бойові дії) звернулися по допомогу до темних сил. І були назавжди змінені благоволенням Маласси, Дракона Темряви. Юніти під землею народжуються менше, але вони сильніші. Scout, Blood Sister, Minotaur Slave, Dark Raider, Hydra, Shadow Witch, Shadow Dragon. Крім того, згідно з класиками, у них панує матриархат, що відобразилося і на армії...

6) Маги або Academy. Нація створена майже заново на базі південних міфологій. Архітектура замку побудована на азійських мотивах (арабська з елементами індійської). Оскільки це місто магів, то крім власне магів, там є штучні юніти — големи, горгулі та виклякані — джинни, ракшаси тощо. Все насасення замку прийшло до нас з півдня, від арабів та інших джигіттів. Мігранти, щоб їх ☹... Три з семи — стрілкові юніти. Rakshasa, Golem, Mage, Gremlin, Gargoyle тощо.

Висновок

Якщо ви чекаєте на великий висновок, то його не буде. Heroes of M&M — це є, було й буде Heroes of M&M. Будемо з нетерпінням чекати — добре, що залишилося всього трошки...

Андрей ЧЕКАНОВ aka Fobos



Разработчик: Nival Interactive

Издатель: IC

Жанр: RTS

Системные требования:

✓ минимальные: P3/Athlon 1.5 ГГц, 320 Мб

ОЗУ, 64 Мб видео, 2 Гб на жестком диске;

✓ рекомендуемые: P3/Athlon 2.4 ГГц, 512 Мб

ОЗУ, 128 Мб видео GeForce4/Radeon 9600

Дата выхода: октябрь 2005 года

— Да? И на кого же напала Германия на этот раз?
— Ни на кого. На нас напала Япония...

*Есть и худшие вещи, чем воевать с союзниками —
например, воевать без них.
Сэр Уинстон Черчилль*

Жужжащий рой снова и снова проносится над безлюдным островом, забрасывая его бомбами и уничтожая возведенные всего несколько часов назад причудливые строения. Вот уже три недели этот рой утюжит один и тот же клочок земли. Из раза в раз спустя несколько часов после рейда стальных ос на острове появляются сотни муравьев и отстраивают то, что было разрушено. Вот уже три недели адами от роя и муравьев над разрисованными бумажками корпят серьезные букашки. Вот уже пять лет глава букашек стремится получить контроль над кучками грязи и камня, разбросанного по краям большой лужи.

Вот уже пять минут идет построение. Офицеры и моряки в парадной форме стоят на палубах кораблей. Игрет оркестр. Капитаны выходят на мостики...

Начинается обычная речь перед увольнением. Слышится приглушенный шум. Диспетчер спит...

Туча расплывается по небу...

Оркестр пытается заглушить шум авиационных двигателей. Начальник ПВО недоуменно рассматривает приближающуюся тучу самолетов. Зря их не предупредили о количестве ожидаемых бомбардировщиков. Теперь у начальника базы прибавится мороки. Поэтому как в ангары все самолеты вряд ли поместятся...

Стальной рой с победным ревом покрывает затерянный в океане островок. Ох, не зря он три недели бомбил такой же клочок суши...

Крики, свист падающих авиабомб, завывания торпед, злорадный треск пулемета...

Мечущиеся муравьи, рущащийся муравейник, пытающиеся залезть букашки...

Звонюк.

Человек вскакивает с постели, весь в поту. Он не сразу вырывается из объятий кошмара. С облегчением озирается. Телефон трещит, как заправский пулемет. Улыбнувшись, человек берет трубку.

— Рузавельт на пути.

— Сэр, война...

Без сомнения, первый «Блицкриг» произвел незабываемое впечатление на игроков. В него играли все — и поклонники шутеров, и фанаты пошаговых стратегий, и ценители хардкорных варгеймов. На мой взгляд, причина проста: «Блицкриг» выделялся на фоне игр о второй мировой рядом новых решений. Самыми знаковыми нововведениями оказались доведенная до ума система подкрепления и некоторая нелогичность. Некоторая — потому что ключевые сражения обойти было нельзя. Да и не нужно, потому как именно эти сражения и были самыми интересными и проработанными. Но вот прийти к ним можно было разными путями. Можно было участвовать во всех сопутствующих битвах, улучшая свои войска, накапливая опыт. И прийти к ключевой битве с закаленной в боях армией. А можно было и не лезть в дебри мелких операций, а поучаствовать в двух-трех, сразу перейти к ключевой битве. Но это отнюдь не значило, что вам от этого станет легче, ведь выли отряды неопытные. А разница между отрядом «зеленых» новобранцев и матерых ветеранов чувствовалась сразу: если они столкнутся в сражении, то у необученных солдат будет примерно вполтора меньше шансов на выживание. Так что перед игроками всегда стоял выбор: или, поучаствовав во второстепенных операциях, раскачать своих подопечных, или пробудить в себе тактического гения и выиграть ключевое сражение отрядами «зеленых» призывников. Думаю, что большинство игроков не брезговало побочными заданиями, так как большинство из них были не менее интересны и увлекательны, чем основные. Да и мало кто хотел отказывать себе в удовольствии посмотреть, как его закаленные в боях танковые войска сминают оборону противника, неся при этом мнимые потери.

Но не только это стало основой успеха «Блицкрига». Успеху способствовала также красивая графика и проработанная физика игры. Она не была революционной, но шла в ногу со временем, даже опережая в этом плане некоторые варгеймы и стратегии. Про точные копии внешнего вида боевых единиц и их характеристик, а также довольно непохожую энциклопедию вооружений, думаю, рассказывать не стоит. Все это было реализовано хорошим уровнем.

*Эту игру вы можете купить в Интернет магазине YES (www.yesplus.in.ua),
отослав SMS с кодом 190015797 на номер 8 050 50 50 900. Цена 50 грн.*



Результат вполне ожидаемый: большинство игроков увидело в «Блицкриге» шедевр. Шедевр нашего времени, к тому же коммерчески успешный продукт с точки зрения издателей. И не удивительно, что спустя несколько месяцев после выхода игры, под одобрительные восторги издателей и под второстепенные восторги фанатов, «Нивала» объявила о начале разработки второго «Блицкрига». Некоторые подыали головы и спросили: неужели может быть лучше? И что? И ни ответа: может. Может быть красивее графика, разнообразней карты, интересней задания. И что самое главное, в первом «Блицкриге» разработчики не реализовали все, что хотели. Так что нас ждет не просто новая пачка, бесспорно, интересных миссий на новом движке, но и некоторые изменения в самой игре. Изменения, которые призваны не поменять концепцию, а развить ее, сделав более интересной и привлекательной для игроков.

Они справа, они слева, они сзади и спереди. Теперь они точно не уйдут от нас. Начнем разборку?

А для начала давайте познакомимся с главными действующими лицами. Это — США, Германия, СССР. Кому-то непонятно, что Америка делает во второй мировой? Ну же, не уподобляйтесь американцам, вспоминайте историю. Война Америки и Японии имела место быть, а Японии была чужда Оси. К тому же участие американских военнослужащих во время освобождения Франции и оккупации западной части Германии — также бесспорный факт. Так что Америка остается одной из стран-участниц второй мировой, и не уделять ей внимание в игре было бы неправильно. Радует то, что это внимание не вылилось в очередную высадку на самый известный пляж мира, упоминание которого уже порядком набило оскомину.

Театром боевых действий американской части кампании станут: Филиппины, Соломоновы острова и юго-западная часть Германии, известная как Рур. Рур, собственно, и становится краутоульным камнем кампании за Америку, так как первые три главы проходятся достаточно легко и ненапряжно. Мне даже не пришлось использовать тяжелые и средние танки. Быстрые, маневренные и несколько больше по численности подразделения легких танков промчались сквозь ливно обороны прямо перед носом у противотанковых орудий, которые не успели поворачиваться, и их расчет сразу же ликвидировал пулеметы.

Правда, этот фокус проходил только во время войны с Японией. Встретив же бронированные подразделения Третьего Рейха, я слегка ошел. Как вам картина: дюжина легких танков крутится вокруг одного «тигра», ведя по нему постоянный огонь, а тот неторопливо отстреливает их одного за другим. Вот тогда-то я начал задумываться об использовании таких бесполезных отрядов как самоходки и тяжелые танки. Хотя, как показала практика, даже самоходки могут сломать свои зубки об броню гордости Рейха.

Следующая сторона конфликта — Германия.

В ней нас ожидают также четыре главы. Захват Франции и уничтожение войск Союзников в Египте ничем особо не запомнились. Применение историческую тактику «блицкриг» — и вся карта твоя. А вот Сталинградская битва и Арденны... Это нечто. В Сталинградской главе чувствуешь себя опешившим немцем, который лихорадочно пытаясь сообразить, КАК можно сражаться таким образом. Постоянные контратаки, засады в каждом доме, за каждым поворотом. Противотанковые орудия в каждой подворотне. Пехота, которую, кажется, невозможно уничтожить — она выходит из закоулков, выплывает из канюх-то щелей именно в том момент, когда танки гуськом продвигаются сквозь заводские постройки. Лишенные маневренности, они становятся беззащитными детьми. И не дай бог ты хоть на секунду оставишь самоходки без присмотра. Обладающие огромной бронированной мощью, но медленные и лишенные стрелкового оружия, они представляют собой идеальную мишень для пехоты. А пехоте есть чем удивить бронированную машину: связка гранат — и горящий металлолом становится частью индустриального пейзажа.

В Арденнах же чувствуется обреченность: теперь войска союзников отлично вооружены, и успехов в заданных миссиях достигнуть только тщательным планированием своих действий, так как резервы уже не остаются незаиспользованными, а заканчиваются, не успевая начаться. Да и приказы внушают оптимизм: «Хоть вперед и в два раза превосходящие силы противника, но командование верит в храбрость и смелость солдат...»

Ну и, наконец, СССР. Самая-самая часть игры. Сложная, исторически родная и чертовски увлекательная. С первых миссий втягивает в водоворот событий. Оборона Москвы заканчивается победой и эйфорией, которая быстро рассеивается с началом обороны Севастополя. Тактика «волны танков» обмывается сразу же. Если второстепенные задания еще со скрипом проходятся танковым валом, на который тратятся все резервы, которые очень совету по побережью, то оборона самого Севастополя добавляет седых волос. И закрадывается мысль, что играть на тяжелом уровне сложности было ба-а-альшой ошибкой. Постоянные атаки по воздуху, земле и воде. Невозможность ответить противнику бомбардировкой из-за необычайно плотного зенитного огня. Огромное количество дальнбойной артиллерии, которая упирает твои оборонительные позиции. Постоянные атаки бронетехники и пехоты. Невозможность накопить сколько-нибудь приличное количество войск на контратаку. А если снись с оборонительных рубежей — в надежде подавить артиллерийский огонь — и попытаться зачистить чертоты пушки, то вы просто оставите остальные войска на растерзание очередной волны нападающих. А ваша контратака захлебнется — под ред немецких штурмовиков, залпы противотанковых орудий и уторное уханье гаубиц.

Во время прохождения этой миссии не раз закрадывалась мысль о том, что удержать такой рубеж было невозможно. Если игровую миссию делают такой сложности, что же было на самом деле? И как смогли советские солдаты столько вре-



мени удерживать Севастополь? Заинтересовавшись этим вопросом, я нашел некоторую литературу об обороне Одессы, Севастополя и Сталинграда. После прочтения понял, что я болван. И скорее всего, болван чутунный. Таким образом для меня открылось еще одно замечательное достоинство «Блицкрига», во всяком случае для меня, — он возбуждает интерес, но не к той истории, которую всем нам преподавали или будут преподавать, а к событиям и судьбам людей, которые участвовали во второй мировой. К тому, как они видели то, что происходило тогда.

Не буду спойлерить о прохождении обороны Севастополя, хочу только наметнуть, что немцы не зря брали сталинских машинок — «катюш».

Авиация является страшным оружием, если ей ничего противопоставить.

Сэр Уинстон Черчилль

Замечу, что краутоульным камнем стратегии во втором «Блицкриге» стало подавление артиллерии. Как зенитной, так и дальнбойной. Самыми знаковыми миссиями в этом плане являются взятие острова Гвадалканал, уже описанная мной оборона Севастополя и ваяние Берлина. Зачистка артиллерийских расчетов и уничтожение самоходных гаубиц стали первостепенной задачей. Ес-

ли раньше на дальнбойную артиллерию мало кто обращал внимание, то теперь вовремя не уничтоженная зенитка может стоить вам половины бомбардировщиков, а незамеченная гаубица лишит вашу армию всех тяжелых танков, которые из-за своей медлительности не смогут вовремя уйти из-под огня. Именно для это-



го используются подразделения спецназа, сбрасываемые с самолетов. Не забывайте об их существовании, они способны здорово облегчить вам жизнь ☺.

Собственно систему резервов и подкреплений сильно переработали. На каждую главу у нас имеется ограниченное количество войск резервов, ковакое отображается над картой боевых действий. Есть стратегический резерв, собственно резерв войск на главу, а также оперативный, он выделяется на проведение операций. Сразу же участвовать в главном сражении не удастся, так как оно закрыто. Для открытия нужно пройти три миссии, каждая из которой улучшает определенные рода войск или добавляет новые. А зачастую и то, и другое. В главе всегда больше трех дополнительных заданий, каждое задание улучшает старую технику



ку и пехоту на современную или позволяет получить под командование, скажем, самоходную установку. Которая ой как пригодится в финальном сражении! Я советую пройти все задания, а уже потом приниматься за завершающую миссию. Тем более, что одинаковых миссий нет, все они очень разнообразны: от диверсионных операций по подрыву складов или поддержки конвоя с бо-

е припасами — до спасения окруженных частей или наглых рейдов по тылам противника.

Да, чуть не забыл: резервы войск — понятие относительное и общее. То есть, если на выполнение миссии вам дали пять резервов, то вы можете призвать два отряда танков, отряд пехоты и два отряда авиации. Или пять отрядов пехоты, или четыре отряда танков и один истребитель. Конечно, отряд тяжелых танков в подкрепление во время ночной диверсионной операции вам никто не даст — сюжет миссии накладывает определенные рамки на роды доступных войск. Но дискомфорта от этого абсолютно не чувствуешь, даже наоборот, это кажется само собой разумеющимся. К примеру, вам велео удержаться на стратегически важном холме. В резервах — противотанковые орудия, регулярная пехота и тяжелые зенитные орудия. Что еще нужно? Отряд танков? Так его сметут, если не будет достойной противотанковой обороны. А противотанковую оборону сметут, если не будет защиты с воздуха. Одно условие накладывает на другое, в результате мы получаем интересную и разумно скомпонованную миссию. Конечно, закрадывается мысл: «Мне бы сейчас отряд САУшек. Я бы тогда прошелся по его тылам, вот его танки попясаи бы». Но кто знает, что там в тылах, да и боевая задача у нас другая.

