

Склероз нас не
страшен!

DDR3 — БУДЕМ
ПОМНИТЬ БЫСТРЕЕ?



Collapse

НА МАЙДАНЕ СНОВА НЕСПОКОЙНО

Space siege

В ТЕСНЫХ КОРИДОРАХ КОРАБЛЯ

Empire: Total war

ИСКУССТВО ПРОСВЕЩЕННЫХ ВОЙН

BROTHER IN ARMS: HELL'S HIGHWAY ПЕЧАЛЬНАЯ ПРАВДА ВОЙНЫ



Джемікс - Природа звуку

TF-5



Реальні твітери, 2x5 Вт

SB-30X



Стильний дизайн, 25 Вт+2x12Вт

HP-3040



AM/FM, Пульти ДК, 60 Вт + 5x15 Вт

ISSN 1819-8716



9 771819 871006 >



Мы делаем то, что умеем лучше всех
Регистрация доменов во всех зонах



Lar Осенне-пессимистическое

Не знаю, как вас, а меня последние год-полтора страшно интересовал один феномен. Проявления его, впрочем, столь для нас привычны и давным-давно являются настолько обыденной частью пейзажа какого-нибудь людного места в спальном районе, или подходов к станции метро, что феноменом его воспринимают, наверное, немногие... Тем не менее, для города с некоторыми, и местами даже обоснованными претензиями на европейскость, это именно феномен, причем совершенно удивительный.

Называется он *Раскладки-с-дисками*, и до недавнего времени природа его вызывала у меня жгучий интерес.

Нет, ну скажите, кто покупает все вот эти сборники «Спецназ», «Все фильмы с...», «Новое кино», «Лучшие экранки» и прочее?

Я уж молчу об играх, собранных в совершенно потрясающие сборники с логотипами «Игромании» на обложке и названиями типа «Мир стратегий», где первой же игрой значится *Clive Barker's Jericho*...

У меня как у человека, видимо, разбавленного и привыкшего к несколько другому качеству продукции, беглый взгляд на эти сокровища вызывал приступ какого-то совершенно нечеловеческого ужаса и желание держаться подальше. Вопрос, кто и зачем все это покупает, интересовал меня чрезвычайно, ничуть не меньше вопроса, ради кого сидят в трубе возле ж/д вокзала бабули с раскладками внушающей абсолютную уверенность колбасы Малолюдского комбината (ну, по крайней мере так на ней было написано...).

Напрашивается ответ, что покупают диски в таких местах ужасающие маргиналы, при спортивных костюмах и семках, а штампуют и продают все это дело еще более страшные персонажи... Но я подозревал, что, как всегда, все несколько сложнее...

Действительность, впрочем, оказалась, как всегда, довольно прозаична и весьма поучительна.

Вот, к примеру Колян — на одном дне рождения познакомился. Незаурядная по-своему личность, с высшим образованием, увлечением AD&D и тремя годами самбо, как говорит при знакомстве, «работает в торговле». Так и есть — дисками торгует под местным супермаркетом, процент с продажи, плюс все обмены — его, знаком с половиной района и, кажется, вполне собой доволен.

Впрочем, это как раз его личное дело.

Интересно другое — интересны покупатели, и с ними я имел возможность познакомиться, когда одна моя знакомая — очень интересная девушка, под предлогом «деньги срочно нужны» устроилась, опять-таки, через знакомство с Коляном, на полмесяца на эту работу...

Провести день в обществе очень интересной девушки, как известно, всегда приятно. Провести день в обществе очень интересной девушки, устроившейся на временную и неинтересную работу, и скучающей там в одиночестве, по-своему даже благородно, и отказать себе в таком удовольствии я не смог.

И знаете что?

Посмотрев один день на работу такой точки изнутри, начинаешь многое понимать...

Впрочем, по порядку... Сначала нужно забрать наши столы и стул, аккуратно сложенные как раз за киоском с курами-гриль, напротив которого наш пункт духовно-интеллектуального окормления граждан и будет располагаться.

Потом нужно сходить за дисками на «склад» — в данном случае в каморку консерва в одном из соседних подъездов.

Потом, разложив три сотни дисков по столам, сидеть и болтать... О жизни, о книгах, о знакомых... или о том, что вот если скрестить диск серии «Киборги» с диском серии «Вампиры», чтоб получилось «Киборги-вампиры» (а еще лучше «Вампиры-киборги»), то успех будет гарантирован...

Вот, кстати и первый покупатель, и покупатель хороший, мама вполне интеллигентного вида с сыном лет пяти. Ребенок, впрочем, хочет «вторую серию «Мадагаскара», и тут мы его вынуждены огорчить: пока его не покажут в кинотеатрах, чтоб начальство смогло разжиться экранкой...

Мамы интеллигентного вида, кажется, лучшие покупатели. Специально для них лежат у нас сборники мультиков, и новейших — трехмерных (их, скорей всего, выберет ребенок), и старых — советских (их выберет родитель, в глубине души мечтающий повториться в своем чаде), иногда, правда, случаются забавные курьезы, типа серии «Детский кинозал» с «мультиком» «Кто подставил кролика Роджера»... Ну это так...

Хотя нет, я не прав, лучший покупатель — вот он. Солидного вида толстенный дяденька, принесший диск на обмен (разве какой-нибудь магазин предлагает что-то подобное?!) и желающий получить «что-то про войну». Всякая эпическая советская жуемотина, его, конечно же, не интересует, вот бы что-нибудь типа сериала про спецназ, или там саперов... Надо ли говорить, что их есть у нас, ибо разве может российское телевидение да не окормить жаждущих дешевого милитаризма?

Парень, на вид примерно моего возраста и социального положения, долго что-то высматривает, берет диск «новых фильмов».

Две женщины, ищущие «что-то про архитектуру» — конечно, у нас такого нет, вот если бы про рыбалку...

Дед, интересующийся «А шо воно таке?» — получив разъяснения, смеется, что: «Я вже старий — мені воно не треба» — по крайней мере, не утратил любопытства, что в его возрасте тоже дорого стоит.

Трое пацанчиков, которым не хватает разве что семок.

Молодая и очень симпатичная семейная пара. Недовольны качеством изображения, хотят поменять диск.

Снова мама с ребенком, берет ему «Черного плаща».

Симпатичная девушка. Интересуется качеством. Говорит, что вот если бы можно было быть уверенным в том, что там хорошее качество, а так...

Видимо, это тот самый переходный момент. Когда человек уже знает, что на таких раскладках не бывает хорошего, а где оно бывает...

Я далек от наивной уверенности в том, что всегда спрос рождает предложение. Слишком часто именно предложение формирует спрос. И кто учтет спрос этой девушки, если диски даже не каталогизируются — считаются поштучно, можно было бы и на вес...

Очень симпатичной девушке звонят на мобильный, говорят, что с четырех до семи торговать нельзя — видимо, где-то поблизости шныряют некие госслужащие, о которых, впрочем, все кому надо, знают...

По дороге заходим в магазин, и идя по весьма и весьма замусоренной аллейке (какое это все-таки удовольствие — идти с очень интересной девушкой под руку) думаем о своем.

— Нет. Не мое, — говорит она. — Чувствую, что день прожит зря.

Не успеваю вовремя сдержать свою мнительность и думаю, что как это так — со мной и зря!

Впрочем, куда больше меня волнует другая мысль...

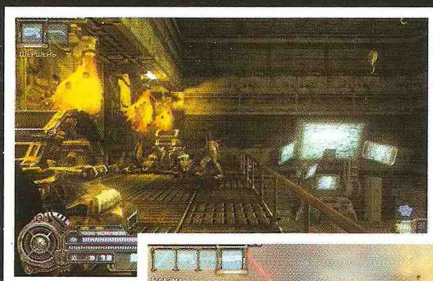
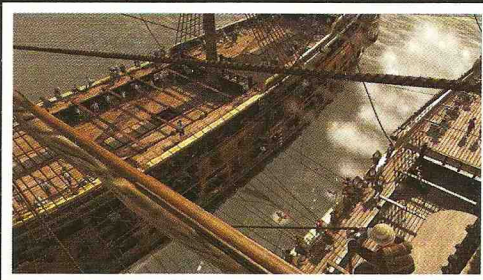
А знаете что, а ведь это — Мы.

«Мы» в очень широком смысле этого слова, «Мы» — как очень широкая общность.

Общность людей, покупающих по шестнадцать убитых экранок на одном диске и качающих игры из сеточек, зачастую просто не имеющих доступа к качественной продукции. Людей, по-своему недовольных этим, но нередко просто и не знающих, что может быть и как-то по-другому... Людей, не видящих в этой ситуации ничего неестественного и все еще во многом воспринимающих ее как должное.

Потому что если бы мы воспринимали ее не так, ситуация давно бы поменялась.

И знаете что... Мне кажется, это многое о нас говорит...