Кстати, если говорят, мол, задание — глухая оборона, а вы чувствуете, что сможете провести контратаку или, к примеру, захватить вон тот штаб противника, от которого подтягиваются резервы, — пробуйте. В ключевых сражениях каждой главы присутствуют секретные задачи, о завершении которых нас уведомляют постфактум. Так сказать, невидимые задания на инициптиву. И надо сказать, их выполнение того стоит. К примеру, в Севастополе таким заданием является уничтожение сверхтяжелой мортиры «кара», от которой получает на сухари вся оборона. Кстати, «кара» является не плодом большой фантазии разработчиков, а историческим фактом. Мелочь, а приятно.

Время от времени дерево свободы следует поливать кровью тиранов и патриотов.

Сэр Уинстон Черчилль

К ак раз время вспомнить, что нам обещали. А наиболее заманчиво для меня звучало обещание разработчиков реализовать развитие игрока как командира, имеющего возможность получать собственный боевой опыт, звания и спецспособности.

Это обещание разработчики выполнили, но с некоторыми поправками. Наш протезеж в виртуальном мире не будет похож на Ядерного или Токсического генерала. Разработчики сделали все гораздо красивее и логичнее. За проведенные боевые операции игрок получает опыт. А при достаточном его количестве ему присваивается очередное звание. Так, начиная с лейтенанта, можно дослужиться до фельдмаршала. Также при повышении звания нам дают возможность повысить одного или двух (чаще всего двух) солдат до офицеров. Назначив подконтрольный им род войск. Это не значит, что у вас появится напарник в прохождении, просто эти офицеры также имеют возможность накапливать опыт, и чем больше боевых единиц противника уничтожит их род войск, например, регулярная пехота, тем больше опыта получит офицер. При повышении же офицера в звании у подконтрольных ему войск открываются тактические спецспособности.

Так как каждый род войск имеет свои тактические способности, думаю, следует остановиться на наиболее полезных из них.

Наиболее полезной способностью пехоты, без сомнения, является *связка гранат*. При активации этой способности пехота получает гораздо больше шансов уничтожить бронетехнику противника с первого же попадания. Почему — думаю, понятно. Способности *окапываться* у регулярной пехоты и *закладывать взрывчатку* у штурмовой в кампании бесполезны, применимы только в сетевой игре. Немногим более полезна способность *закладывать мины* с *радиовыслателем* у элитной пехоты — опять-таки, есть намного более простые способы отпугнуть супостата на тот свет.

У *танковых войск* самой приятной способностью является *стрельба на ходу*. А вот *мобильная крепость*, позволяющая быстрой окапываться, добавлена, видимо, для проформы: если у иг-

рока есть время окопаться, то он вполне может прождать лишь-не десять секунд.

Авиация шеголет авиополитом, позволяющим летать в любую погоду (в кампании погода менялась только во время игры за Америку). Истребители со штурмовиками — усилением огня по воздушным и наземным целям, соответственно, а также форсажем, который позволяет немного увеличить скорость движения. Бомбардировщики же могут похвастаться прицельным бомбометанием и способностью выживания в плотном зенитном огне, что очень и очень актуально.

Противотанковая артиллерия и самоходки могут продемонстрировать только прицельный огонь, позволяющий стрелять точно в цель, но требующий больше времени на прицеливание и удержание сектора, немного повышается реакция на появление противника. А вот способность вести огонь по танкистам так и остается неосвоенной. Хотя, в сетевой игре в связке с гаубицами подобная тактика может принести очень даже неплохие результаты.

Наиболее актуальной способностью у зенитной артиллерии, как легкой, так и тяжелой, является увеличение урона по воздушным целям. Что касается удержания сектора, по большей части эта фишка не имеет смысла, так как самолеты летают как хотят, и сосредоточив внимание на определенном участке неба, зенитка, скорее всего, недолго прероджится — не успеет отреагировать на появление штурмовика с другой стороны.

Артиллерия дальнего радиуса действия — штурмовые орудия, реактивная артиллерия и гаубицы — имеют набор умений повкуснее, чем у остальных войск. К примеру, ответный огонь заставит замолчать вражеские гаубицы, а при активации огня поддержки артиллерия начнет вести огонь по наступающим войскам противника. Ну а на закуску нас ожидает способность пристрелки, этот тактически прием позволит вести гораздо более точный огонь по местности, по которой производится несколько пробных выстрелов. Так, к примеру, пристреляв местность перед мостом, можно уже не беспокоиться об этом направлении: техника, замедляясь перед мостом, сбивается в очередь, по которой и начинает вести точечный огонь артиллерия.

Мы окружены — это сильно упрощает проблему...

Н у что ж, с наполнением закончили, пришла пора приступить к технической части игры. Как армия начинается с повести, которую не ждешь, так и игра начинается со вступительного ролика, который, показав нам приграничную военную часть, птичек и танковую лавину, быстро заканчивается, оставляя после себя чувство беспокойства. Все по канонам, красиво и интригующе.

По сравнению с первой частью, графическая составляющая игры претерпела значительные изменения. Основой ее стал новый движок, который принес ожидаемую трехмерность и высокую интерактивность игрового мира. Но, к сожалению, для владельцев старых машин, малыши с рождения отличаются прожорливостью. Во всяком случае, то, что игра сможет пойти на машинах с системными требованиями ниже минимальных, у меня вызывает большие сомнения. Хотя чем черт не шутит: если я умудрялся играть в третий «Дум» на гигагерцовом Пие с 64 Мб видео, то возможно, поколдовав с настройками, они смогут чего-то добиться. Собственно, даже я, имея 128 Мб видео, 512 ОЗУ и 3.2-ГГц процессор, не смог поиграть на максимальных настройках. На больших картах, особенно во время исторических сражений, игра заметно подтормаживала. Для комфортной игры пришлось перевести некоторые пункты графики в среднее положение.

Но красота картинки действительно поражает. Создается эффект присутствия, как будто ты паришь и наблюдаешь все с высоты птичьего полета. И что главное, сохранился стиль первого «Блицкрига». Думаю, фанатам серии это будет небезразлично. Ведь часто бывает, что при переходе с одного движка на другой теряется тот неуловимый слой атмосферы, который позволяет верить в происходящее на экране, а не просто наблюдать за красиво нарисованными моделями. Играв в «Блицкриг», действительно веришь, за что большое спасибо разработчикам. За графику — твердая пятерка.

Про звук и музыку традиционно говорят: она, мол, есть и не мешать, за что и спасибо. Но к счастью, это тот случай, когда можно сказать больше. Музыка помогает погружению в игру, являясь при этом тем обязательным фоном, без которого ощутить игру было бы гораздо сложнее. Учитывая, что помимо нейтральных треков в каждой кампании присутствует также свое музыкальное сопровождение, остается поставить музыку и звуку зачет. Ибо ей оценок не ставят, по крайней мере я. Ага, чуть не забыл детали, на которые многие разработчики совсем не обращают внимания: русские разговаривают по-русски, немцы — на немецком, а американцы — на английском © Мелочь, а приятно.

С живыми оппонентами в «Блицкриг II» можно поиграть двумя способами: через Интернет с подключением к серверу Nival.net и по локальной сети. Игры проходят на специально созданных картах и могут включать от 2 до 8 игроков. Игра на Nival.net требует регистрации участника по индивидуальному коду, входящему в комплект с игрой. Собственно, для регистрации на Nival.net уже вышел патч, довольно маленький, всего 1.5 Мб. Всем, кто собирается играть на Nival.net, качать обязательно. На сервере предусмотрены два варианта игр: обычная игра (отдельная игра) и рейтинговая игра, результаты которой для каждого участника хранятся на сервере. Рейтинговая игра основана на специальной системе (Карьера), кото-



рая следит за результатами каждого участника, присваивает ему определенный рейтинг, а также позволяет автоматически подбирать для игры участников с близким рейтингом — ну и вдобавок ко всему, ведет общую таблицу достижений игрока. Сетевая игра организована по системе «клиент-сервер». Впрочем, при игре через Интернет «сервер» — вещь довольно условная: при обрыве связи ему просто засчитывается поражение, а сама игра будет работать дальше без нарушений. Согласитесь, приятная особенность, позволяющая сохранить много нервных слезок.

Вердикт

П опрошу тишины, ибо момент торжественный. Сейчас произойдет краткое обобщение всех фактов и вынесение вердикта.

На стороне защитников (в лице разработчиков): отличная графика, приятная озвучка, захватывающие миссии, отлично реализованные оригинальные идеи.

На стороне обвинителей (в лице конкурентов): покусанные от зависти дольки.

Вердикт — великое продолжение отличной игры. Господа приличные засадедители, перед нами шедевр. Думаю, вы не будете против, если будет поставлена такая оценка? Нет? Отлично.

Для тех, кто воспринял мою попытку растеряться мыслымо по экрану, сообщаю. Игра стала тем, что от нее ожидали — шедевром. Не купите ее — значит лишить себя той огромной порции удовольствия, которая достанется другим. Думайте, хотя мой вам совет: покупайте быстрее, потому как она того стоит.

Steve aka Klod klod@freenet.com.ua

NBA LIVE 06

Разработчик: EA Canada
Издатель: Electronic Arts
Жанр: баскетбольный симулятор
Системные требования:
✓ минимальные: P 3-1000 МГц, 256 Мб ОЗУ, 32 Мб видео;
✓ рекомендуемые: геймпад (только с двумя аналогами), кресло удобное, машину помощнее, друг со вторым джойстиком в руках

Вот уже на дворе осень, и все ближе начало нового сезона НБА. И по традиции, компания **EA Sports** выпускает новую серию баскетбольного симулятора **NBA Live**. Новую игру представили 26 сентября такие звезды НБА, как Винс Картер, Девин Вейд, Джош Смит. О ее релизе я узнал с официального сайта НБА, а не с www.easports.com. Честно говоря, не ожидал, что новая серия так рано выйдет. Обычно игру выпускают чуть раньше или позже старта регулярного чемпионата в НБА, а до этого события оставалось более 1 месяца. Но меня это не смущило, а наоборот порадовало — в НБА 2005 уже поднадоело играть, хотелось чего-то новенького.

Встречают по заставке, провожают по геймплею

А, все игры мы встречаем по заставке, а если таковой нет, возникают смутные сомнения по поводу качества данного продукта. Но НБА в этом случае не исключение (хотя можно сказать больше: игры от EA — не исключение, все идет с заставками). Вступительный ролик демонстрирует новые финты, слэмы, отборы мячей и тому подобное. Мне особенно понравилось, как Эмeka Окафор заваливает слэм, после чего Трейси МакГрэдди бросает с отклонением назад. Но это сделано на движке игры и выглядит не очень красиво (не сравнить с заставками «Варкрафт 3» и WOW). Лучше было бы (ИМХО), если разработчики сделали, как в 2004 НБА — реальное видео со звездами лиги. Мой совет — отключить заставку и смотреть ролики из реального баскетбола, а не виртуального.

Итак, посмотрев видео, мы попадаем в главное меню. Оно практически ничем не отличается от предыдущих версий, все тот же знакомый и простой в освоении интерфейс. Меню такое же, как и в НБА 2005. Перечислю закладки.

Play now — выбираем две команды и зал, а затем играем против компьютера или игрока со вторым джойстиком в руках.

Game Modes — различные режимы игры. Подробно о них не буду рассказывать, потому как здесь в общем-то ничего не поменялось:

✓ **Play Online** — игра в сети Интернет или через direct connect (я поиграл через дайрект, но что-то было не в порядке — при игре 1х1 лагало и глючило, хотя у меня сеть довольно-таки быстрая (локалка), а тормозило так, будто шло через dial-up);

✓ **Season Playoffs** — 1 on 1;

✓ **Individual Practice** — возможность освоить основы баскетбола и привыкнуть к управлению игроком в новой версии;

✓ **Slam Dunk School** — практикум для игры на конкурсе слэм-данков;

✓ **Freestyle Challenge** — игра против компьютерного или живого оппонента в конкурсе слэмов или же в конкурсе трех очковых бросков;

✓ **All-Star Weekend** — игра новичков и второгоников лиги; матч всех звезд НБА, конкурс слэмов и трехочковых бросков;

✓ ну и самый интересный мод — **Dynasty**. Я расскажу о нем чуть позже.

В третьей закладке — **настройки игры**, все очень просто, сами разберетесь.

В четвертой, **My NBA Live**, приведены коды, которые можно вводить, но не нужно, а также магазин, зал почта, рекорды НБА, настройки звуковых треков. Правда, этот раздел почистили, и мы уже не увидим красивые полочки с кроссовками — просто анимация обуви и списки. Но не особо много от этого баскетбол потерял.

Далее идет закладка **Roster Management**. Казалось бы, что здесь можно найти нового? Оказывается, можно: в разделе **Freestyle Superstar Type** вам предлагается выбор стиля игры баскетболиста. Что это такое? Терпение, всему свое время.

Итак, сейчас пойдет речь о **Dynasty Mode**. Это все та же династия, которая была и в 2004, и в 2005 году, где мы берем под свое крыло на целых 25 лет (если нас раньше не уволят за «хорошие результаты») любую из тридцати команд НБА.

Выбрав баскетбольный клуб, мы не попадаем в тренировочный лагерь, как в прошлых версиях, нам сперва нужно нанять персонал — помощника главного тренера, инструктора (не знаю, как можно его перевести **TRAINER**) и скаута. Если мы не решим этот вопрос, тогда за нас это сделает компьютер, выступаящий в виде владельца команды. Но не советую ему доверять: персонал выбирается только в начале каждого сезона, и если нанять не того специалиста, который нужен, на протяжении всего сезона команда будет развиваться не лучшим образом. Помощник тренера занимается непосредственно тренингом игроков — вы должны решить, обучать ли ваших подопечных атаке, защите или же просто повысить их кондицию, и в соответствии с при-



нятым решением выбрать специалиста. Инструктор занимается травмированными баскетболистами, помогая им восстановить свою физическую форму, а скаут ищет новые таланты.

После выбора персонала мы попадаем в *тренировочный лагерь*, где вместо четырех пунктов, определяющих ранее тренировочный профиль команды, нам на выбор предлагают три. Такой параметр, как *броски попады в нападение*. Это можно объяснить тем, что речь уже не идет о долгосрочных планах на сезон, тренер занимается только с каждым игроком персонально.

После тренировочного лагеря мы попадаем в *начало сезона*. В меню появляются новые закладки. Советую в первую очередь обратить внимание на *Team Staff*, где мы выдаем задания тренеру и скауту, смотрим на развитие игроков. Мы можем нанять до пяти человек в свой персонал, так что решайте, что вам больше по душе: взять в команду трех плохих тренеров или же одного-двух хороших. Все это определяет тактику, стиль игры.

Уже в начале нового сезона игроки могут начать заметно прогрессировать, увеличивая параметры, набирая в весе (удивительно — раньше такого не было), также дается возможность выучить что-то из *Freestyle Superstar Type*. О том, что это за зверь, я сейчас расскажу.

Гори, гори, моя звезда

Я люблю НБА, потому что это здесь играют профессионально, очень эффективно и эффективно. Игра динамична и интересна, каждый эпизод вызывает много положительных эмоций, никакой скуки, знакомой по нашему местному баскетболу. Крутые слэмы и данки, блоки, алей-апы (парашоты, по-нашему), пасы, у каждого игрока своя техника, меткие броски из любого положения и с любой дистанции. Именно благодаря нововведению — *Freestyle Superstar Type* — NBA Live 2006 уже совсем стал похож на настоящий баскетбол. Теперь звезды отличаются не только внешностью и техничностью, но и стилем игры. Суть этой фишки заключается в следующем: у нас есть возможность выбрать стиль «звездного» игрока команды (таких игроков в команде обычно двое). На выбор:

✓ **Highflyer** — по-простому слэмер, то есть игрок, который заперашивает атаки эффективными данками и слэмами. Яркие представители данного стиля — Винс Картер (чемпион конкурса слэм-данков за 2000 год), Джоз Смит (чемпион конкурса слэм-данков за 2005 год), Двейн Вейд (именно он выступает «лицом» NBA 2006) и так далее;

✓ **Scorer (inside и outside)** — игрок, который делает невозможные броски из-под кольца и со средней дистанции. Это, к примеру, Коби Брайнт, Треиси МакГрэди;

✓ **Playmaker** — разыгрывающий, первый номер команды. Это игрок, который обладает хорошим пасом и делает очень эффективные и точные пасы своим партнерам. Самый яркий пример — Стив Нэш, MVP сезона 2004-2005 (самый ценный игрок) и Джейсон Кид;

✓ **Power** — таик, т.е. игрок, который таранит защиту противника своей силой и массой, делая эффективный данк. Это такие игроки как Шакил О'Нил и Амаро Стодмайер;

✓ **Shooter** — дальнобойная артиллерия, игрок, который очень метко и быстро бросает мяч в корзину со средней и дальней дистанции. Таким является чемпион по трехочковым броскам Квентин Ричардсон, который в сезоне 2004-2005 набирал более 50% очков с игры, забрасывая трехочковые.

Это были атакующие стили, мы можем выбрать только один из них. Например, Шакил О'Нил не может быть снайпером или первым номером, потому что у него плохая меткость с дальней дистанции и не очень хороший пас.

Также есть еще два защитных стиля: умение блокировать броски противника и умение отбирать мяч у соперника. Хорошие блокиеры — это Шакил Гарнет, Бен Уолес (защитный игрок сезона 2004-2005), Джармейн О'Нил. А хорошие стилеры — Шон Мернон, Ален Айверсон, Леброн Джеймс и так далее. Правда, не многие могут обладать навыком перехвата и блока.

Как использовать данные стили? Очень просто: нужно нажать клавишу, которая отвечает за использование стиля, и нажать на одну из четырех клавиш: пас, слэм, бросок, прыжок. Очень эффектно смотрятся слэмы Шика через защитников, которые пытаются как-то помешать ему.

Да, кстати, в режиме *Play Now* перед началом матча показываются ролики со стилями игроков — так сказать, для иллюстрации.

Пора бы поговорить и о геймплее. В новой версии НБА поменялась динамика, игра стала более быстрой. Теперь быстрые прорывы вполне реалистичны, компьютеру хватает интеллекта, чтобы игроки бежали в нападение, а не ждали, пока защита подтянется. Теперь игрок не прорываешься в одиночку, а отдает пас вперед, если перед ним стоит защитник. Компьютер использует своих звезд на все 100%, они уже не серые мышки в команде, а истинные лидеры. Также в этой части разработчики упростили защиту, и теперь она не такая железобетонная. Количество перехватов уменьшилось — не особо погрессуешь компьютер на его половине. Блоки стали более реалистичными, притом что они, как и перехваты, достаточно разнообразны. Также в 2006 НБА

27-30 ЖОВТНЯ

третя міжнародна виставка цифрових технологій

цифроМанія

ТЕРИТОРІЯ БРЕНДІВ
ЗАПОШЕННЯ

Виставковий центр



Організатор виставки



Генеральні інформаційні спонсори



Медіапартнери



Інформаційні партнери



компьютер помогает в защите, заставляя игроков выпрыгивать в блок на сложности Super Star — этого не было раньше. Также увеличались шансы подобрать мяч под кольцом соперника. Игроки стали более живыми — радуются своим удачам, а забрасывая мяч в кольцо, лихо бьют рукой по шиту.

Еще пара слов по поводу реалистичности. Я очень обрадовался по поводу того, что Шини Морин наконец-то научился блокировать сломы и броски соперника. В НБА 2005 он только и умел, что фолить при попытке помешать броску, хотя в реале он блокировал таких игроков, как Йо Мин, Дирк Новицки (для сравнения, рост Мэриона — 2.01 м, Йо — 2.28, Дирка — 2.14; эти цифры должны кое о чем говорить). Вот только не пойму, почему Ален Айверсон не умеет делать слэммы в НБА 2006, хотя он с этим справлялся в прежней версии. Еще мне не нравится, что Шакила О'Нила блочат все кому не лень, это не есть гуд. В одной игре Шак получил от меня столько блоков, что в реальном НБА их бы хватило на сезон, а то и два. Особенно печально смотрятся блок сзади, к тому же чистый, когда Шак слэмтит двумя руками. Хотел бы я в жизни увидеть такое по телеку.

Я намеренно обошел вниманием конкурс слэм-данков — уж очень он аркадный и нереалистичный. Просто смешно смотреть, когда слэмат на 720 градусов, делают салты, а потом завершают слэм, проводя мяч два раза под ногами. Для этого есть игры типа стритбола, где игроки прыгают выше кольца. Уточню: отрыв от земли у них — 3-5 метров, а высота кольца — 3.05 м.

На глаз и на ухо

Движок тот же, его улушили немного, оптимизировали, проще сказать — выгляды все соки. НБА требует нового графического энжина. Тот, на котором сделали эту версию, уже довольно-таки отстал от современных новаторов. Но в этом есть и свои плюсы: в баскетбол могут поиграть даже те, у кого еще стоят МХ'ы и тому подобный раритет. Изменились модели игроков, они стали реалистичней по сравнению с НБА 2004 и 2005. Но в любом случае доработать очень не помешало бы: пропорции тел не совсем совпадают с их прототипами в реале. Трибуны с болельщиками стали красивее, но разглядывать их незачем, лучше сконцентрировать свое внимание на площадке. В новой версии баскетбола добавилось много движений, их анимация очень качественна и реалистична! Есть, конечно, и минусы: игроки каким-то образом умудряются держать в руках мяч, не прикасаясь к нему.

Музыка в игре очень даже неплоха. Когда идут последние секунды матча, а ты выигрываешь на очко, и мяч у противника, три-

буны кричат: «Защитал Защитал Защитал!» Есть и комментаторы, которые освещают события, происходящие на площадке. Бывает, правда, что ляпают не в тему. Например, Айверсон атаквала кольцо, а против него защищался Коби. Ален с трудом, но забил два очка, а комментатор хвалит Коби за хорошую защиту. Еще бати с озвучкой возникли тогда, когда я играл по Direct connect у. У меня комментаторы совсем сбрендили и говорили об игроках других команд, которыми в игре и не пахло. Например, «Кид отдал хороший пас на Данкана, а тот сделал отличный слэм», в то время как пасовал Нэш Стодемайеру.

Поспешешь — людей насмешишь

Игра появилась в продаже в конце сентября, а список игроков соответствует началу августа. То есть, примерно 30% состава команд не сходится с настоящими списками, даже на период выхода игры, что уже говорить о начале регулярного сезона. Нужно ждать каких-то обновлений от EA или же править самому списки, но там могут отсутствовать новые игроки.

У меня возникло ощущение, что разработчики по-быстрому склепали эту игру и приступили к разработке новой, с новым движком.

Добавлю пару слов по поводу сложности игры. Тем, кто играл в НБА 2005, особо переучиваться не придется, так что можете спокойно ставить сложность как минимум на All-Star, то есть третью по сложности — все-таки переход с 2005 на 2006 был более плавным, чем с 2004 на 2005. Лично я начал играть в 2005 на самом легком уровне, чтобы хоть как-то привыкнуть к игре. Но через месяц надоело, и я продолжил играть в 2004. В этот раз ничего подобного не произошло.

Ну а тем, кто первый раз видит НБА, рекомендую зайти сначала в тренировку и побегать там с полчасика, потом перейти к игре 1x1 на легкой сложности, а когда будете выигрывать в компьютерного оппонента на второй сложности, можете смело начинать играть командой на самом легком уровне.

Вывод

Если вы любите НБА, ждете 1 ноября (начало нового сезона), как света в темном туннеле, если вы поклонник серии NBA Live и хотите весело и приятно провести вечер — играть однозначно. Тем же, кто хочет поподробнее, что это такое, лучшего повода для знакомства с виртуальным баскетболом просто не найти! Еще никогда не был так красив и реалистичен НБА, за всю его историю!

Запрошуємо Вас відвідати третю міжнародну виставку-шоу брендів цифрових технологій **ЦифроМанія 2005**. Виставка відбудеться **27-30 жовтня** у виставковому центрі «КиївЕкспоПлаза» (Київ, вул. Салютна, 2-Б).

На виставці представлено:

- | | |
|--|---------------------------|
| : Комп'ютерне обладнання. | : Оргтехніка. |
| : Периферійне обладнання. | : Програмне забезпечення. |
| : Телекомунікаційне обладнання та послуги. | : Цифрова електроніка. |

У рамках виставки:

- | | | |
|--|---|-----------------------|
| GAME | : Ігровий | : Презентації новинки |
| AMD | чемпіонат | : Розіграші |
|  | : Рейтинг уподобань споживачів щодо торговельних марок у галузі інформаційних технологій. | |

Відіть свій голос за улюблену торговельну марку. І ви зможете стати учасником розіграшу грошей, який відбудеться 30 жовтня на виставі.

Дивіться програму заходів на сайті www.dmania.euroindex.ua

Виставка працює:

27, 28 жовтня з 10.00 до 18.00 — для спеціалістів;
29, 30 жовтня з 10.00 до 19.00 — для всіх бажаючих.

Вхід відвідувачів вільний за 30 хв. до закриття виставки.

Прізд:

Від станції метро «Нивки» спеціальним безкоштовним автобусом, а також тролейбусами № 5, 26, 36 і автобусами № 14, 23, 32 до зупинки «вул. Салютна».



4860432

Разработчик: Qbik Interactive

Издатель: Новый Диск

Жанр: action

Системные требования: P3 700 МГц,
128 Мб ОЗУ, 32 Мб видео

Вирджин КЕМПЕР

АНТИ КИЛЛЕР

Здравствуйте. Меня зовут Тоша Куценко, я очень популярный актер, настолько популярный, что по фильмам с моим участием уже делают игры. Как, вы еще не слышали о ней? Ну так и быть, расскажу. Игра называется «Антикиллер», и как вы догадываетесь, делалась она по известному фильму с моим участием... Видать, особенно фильм затронул группу разработчиков из Qbik Interactive. И настолько их тупило, что ребята не задумываясь приняли предложения от компании «Новый диск» создать «игру по мотивам»...

Время расхлебывать

Вот в мире существует такое понятие: халтура. Обычно это слово расшифровывается как «тупое списание денег» или что-то вроде того. Так вот, упомянутый чуть выше проект является именно халтурой, причем не просто халтурой, а самой что ни есть халтурой с большой буквы — я, конечно, выразился бы более емко, но, увы, цензура не позволяет употреблять такие слова. Правда, разработчики нашли класную отмазку: «малое количество убитых енотов» и «слишком ограниченные сроки». Известное дело, на этих демонов можно свалить абсолютно все, и криворукость программистов, и тупость гейм-дизайнеров. Так что, дорогие читатели, если вас в этой игре что-то не устраивает, знайте — во всем этом виноваты деньги и время, а никак не разработчики.

Ну ладно, критиковать каждый горазд, давайте все же посмотрим, как же такого умудрились впихнуть на эти два компакт-диска.

Игровая компания предоставляет нам в виде этого дерева миссий, или, как называют их разработчики, глав. Глав эти строятся в очень интересном порядке. Первый уровень вы играете непосредственно за Лиса, выполняя задания, которые некоторые отношения к сюжету фильма не имеет. Далее игра возвращается к фабуле фильма, но зато разветвляется. Тут вы вправе выбирать: либо проходите три уровня за

бандитского авторитета «Баркаса», либо за дебила-анархиста по кличке «Амба». Одним словом, кто вам по душе, за того и играйте. Пройдя эпизоды за одного из них, вы получите доступ к трем финальным главам — в них, конечно же, вы опять станете Лисом.

Только не думайте, что все эти смены на что-то влияют, кроме локации и skins управляемого вами персонажа. Смысл в игре все же один — стрелять во все, что движется. Причем, чем дальше мы идем, тем больше нам придется стрелять, так как количество местной братвы с каждым уровнем, естественно, растет.

Вот так вот дорогие геймеры дела обстоят с геймплеем. Ну что, кто уже хочет поиграть в это чудо? Кстати, могу даже автограф дать, вот только за ручкой сейчас схожу. Что вы говорите? Почему хоже, как раненая в известное место рысь? Так это моделиеры меня таким сделали! Вы еще не видели, как круто я прыгаю, не сгибая ног. Говорите, кусок основной коры на спине? А это не кора — это куртка и меня такая, кожаная, типа. Просто ее так нарисовали. И теперь я похож на пенек с квадратной лмсой головой и непонятно откуда растущими руками — такой себе славный Буратино образца 1996 года...