Читайте в номере:

Lar

Осенне-пессимистическое

стр. 03

Новости

стр. 05-07

Bateau

Склероз нам не страшен

стр. 08-10

Fres

Empire: Total War

стр. 11-13

Bateau

Collapse

стр. 14-17

Metatron

Brothers in Arms: Hell's Highway

стр. 18-21

Metatron

Space Siege

стр. 22-24

KAYD

Europa Universalis 3: In Nomine

стр. 25

Scratch

Granado Espada

стр. 26-30

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»

№21-22 (311-312), 10.11.2008

Тираж: 12 300. Цена договорная

Рег. свидетельство: серия КВ № 14437-3408ПР

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

info@mycomputer.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции © «Мой компьютер», 1998-2008

Издатель: ООО СофтПресс

Редакция: Киев, ул. Героев Севастополя, 10, тел. (044) 585-82-82

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Элина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк

Редакционный директор: Владимир Табakov

Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко

Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная

Сбыт: Елена Семенова

Экспедирование: Михаил Ковальчук

Главный редактор: Татьяна Кохановская

Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев

Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий

ПартОгр: Bateau

Команданте: Лар

Художественный редактор: Федор Сергеев

Редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов

Корректор: Леся Дудченко

Верстка: Дмитрий Василенко

Представители Издательского дома:

Днепропетровск: Игорь Малахов,

тел.: (056) 233-52-68, 724-72-42,

e-mail: malakhov@hi-tech.ua

Донецк: Begemot Systems,

Олег Калашник,

тел.: (062) 345-06-25, 345-06-26,

e-mail: kalashnik@hi-tech.ua

Львов: Андрей Мандич,

тел.: (0322) 95-41-82,

e-mail: mandych@hi-tech.ua

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

EA Casual 2

«А чем мы хуже остальных?» — решила в прошлом крупнейшая девелоперско-издательская компания *Electronic Arts* и с головой ухнула в бескрайний нынче Казуальный Океан. EA вообще все делает с головой: и покупает независимых разработчиков, и закрывает дорогостоящие проекты, если они



вредят имиджу, и еще сто один пункт, и, как было сказано выше, даже ныряет...

Нырять понравилось, и теперь EA открывает второе подразделение (первым, напомню, стало EA Casual Games).

Разместится *Pogo Austin* в том самом многотрагальном Остине (что в штате Техас), капитаном нового эсминца назначен *Шон Кларк*, потопивший... точнее, вознесший на гребни волн такие знаковые проекты как *Full Trottle* и *Monkey Island* (сериял). Первым проектом станет адаптация настольной игры *Pictureka!* (поиск определенного объекта на множестве картинок).

Да, EA рубит бабло. Раньше я бы этим возмутился, а теперь просто констатирую факт. Да и в условиях текущего глобального финансового кризиса...

ОНЛАЙНОВЫЕ НОВОСТИ

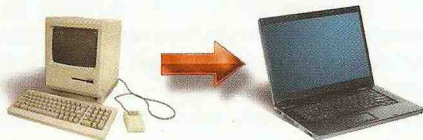
MMOld republic

Все знали, что ЭТО есть, но знали шепотом.

Теперь можно заявить в полный голос: многопользовательской вселенной по мотивам офлайновых походов джедаев — быть!

Знакомимся. Название — *Star Wars: The Old Republic*. Официальный сайт — туточки: <http://www.swtor.com>. За разработку берется, за разработку берется... уже взялось, и давно, MMO-подразделение *BioWare* в Остине (бук-

Не іде?! Не вистачає?! Замало?!
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!



-наша
спеціалізація! IP

457-5720 453-0258
вул. Виборзька 41
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15
Більш ніж 8 років на ринку!

вально через стеночку от них корпят вышеупомянутые казуальщики из EA), которое трудится над проектом вот уже три года (с 2005).

А теперь внимание — по словам разработчиков, более амбициозного проекта у *BioWare* еще не было (!). Вы скажете: а как



же [список шедевров]? А вот не так же! Сейчас объясню, почему.

Так как хорошо завернутый, извилистый сюжет всякому RPG нужен, над миром *SWTOR* трудятся аж двенадцать сценаристов. Спросите, а зачем так много, если проект обещает стать обычным MMO, пусть и масштабным? А вот почему. Во-первых, если сложить весь контент всех игр *BioWare*, вышедших ранее, то и этого будет недостаточно, чтобы сравниться со *SWTOR*. Внушает? Во-вторых, пристальное внимание будет уделяться квестам. Даже не столько им, сколько вопросу мотивации игрока при получении квеста. На самом деле — задача не из легких: тут нужно или сажать еще больше сценаристов уже после релиза, чтобы они продолжали наполнять и наполнять мир многоступенчатыми сложными квестами, продолжающими исходные, или придумывать хитромудрый механизм мотивации. На чем остановятся «остинские биовары» — пока не ясно.

Сюжет: со времен *KotOR*ских противостояний минуло 300 лет. Империя Ситхов, было крепко прижатая к ногтю, поднимает свое искаженное злом лицо, наращивает масштабы и, как в старые добрые времена, снова вцепляется в горло Старой Республке. Ожесточенная, но скоротечная война приводит к разгромному поражению рес-

НЕ ВСЯКАЯ ПТИЦА...

...осилит экранизацию «Тараса Бульбы». А вот *Burit CT*, сопровождающий кинопроект одноименной игрой, осилит. И не до середины продакшена, а до самого что ни на есть релиза! Лепо, братие! Лепее не налепишь!

О давней и неразделенной любви МИКА к *Burit* в пору уже диссертацию писать. То *K&G* власть потоптались по *Kreed*, то они же разжевывали на составные «Златогорье», то *Талер* и *Shrike* станцевали качучку на костях «Трудно Быть Богом»...

Кстати, повесть Гоголя «Тарас Бульба» неоднократно экранизировалась. В СССР дважды: в 1924 и 1936 годах, за рубежом трижды — в 1938, 1962 и 1963 годах (причем в фильме 1962 Тараса Бульбу играл Юл Бриннер, а казаки удивительно напоминали монголов). А вот теперь, пока Украина не сняла вітчизняну экранизацию, застолбив Гоголя в качестве украинского классика, Россия спешит сделать свою заявку. И заявка, надо признать, не слабая: режиссер и один из сценаристов: В. Бортко (режиссер «Собачьего сердца» и недавно нашумевшего сериала «Мастер и Маргарита»), актеры — Богдан Ступка, Михаил Боярский, Ада Роговцева, Борис Хмельницкий, Вл. Вдовиченков, выход на экраны — в конце этого года. Ничего себе старая гвардия собралась, ага?

Теперь оцинем непосредственно анонс игры «Тарас Бульба». 7 крупных локаций (!!), 40 квестов (!!), 18 NPC (!?!), дружественных и враждебных, 3 вида оружия (легкое, тяжелое, огнестрельное), «в качестве транспорта — верный конь». Цель: остановить польскую экспансию. Жанр проекта — не указан, но, судя по имеющимся данным, можно предположить, что это action/RPG в лучшем случае, hack'n'slash — в среднем и аркада — в любых других случаях.

Первая же мысль — не впечатляет. Ни разу. Особенно, если учитывать, что до релиза доживают, хорошо, если 50% анонсированных фиш.

Все-таки пожелаю «Буруту» успеха. Все-таки Тарас Бульба национальный герой, пусть и былинный слегка. Пожелаю, несмотря на пугающую бюджетность проекта, которая почему-то видна даже нетрезвому, невооруженному и мутному глазу... Потому что в условиях глобального финансового кризиса...



публиканцев, и они вынуждены подписать уничижительное мирное соглашение, признающее аннексию минимум десятка планет. На смену войне горячей приходит не менее напряженная холодная. Вот в вихрях этой мини-Калиюги и начнут десятками, сотнями и тысячами рождаться славные джедаи и коварные ситхи, чтобы встать стеной к бульдозеру и устроить всяческое кровавое растапливание. Правда, если верить тем же разработчикам, даже ситх сможет сеять на планеты разумное, доброе, вечное, а не только всякую сибирскую язву. И наоборот — принявшим светлую сторону силы не возбраняется «немножко пошалить». Правда, после этого их карма не будет такой уж светлой.

Запустятся мощные сервера не ранее 2009 года. Только вот год длинный, хотелось бы знать поточнее... Да и возможности открытого бета-теста никто еще не отменял. В общем, ожидаем с нетерпением — хотя этот, блин, кризис, чтоб его, он может попутать любые карты, даже военные карты местности.

Шо, опять?!

И *Blizzard* туда же. Пока не анонсируют, но официально подтверждают и поют в унисон с *Bioware*. Амбициозный проект, мол, готовится. Оттока пользователей из *WoW* не вызовет, а новых любителей виртуальных миров привлечет, потому как проект — нефэнтезийный. На вопрос: «А то, что нефэнтезийный онлайн не востребован, вас не смущает?», одним из лид-девелоперов *WoW*, Джеффри Кепленом, было отвечено примерно так (очень вольный перевод): «Разве ж это миры виноваты, что они не востребованы?! Это же гемдизы, которые их разрабатывали...»

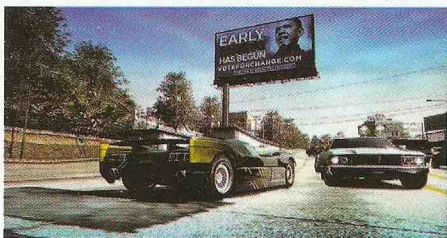
Достаточно самонадеянно, согласитесь, но не в случае *Blizzard*. И никакой кризис ребятам не страшен. Ждем настоящего анонса: с названием, обещаниями и датой выхода. На *StarCraft Online* прошу не намекать :)

ВНЕ ИГРЫ

EA хочет Обаму?!