Гоп-стоп, ла-ла-лей

Графика ужасна во всех отношениях. Графический движок RenderWare явно использован меньше, чем положиву. Все квадратное, броненбойное, неправдоподобное и приклеенное к полу. Уровни отличаются только цветом стен и количеством всякого мусора, который обладает пуленепробиваемыми свойствами и за которым очень удобно прятаться. Ну и еще для пущего эффекта разработчики нарисовали на полу всякий бытовый хлам: бутылки, банки, кирпичи, щепки и прочую дрянь.

Говорить о реалистичности моделей вооружения тоже нет смысла, в этой игре все деревяннее. Палочки поменьше — это пистолеты, а палочки побольше — все остальное.

Игровая озвучка тоже жутко однообразная, практически сводится к трем родам звуков: оханью персонажей, когда в тех попадают, звукам выстрелов и звукам от попадания в предметы. Причем неважно, из чего этот предмет сделан.

Музыку ругать не буду, ибо фанаты «чистого пацанского репа» все же есть. Хотя лично я не люблю песни про братву, лавандос, ганджубас и горячих пацанов...

Вот такая вот игра получилась. Какие будут вопросы? Есть ли в игре куралачные бои? Нет. Нет и никаких зоничных уровней. Я же говорил, у разработчиков были очень короткие сроки, потому от этой идеи они отказались. Почему графика такая убогая? Так парни из Qbik Interactive сами сказали, что графикой они никого удивлять не будут, хотя тут правда есть чему удивляться. Есть ли в игре видео? А как же — знаете, сколько в игре кусков из фильма? Аж на целый диск хватило! Скажу даже по секрету, там практически весь фильм, не считая некоторых словесных сцен. Просто разработчики посчитали, что так оно будет быстрее, нежели приглашать меня и других актеров для озвучки. А еще эта игра будет выпущена на американский рынок, так что и там тоже смогут насладиться деревянными русскими пацанами... Стойте! Куда же вы! А авторграфы? Я же еще самого главного не рассказывал! Разработчики готовят нам вторую часть...

Вывод

Не смотреть, не покупать, не играть — и взрывать все магазины, где вам пытаются ее впарить.



Great Maniac

СТЕПНАЯ
ОГОНЬ НА ПОРАЖЕНИЕРазработчик: Asobo Studio
Издатель: Hip Interactive
Жанр: шутер
Системные требования: CPU 1.5 ГГц, 256 Мб
ОЗУ, 32 Мб видео, 2.2 Тб на винчестере

Осень за окном, судя по всему, решила окончательно вступить в свои права. Полностью оправдывая эпитет «промозгая», она уже который день радуется холодным ветром и мокрым дождем... хотя, надеюсь, к тому моменту, как номер появится в продаже, ситуация переменится к лучшему — во всяком случае, синоптики обещают.

Но пока вечера, которые к тому же становятся все длиннее и длиннее, приходится проводить в домашних условиях, позабыв о прогулках на свежем воздухе с друзьями и пивом. В такие моменты очень ценится наличие дома компьютера, на котором можно запустить какую-нибудь игру, способную развеять вселенскую тоску, навевая уютную обывателью погодой.

«Спецназ: Огонь на поражение», или же **Special Forces: Nemesis Strike** в девичестве, как раз можно назвать такой игрой «по погоде», за которой будет приятно коротать очередной дождливый вечер. В меру напряженный шутер от третьего лица, с приятным геймплеем, достаточно длинный, чтоб увлечь игрока на неделю вынужденного простоя, и достаточно разнообразный, чтоб за это время не успеть ему надоесть.

Игра практически не несет в себе никаких нововведений — напротив, все элементы геймплея, которые нам в ней встретятся, мы могли наблюдать и раньше, в сотнях игр смежного жанра. Просто именно тут все они собраны воедино, причем в правильных пропорциях.

* * *

Ведущий сюжет прост, как шуруп, и шаблонен до невозможности. Есть безумный злодей, организация, которая с ним борется, и в которой служат два элитнейших бойца, не раз спасавшие землю, а также симпатичная девушка-координаторша, определенно не равнодушная к одному из них. Через нее начальство периодически подбрасывает главным героям задания по зачистке того или иного объекта от засилья вражеских приспешников. Нечто в этом роде, с редкими, но довольно неожиданными поворотами, продолжается на протяжении двух с половиной десятков миссий.

Они, хоть в поголовном большинстве случаев и сводятся к убий-их-всех-а-потом-растерзай-босса-иногда-на-время, на самом деле вполне разнообразны, причем не только и не столько за счет часто сменяющихся декораций. Огромную роль играет разница в способах устранения противников в каждом конкретном случае.

Как уже упоминалось, главных героев в игре двое. Парни они до жути характерные, хоть психопортреты с них пишут. Хищник — адакий классический «коммандо» с притягательным в бою чувством, обросший горой мускулов и солидным арсеналом всего, что стреляет, режет или взрывается. Передвигается по уровням быстро и

прямолинейно, ни на секунду не отпуская спусковой крючок на большем пулемете, заставляя начальство разорваться на боеприпасы. Вражеского огня боится не сильно, благодаря энергетическому бронилету, который можно подзарядить от любой розетки, да и вообще, похоже, принадлежит к тому типу людей, которые даже торчащий из собственной ягодицы нож заметит, только если ненароком на него сядут.

Филин — натура куда более утонченная, в гуще событий находиться не любит. Его prerogative — дистанционное и незаметное устранение противников, а уж если условия для этого неподходящие, то в дело вступают скорость и стремительность с уклоном от пуль и уничтожением врага до того, как он успеет приготовить оружие к бою и выстрелить. На нем начальство тоже разорется, но уже не за счет перерасхода патронов, а из-за уймы тонкой электроники, которым напичкан спецкостюмчик Филина. Благодаря ему герой имеет четыре вида зрения (в том числе тепловое и сквозь нетолстые препятствия), а также способность к временной, зато практически полной невидимости — прямо как Хищник, но не из этой игры, а из одноименного кинофильма.

Как видите, стили ведения боя за обоих героев очень сильно разнятся. Миссии за них постоянно чередуются и иногда бывает сложно сохodu переключиться на новую манеру прохождения. Но, во всяком случае, это здорово спасает от гнетущего однообразия, присущего многим другим шутерам.

От него же, кстати, предохраняют и некоторые отдельные уровни, где нам позволяют поручить каким-нибудь видом транспорта, а также миссии с затыжками прыжком. Последние, кстати, можно причислить и к новинкам — во всяком случае, нигде, кроме как здесь и в старинном уже MDK, я таковых не припомню. Да и выполнены они просто «на отлично» — эффект присутствия дает полнейший.

Да и обычные средства устранения вражины вносят свою лепту в разнообразие игрового процесса. Десятки видов стволов, приблизительно поровну поделенные между главными действующими лицами, отлично сбалансированы, и каждый из них рано или поздно найдет свое применение. Не обошлось и без интересных находок: например, патроны к базуке Хищника выдаются более чем щедро, десятками. Что автоматический отключает в голове игрока установку на то, что их неплохо бы использовать на вражескую технику. В результате в игру добавились полубезысцевые со времен второй «Кваки» заботы по коридорам с ракетлауном наперевес.

Отдельного упоминания заслуживают гранаты, которые также используются практически повсеместно по причине большого количества и удобства в этом самом использовании. К тому же их имеется несколько видов, причем некоторые из них вполне экзотиче-



кие. Например, гранатка ММВ двух модификаций, которая либо резко притягивает к себе все металлические предметы в небольшом радиусе, либо столь же резко их растапливает. Выбрав из рук вражины табельное оружие или зашибить летящим в голову железным контейнером — что может быть приятнее? Даль, используются они не так часто, как хотелось бы.

Ну и, наконец, еще одна фишка, добавляющая особый привкус в коктейль геймплея — система рейтингов. Миссии можно проходить по-разному, красиво и не очень. Теряя здоровье в каждой стычке или слишком затягивая прохождение уровня, не надеетесь получить золотую медаль по факту выполнения миссии. А вот если вы пройдёте сквозь миссию, как подогретый нож через брусоч поджаренного масла, филигранно отстреливая появившихся в поле зрения врагов и не давая им даже шанса добраться до вашего брентного тела, то есть шанс получить награду. Например, увеличение количества здоровья или энергии костюма. А это, пожалуй, стоит того, чтобы в случае чего не полениться пройти миссию заново.

Я, конечно, отказываюсь в это верить, но, по всему судя, игра все же выполнена на самом лучшем в мире движке, носящем гордое название *RenderWare*, который уже начинает сыграть мне в кошмарах. Каждый раз, когда на его основе появляется новая игра, я с уверенностью констатирую, что вот, все, из него уже выжали все соки, графика выглядит максимально симпатично как для такого престарелого моторчика и т.д. И каждый раз появляются новые умелцы, ухитряющиеся выжать из него еще пару капель концентрированного нектара.

Достигается этот эффект за счет появления новых спецэффектов, до которых этот движок чрезвычайно охоч. Например, в «Спецназе» искажение пространства при взрывах выглядит почти так же красиво, как и в грядущем *F.E.A.R.* Почти — потому что зрелищным взрывам чертовски не хватает того буйства красок и четкости текстур, что в пресловутом *убер-ките* от *Monolith*. И тем не менее...

В общем, про графику опять придется говорить двояко. Да, движок старый, текстуры блеклые, полигонов мало, но... Но смотрится-то симпатично, черт подери! Неплохие спецэффекты, отличная анимация, в том числе и лиц персонажей (пока молчат). Твердая четверка! Только с минусом. За *RenderWare*...

Зато к игре не поленились прикупить какой-никакой физической движок. Который, правда, особой практической пользы не имеет (за исключением возможности пришибить кого-то ящиком, о чем читаете выше), а служит скорее для усаждения зрительного нерва, как в *PainKiller*. Все же гораздо приятнее наблюдать, как труп врага после выстрела из дробовика в грудь не просто оседает вниз и растворяется в воздухе, а отлетает назад метра на три, кувыркается и сползает по лесенке. Потом, правда, все равно исчезает, но все же...

Ну и уж если реше зашла о врагах, то впрямую вспомнить и об *AI*. Он на удивление неплох, террористы умеют прятаться, отступать, даже вести командные действия — правда, с некоторыми оговорками. Но иногда они действительно тупят, вполне, впрочем, в рамках приличия — ну, например, враг любит иногда прятаться за бочками с горючим. Или стрелять из бауки без учета разделяющего нас препятствия. Да и со слухом у противников случаются проблемы. Например, когда я, громыхая окованными ботинками по металлическому полу танкера и бряцая центромор оружейного железа на плечах, ворвался в рубку капитана, никто так и не обернулся. Пока я не прицелился как следует и не открыл огонь из всех стволов, — тут уж террористы начали отстреливаться. Все, кроме одного — он так и стоял у окна с грустью в глазах глядясь в морскую даль...

Пришлось даже бороться с искушением прокрасться мимо него на цыпочках и выполнить миссию без устранения печального романтика, но на обезвреживание бомбы в двух шагах от себя он все-таки среагировал, за что и попатился.

В любом случае, умиственная недостаточность противников с лихвой компенсируется их количеством. Не слишком много, а в аккумуля достаточно, чтобы как следует разгуляться и не скучать. Тем

более, что со зрением у них действительно все в порядке и на труп товарища они реагируют вполне адекватно.

Вечный бич переносимых на компьютер консольных проектов, а именно — управление, «Спецназ», к счастью, миновал. Персонажи довольно здраво реагируют на нажатие клавиш и движения мыши. Даже камера не мнит себя *Спирибергом* и показывает происходящее с удобного ракурса из-за плеча подопечного, а не пытается найти позицию, откуда кадр будет смотреться покрасивше. Хотя даже для таких случаев в опциях с приставочных времен осталась функция автоприцеивания.

В конечном итоге хочется лишь повторить кое-что из вышесказанного. Перед нами — представитель редкого в последнее время жанра под кодовым названием *ПХШ*. Что в переводе означает «Просто Хороший Шутер». Ему не светят абсолютные никакие почести, ничего нового в жанр он не привнес и так далее. Но зато в него действительно интересно играть и от процесса его прохождения действительно получаешь удовольствие. Он достаточно длинный, чтобы не кончиться на самом интересном месте, и достаточно короткий, чтобы не успеть надо-



есть, — точнее, игра оканчивается как раз в тот момент, когда уже начинает слегка утомить. Последний босс убивается уже чисто на желании его наконец прикончить и посмотреть финальную заставку с титрами — вынужден признать, финальный бой получился не ахти. Но зато после него игру можно с чистой совестью записать на полку и вспомнить о ней изредка — например, отвечая на вопрос друга: «Во что б его такое поиграть?»

Уездный город Игроград окутали темные тучи. Дождь шел уже несколько дней подряд, заставляя кадетов ютиться в теплых домах и отбивая всякую охоту таскаться на задания начальства. К тому же стипендию и премии за боевые вылеты задерживали уже не первый год, что служило дополнительным весомым аргументом для невыхода на пост. Так что в здании ДЗВР было непривычно пусто и безлюдно.

Посмотрел я последний раз в окно кабинета, откуда простирался прекрасный вид на окрестности... который, впрочем, уже несколько недель портила сверкающая вдалеке неоновым вывеска агентства по контролю над играми «СР», как магнитом притягивающая к себе некогда наших агентов. Вышел, закрыл за собой дверь на оба замка и на всякий случай забил крест-накрест двумя досками. От Кемпера. Хотя он, зараза, все равно пролезет.

Надвинув капюшон плаща низко на лоб, я хлопнула входной дверью, завел припаркованный под козырьком «корлея» и умчался в ночь.

Pantera SLS kawai@bk.ru

MIAMI
VICE

Рекомендуемые требования к компьютеру:
Pentium 3 1.3 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб
видео, 500 Мб на винчестере
Рекомендуемые требования к игроку: креп-
кий вестибулярный аппарат, уютный пакет
(комплект на 100 штук), железные нервы, уме-
ние решать сложные квесты

Встречают по одежке...

А иногда и по обложке. В случае с компьютерными играми, конечно, глупо было бы судить об игре по ее упаковке. Поэтому одежкой игры будем считать меню. Ну, могу честно сказать, что у такого портного я одеваться не рискнула бы. Игра начинается с заставок, пропустить которые нам не разрешат. Следано — значит, смотри, зря люди работали, что ли? А дальше — не легче. Помнится, сериал начинался с полета на вертолете. Условного, конечно: на протяжении демонстрации титров зрителям показывали морскую (или океанскую, точно не скажу) галь, пролетающую под ногами. Естественно, разработчики посчитали эти кадры одними из ключевых в создании антуража и атмосферы сериала — и не поскупились на длину ролика. А вот качество подкачал: нечто мутное серо-синее-белое летит по экрану со скоростью вражеского истребителя... и наносит сильнейшее поражение моему желудку. Никогда в жизни — ни-ког-да! — я не страдала морской болезнью, но эти несколько минут изменили мировосприятие моего желудка. Обычный стойкий к таким раздражителям, на этот раз он сдерживался только потому, что я забыла позавтракать. Но если доверять игре, это и есть незабываемый полет над Майами и пляжами этого города.

Оторваться от созерцания «чуда» вы можете двумя способами. Первый — просто выключить компьютер. Но разработчики умны, в этом им не откажешь. Они заранее блокировали подобные диверсионные действия, подготовив противоядие, — надпись «не выключайте компьютер, пока идет процесс сохранения». Дабы nepовадно было ☹. А если без шуток, то это явный признак того, что после переноса с одной платформы на другую — в данном случае, из версий для Xbox или PS2 — кто-то поленился доработать игру до игровального состояния.

Полыция Майами. Кабинет
патологанамота

Ну, что ж. Если я не отпустила вас от этой игры вступлением, до заключения могу это сделать, и даже не один раз. Чтобы никто не мог обвинить меня в голословности, разложим органы пациента по ванночкам, а выводы — по полочкам.

На первую полочку мы положим оружие. Только на втором уровне я сообразила, почему у меня всегда не хватает арсенала (и это несмотря на обещанный разработчиками огромный выбор оружия!). Понимаю, что это прозвучит несколько бредово, но все-таки. Вот я иду, у меня в руках пистолет. В заглянище — двухстволка. И есть место для третьей пушки. И вариант для нее есть — вот он, под ногами лежит, рядом с трупом. Поднимаю. Исчезает пистолет. А третья позиция в моем личном арсенале — правильно — пуста! Чтобы такого не произошло, надо перед тем, как поднять что-то,

убрать оружие. Ничего сложного, просто горькое ощущение того, что управляю я не бравым полицейским, а каким-то одиоруким бандитом. Но это только субъективное ощущение. Что же касается самого процесса игры, то такое построение действий мешает мало — если поднимать оружие после того, как зачистили всю территорию.

На ту же полочку, только чуть левее, положим управление. Оно никакое. Можно сказать, что его забыли сделать — ни просмотреть список клавиш, с помощью которых придется управлять персонажем, ни тем более дать их изменить, игра нам не предлагает. Настройки есть только для чувствительности мыши и джойстика. При всем этом управлять можно как геймпадом, так и обычным джойстиком. Шутки шутками, но управление жутко неудобное. Во всяком случае, с моим количеством рук...

Еще один сюрприз от создателей игры — это работа камеры, а точнее, угол зрения, подобранный таким образом, что как правило вы не будете видеть своих противников до тех пор, пока не столкнетесь с ними лицом к лицу. Естественно, чтобы не получить предательскую пулю в спину, приходится постоянно вертеть камеру вокруг себя и снова вспоминать управление «незлым, тихим словом».

Графика. Тут все еще хуже. Главные герои выглядят нормально — видно, что над их внешностью работали, старались, а вот все остальное явно не получило должного внимания. Окружающая среда ничем особо не выделяется: абсолютно бесцветные переходы, серые тона, уровни, выполненные по принципу бесконечных коридоров и лестниц — будто создали одну локацию, а потом ее подредактировали побыстрейком. Люди — жертвы авангардизма, грубо вытесаны из камня: все на одно лицо, без малейшего намека на то, что на миньку, но даже на шею. Цветовая гамма персонажей явно подбиралась под локацию, чтобы игрок не заметил врага раньше времени, они конспирируются под все те же серые тона.

Что касается озвучки и музыки, то создателям игры не удалось ее воспроизвести в той мере, в которой она на минимальном уровне соответствовала бы статусу игры по сериалу. Конечно, я могу предположить, что авторы даже не пытались создать нормальный звук, но тогда это уже прямая обида игрокам и потенциальным покупателям. Музыка, звучащая в игре, редко связана с происходящим, равно как и замечания главных героев после того, как очередного противника падает на землю, истекая красноватым потоком.

Вывод

А могла бы написать еще столько же, но не буду. По-моему, говорить что-либо еще об этой игре нет смысла — как нет и в том, чтобы в нее играть. Ну, разве что вы — мазохист или настолько ярый поклонник сериала, что ваше желание встретиться с его героями не отбить даже моалотком.





ЧТОБЫ БЫЛО ЯСНО,
ЧТОБЫ КАЖДЫЙ ЗНАЛ,
"ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР" -
ЭТО ТВОЙ ЖУРНАЛ!

ВЫБОР 2006 СБОР СРЕДСТВ! *



SW-257

Мощность: 8Вт(сателлиты)+12Вт(сабвуфер)
Динамики: 2" x 1" (сателлиты) и 4" (сабвуфер)
Диапазон Гц: 120-20 000 (сателлиты) и 70-300 (сабвуфер)
Магнитное экранирование
Материал корпуса сабвуфера: ДЕРЕВО



HD - 1071

Поддерживает форматы записи:
MPEG-4/DivX/DVD-Video/HDCD/
CVD/VCD/SVCD/DVCD/CD/CD-R/
W/MP3/Kodak Picture
CD/MR.OKO/JPEG

Возможность обновления программного обеспечения
Оригинальный дизайн, тонкий корпус, подсветка CD-деки



Призы предоставили:
Генеральный спонсор
подписной кампании
Kinyo =
Качество снаружи +
Качество внутри +
Качество звука



и спонсор компания Sven



* ПЕРВЫЙ И ЛУЧШИЙ НА УКРАИНЕ
ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК
"МОЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР"
НАЧИНАЕТ
ПОДПИСНУЮ КАМПАНИЮ

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС: 22307

5park

Monkey Island

Не все хотят быть космонавтами

Каждый из нас — и потерявший надежду старик, продающий поношенные кеды, и тучный кондуктор в забитом как шпротные консервы, троллейбусе, и одетый в костюм телепузика псих с Майдаана — все мы с самого детства нянчим свою заветную мечту. Своего взрослого божка. Свой лимит желаний. Кто на что горазд: доморощенный рэпер не вылезает с пляжа, мечта обрести шоколадный цвет кожи своих западных кумиров; восьмиклассник с жиденькими усами приближает себя к образу прокачанного до четвертого уровня фэйтера, фигурно отшлепывая свернутой в трубу газетой тараканов на кухне; лейбеголовый гопник вместе с пацанами сбивает со сверстников незабвенную мелочь, желая заслужить авторитет минимуму дона Карлеоне. Все они грезят: лысый, покупающий расческу; студент, читающий прайс новых видеокарт; щупленький школьник, листающий Playboy...

Собственная крылатая мечта переливалась и в мыслях паренюшка с нелепым именем Гайбраш Триппуд. Он хотел дышать ветром странствий и смаковать всеобъемлющую соленую воду. Он хотел поливать глотку ядерным грогом и снить хладнокровным клинком. Он хотел быть с золотом «на ты». Да здравствует пират Гайбраш!

О маме, папе и их дитяти

Дамы и господа, перед нами квест-реформатор, бодро цеголяющий своими новаторскими прелестями. Игра утонченная, изысканная и чрезвычайно приятная на вкус. Хотите, считайте ее ароматным леденцом, освежающим лимонадом или мятной жвачкой. И не заикайтесь о дате изготовления — для вечных ценностей она не актуальна. Но обо всем по порядку.

Итак, в 1990 году в инкубаторе конторы под названием Lucasfilm Games вылупился на редкость привлекательный малыш. Звали его — *The Secret of Monkey Island*. От старших братьев и сестренек его отличало несколько черт. Первая из них заключалась в том, что нам предоставлялся частичный контроль над губами и языком главного героя, то бишь именно мы должны выбирать фразы, что будут им произнесены. Это т.н. древо диалога дает возможность интерактивизировать речь и еще больше втягивает игрока в нутро, позволяя ощутить значимость собственного хода мыслей. Вторая — перченый и, в то же время, плюшевый юмор, позвоничиком проходящий через всю игру. С удивительной легкостью он отшвырнул за шкуру царствовавший доселе пафосно-угрюмый стиль тогдашних адвенчур. Так

Разработчик/издатель: Lucasfilm Games

Жанр: Adventure

Системные требования: 8088/8086, DOS 1.0 — 2.11, 640 Кб ОЗУ

Год выпуска: 1990

что играющие счастливички вмиг оценили достоинства игрушки и возвели ее в культ.

Теперь же позволяте представить человека, которого нужно благодарить за сие чудо. Встречайте — Рон Гилберт, дизайнер, идейный вдохновитель и создатель интерфейса этой игры, разработчик чрезвычайно удобного на то время инструментария разработки квестов под названием SCUUM и просто мастер на все руки.

Познакомились? Продолжаем.

Следующий логический блок текста

Для удовлетворения своих пропиратских амбиций Гайбраш прибывает на Melee Island — обитель и святую святых настоящих морских волков. И что же он там видит? Бесстрашные укротители морей и океанов посвящают свои будни грогу в захолустной таверне SCUUM (и где я слышала это название ©?), забыв о морском прошлом. Причина весома — в морском пространстве рыцет корабль-призрак одержимого капитана Ле Чака, на самом-то деле давным-давно почившего. Рыцет тот корабль, да топит себе все, что движется. Однако, несмотря на это, весьма respectable вида пираты все в той же таверне за столиком для V.I.P.-персон предлагают посвятить нашего героя в новобранцы. Для этого требуется всего ничего — откопать клад, обокрасть губернатора и доказать свое умение великолепно сражаться.

Такова нехитрая завязка сюжета. Привыкните к тому, что он откровенно классичен, хотя далеко не единожды будет путать зигзагами, создавая приятную интригу. И, что еще более приятно, постоянно нас убаюльвать.

Сюжет тутошний, конечно, преподносится вам не в виде повествовательных страничек, а устами самих действующих персонажей — в меру карикатурных и, неизменно ярких фигур. Красочность и колоритность всех образов — строгая аксиома, благодаря чему вы будете видеть их навсквозь. А ведь посмотреть на острова есть на кого. Чего стоим, например, назойливый продавец кораблей, общаюсь с которым, осознаешь, что шанс выиграть джек-пот в лотерею «Спортивная» — и то выше, чем вероятность того, что он от тебя отстанет. Или же каннибалы с острова Обезьян, всерьез опасющиеся повышения уровня холестерина в крови от поедания человечины. Или сверхотратительная отрезанная голова, служащая навигатором в пещере призраков. Или сами призраки: плюющие, спящие, танцующие и держащие в тюрме не менее призрачных кур, дышлат и свиней. Когда наблюдаешь такую душещипательную картину, хочется признать, что даже у мертвых жизнь бьет ключом.

Tell us, What is it?



Ингредиенты

Процесс погружения в сию авантюру в наши дни иногда сопровождается побочными симптомами в виде боязни ее интерфейса. Впрочем, после внимательного разбора «что к чему» это происходит бесследно. Дело в том, что треть экрана занята списком действий (поговорить, поднять, толкнуть и т.д.) и названиями предметов инвентаря. В начале девятидесятых годов такой подход считался наиболее комфортным, но в наше время непривычен. А хороший интерфейс — наилучший инструмент для безболезненного вхождения в сам процесс игры. Процесс же этот, не будет преувеличением сказать, воистину способен оторвать игрока от мира своей увлекательностью.

Занова в пятке очень многих адвенчур, именуемая «нелогичность загадок», здесь, за исключением парочки моментов, и вовсе не имеет места. Причем многим из загадок присущ некий шарм. Некая очаровательность. А порой — и вовсе гениально-сногшибательный эффект. Ради одних только дуэлей на шпагах с разбойниками стоит запускать волшебное *monkey.exe*. Те, кто думает, что в поединках решающую роль играют мастерство движения и острота клинка, сплюньте. Острота не клинка. Языка! Задача Гайбраша — на каждую насмешливую реплику в ходе дуэли ответить своим искрометным молниеносным контраргументом. И, вуаля — противник складывает оружие к вашим ногам.

— Однажды у меня была собака остроумнее, чем ты!
— Она, должно быть, научила тебя всему, что ты знаешь!
Как я уже упоминала, юмор — один из краеугольных камней этой игры. Приколы, которые могут приподнять уголок вашего рта, могут также и заставить сжиматься легкие в приступах смеха. Естественно, приводить примеры этого юмора — столь же неблагоприятное занятие, как и пересказ смешных моментов очередной комедии. По той простой причине, что все необходимо почувствовать самому — всеми фибрами души. Кстати, что в шутках приятно и непривычно, так это полное отсутствие гениально-пошлой направленности, присущей абсолютному большинству изданий, претендующих на развлекательный жанр. Единственное, что требуется от вас — уметь орудовать разговорным английским со всеми его жаргонизмами, чтобы понять, о чем, собственно, речь. В крайнем же случае не помешает иметь словарь/переводчик/преподавателя иностранных языков где-то неподалеку.

Как бы ни был вкусен пирожок, вы вряд ли его съедите, если он не будет иметь аппетитного вида, верно? Для тех, кто не понял, друзья, речь пойдет о графике. О том самом элементе, который, в отличие от пирамид, времени очень даже боится. Но испытание временем проходит все, а те немногие, кто спустя 15 лет не потерял свое лицо, достойны мраморного бюста на центральной площади Игрограда. Само собой, графика архаична, хотя и была едва ли не самой совершенной в 1990 году. Зато она чрезвычайно мила. Ее ручейки ручьище настоящих, а пляжи солнечно-бархатны, с легким растафариянским оттенком. Графика с удивительной легкостью передает мельчайшие детали этого чудесного мира, выписывая отменные пейзажи изумрудных джунглей и спящего города. Описать же великолепную сюрреалистическую пещеру вообще нельзя из-за нехватки эпитетов.

Пришла пора вспомнить и о том, что ваши уши тоже не будут сидеть на голове без дела. В игре присутствует красивый не всегда играющий саундтрек. Жаль, но роль этого ингредиента в нашем феерическом коктейле сводится к минимуму. Тем же, кого акустика не балует звуками, посоветую запускать игрушку через знаменитый эмулятор DOSBox. Так вернее. И надежнее.