Примерно таким заголовком отреагировала бы желтая пресса на нижеследующую новость. Но так как мы пресса гордая, полета высокого и силы неимоверной — в желтизну ударяться не будем. Просто улыбнемся.

Burnout Paradise — любителям драйва, высоких скоростей и горячей резины, ду-



мая, знакомо это название. На PC должен выйти в январе 2009 года...

Поэтому не удивляйтесь, поклонники PC, если в посленовогодние вечера, проносясь

на бешеной скорости... щедро разбрасывая адреналин по округе... и обгоняя очередного соперника... вы наткнетесь на здоровенный билборд (или даже «впишетесь» в него), призывающий голосовать за кандидата в президенты США Барака Обаму.

Да, EA сдает свои игровые «рекламные площадки». И имеет на это полное право — игра, по сути, такой же информационный носитель, как печатные СМИ, телевидение или Интернет.

Думаю, американские геймеры в большинстве своем отдадут голоса именно за Обаму — ведь подобный пиар-ход почти открытым текстом говорит игрокам: «Выберите меня — и гонения на компьютерные игры прекратятся. Видите, я какой? Я понимаю чаяния молодежи, я сам теперь немножко участвую в игре!». Браво. Барак в очередной раз показывает себя умелым бизнесменом, экономистом, пиарщиком и т. д.

НЕОДНОЗНАЧНЫЙ RADEON

Компания **ASUS** не боится экспериментировать и частенько выпускает оригинальные, не похожие ни на что продукты. Правда, продукты эти порой получаются достаточно спорными. Так, например, видеоадаптер **ASUS EAH4670/DI/1GD3/A** имеет неплохую альтернативную систему охлаждения, однако оснащается абсолютно не нужным для карт этого класса 1 Гб памяти GDDR3. Еще одним спорным моментом является факт функционирования адаптера на заниженных частотах: чип, как и рекомендует AMD, работает на 750 МГц, а вот частота памяти снижена на 20 % и составляет 1600 МГц (кстати, на это тоже повлиял увеличенный объем памяти). С другой стороны, имеет смысл отметить достаточно богатый набор портов для вывода видеосигнала, представленный тремя разъемами: D-Sub, DVI и HDMI. Пока не известно, сколько покупателю придется выложить за **ASUS EAH4670/DI/1GD3/A**, однако по сравнению со стандартной версией **Radeon HD 4670** цена новинки **ASUS** возрастет приблизительно на \$30.

Источник: www.ferra.ru



АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ RADEON

Скоро должен состояться анонс подготовленной к выпуску компанией **Sapphire Technology** альтернативной по дизайну версии новейшего графического адаптера **ATI Radeon HD 4830**. Данный ускоритель сформирован на печатной плате нестандартного синего цвета и оборудован такой же оригинальной по конструкции системой активного воздушного охлаждения, которую мы уже видели на одной из представленных разработчиками ранее модификаций **ATI Radeon HD 4850**. Примечательно и то, что понижением температуры силовых элементов цепей питания, перемещением создателями изделия ближе к задней панели, занимается отдельный алюминиевый радиатор средних размеров. Сама новинка построена на базе «усеченного» варианта созданного по 55 нм технологии чипа **RV770**, получившего кодовое обозначение **RV770LE** и обладающего 640 потоковыми процессорами. При этом видеокarta укомплектована памятью GDDR3 объемом 512 Мб с 256-битным интерфейсом, использует шину **PCI Express 2.0**, функционирует на частотах 575/1800 МГц (ядро/память), совместима с **DirectX 10.1 Shader Model 4.1** и поддерживает такие технологии, как **ATI CrossFireX Multi-GPU Technology**, **ATI PowerPlay** и **ATI Avivo HD Technology** с интегрированным видеопроцессором второго поколения (**Unified Video Decoder 2**). Что же касается коммуникационных возможностей, то на заднюю панель выведены два порта **Dual-Link DVI** и один **HDTV-выход**. О стоимости именно этой модели пока точных сведений нет, однако известно, что эталонный образец **ATI Radeon HD 4830** компания **AMD** решила предлагать по цене ниже \$150.

Источник: www.3dnews.ru



Кстати, на заметку украинским политикам — много ли труда составит поменять текстуры на виртуальных билбордах при локализации? Так и представляешь себе — несешься по трассе, ветер в лицо, соперники позади... и только мелькают в глазах различные кандидаты: «Тому що справедливий», «Тому що з косою», «Тому що інші ще гірше»...

Вот только игромания в Украине распространена не так масштабно, как в США. КПК пока что маленький.

Подождем до следующих выборов? Тем более в условиях текущего финансового кризиса...

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Ноут ночным геймерам

Компанией с греческим названием **Zepto**, представившей недавно ноутбук Nexih A14, разработана новая модель игрового ноутбука



ка с экраном 14.1" — **Nox A14**, названная в честь богини ночи. Ноутбук имеет матрицу с разрешением WXGA+ (1440×900) и подсистему видео NVIDIA GeForce 9600M GT с 512 Мб памяти. Он оборудован мощным процессором — Intel Core 2 Duo P7350, а также двумя гигабайтами памяти DDR2-800(PC6400). Компьютер поставляется с жестким диском 160 Гб и сетевой картой Zepto Zpro2 Wireless, позволяющей достичь скорости обмена до 300 Мбит/с. Дополняют богатую комплектацию оптический привод DVD-RW / CD-RW с SATA-интерфейсом, 2 Мп веб-камера, микрофон, поддержка Bluetooth 2.0 EDR. Ноутбук снабжен выходами HDMI 1.3A и S/PDIF. Стоимость Nox A14 составляет \$1655.

Источник: www.ixbt.com

МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Мобильная музыкальная шкатулка

В надежде утолить потребности мобильных меломанов компания **Philips** объявила о выпуске новой модели мобильного телефона, а по совместительству плеера **M200**.

По словам разработчиков, при создании телефона использовался профессиональный аудио-процессор, который делает трехмерный звук живым и глубоким. Встроенный музы-

кальный эквалайзер позволяет настроить звучание песен на свой вкус и выбрать тот жанр, который наиболее подходит для данного исполнителя. С помощью FM-радио можно настроиться на любую радиостанцию, а встроенный динамик даст возможность использовать телефон в качестве миниатюрного музыкального центра. Все треки отображаются на дисплее телефона, что существенно облегчает выбор и переключение между композициями. Функции управления плеером вынесены на корпус аппарата: пауза, воспроизведение, остановка треков. Основная клавиша навигации по пунктам меню вынесена на переднюю панель и отличается цветной окантовкой. Есть выход для наушников. Аккумулятор обеспечивает до 20 часов непрерывного воспроизведения музыки и до 8 часов в режиме разговора. Аппарат оснащен цветным дисплеем с разрешением 128×160 пикселей и слотом для карты памяти MicroSD.

Источник: www.3dnews.ru



Нова серія **компактних** та **доступних** пристроїв безперебійного живлення **WARRIOR** від компанії Powercom надасть Вам гарантований захист від найбільш поширених проблем у електромережі. Вам залишається лише творити.

WWW.POWERCOM.UA



Complete Power Solution™



Bateau bateau@ht.ua

Склероз нам не страшен

Показанная впервые на IDF в Сан-Франциско память стандарта DDR3 постепенно начинает появляться в продаже. Конечно, мы все отлично помним, что спешить с переходом на новую память не стоит. Но разобраться, что к чему, все-таки нужно заранее. Этим и займемся.



Несмотря на то, что стандарт появился уже два года назад, третье поколение памяти DDR пока никому особо не нужно. Но такую смену поколений мы уже проходили и знаем — рано или поздно всем придется «пересечься» на **DDR3**. И ругать ее за большие задержки и высокую стоимость никто не будет, как не ругают сейчас DDR2. Правда, если с ценой все понятно (как только начнется массовое производство и поставки DDR3, в действие вступят объективные законы рынка, по которым цена на память этого стандарта должна моментально рухнуть), то с таймингами стоит немного разобраться. Не пойдет ли очередное усложнение конструкции во вред?

Плюс четыре, минус четыре

Прошлые (или, правильнее сказать, все еще актуальное) поколение памяти — DDR2 — по большому счету обеспечивает достаточную скорость обмена данными для большинства задач. Недовольными могут быть только редкие юзеры, занимающиеся на своих компьютерах научными расчетами. Ну, может быть, еще какие-то специфические задачи найдутся, в остальном же DDR2 вполне успешно справляется со своей работой.

При этом важно учесть, что последним официально принятым ассоциацией JEDEC (<http://en.wikipedia.org/wiki/JEDEC>, <http://jedec.org>) стандартом является **DDR2-800**. Достаточно распространенные модули **DDR2-1066** и более быстрые уже не соответствуют стандартам — прежде всего из-за необходимости повышать напряжение питания для их нормальной работы (соответственно растет и нагрев, поэтому на многих быстрых модулях DDR2 устанавливают радиаторы). Собственно, после вышеописанного можно догадаться, зачем нужен переход на DDR3. Да, как и в случае с DDR2, дальнейшее наращивание скорости передачи данных по шине памяти и частоты работы самих микросхем упирается в нагрев. Надо чипы «разгружать».