Сквозь тернии — к звездам

Каждый из нас помнит, чит и стремится сделать три вещи, невыполнение которых делает жизнь празднопрожитой: родить ребенка, посадить дерево и построить дом. Но наш герой далеко не садовник, не строитель, да и на роль отца не тянет, ведь необходимую для этого возлюбленную еще нужно отыскать. Ну и что, зато стать пиратом, воплотить в жизнь

три других задачи, — запросто! Клад вскоре был в руках — и оказался банальной рубашкой. Умение фехтовать с блеском было доказано. Еще бы, состязаясь с таким интеллигентным сквернословом невозможно, будь у тебя хоть десять губ (© Sir-J). Ограбление дома губернатора было последним пунктом, выполнения который, можно было бы спокойно отключиться на спинку стула в таверне рядом с пиратской братией. Да вот незадача — губернатор-то девушкой оказался. А ранимый и падакий на губернаторов женского пола Гайбраш возьми да влюбись... Ну дак, это все присказка. Сказка начинается с того момента, когда любимую похищает коварный, подлый и бессовестный злодей Ле Чак, за которым, едва успев собрать команду, бросается наш отважный герой. Чего только не предстоит ему пережить, пока команда отлеживает бока на палубе, загорая и читая книжки: и блуждания по острову Обезьян в поисках хоть каких-то нитей, ведущих к любимой, и домогательства тамошнего Робинзона, побуждающего Гайбраша вернуть его к цивилизации,



и поиск корня, из которого варят пиво, умерщвляющее призраков. Что ж, цель, как известно, оправдывает средства. Тем более, что наш злодей-антагонист (губа, видать, не дура) решил стать мужем похищенной...

Хорошая добрая сказка никогда не называлась бы так, не будь у нее хорошего конца. При виде счастливой парочки, с восторгом глядящей на роскошные залы фейерверка, при виде искрищихся глаз спасенной и сияющего Гайбраша только самый черстводушный наблюдатель не зайдет в приступы счастливых слез, которые сможет прервать лишь очередная аляповатая фраза новоиспеченного пирата.

Мы писали, мы писали, наши пальчики устали

Понрав в эту чудесную игрушку, я с потрохами вырываю ее из экрана и прижимаю к груди со словами: «Как же ты прекрасна, милашка». И мне неважно ее консервативный вид. Мне неважно то, что она немая. И вы, ручаюсь, тоже мгновенно забудете об этом, как только ее очарование дойдет до вас, являя чувствам Луну, океан, пальмы и голодную обезьянку. Возможно, послушав начало анекдота, вы захотите дослушать его до конца. Возможно, съев конфетку, вы захотите проглотить вторую, третью и четвертую. Возможно, вы просто крикнете: «Еще!» И в этот момент вспомните о *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, *The Curse of Monkey Island* и *Escape From Monkey Island* — остальных трех частях знаменитой саги. Тогда на вас снизойдет благословение великого Мегабайта.

Играйте и выигрывайте!

Кирилл ТАЛЕР & Jaguar

Э С Х А Р - 2 0 0 5

Мадагэсхар, или Жизнь животных в условиях леса

В главных ролях:

Мохнорыл Талер — свинтус, каких мало, что в душе, что на лицо, инициатор данной инициации... то есть командировки;

Jaguar aka Вирджин Кемпер — молодая, но уже очень позорная кошка (у Таера не всегда получалось отгнать девочку от мальчиков. — Прим. Кемпера). То есть, доблестный зверь Ягуар, на счету которого несколько байдарочных и горных (Крым) вылазок в составе Специальной Экспедиционной Стан Департамента, ведомой Ретисом и Gluk'om, а также не менее доблестное выливание себе на руку расплавленной пластмассы в качестве доказательства непоколебимости нордического характера;

Macbeth — зверь очень редкий, настолько редкий, что даже в Красной Книге его безуспешно ищут остальные попавшие туда звери, но найти никак не могут. Подпольная кличка *Гордый Птиц*, которого даже если пинать, всё равно не полетит, если не захочет. Аналогичный завсегдатай:

Dio — просто животное! Вы хотите комментариев? Их не будет!

В рамках — То «Вертикаль» и сочувствующие: Лесья Рой (поёт и играет на виолонч.), Илона Володина («Адашкова» (пишет стихи, молчит)), Витя Тихомир (организует строителей, строит организаторов!), Жёня Мележко (играет, поёт, очаровывает!), Вадик Воваков (чмырит, потому что одолевый), Феня (чудо, потому что заботится обо всех о папках!), Костик (наблюдает, потому что наблюдательный!), Шурушкин (см. о Костике!), Оксана (см. о Шурушкине), Доцент (О-о-о-о!...), Ирина и Илона (показывают из Днепропетровска!).

В эпизодах: кедры (деревья), кедры (барды), палатки, костры, гитары, песни, напитки, конкурсные отборы, большие концерты, заместитель мэра Харькова, плакат «Пьянству бой!», девочка-скандал, мальчик-абзац, поезда, вагоны, звёзды, утро...

Аннотация

Неред тем, как начать писать эту статью, мы решили на всякий случай ответить еще раз на часто задаваемый вопрос, а именно: «Зачем мы пишем о наших выходах в компьютерно-игровой журнал?» Дело в том, что подобными статьями мы хотим показать нашим юным (и не совсем) читателям, что жизнь не заканчивается на видеоиграх. Как бы нам не нравились виртуальные миры, реальную жизнь мы все-таки любим больше.

И в очередной раз мы хотим вам рассказать, как проводим время, когда находимся по ту сторону зловонных ниппаганов, ужасных прирученных и красивых драконов. На сей раз это не байдарочный поход и даже не очередное неприятное совещание, а настоящий «Харьковский фестиваль авторской песни», на который ДЗВР делегировал одного матерого агента и одного не менее матерого старшего кагета... Стоп! На данный момент Жагач перенимает бразды правления у доблестного Maniac's, которого, как и всякого уважающего себя агента, помнил астрал, мента... и прочие дали, способствующие самосовершенствованию.

Поэтому история о рейде не территорию кедров, как в простонародье именуются ольдовые барды (ну, те, которые бородастые, немного пьяные и гусливо тянут: «Изгиб гитары жо-о-о-олтой!...») войдет в анналы Департамента как боевое крещение будущего агента и секретаря ДЗВР Jaguar a.

ТУДЫ

Вышеперечисленные животные оказались очень даже подготовленными к подобного рода передвигам. В час отправления поезда Jaguar, Dio и Makbet стояли у вагона, поднянутые, умытые, почти не шатающиеся, готовые к подвигам во имя добра —

и расписание 4-х дней. Заднюю у вагона составляет знакомство с другим коллективом — **Теоретическим Объединением «Вертикаль»**, которое много и продуктивно развешивает по подобным фестивалям. Практически на всех фестивалях их, мягко говоря, недолюбливают. По судам сами: несмотря на «высокое» название, ребята играют истиннейшей воды бард-рок, за что их шутят на классических туристских съездах (слышим лозунг и дерзко!) и не принимаем в рок-тусовках («электричество» с собой нет, парфюма при исполнении нет, под «Арио» — «Океан Эльзы» не косят). Плюс ко всему, «Вертикаль», мягко говоря, любит на подобных фестивалях похуизничать. Именно мягко говоря...! Очень годится своей репутацией!

В общем, вы поняли, что знакомство бард-скандинавизма с форменных животных не могло не закончиться взаимопониманием с первых слухов... то есть, слов. И, как ни странно, животные зарулили скандинавизм. Когда даже Талер, похрюкивая, забрался с ботинками на полку и отдался грёзам и сновидениям, а «вертикалкаеды» и подавно отдыхали перед затравленным боем (пытать и злить одовых бардов — это не фунт изюму слопают!), в два часа ночи в тумбуре Jaguar и Makbet тянули нестройными баритонами «Туркестанский экспресс» Сергея Капустина, а на их фоне выделялся хриплый басок Дю...

Тама. Приезд

У вот мы на месте. Перед нами вторая столица Украины! Ура! Выйдя из вокзала, я сразу понял, что этот год не прошел для Харькова даром. Незнакомство, на него так повлияло, но город просто сиял. Огромная площадь, фонтаны, цветущие клумбы, дешевое пиво и куча симпатичных девушек. Я бы мог еще много чего рассказать о этом замечательном городе и о нашем путешествии по нему, но, увы, бумага не имеет тех свойств, что присущи резине. Так что включаем переметку вперед и...

И вот мы уже недалеко от места проведения фестиваля. Для тех, кто еще не пональ, — проходит все это мероприятие не в городе, а в лесу. Приезжает куча таких же небритых, как и барды, рабочих, ставят в лесу сцену, по типу майдана, устанавливает аппаратуру и уезжает. Потом приезжает куча народу с палатками и начинают потихоньку окупаться, пытаются выбрать местечко поудобнее и поближе к сцене. Единственное, что меня снова удивило (хотя после «Лесной Фестиваля» я почти привык), так это тот факт, что контингент в лесу собрался разнообразнейший.

Тут вам и одающие туристы, десетки лет 50-ти, умеющие ходить босыми ногами по битуму стекули наги улитки. И обыкновенные семейные пары с детьми, тещами, кумовьями и сватами. И даже панки, количество которых составляло, скажу я вам, половину всей массовой фестивали авторской (1) песни. Но я немного отклонился от темы. Итак, не успев толком разделиться, великая скандальная «Вертикаль» уже побежала сметать, кто и где понимает на «мастерские».

Что такое «мастерская»? Отборочный тур, победители которого участвуют в Большом концерте. На мастерских обычно сидят 3-4 одцовых барда, слушают конкурсантов, а потом... делают примерно то же, что спецанкеты делают с несмысленными кадетами и их отчётами. Ужасы додумаете сами!

Jaaguar вначале тоже собрался на «мастерскую», но потом послушал тех, кто там выступал, и понял, что пока еще не дорос...

Тама. Отбор

У вот на мастерских стади появляются «вертикальщики». Оттела Леса, отгичалис Волков и Ладолша (Воллошин), иксне творчествe привили, обласкали и записали в программу ночного концерта. Тут на сцену — точнее, «под нее» — выходит «вертикалевская» гордость Мохноры Таер, который, будучи тоже очень гордым, решил пойти к самым кедровым кедрам на всем фестивале. Подходит, подставляется, садится прямо на траву (лаовку опровергнули прои-



двые авторы после жуткой критики в их сторону), талантливый пианист и начинающий певец «Биет плащатыми...». Закончив и выслушав неожиданные положительные отзывы, талантливый пианист мобилируется и начинает петь «Ты иль...». Кеды, которые слышали Талера впервые, выжили в студии, наткнувшись на лоб и делая вид, что вынужденно слушают. Один из них (а именно, организатор фестиваля со звуковой фамилией Чайка) даже намекая, что кой-какие слова из текста не встречаются в словаре русского языка. Ну, а кедарам помоложе песенка пришлось по душе, некоторые из них даже тихо и ритмично постукивали ногой (Одной на всех... — Прим. лит.ред.). Но все равно раскритиковали, несмотря на аплодисменты большинства слушателей. Талер сдается не стал и напоследок спел «Золотоволос». Чем эта песенка не понравилась одцовым бардам, он так и не понял, ибо говорили они очень тихо и неразборчиво, но в итоге «Золотоволос», которое в народе гордо именуется «Синие Обезьяны», на Большой концерт не поставили. Мохнорыл после этого пошел в виртуальную вентиляцию, утратить проблемы...

Фестиваль наконец-то немного затих, мастерские закончились, люди разошлись по лагерям заниматься своими делами. Жагаг отправился знакомиться со всеми, с кем еще не успел, Макбет отбегивал на свой «цифровик» местные достопримечательности, Фей кормила всех, кто подходил к лагерю ближе, чем на десять метров, периодически отлеживаясь, чтобы выпустить из кустов очередного ушлого панка, уложить на кармат, накрыть одеялом и насильно впахнуть в организм бубик.

Тама. Концерт

К часам этап девяти дней начался собираться возле сцены, занимая самые удобные места. Некоторые «вертикальщики» уютно устроились под сценой, пришлось туда идти и многогрудальному Ягуару. Талер, меж тем, вылез из виртуальной вентиляции с вердиктом: «Хулиганские песни на концерте — бить!»; но на подтанцовку ему нужно было две синих ботинок. В качестве первой была выбран опытный Витя Тимохин, уже пробовавшийся в синей шкуре. И тут Ягуар ощутил на себе нехороший взгляд Талера...

Концерт начался. Вначале отмени свое

творчество кеды, а потом и до простых сметных (Блин! И сюда бухгалтерия добралась! — Прим. лит.ред.) дошло дело.

Самое комичное в этой ситуации то, что концерт планировался чисто по, так сказать, туревским старым песням, типа уже упомянутой «Изиби гитары желтой». Но тут на сцену пригласили Талера. Пришлось выйти. И не только Талеру, а еще Тимохину, Ягуару (который дико нервничал) и Лесе в качестве дирижера. Мохнорыл начал петь...

После первых трех строчек и трех движений подтанцовщики зрители, пребывая до того в сонно-лирическом настроении, уже рыдали в экстазе, отлекаясь только на то, чтобы периодически аплодировать.

Выступление прошло замечательно, не считая небольшой заминки со стороны Ягуара, который немного забыл текст, но быстро поправился, так что почти никто ничего не заметил. Тем более, неформальной молодежью было в кайф, а матерым бардам во время песни было не до поиска мелких неточностей в тексте или подтанцовке. Сам факт подтанцовки на фестивале авторской песни вверх их в состоянии прогнал!

На Чайку, одного из главных организаторов, во время нашего выступления было больно смотреть. Он даже попытался нас помирить, когда выступал после. Но нас спасла незнакомая девушка, гораздо более буйная и эротичная, нежели все обезьяны, вместе взятые... Со сцены её стаскивали не менее восьми раз, а так как девочка была крупная, то процесс сопровождался чисто эстетическим удовольствием зрителей...

«Вертикаль» также выступила в своем стиле — одцовый Вадик Волков ударил по ушам собравшихся великим, могучим и непечальным словом! Разгром довершила Леся Рой, тихо-тихо сказала со сцены: «Панки хой!... Правда, этим она успокоила совершенно разбушевавшихся зрителей... И только «Адошка» Инна на сцене была тихой и теплой, никому не привязала и не скандалила. И это верно — в любом правиле должны быть исключения.

Макбет и Джо сидели в первых рядах зала и ахуляли все те прелести, которые возникали лишь там, где stalkивается уютный Гольфстрим авторской песни и холодные, нечеловеческие шторма бард-рока и панк-барда.

А песен хороших — действительно хороших, которые не стыдно добавит в плейлист наравне с «Арией», Высоцким, Калугиным, Дырким — было неожиданно много. Как со стороны Гольфстрима, так и от нечеловеческих северных штормов...