Суть перехода с DDR2 на DDR3 осталась той же, что и в прошлый раз (с DDR на DDR2). Если вспомнить упрощенную схему памяти этого стандарта, можно выделить три основных блока: внешнюю шину (для связи с контроллером), буфер ввода-вывода, а также непосредственно микросхемы памяти.

Сами по себе микросхемы памяти потихоньку совершенствуются независимо от текущего поколения DDR, просто по мере перехода на новые техпроцессы и отладки старых. Ну, как процессоры в пределах одной микроархитектуры. Однако помимо скорости памяти нужно наращивать еще и объем, причем сильно наращивать. А потом весь этот объем нужно приспособить к передаче по шине данных к процессору и обратно.

Ускорить саму передачу по шине, в принципе, можно. И это гораздо проще, чем «разгонять» сами чипы памяти, которые являются, по сути, массивами конденсаторов сверхмалой емкости. Можно было бы попытаться расширить шину, но это привело бы к зна-

пускную способность внешней шины при той же нагрузке на чипы памяти. Заодно снизили напряжение питания и ввели еще несколько усовершенствований, благо, производство на тот момент уже было готово к этому.

DDR3 получился по тому же рецепту. В одну упряжку поставлено восемь банков памяти (8n-prefetch), напряжение питания снижено до 1.5 В, а также введено несколько менее заметных улучшений. Так же, как и в прошлый раз, количество контактов на планке осталось прежним, но из-за другого напряжения питания пришлось перенести «ключ» (выемку на линии контактов). Таким образом, память DDR3 в слот для DDR2 (как и DDR2 в слот DDR1) уже не вставишь, несмотря на то, что теоретически они могли бы быть совместимыми. Впрочем, народные умельцы, не обделенные силовиком богатырской, время от времени умудряются поставить DDR разных поколений в неподходящие слоты...

В ожидании чуда

Обычная оперативка на самом деле довольно редко «гоняет» большие массивы данных, идущих подряд. Это удел видеопамати, которая постоянно загружена под завязку текстурами высокого разрешения ☺. Для обычной ОЗУ не менее важной является скорость работы со случайными небольшими участками, и тут все, по идее, упирается в производительность тех самых чипов памяти, стоящих за буфером ввода-вывода. Отсюда вполне логично было бы приравнять DDR-400 к DDR2-800, а DDR2-800 к DDR3-1600. Понимаете, да? Поток данных с внешней шины разделяется на два, четыре или восемь каналов. Но поступательные эволюционные улучшения микросхем приводят к тому, что память на самом деле работает быстрее. Да, первые модули DDR2 имели слабые тайминги, но сейчас задержками вроде 4-4-4-12 при 800 МГц уже никого не удивишь. По спецификации JEDEC DDR-400 не может иметь тайминги ниже 2.5-3-3-8 — а это явно не в два раза меньше, чем для DDR2-800. Можно возразить, что были DDR-400 с таймингами 2-2-2-5, но, пардон, есть и DDR2-800 на 3-3-3-10, только это уже хай-энд для энтузиастов, а не массовый продукт. Таким образом, DDR2 удвоенной частоты на самом деле не равен DDR по скорости работы со случайными данными, а процентов на 30 шустрее.



Нам досталась DDR3 Mushkin, упакованная в стильную деревянную коробку

чительному повышению стоимости материнских плат, да и не резиновые они — все новые дорожки еще нужно где-то размещать.

Поэтому чипы памяти поставили работать в паре (это отдаленно напоминает винчестеры в RAID 0), обеспечивая буфер обмена достаточным количеством данных для передачи. Вот вам и DDR первого поколения. Естественно, выбирать данные из двух банков (по так называемой схеме 2n-prefetch или «2n-предвыборки», если по-нашему) не так удобно, как из одного, поэтому возросли задержки (они же — тайминги). Но дальнейший рост частот перекрыл этот недостаток.

В DDR2 банков памяти стало уже четыре, что позволило удвоить максимальную про-

DDR3 должен повторить успешную историю DDR2. Однако, как гласит народная мудрость, семь раз отмерь, а один раз все-таки отрежь. Поэтому сейчас мы посмотрим, как покажет себя DDR3 на практике.

There should be only two!

Среди IT-шников разных мастей с каждым приходом нового поколения памяти начинается разброд и шатание — на какой системе тестировать? Подходов может быть два. Либо воспользоваться одной материнской платой с одновременной поддержкой обоих стандартов (но тогда возникает вопрос — а хорошо ли в ней оптимизирована работа всех типов памяти), либо взять две платы с идентичными чипсетами, но разной распайкой разъемов под память. Во втором случае вопросов с оптимизацией не будет, но сами платы уже по определению разные...

В общем, я пришел к выводу, что второй вариант будет правильнее (хотя возни больше — на одной плате было бы достаточно только память переставить). Поэтому в качестве основы для двух тестовых платформ у нас послужат *Elitegroup P45T-AD3* и *Foxconn P45A-S*. Обе — на чипсетах *Intel P45*, но, естественно, с поддержкой разных типов памяти.

На роль тестового процессора был утвержден *Core 2 Duo E6550* (2.33 ГГц). Прежде всего, за то, что работает с частотой FSB 1333 МГц (опять-таки, максимальной штатной FSB для P45, а мы сегодня тестируем только штатные режимы). Не самая высокая частота процессора нам не помешает — мы его тестируем не перенагружая. Все-таки это лучше, чем шаманить с *Core 2 Extreme QX9770*, которому необходима FSB на 1600 МГц.

Слот PCI-E x16 заняла видеокарта *Zotac GeForce 9800GT AMP! Edition* с «заводским» разгоном.

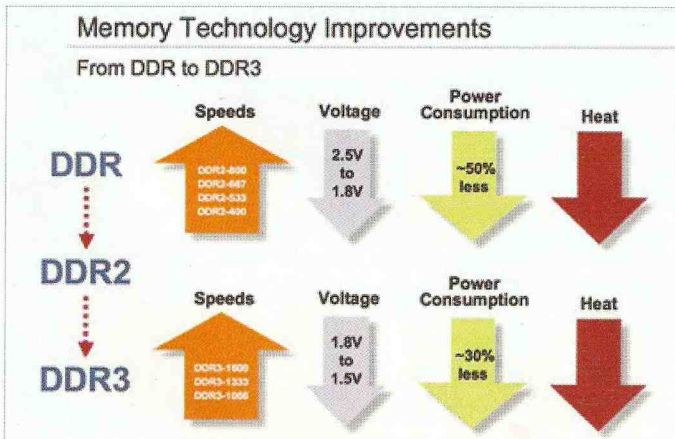
Ну что, поехали?

Пока космические корабли бороздят...

Сперва сравним тайминги. С DDR2 у нас все предельно просто — используем «средние по больнице» тайминги 5-5-16. Они явно выше тех, которые можно назвать оверклокерскими или даже просто производительными, но подавляющее большинство работающих ныне модулей DDR2 именно таковы.

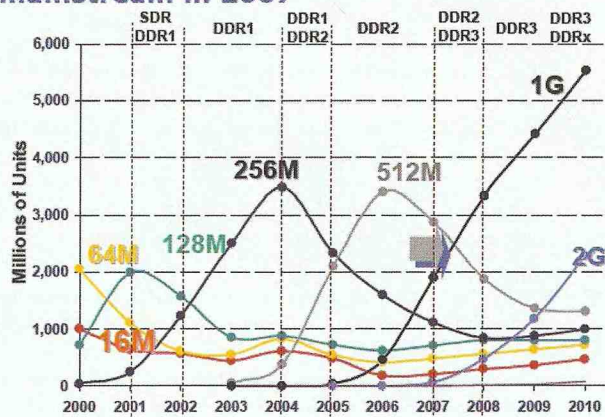
В то же время DDR3 от *Mushkin*, которую нам удалось достать, имеет особый «оверклокерский» режим работы, который делает эту память намного производительнее (и частота 1600 МГц, и тайминги занижены). Однако же, есть и минус — для этого режима необходимо повышать напряжение питания памяти до 1.8 В как минимум (при стандарте в 1.5 В). Вот, собственно, для чего на этих модулях установлены радиаторы ☺.

Повторюсь, что я вообще-то планировал сравнивать мэйнстрим-овую память с мэйнстрим-овой. Поэтому *Mushkin* у нас останется на штатном питании, частоте 1333 МГц и скромных (как для DDR3)



Переход на DDR3 — те же яйца, что и с DDR2. Не революция, а эволюция

DDR3 for higher capacity: 1Gb to be mainstream in 2007



Прогнозы 2007 года выглядят сверхоптимистично (DDR3 — черная линия), но циклы жизни памяти разных типов видны замечательно

таймингах 9-9-24. В планах производителей имеются и варианты с заметно более низкими задержками, причем инженерные образцы демонстрируются на всяких выставках постоянно. Но мы-то понимаем, что по цене такая память, как и быстрый DDR2, до уровня систем средней руки все равно не дотянется.

В общем, глаза пускай видят *Mushkin* с радиаторами, упакованный в красивую деревянную (!) коробочку, в которую не стыдно было бы и гаванские сигары положить... А в уме все равно твердите «это обычный недорогой DDR3».

Вывод, который можно сделать, глядя на то, что у нас получается по соотношениям частот внешней шины и задержкам, сводится к тому, что... ничего толком не ясно. Пора запускать бенчмарки.

Первый раунд...

Синтетические тесты *Everest Ultimate Edition* и *ScienceMark* отлично зарекомендовали себя в прошлом, поэтому не вижу смысла не доверять им и сейчас. Хотя некоторые разногласия между бенчмарками все-таки наблюдаются. Например, *Everest* говорит, что латентность DDR3-1333 заметно ниже, чем у DDR2-800, а *ScienceMark* едва уловил хоть какую-то разницу.

То же самое можно сказать и о скорости передачи данных.

Кстати, забавно, что *Everest* зафиксировал у DDR2-800 даже немного большую скорость, чем эта память способна достичь теоретически (6400 Мб/с) ☺.

Ладно, хватит синтетики, посмотрим, как окупается DDR3-1333 в обычных задачах, более-менее приближенных к реальности.

Первыми у нас на очереди архиваторы, и сразу же неожиданный результат: популярный упаковщик *7zip* немного шустрее справился с работой на памяти старого стандарта! *WinRAR*, конечно, расставил все по местам, но осадочек, как говорится, остался.

Кодирование аудио... Тут, если честно, ничего другого я и не ожидал увидеть. Подозреваю, что с DDR2-667 и DDR3-1600 картина была бы та же. Аналогично себя при кодировании ведет и видео — только там требования к дисковой подсистеме намного выше.

В? Наконец, то, что больше всего интересует читателя МИ-Ка — **игры**. Я снова остановил свой выбор на двух самых требовательных PC-блокбастерах, причем *Supreme Commander* всегда имел завышенные требования не столько к видеокарте, сколько к процессору и оперативной памяти. Но похоже, что требовательность эта относится прежде всего к объему памяти, а не к ее скорости. Причем какой-либо индивидуальной зависимости от величин задержек или частоты не видно. Вся разница укладывается в рамки статистической погрешности.

Собственно, на этом можно и заканчивать разговор.

БУТЫЛОЧНОЕ ГОРЛЫШКО

В актуальных чипсетах *Intel* сороковой серии и топовых процессорах поддерживается частота FSB, равная 1600 МГц. При этом скорость передачи данных составляет 12.8 Гб/с (для FSB 1333 МГц — 10.67 Гб/с, FSB 1066 МГц — 8.5 Гб/с, FSB 800 МГц — 6.4 Гб/с — и так далее). Эти значения сопоставимы со скоростью передачи данных различных модулей DDR2 (поскольку современная шина FSB также использует принцип DDR с передачей сигналов и по фронту и по срезу импульса).

Получается, что процессор *Core 2 Duo*, работающий на шине 800 МГц в паре с памятью DDR2-800, может занять все 6.4 Гб/с, на которые способна FSB, только «переговорами» с памятью? А как же остальные устройства? На самом деле память, конечно, очень редко работает «на полную катушку», поэтому благодаря хитрым оптимизационным алгоритмам (во многом основанным на предсказании) *Intel* добилась того, что в реальных ситуациях шина FSB не тормозит работу системы. Однако, тем не менее, наращивание скорости шины было жизненно необходимым для раскрытия потенциала новых процессоров.

В новом поколении процессоров *Core i7* проблема с памятью будет решена практически тем же способом, что и у *AMD* — внедрением контроллера памяти прямо на кристалл процессора, а не в северный мост чипсета. Соответственно, память будет общаться с CPU по своему отдельному каналу, а остальные устройства (в том числе и чувствительные к скорости передачи данных мощные видеокарты) — по своему.

Логично предположить, что на FSB 1600, которая на данный момент является топовой, DDR3-1600 был бы максимальным разумным вариантом. Но JEDEC планирует появление DDR3-2000, и не факт, что на этом развитие стандарта остановится. А возможности FSB уже почти подошли к потолку. Таким образом переход на новую архитектуру и, соответственно, новый socket для *Intel* был неизбежным.

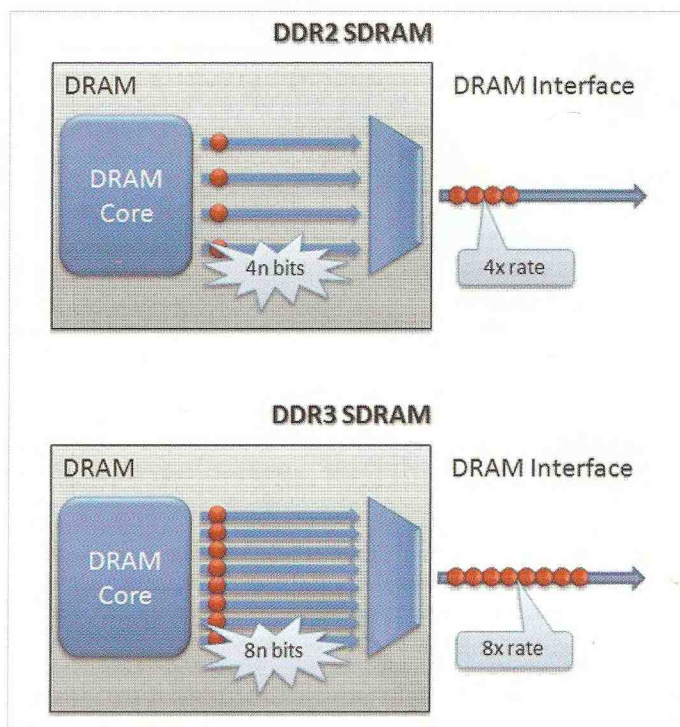
Компания *AMD*, как вы знаете, уже давно использует встроенные контроллеры памяти, и, возможно, ранний переход на такую архитектуру был недостаточно оправдан. Но зато сейчас это окупается замечательной гибкостью платформы при апгрейде. Достаточно сказать, что sockety AM2, AM2+ и AM3 отличаются лишь условно — любой новый процессор сможет нормально работать в старой материнской плате.

Intel, конечно, не будет повторять старую ошибку времен *Pentium 4* и *RD-RAM*, отпугивая своих поклонников в сторону *AMD*. Поэтому первые чипсеты пятидесятой серии, как и процессоры *Core i7*, должны поддерживать и второй, и третий DDR. Но новая материнская плата под новые процессоры все равно потребуется.

Нокаут?

«Как же так?» — могут спросить не очень внимательные читатели. «Ведь DDR3-1333 даже в стандартном, не «мушкетерском» исполнении стоит вдвое дороже, а толку от такой платы — ноль!»

Спокойно, посмотрите на это с другой стороны. Стандарт DDR3 позволил при сохранении пропускной способности шины вдвое снизить внутренние частоты чипов памяти (собственно, откуда и увеличение задержек). Но ведь все это рассчитано как раз на обратный процесс — чтобы при сохранении скорости чипов «разогнать» шину! Условное равенство должно было наступить между DDR2-800 и DDR3-1600, однако же вот оно, родимое, уже при DDR3-1333. Уже сейчас DDR3 оправдывает свое звание более продвинутого стандарта. Понижение напряжения питания и неотвратимое уменьшение техпроцесса позволяют гнать DDR3 даль-



Наглядная разница между 4n и 8n-prefetch

ше (OCZ, кстати, уже представила память DDR3, работающую на частоте 2000 МГц, правда, снова не при 1.5 В, а повыше), туда, куда для DDR2 путь закрыт.

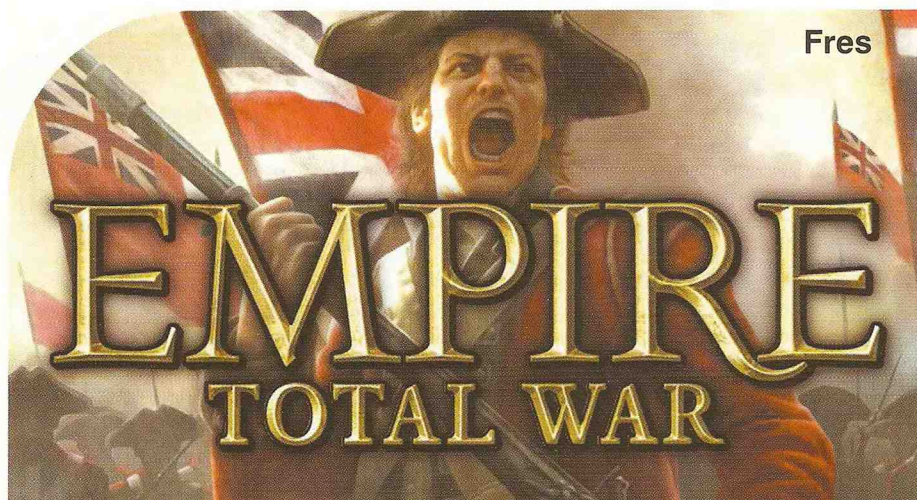
Поэтому первый раунд DDR2, конечно, выигрывает. Но выигрывает исключительно по очкам. У DDR3 — другая тактика. Этот боец собирается брать измором, проверить выносливость оппонента.

Впрочем, пока переломный момент не наступил, от приобретения DDR3 я бы советовал воздержаться. Вот станут 1600-е со стандартным питанием нормой жизни, а не оверклокерской экзотикой, тогда можно и задуматься (надеемся, что тогда и цена на них будет хотя бы на 40–50 % выше аналогичной DDR2). В конце концов, это уже вопрос платформы будет, ведь для раскрытия потенциала *Core i7* даже теоретических возможностей DDR2 окажется мало.

Все, гонг!