Тама. Ночь и утро

Нашей стоянке повезло: в соседях оказались самые голосистые и брутальные существа, панки. Пригнеч не

только из Харькова (городок Эскар расположен под Чугуевым, который, в свою очередь, расположен под Харьковом), но и воронежские из России, одесские и еще Бог знает, какие. Само собой, после однозначной победы на большом концерте (фестиваль был дружеского формата, потому «гран-при», лауреатства и дипломы с отличием никому не раздавали — главным фактором победы стали аплодисменты зрителей!) хотелось поорать песен в своё удовольствие, благо свежий лесной воздух Партизанской Поляны, на которой проходило мероприятие, тому способствовал. Потому необыкновенное соревнование с панками «кто громче» проходило с переменным успехом, а затем соперник решил «сдаться по-китайски» и перешел к нашему костру...

По ночному фестивалю ходили люди целыми «кострами» — знакомиться друг с другом, переживать песенный опыт или просто слушать. И, в общем-то, было все равно, «звезда» ты местного масштаба или просто слушаешь — костры, они для того и созданы, чтобы обгорать: себя, гостей, небо...

И, уже засыпая, Талер слышал, как отбросившие стеснительность Жагаг и Макбет наконец-то вооружились гитарами и теперь показывают панкам, где живютные эмали!

Оттудова

Вот и все. Закончился фестиваль, панки развлекались по домам, не забыв вежливо поблагодарить нас за теплый прием, кормежку и ночные сернады. Наша команда тоже задерживалась не стала, собрала вещи, упрятала в чехлы измученные за ночь гитары и отправилась на вокзал. Обратом мы ехали еще веселее, у нас в вагоне было два Алексея Сургучева и два Вадика Волкова, проводник вначале удивился и позвонил в первый вагон, своему начальнику. Представьте его выражение, когда оттуда сообщили, что в первом вагоне тоже едут два А. Сургучева, причем один из них — симпатичная девушка ☺.

Дело в том, что вся наша экспедиционная компания в составе 4-х человек ехала по документам Жагага. А вот двое Вадиков Волковых оказались настоящими тезками-однофамильцами!

Было еще много всякого, но увы, свободное место заканчивается.

Что сказать вам напоследок? Не задиривайтесь на виртуальных мирах, в жизни есть



Записки Автоответчика

Tom/Doc/КЕРТИС kertis@mycomp.com.ua

ПРОМОКШИЕ ПИСЬМА...

У природы
plohoj@pogodi.net

Д х, погода такая, что не каждая собака своего хозяина на улицу выгонит. А нам, агентам ДЗВР, что дождь, что снег, что землетрясение с дунами, все одно — бегом марш на трудовые будни или на беспорядочные подвиги. Скажете, всем на работу плавать приходится? Так то на работу, а нам миры спасать нужно. А спасательные работы — это вам не Шариков мутузить, тут подход правильный нужен. А какой может быть подход, если в кроссовках хлюпают, с головы капает, а пальцы настолько одеревенели, что ими только гномам раны отщипывать, до полного срыва башки.

Я, конечно, не Пушкин и даже не Шевчук, но по поводу осени мне есть что сказать. Одно сдерживает разгуливающего фантазиста, нет, не дети, которые нас читают. Их родители, среди которых могут оказаться мастера спорта по боксу, депутаты и прочие прокуроры. А то бы я высказал свои мысли...

Ну ладно, сталкер с ней, с осенью этой. Как говорится, покаптитант и отчалит, уступив место зиме. Станет ли от этого хоть кому-то лучше, еще неизвестно, но в будущем нужно смотреть с надеждой, надежда — она сорвет, даже если вера и любовь откажут.

Ус, извините, занесло. Нас же родители читают...

Так, о чем это я?

Ах да, я ведь на письма отвечать собираюсь! Если, конечно, смогу разобрать что-то в этих промокших файлах, принесенных мне истекающей водой мышью. Хорошо еще, что мышь у нас летучая, а то пала бы смертью храбрый при попытке форсировать лужу, окружающую нашу штаб-квартиру.

Да, и еще — перед тем, как приступить к исполнению своих посредственных обязанностей, сообщу одну новость. Дело в том, что в штате ДЗВР произошли очередные изменения, и камрад Маньяк покинул нас. В связи с этим вакансию секретаря Департамента занял Вирджин Кемпер, более известный как Ягуар. Адрес, на который нужно слать статьи и гневные письма, остался прежним — garnes@mycomp.com.ua. Также вот пироги с котлетами по семьдесят копеек...

Я не люблю тебя...
стрелочник

Т у саух прошел, что в Департаменте появилась новая должность, стрелочника. Так вот, сообщая, резюмирую не надо. Должность уже занята, и стрелочник втихую переживает. Собственно, сейчас именно этим я и займусь, а поможет мне в этом нелегком деле камрад **diego1990**. Хм, судя по нику, это не камрад, а целый дон.

Только интересно, 1990 — это что, год разлива? Ну ладно, прочь, ненужные мысли, моя голова пуста, мои нервы прочнее стальных канатов, мои стрелки указывают правильное направление. Итак:

Очередной раз прочитал МИК... ххх... *Потом «Автоответчик»... Не знаю... Все МИК хвалит... Кричат об его особенностях... По мне, так он стал обычным журналом. И я объясню, по каким причинам:*

Не все нас хвалят, не все. Если о тебе все начинают говорить исключительно хорошее, то ты уже умер, а мы, как можно заметить, вполне еще ничего. Старички-бодрички, хоть сегодня в инвалидные коляски записывай.

1. Статьи. Написаны по шаблону — «Вступление — знакомство с игрой — звук, графика и т.п. — баги — вывод». Скринов мало. Ага, зато вы в своем стиле. Не европейском. Ну что ж, хвалитель атмосфера.

Есть многое на свете, друг Диего, что отменяет нас от остальных. И это не только количество скринов. В конце концов, для любителей веселых картинок есть и другие издания, а у нас, с нашей бумагой, сколько скринов не влезли, все равно с Европой не сравнимся. Значит, брать нужно другим — текстом. Маленькими черными буквами на сером фоне. Но, увы, тут я с тобой во многом согласен. Действительно многие статьи написаны именно так, а некоторые еще хуже — «Выбывание двери Ранду — новое задание — знакомство с игрой — немного о ДЗВР — звук, графика и т.п. — еще немного о ДЗВР или камрадах с форумом — короткий вывод — издательство над очередной секретаршей и сдача отчетов». Впрочем, если верить Борхесу, существует всего три оригинальных сюжета, а, если верить Пропшу, то любой сюжет можно свести к тридцати двум функциям (естественно, все функции одновременно не используешь).

Что это значит? Да то, что ЛЮБУЮ статью можно разложить на заглавие и убедиться, что написана она по одному из существующих шаблонов. Но вот вопрос, почему у одних это бросается в глаза, а у других нет? Ответ прост — личное мастерство автора. Увы, один приходит не сразу и не ко всем, а некоторые просто не считают необходимым что-то замаскировать шаблонность и вторичность своих статей, честно считая, что они пишут «информативно и полезно». Что тут можно сказать? Стараемся бороться. Вот только, увы, и тема, на которую мы чаще всего пишем, не отличается особым разнообразием. Игры, они ведь тоже создаются по шаблонам.

2. Шпиль. Он самый. Точнее, не он, а твое отношение к нему. Сначала, когда МИК был на пике популярности с фишкой ДЗВР, ты кричаловал, типа: «Фу, ашуй, не интересно». Сейчас ты говоришь: «Ой, не сравнивайте нас, он в другом формате».

Вот за что люблю я вас, камрады, так это за обоснованные наезды. И где, если не секрет, я писал, что «Шпиль» — отстой? Или, если на то пошло, где я называл отстойом хоть один игровой журнал? А насчет «не интересно», факт. Мне скучно читать игровые журналы. Все. Без исключения.

Зато что касается «не сравнивать» — так это да. Нас вообще нельзя сравнивать ни с кем. И из-за формата, и из-за нашего подхода к статьям.

3. Игры важнее гонимых? Ага, сделали бы тебе зарплату 500 грн., мы бы поостерели... надолго бы ты остался с такими принципами МИК. По моему, слова красивые, но не более.

Ну, я умею красиво завернуть, спорить не стану. Только... Что вы знаете, камрады, о наших зарплатах? Давайте не будем считать деньги в чужом кармане, тем более что он дырявый. Просто знайте — миллионы мы не получаем, недаром многие из нас работают еще где-то.

4. Интересно, а это точно игровой журнал про сами игры? Может, читатели покупают его ради игр, которые вышли, чтобы сделать вывод, тратить свои кровные или нет? Берем последний номер МИК. Точнее, за 10 октября. Итак, из 32 страниц только 12 (!!!) написаны про вышедшие игры.

Да нет, это бюллетень международного общества защиты каткусов от дельфинов. Интересная арифметика. Новости — это не про игры? Превью, они тоже не про игры? Музыку всякие... Ах, хочется читать только о вышедших проектах — тогда стоит забыть о журналах и сосредоточиться на интернете. Да и вообще, по-моему, давно уже писалося, что мы не игровое издание, а околониговое. Не нравится наша позиция? А как же тогда слова, что мы стали «обычным журналом»?

5. Все течет, все меняется? Вина в тараканах читателей? Уже... открой МИК двухлетней давности! Информативность + нестандартное описание = шедевр. Вот по какому принципу мы раньше работали. А сейчас... смотри начало.

Не обязательно в тараканах. Может быть, в мышках. Или клопах, я не работаю в санэпидемстанции, откуда мне знать? Насчет МИКА двухлетней давности — а почему не трехлетней? Или не четырехлетней? Кстати, открывай, перечитывай, да, есть штук наудать сильных статей... а где. Сейчас их количество не уменьшилось. За это я припоминаю письма двухлетней давности, где нас обвиняли во всех смертных грехах, включая три неканонических, и утверждали, что год (два) назад все было зашибись. А теперь... Рекомендую читать наш форум ☺.

Ну что ж... Я знаю, мое письмо не попадет в «Автоответчик», ибо ты пишешь кри-

тику тех камрадов, которых ты можешь высмеять. А мое ты просто полюбишься напечатать.

Вышла иду и поехал в Бобруйск за ж/б/вотными. Высмеять даже стоило можно, поверь, а бояться... Мы, стрелочки, поездов не боимся, мы их заруливаем.

Я не злой, просто болею

Нет, нет, не говорите, что я злой и надеваюсь над людьми. Ну и что, что меня из гестапо за жестокость уволили? На самом деле я белый и пушистый, просто работа такая. Как там пел камрад Бендер:

Я не разбойник и не апостол.

И для меня, конечно, тоже все не просто.

И очень может быть, что от забот своих

Я посееду раньше остальных.

Впрочем, чего это я, все о себе, да о себе? Арбайтен нужно! Где мои мекренки писать?

Вот тут камрад **Alex200412** написал следующее:

Многоуважаемый и всеми несомненно обожаемый доктор Томас Керпич!

Не всеши ☺

У меня в голове роятся мысли и, пока их не сдуло сквозняком, спешу их излить Вам!

Скорее, пока дождь не смыло.

1. Поздравляю, с некоторым опозданием, всю редакцию журнала с 200-номером (во загнул!) и естественно желаю вам расти и развиваться в лучшую сторону, радуя читателей все более и более качественными статьями!

Лучше позже, чем НЕ. Спасибо.

2. Мне о-о-очень нравится ваш журнал, но иногда попадают ТАКИЕ статьи, которые вызывают адровое недоумение, как ТАКОЕ вообще могло попасть в журнал. После прочтения одной из таких статей я об игре **СОВСЕМ** ничего не понял, кроме того, что написан в шутке статьи. Ответьте мне на этот волнующий вопрос, пожалуйста!

Ну, собственно, сложно ответить на данный вопрос, ибо, увы, наш штатный телезвук-телепатик в отпуске по болезни, а я мысли читать так и не научился. Нет, на самом деле, сложно что-то сказать, если я даже не знаю, о какой статье идет речь. Впрочем, я уже предлагала и предлагаю снова, устраивайте «разборы пилотов». Не понравилась статья? Пишите мне критику, как это делается у нас на форуме в теме «Обсуждение статей МИКа» — <http://www.mikportal.org/forum/index.php?showforum=67>. Критикуйте, не стесняйтесь, а если найдете заслуживающие внимания перлы (типа «Может быть, программисты из Ubisoft умеют делать немного по качественнее, нежели много, но как попалом!» или «Играя в третьих «Героев», поклонники до сих пор ждут пилотку, надеясь на просветление в умах разработчиков. А поскольку разработчики — новые, просветление такти настало»), обязательно присылайте. А я, по мере накопления, буду публиковать. Связь хороша не только, когда интимная, главное, чтобы она была двусторонней ☺.

Почти по Книгу

Ну, и, напоследок, письмо, не опубликованное которое было бы просто преступлением. Поэтому, слово предоставляется камраду **Andy Igbyth**:

Здравствуй, МИК в лице Керписа и Керпис в лице МИКа! Письмо написал камрад Фозер.

Внимание, все, что будет дальше написано — это чистая (безлосенная) ПРАВДА!

Если это письмо к тебе пришло, то свершилось чудо! Почему? Терпение, сейчас узнаешь.

Значит так, вздумал я как-то тебе письмо написать, написал, но после мне вздумалось его переместить в другое место, я назвал Ctrl+X и... свет потух!

Класс? Такое даже Стивен Кинг не придумает! Письмо было большое, и я решил, что опять напишу его, только позже. Прошло около недели, я написал снова. С отправлением решил повременить. А отправлять я хожу к другу (у меня нет хреновый). Записал, значит, я его на дискету (и снова что-то дернуло меня не копиро-

вать письмо, а вырезать). Прихожу к другу, а дискета-то около трех месяцев не форматировалась...

Думаю, дальше продолжать не стоит. Третий раз решился! Написал! Теперь даже скопировал, а не вырезал, отнес другу (он собирался ехать на море, поэтому надо было поторопливаться). **ОТПРАВИЛИ!!** А когда приехал домой, вспомнил, что твой ящик заканчивается не на ца, а на сотица. Для меня это был шок! Я отложил еще две недели. Друг приехал, и я снова пошел отсылать письмо (какой уже раз?).

Отослал (с правильным адресом)! А в следующем МИКе узнал, что у тебя база почтела =(((Ну и вот, спустя какое-то время, я снова отжался.