		DDR2-800	DDR3-1333
	Тайминги	5-5-5-16	9-9-9-24
Everest	Скорость, Мб/с	6532	6726
	Латентность, нс	75,1	68,1
ScienceMark	Скорость, Мб/с	6245	6274
	Латентность (118 циклов)	50,64	50,58
Архиваторы	Компилятор, счет	28966	29211
	7zip	2:05	2:09
Аудиокодеки	WinRAR	0:51	0:49
	ogg	1:24	1:24
	lame	2:15	2:15
	gogo	0:23	0:23
Игры	3Dmark'06, счет	10635	10708
	Crysis, fps	38,27	38,82
	SupCom, fps	37	37,1
	SupCom, score	18021	18018

Преимущество DDR3-1333 настолько скромное, что в реальных приложениях его вряд ли кто-то вообще заметит



Fres

Разработчик: Creative Assembly
Издатель: SEGA
Жанр: TBS/RTS
Дата выхода: февраль 2009 г.

Ход времени неумолим, и во Вселенной Total War на смену эпохе Средневековья спешит Новая история. 17-й век: промышленная революция, освоение колоний, новые нации, выходящие на историческую арену, и, конечно же, войны! Каждая новая часть культового сериала от Creative Assembly содержит множество новаций. Итак, что же нас ждет в Empire: Total War?

Знаете, поначалу я планировал пафосное вступление из серии «За что мы любим Total War». Однако затея получилась крайне неудачной. Единые критерии для оценки столь масштабных и многогранных проектов выявить не удалось. Практически каждый найдет здесь свои прелести — любители «мяса» могут вести на убой огромные армии, охочие до знаний игроки с головой погружаются в пучину исторических событий, любители строить интриги находят для себя возможность реализовать свои тайные амбиции... Бла-бла-бла, и так далее, и тому подобное... Но с таким же успехом «Тотальную войну» можно и не любить. И на то причин тоже уйма, взять хотя бы глущность или дурацкий ИИ.

Собственно, тем интереснее будет наблюдать, сможет ли новая игра серии со-

хранить старых поклонников или даже переманить кого-нибудь из стана недругов? Скажу сразу, потенциал есть. Замах на рубль, так сказать. Насколько сильным будет удар, сейчас, пожалуй, не решится сказать никто. А вот проанализировать факты и предположить — это можно...

* * *

Не смотря на то, что в Интернете частенько попадаются едкие шуточки по поводу того, что в будущем нас ждет что-то вроде World War II: Total War или, скажем, Star Wars: Total War, исторический период выбран не зря. Хотя бы из-за насыщенности событиями этот временной промежуток заслуживает наипристальнейшего рассмотрения.

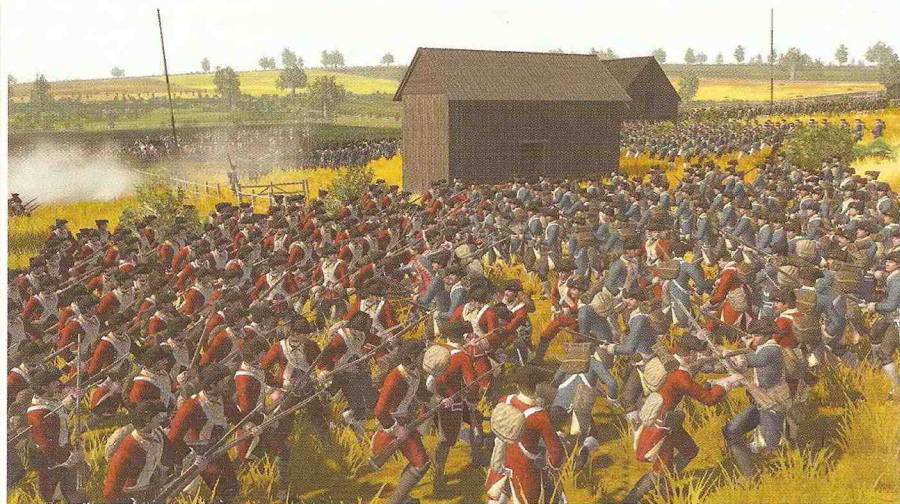
Ведь все-таки, согласитесь, удивительное было время. Всего за какую-то жал-

кую сотню лет (игра будет втиснута примерно в такие же рамки) человечество сделало такой огромный шаг... Даже не шаг, а скорее невиданный ранее марш-бросок в развитии цивилизации. Промышленная революция сделала свое дело, выведя человечество на новый виток развития. Но не прогрессом единым... Концентрация событий в самых разных сферах деятельности была просто феноменальной — здесь хватало места и для новых изобретений, и для романтики покорения неизвестных земель, и для тиранов вместе с изнурительными войнами, которые они затевали.

И если уж не все, то большинство этих событий обещает осветить Empire, семимильными шагами движущаяся к релизу. Будет и тридцатилетняя война, и чудачества Наполеона, и революция в США, на которой, судя по всему, разработчики делают особый акцент. Еще бы, ведь это отличная возможность привлечь к игре североамериканских геймеров. И стоит отметить, что в этом нет ничего плохого, ведь совсем не трудно выстроить цепочку: хорошие продажи в Америке — хорошая прибыль — лучшее финансирование следующей части.

К слову, грядущая инкарнация Total War, как и ее предшественницы, балансирует на грани — в геймплей внесено, казалось бы, колоссальное количество изменений, однако при первом же беглом взгляде на игру становится понятно, что перед нами все та же Total War. В частности, глобальная карта — несмотря на то, что она наконец целиком перебралась в третье измерение — кажется какой-то подозрительно знакомой. Но и здесь будет на что посмотреть — территории расширятся существенно. Целиком голубой шарик в наши цепкие ручонки, увы, не попадет, но к уже известным ранее территориям прибавятся доселе не виданные Северные Африка и Америка, Индия и прочее. Карта больше не разбита на части и являет собой единое, хорошо анимированное целое, на котором видны все строения и апгрейды.

Причем такое глобальное расширение лишь цветочки — стратегический режим ждет куда более значимые изменения. Поскольку XVII век — век великих технологических открытий, они, конечно же, найдут свое воплощение и в игре. Нетрудно догадаться, что появятся они в виде ранее не существовавшего в серии дерева технологий. Да и здания теперь можно апгрейдить. Очень правильный, на мой взгляд, шаг. Учитывая уникальный геймплей серии «Тотальных Войн», такие изменения должны пой-



Крупномасштабные сражения — одна из самых сильных сторон игры

ХРОНИКИ ВСЕЛЕННОЙ TOTAL WAR

История серии началась в 2000 году с выхода игры **Shogun: Total War**. Игра сразу привлекла внимание стратегической игровой общественности. Во-первых жанрово она была (и остается) своеобразным миксом: глобальная пошаговая стратегия с боями в реальном времени! Во-вторых, игра имела по тем временам редкостный сеттинг — средневековая Япония. В-третьих, была и фишка — т. н. «исторические битвы», точно воссоздающие ход крупных сражений японского средневековья. А вот аддон **Shogun: Total War. Mongol Invasion** (2001) повествует о чисто альтернативной истории — что было бы, напади на Страну Восходящего Солнца орды Хубилай-хана.

Новая игра в серии — **Medieval: Total War** (2002) — начиналась с вторжения на землю Британии Вильгельма Завоевателя. От Балтики до Северной Африки простирались карты сражений. Феодалная усобица, зыбкие союзы между великими державами того времени, которые тщетно пытались укреплять династическими браками... Аддон ко второй части вновь повествует о сопротивлении орде завоевателей — в **Medieval: Total War. Viking Invasion** (2003) гордые лорды, верные сквайры и добрые йомены защищают английскую землю от свирепого ветра с севера.

Затем плавное течение исторического времени прерывается флеш-бэком — **Rome: Total War** (сентябрь 2004) переносит нас во времена Римской Республики, времена становления Великого Рима. Легионы маршируют, мечами неся варварам римские законы, римские дороги, римскую чеканную латынь... А еще эта часть игры поражала качеством графики. События аддона **Rome: Total War. Barbarian Invasion** происходят, когда некогда единая Римская империя разделилась на Западную и Восточную, Византию.

Действие **Medieval II: Total War** (2006 год) возвращает игрока в уже знакомую эпоху средневековой Европы, Северной Африки и Ближнего Востока периодов 1080 и 1530 годов. Только, в отличие от своего предшественника, игра затрагивает события, связанные с открытием так называемого «Нового Света».

Последним хронологически в серии (и в подсерии Medieval) вышло дополнение **Medieval II: Total War Kingdoms** (2007 год), история которого начинается в 1519 году, это время, когда Эрнана Кортес прибывает в Америку. Играв за Испанию, игрок противостоял коренным народам континента: майя, ацтекам и пр.

ти игре только на пользу. Разработчики и прежде предоставляли нам достаточно свободы, а дерево технологий — еще один существенный шаг в этом направлении.

Вняв стенаниям игроков, неустанно оплакивающих вечно полумертвого искусственного идиота — главной болезни всей серии, *Creative Assembly* предлагает совершенно новый подход к его реализации. Касательно тактического ИИ ничего толком пока не известно, слышны лишь громкие обещания. Но от кого мы только такого не слышали? А вот поведение компьютера на глобальной карте, похоже, действительно претерпит существенные изменения. Теперь у игры аб-

солютно новая система, отвечающая за дипломатию, шпионаж (в частности, шпионов больше не будет на карте) и другие аспекты, связанные с отношениями между игроком и компьютерными оппонентами. По словам разработчиков, раньше тактический и глобальный ИИ часто дисгармонизировали и конфликтовали из-за того, что их написанием занимались абсолютно разные люди. Теперь эта проблема устранена, и противник должен вести себя на порядок адекватнее. Что ж, если создателям действительно удастся привить серии вменяемый ИИ, им сразу же можно будет простить большую часть недочетов будущей «Империи» (в том, что

недочеты непременно найдутся, сомневаться не приходится — один масштаб проекта чего стоит, да и опыт предыдущих игр...).

И без того большой список доступных наций (после недолгого копания в .ini файле, разумеется) теперь увеличен просто-таки до неприличия. Всего в игре будет около шестидесяти государств, правда изначально играбельны лишь десять, среди которых — самые значимые державы того времени, вроде Речи Посполитой, Российской и Прусской Империй, Франции. К слову, теперь у подконтрольного государства по ходу игры вполне может смениться политический строй. Но лишь при определенных условиях. Так, Французская революция случится только лишь когда население станет крайне недовольно текущим положением дел в королевстве. Этого при желании можно и не допустить, благо улучшенная система автоменеджмента и доработанные советники помогут.

В связи с изменением временного периода в кампании ожидается существенная переориентация ценностей. Если раньше геймплей по большей части сводился к разборкам с соседями, то теперь ввязываться в подобные дразги нежелательно, гораздо выгоднее осваивать новые земли. Само собой, появится возможность основать новую колонию.

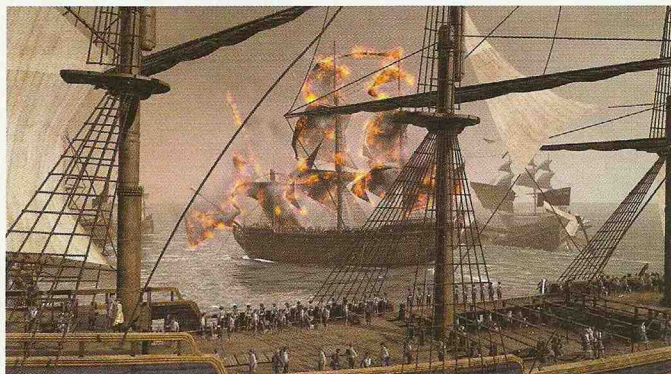
Настало время поговорить и о баталиях. Изменений здесь, пожалуй, предстоит даже больше, чем в стратегическом режиме. Ведь со времен, описанных в Medieval 2, военное ремесло претерпело огромное количество изменений — изменилось и оружие, и тактика, и методы ведения войны.

Естественно, самые заметные перемены в оружии — мечи и копья остались в прошлом, на смену им пришли ружья и штыки. Посему в игре появится уже знакомая по сиквелу «Казачков» кнопка «Открыть огонь», по нажатию на которую отряд начинает палить во врага из всех орудий. И уж потом только противники сойдутся в рукопашной, где на манер Warhammer 40k солдаты будут зрелищно кромсать друг друга.

Любой человек, сведущий в военной истории, скажет, что важнейшим элементом в



Еще немного и корабль пополнит коллекцию находок Жака Кусто



Корабль без парусов - брачная ночь без невесты

армии того времени был боевой дух, сиречь «мораль». Только вымуштрованный стойкий солдат мог идти грудью на штыки, когда вокруг рвутся снаряды и целыми полками гибнут люди. Примерно то же постарается показать и Empire. Предотвратить превращение армии в стадо испуганных баранов призваны военные музыканты — барабанщики, флейтисты и трубачи к вашим услугам. Огромное значение теперь играет строй. Ведь, скажем, если отряд находится на марше, его очень трудно уничтожить шквальным огнем, в то же время плотное боевое построение квадратом просто-таки просит, чтобы в него угодили пушечным ядром. Кстати, о ядрах — мы наконец получим полноценную артиллерию, появление которой кардинально изменит правила игры на поле битвы. Для особо кровожадных игроков стоит отметить, что в Empire после особо снайперских попаданий можно будет лицезреть расчлененку. Просчет выстрелов и траектории пушечных ядер теперь приближен к реальности.

А вот те, для кого даже сражения в Rome и Medieval 2 казались мышинной возней, скорее всего, будут разочарованы. Масштабы останутся примерно теми же — с каждой стороны в битве сможет принимать участие до двадцати отрядов. В общем-то, этого должно быть вполне достаточно, особенно в условиях, когда каждому отряду придется уделять куда больше времени (не забываем про кнопку «Открыть огонь»). Будь войско больше, с его управлением непременно возникли бы проблемы.

И вот постепенно мы подошли к главной фишке Empire — таким долгожданным *морским сражениям*. И скажу я вам, судя по имеющимся данным, нас ждет нечто совершенно новое для серии. Когда с каждой стороны в бой идет несколько десятков кораблей — это действительно впечат-

ПРОЩАЙ, HDD?

Первые SSD-накопители были невероятно дорогими и отдельно не продавались. Наличие твердотельного накопителя на 32 Гб увеличивало цену ноутбука практически на 1000 долларов. Но понадобилось всего два года, чтобы «винчестеры на флэшках» спустились по стоимости, как минимум, к порядку цен на обычные HDD.

Компания Super Talent начала выпуск твердотельных накопителей, рассчитанных на установку в разъем mini-PCI. Подразумевается, что с помощью «**флэш-винтов**» владельцы нетбуков серии ASUS EeePC смогут проапгрейдиться «малой кровью». Действительно, устройство объемом в 16 Гб стоит всего 53 доллара, 32 Гб — 79 долларов, а 64 Гб можно купить за 149 американских президентов. Да, это все еще намного дороже, чем традиционный винчестер, да, это пока еще нишевый продукт. Но преимуществ SSD-дисков очевидны, а цены на flash-память снижаются с прежней стремительной скоростью...

Ну что, сколько еще лет осталось старым HDD? Кто угадает, тому — пончик.



Пока что это mini-PCI устройство, но развитие SSD идет такими темпами, что старым добрым винчестерам придется потесниться и в десктопах

ляет. И все это на фоне динамически меняющихся погодных условий, которые, между прочим, значительно влияют на ситуацию. Степень контроля за происходящим здесь, по идее, будет выше, чем в сухопутных сражениях — мы сможем выбирать типы снарядов, место атаки (мачты, корма, паруса и т. д.), руководить действиями команды и брать вражеские суда на абордаж. В общем, с каждым кораблем придется повозиться. Если же абордаж окажется успешным, то прежде чем использовать

судно в своих целях, его придется отвести в ближайший порт, подлатать (да здравствует детализированная модель повреждений!) и набрать команду.

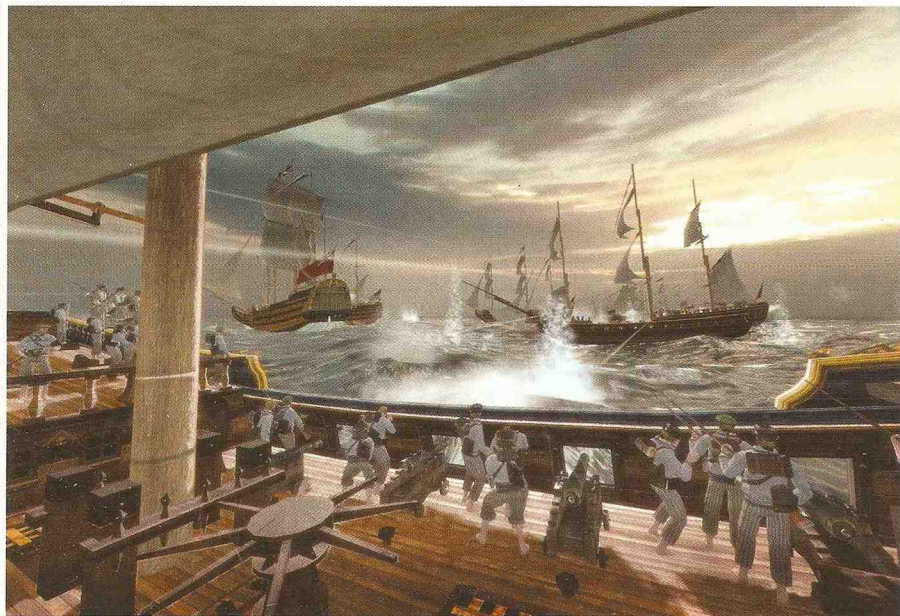
Собственно, море теперь не просто бесполезный лоскут синей ткани, заполняющий пустоту на карте, а полноценное игровое пространство со своей спецификой и сюрпризами, вроде пиратских рейдов и возможности организовать (или получить) морскую блокаду.

Само собой, такой масштабный проект и выглядеть должен соответственно.