Поэтому, если письмо пришло, тогда проклятие письма снято! Да, бывает. А хочешь, расскажу страшное? В субботу у нас... снова рухнула почта!!! Да так, что исчезли не только письма, но и почтовые ящики. Я уж думал в монастырь уходить. В женский. Но, слава Кибермоде, почта починили... А то это уже сюжет для фильма «Письмо» получалась ☺.

Ну, а теперь непосредственно и само письмо.

В первую очередь я бы хотел написать причины, по которым я еженедельно покупаю МИК:

1. Первая и самая главная! МИК я покупаю, дабы совсем не забыть буквы русского алфавита. Все, что было интересно, уже давно прочитано.

2. Чтобы когда иду в CD-парк, зная, за чем охотиться, а что стороной обойти (или, может, даже обогнать с криками и воплями). Так как последнее время за красивыми обложками стало находиться много некачественных и сделанных на скорую руку продуктов.

3. Так как интернет у меня, мяжко говоря, не высшего качества, я должен же быть в курсе игровых новостей? В этом МИК тоже неплохо помогает.

4. Интересно читать статьи, которые написаны вперемешку с творчеством (в большинстве случаев это творчество связано с ДЗВ), а иногда не только интересно, но еще прикольно и смешно (что тоже бывает часто). Поэтому ваш журнал отчасти еще и с добавлением (пару чайных ложек на стакан — не меньше!) тонкого юмора.

5. Ну и просто — шоб было!

Очень веские причины, не посоримся.

Из такого коктейля может выйти довольно солидный игровой журнал, каким МИК и является на сей день. Ну, а теперь критика (а ты как думал?! От нее не убежишь, везде догонит!):

1. По поводу прайсов. Нет, они, конечно, нужны, НО не чаще, чем раз в месяц, а можно и раз в два месяца. А полностью убирать не стоит.

2. Эх... Но коммент.

3. Еще плохо, что в статье бывает только один скриншот. Знаете ли, по одному скриншоту игра не можно проанализировать. Я, конечно, понимаю, что у вас такой стиль — меньше картинка, больше текста, но все же скриншотов иногда можно и побольше.

Эти авторы у нас жадные. Все побольше знаков набить пытаются, в ущерб картинкам ☺.

4. Для солидности и третье нужно, но как-то больше ничего не заметил, даже не знаю, плохо это или хорошо?

Нормально. В самый раз.

Ну, а по поводу тех, кто говорит, что МИКу нужен компакт, я против, МИКу он совершенно не нужен. А еще у вас в журнале классный состав, много хороших и интересных людей, а если да дело будет такие люди, тогда их дело обречено на успех! Ну, вот и все.

МИКу жею просветления, а вам (сотрудникам) творческого вдохновения и, конечно, зарплату побольше (хотя все известно, что больших зарплат не бывает, сколько нам не давай, а все равно мало!). Ах да, чуть не забыл, с двухсотым номером вас (надеюсь, хоть отпечатали?)!

Спасибо! Ответил, канешна ☺.

Ну и напоследок, на правах саморекламы, если кому интересно, у меня есть лайджурнал. Ага. Давно уже есть. И находится он тута — <http://www.mikportal.org/forum/journal.php?user=Эх...> Вот только родителям и особо впечатлительным личностям его не показывайте ☺.

Автор: ТОКАРЕВСКИЙ aka 0z0n 0z0n@gamearound.org.ua

Технологические войны: SLI и CrossFire

В последние лет 10 обладатели компьютеров пребывают в состоянии постоянного напряжения: каждые полгода-год на рынке ИТ индустрии происходит революция, меняющая не только стандарты и форматы, но и зачастую само представление о компьютерах.

Преданы старины глубокой

С момента появления первых графических акселераторов прошло немногим более 9 лет, а представление о компьютерной графике меняется чаще, чем времена года. И, вспоминая фантастические рассказы и фильмы о виртуальной реальности, помимо воли начинаешь понимать, что фантастика очень быстро становится реальностью.

Если уж говорить о революциях в мире компьютерных технологий, то стоит на минутку вернуться в далекий 1995 год, когда появился первый графический ускоритель от независимой 3Dfx — Voodoo Graphics (рис. 1), который работал с собственной API — Glide. Видеокарты 3Dfx дали толчок к развитию трехмерных игр, они изменили представление миллионов геймеров о компьютерных играх. Хотите — верьте, хотите — нет, но то, что мы имеем сегодня в этом сегменте рынка — заслуга 3Dfx. Я не собираюсь расхваливать давно не существующую компанию, я просто хочу отметить, что технология SLI от

nVIDIA и CrossFire от ATI — ренкаarnation технологии, которую внедряла на своих видеокартах 3Dfx.

Пенки-SLIvки

Технология эта берет свое начало в 1998 году, когда производитель видеокарт, как и самых моделей плат, был в несколько раз больше, чем сейчас. Попыткой сделать продукт лучше, чем карты Voodoo, был выпуск Voodoo 2 (рис. 2). Именно на этом видеоускорителе со временем была успешно введена в эксплуатацию технология SLI, которая расшифровывается как Scan Line Interleaving («чересстрочное сканирование кадров»). Данная технология позволяла при помощи passthrough-кабеля объединить две видеокарты (рис. 3). Выглядело это так: видеоускорители от 3Dfx не являлись самостоятельными видами, а потому подключались к уже имеющейся 2D-карте. Технология SLI позволяла к 2D-видеоадаптеру подключить две платы от 3Dfx. Фактически такая конструкция занимала 3 PCI слота на материнской плате, но в итоге можно было получить прирост производительности в игровых приложениях от 20 до 50%.

В SLI режиме карты вычисляли строки изображения попеременно. Каждый адаптер записывал строки в свою память, а выводили они эти строки через цифроаналоговый преобразователь на монитор, и если характеристики цифроаналоговых преобразователей оказывались разными, то, как следствие, возникали неточности при выводе целой картинке на экран.

Естественно, с появлением шины AGP и более мощных видеокарт использование технологии SLI потеряло всякий смысл, ведь при любом раскладе SLI платы не могли тягаться с карточками на AGP.

Спустя несколько лет компания 3Dfx ввиду неудач с последними моделями своих видеокарт серии Voodoo 4 и Voodoo 5 вынуждена была продать nVIDIA всю интеллектуальную собственность, в том числе и технологию SLI.

Эта технология, как вы видите, начала успешно использоваться компанией nVIDIA, что в очередной раз доказывает: все новое — это хорошо забытое старое.

Новая жизнь SLI

Тод назад все ИТ-сообщество вновь заговорило о технологии SLI. На этот раз от nVIDIA. И немудрено, что новость о возвращении технологии тут же обросла слухами и домыслами: ведь в разработках nVIDIA давно уже пытаются угадать что-то от 3Dfx.

Название самой технологии решили не менять, разве что изменилась расшифровка значения — теперь это Scalable Link Interface, что переводится как «масштабируемый интерфейс соединений». Принцип работы, что самое интересное, остался таким же, как и во времена Voodoo 2, и заключается он в том, чтобы распределить нагрузку на две видеокарты. На вопрос: «Если технология полезная и повышает производительность, почему же ее не реализовали раньше?» — я отвечу очень просто: раньше была одна шина AGP с единственным разъемом на плате (рис. 4), теперь же есть новая шина PCI Express (рис. 5), у которой разъемов на плате может быть два и более.

Разные SLI

Несмотря на то, что принцип работы SLI остался тем же, что и в 1998 году, неправильно будет сказать, что ничего не изменилось. Начнем с того, что видеокарты уже давно объединяют в себе как простой 2D-адаптер, так и графический 3D-ускоритель. Следовательно, теперь используется не три, а всего две платы (рис. 6), что позволяет избежать задержек с выводом изображения и сэкономить место в системном блоке.

Как и ранее, обе видеокарты nVIDIA соединяются при помощи мостика (SLI-bridge), причем мостик имеет фиксированные размеры, в отличие от шлейфа в Voodoo 2.

Обмен информацией теперь происходит на скорости 1 Гб/с, но не через шину (как было когда-то), а через вышеупомянутый мостик (на самом деле платы могут обмениваться информацией и по шине PCI-Express, не используя «мостик». — Прим. ред.). Платы делятся на ведущую и ведомую, при этом на ведущей имеется специальный фрейм-буфер, в который поступает вся обработанная информация с обеих плат. Там же она обрабатывается и становится единым целым.

Одним из основных отличий между старым и новым режимом SLI является наличие двух режимов, в которых работают теперь dual-plat: Alternate Frame Rendering и Split Frame Rendering.

В первом режиме каждая плата обрабатывает свой кадр, процессор подает к ведущей карте запрос на обработку первого кадра и тут же подает запрос ко второй плате на обработ-





Рис. 3

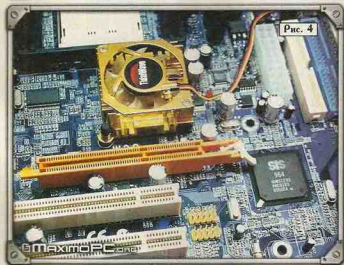


Рис. 4

ку второго кадра. Таким образом, карты делят кадры на «чет-нечет». А вот режим Split Frame Rendering до боли напоминает SLI в 3Dfx: картинка делится на две части таким образом, чтобы равномерно распределить нагрузку на платы.

Правильное распределение нагрузки регулирует драйвер, которому приходится постоянно подстраивать нагрузку по причине нестабильного характера сцен в компьютерных играх.

Плюсы-минусы

К положительным моментам этой технологии можно отнести достигаемый колоссальный прирост производительности в игровых приложениях, который колеблется от 50 до 80% (а бы добавлял от 0% до ∞... — Прим. ред.). Имеется возможность модернизации системы путем добавления еще одной видеокарты. При наличии одного видеоадаптера вам достаточно будет докупить аналогичную видеокарту и установить в систему.

Минусы тоже имеются: в первую очередь, это немалая стоимость самих видеокарт, необходимость приобретения материнской платы с новым чипсетом и достаточным количеством слотов шины PCI-Express x16 (в которые устанавливаются видеокарты), наличие мощного блока питания (от 400 Вт). Еще к минусам можно отнести не очень удачное распределение видеопамти: если вы установите две платы по 256 Мб, то вместе 512 у вас так и останется 256 мегабайт видеопамти. Вызвано это тем, что информация, полученная от API, дублируется для обеих плат.

Канадский дуэт для одного геймера

И для кого не является секретом тот факт, что все основные идеи рано или поздно появляются в интерпретированном «под себя» варианте у ближайших конкурентов. Вот и ATI, посмот-

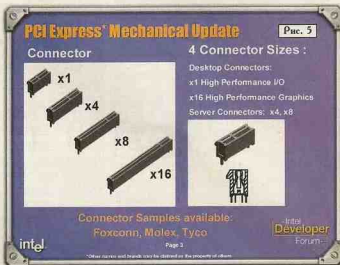


Рис. 5

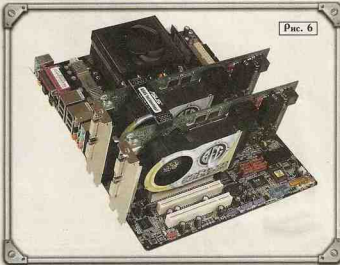


Рис. 6

рев на возвращение к жизни технологии SLI, занялась разработкой своего варианта установки двух видеокарт в один ПК — CrossFire. Однако хочу сразу заметить: несмотря на схожесть идей CrossFire и SLI, реализация заметно отличается.

Как я уже говорил, идеи, в общем-то, одинаковые, в их основу заложен специализированный набор системной логики, который позволяет в один компьютер установить две параллельно работающих видеокарты. Как вы уже, наверное, знаете, компании nVIDIA и ATI давно научились выпустить системные чипсеты. Естественно, что для видеокарт с SLI используются платы на базе nForce 4 SLI, а для видеокарт с поддержкой технологии CrossFire — платы ATI Radeon Xpress 200 CrossFire Edition. Кстати, вышеупомянутые платформы выпускаются как для процессоров Intel, так и для процессоров AMD. (В принципе, нет препятствий для работы SLI-карт на платах с чипсетом ATI и CrossFire-карт на чипсетах с платами nForce. — Прим. ред.)

Как это работает

В общем-то, ничего сложного в этом нет: пропускную способность шины делят пополам, то есть вместо PCI Express x16 каждая плата получает PCI Express x8 (вскоре на рынке появятся платы на nForce, в которых будет реализована полноценная поддержка двух PCI Express x16 слотов. — Прим. ред.). Впрочем, можно установить на платформу и одну видеокарту, которая будет работать в режиме PCI Express x16. В принципе, при большой нагрузке на видеосистему вариант x8+x8 для «двуухоловой» системы станет «бутылочным горлышком» и, естественно, ограничит производительность системы.

Продолжение следует

**ВАШІ СПІВРОБІТНИКИ ЗДАТНІ НА БІЛЬШЕ!
ДОЗВОЛЬТЕ ІМ ЦЕ ДОВЕСТИ**



Персональний комп'ютер **artline^h** на базі процесору Intel® Pentium® 4 з технологією HT допоможе Вашим працівникам зробити більше за менший час

*Вироблено за стандартом ISO 9001



з 15 серпня до 15 вересня
кожному покупцю у подарунок
256M USB2.0 Flash-Stick Drive TS

- » архітектура PCI Express
- » пам'ять DDR2 667/533
- » 8.1 High Definition Audio
- » Gigabit LAN

від 2295,- грн



044 238 89 90

» **TechnoPark** »

www.technopark.com.ua
sales@technopark.com.ua

Intel, логотип Intel Inside, Pentium є торговими знаками або захищеними торговими знаками Intel Corp. та її дочірніх підприємств у США та інших країнах.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua

БЛІЦКРИГ

- Давно очікуване продовження культової військово-історичної стратегії «Бліцкриг».
- Три масштабні кампанії, що об'єднують загалом 68 місій.
- Більше 250-ти історично достовірних зразків озброєння та техніки, біля 60 видів піхоти.
- Ріст досвіду ваших бійців та пов'язані з цим нові тактичні можливості.
- Сучасна 3D графіка, що відкриває неймовірні перспективи у використанні ландшафту та будівель при плануванні та веденні боєвих дій.
- Багатокористувачка гра по локальній мережі та на турнірному сервері Бліцкриг II з рейтинговою системою.
- Повнофункціональний редактор, який дає змогу створення нових карт.



Бліцкриг © 2003-2005 Nival Interactive. Всі права захищені. «Бліцкриг» — зареєстрований торговий знак Nival Interactive. Виключне право видання на території Росії, країн СНД та Балті належить фірмі «1C».