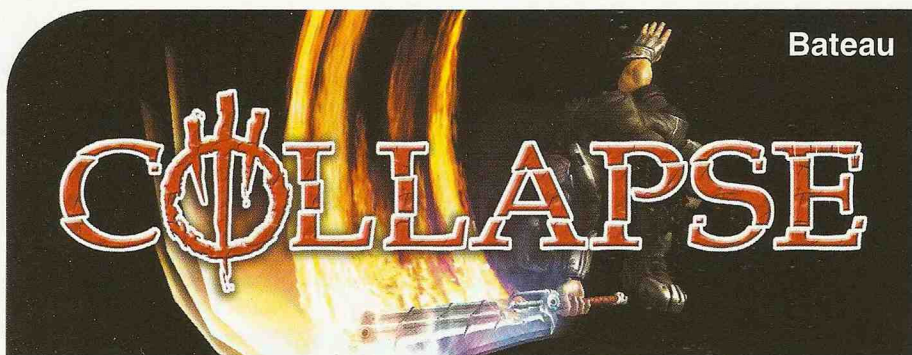
Специально для Empire был с нуля написан новый движок, возможности которого достойны уважения. Некоторой угловатости избежать все же не удалось, но с учетом масштабов происходящего, это можно простить. В остальном картинка вызывает лишь восторженные чувства. Особенно удался дым — после мушкетного залпа все поле боя покрывает густой непроглядный туман. Ну и морские сражения выполнены выше всяких похвал...

О звуке толком ничего не известно, но опыт предыдущих Total War'ов показывает, что плохим он не может быть по определению. Любители порубиться по сети также не останутся в обиде — к их услугам полностью переработанный мультиплеер, пополненный несколькими новыми режимами.

Итак, «Империя» обещает нам многое. Осталось только дожидаться морозного февраля будущего года...



Морские сражения. Часть третья, Дубль два. Камера. Мотор!



Если верить Creoteam, будущее у Киева незавидное. Майдан, Подол и прочие окрестности центра будут превращены в руины, чтобы стать достойным фоном для драмы с мужчиной, носящим дредды, в главной роли. Впрочем, для нас пока интереснее выяснить, есть ли будущее у игры Collapse, чем мы сейчас и займемся.

Господа, можно я пожалуюсь на свою нелегкую судьбушку? Ну, так, мимходом...

Вот скажите, пожалуйста, почему [почти] каждый геймер с более-менее большим игровым стажем непременно начинает считать себя великим рецензентом? Конечно, причины такого явления вроде бы лежат на поверхности. Ведь что нужно для написания хорошей рецензии? Разбираться в вопросе и уметь писать. Ну, и мозгов чуть-чуть, чтобы как-то проанализировать все то, что увидел при прохождении игры. Все.

Но уже с этого момента начинаются разнотечения, поскольку иметь игровой опыт — это еще не значит разбираться в играх (хотя без опыта, конечно, говорить было бы вообще не о чем). Писать у нас в стране всех учат еще в 6–7 лет, а потом этот полезный навык развивают в меру умения педагогов и способностей учеников. Писатели

у нас практически все — поголовно. Только до романистов хотя бы уровня Дарьи Донцовой (кхм, ну да, даже до такого уровня) добираются очень немногие. Откуда же такая непреодолимая тяга писать об играх?

Причем хуже всего то, что если еще пять-десять лет назад компьютерные игры были «детской забавой», то сейчас этим недостойным делом увлекаются вполне себе взрослые дядьки. Вон, почитайте, сколько семей развалилось из-за того, что муж «ушел» в WoW или Lineage II. Тут уж вроде бы и уровень другой — а значит, все должно измениться, начиная с самих игр.

Игры, между прочим, этап взросления уже давно прошли. Забавный водопроводчик Марио все еще актуален, но это скорее по доброй памяти. А вот новые герои становятся все взрослее и взрослее. Соответственно, истории, которые рассказывают нам сюжетные игры, тоже становятся сложнее и глубже.



Снайперка против гранатомета. В Collapse это почти равная дуэль

Разработчик: Creoteam (<http://creoteam.com>)

Издатель в Украине: «Бука»

Жанр: Шутер/TPS

Сайт игры: www.collapse-game.ru

Минимальные системные требования:

CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта со

128 Мб памяти и поддержкой DirectX 9

Авторское примечание: Старт — дело нелегкое. Большинство wannabe-разработчиков не дотягивают первый проект даже до технодемки. А у Creoteam получилось! Поэтому в первую очередь — наши искренние поздравления добрым молодцам. Ну, а теперь можно приступать к разному игровому...

Возьмите любой свеженький блокбастер — тут вам и тяжёлый моральный выбор, который предстоит совершить главному герою, и ответственность перед друзьями/возлюбленными/наставниками, и вечная тема преступления с наказанием... В общем, если до притч пока толком не добрались, то как минимум производство хороших умных блокбастеров наладили по полной программе.

А теперь задаем сакраментальный вопрос: «А судьи кто?» Известно, кто. Те, кто вырос на Марио, Сонике и прочих забавных зверушках... Но вырос не просто как геймер, а, если можно так выразиться, «вырос» в профессиональном плане.

Пускай я немного утрирую, но более поздние игры тоже давали мало поводов для глубокого анализа... например, сюжета. Во времена DOOM сторилайн вообще приводился в виде отдельного текстового файла — кому интересно, тот прочитает. Задумываться над игровой механикой тоже не доводилось, жанры еще только проходили этап начального становления. Собственно, только спустя многие годы значение тех игр и тех решений, которые были приняты создателями игровой классики, стало проявляться на фоне современных наследников. Но вдруг оказалось, что в нашей «профессиональной» среде людей, способных мыслить аналитически, можно пересчитать по пальцам (и я среди них — самый талантливый, а вы как думали?)

Сейчас среди геймеров (хоть со стажем, хоть без) полным-полно взрослых, думающих людей. Но стереотип «игрожура», созданный не без помощи некоторых наших коллег, отгоняет от их буйных головушек даже призрак мысли о том, чтобы всерьез начать писать об играх. Такой вот замкнутый круг... Кстати, чтобы вы не подумали плохого, речь идет не столько о наших, украинских изданиях, сколько о дражайших северных соседях. А заодно — о вагоне и маленькой тележке расплодившихся в последнее время «игровых ресурсов».

«Загнивающий Запад», кстати, этот этап уже практически перешагнул, в серьезных журналах рецензенты умеют «зреть в корень». Мда...

А вот вам еще один побочный эффект, уже теснее связанный с предметом этой статьи. Народ, научившись складывать буквы в слова, уже мнит себя не только великим игровым обозревателем, но еще и игровым сценаристом. Почему не киношным, не театральным, а именно игровым, догадаться несложно. Еще легче понять, почему именно сценаристом. Писать-то всех еще в школе научили, верно? А вот работать в 3DS MAX, программировать и прорабатывать игровую механику — это, пардон, учиться надо намного усерднее. Даже художнику-скетчисту без навыков и (обязательно) таланта в индустрии делать нечего. Кривой текст не каждому будет глаз резать, зато уродливая картинка — запросто. Впрочем, хватит о высоких материях, пора к делу переходить.

Они что-то знают

Сразу же признаю потрясающий факт: **Collapse** сделан невероятно хорошо. Просто уму непостижимо, как первый проект команды, появившейся на просторах экс-СССР, может быть настолько качественным. Если учесть то, что **Collapse** является дебютом **Creoteam**, причем дебютом в очень непростом жанре, да еще с замахом на самый высокий класс, нетрудно догадаться, откуда взялся предрелизный скепсис, который даже вполне причисленная демо-версия не смогла разрушить окончательно. Но вот — получите, распишитесь.

Представьте себе, **Collapse** демонстрирует очень приличную картинку при демократичных системных требованиях, нафарширован качественными видеороликами, имеет внятный интерфейс и массу необязательных фишек, которые, как правило, отличают проект высокого класса от бюджетной подделки. Например, дополнительная сюжетная информация в виде документов и переговоров по рации. Да что там говорить! В **Collapse** даже не обнаружилось ни единого серьезного бага! Ну, жаловались некоторые игроки на то, что зажатый между столон и стеной Родан (главный герой) буквально разваливается на кусочки — так не фиг лазить, где попало. Лично я не припомню ни единого момента, когда мне было бы нужно лезть за стол. Проблемы с «отключающимся AI» на самом деле не существует. Во-первых, учитывая по-настоящему слэшерный интеллект противников, сомневаюсь, что кто-то заметил бы онго интеллекта отключение. А во-вторых, если вы все же наткнетесь на такой глюк, то, пожалуйста, потрудитесь купить лицензионную копию игры. Да-да, проблемы с AI — отличительная черта пиратской версии **Collapse**.

Тук-тук, Нео...

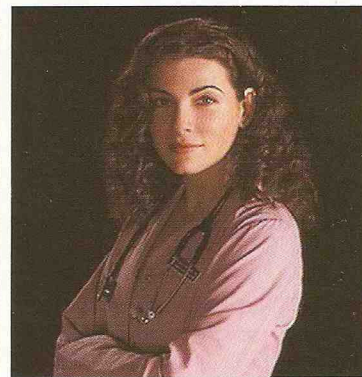
На этом месте могла бы быть ваша... То есть, по идее, сейчас надо было бы рассказать вам о завязке **Collapse**, чтобы дальнейшие рассуждения не выглядели горячечным бредом. Но сомневаюсь, что кто-то еще не читал превью или какую-нибудь из новостей, посвященных этой игре... Впрочем, непосвященных все-таки надо быстренько ввести в курс дела, а остальные могут сразу перебираться к следующему подзаголовку.

Итак, господа, в мире **Collapse** все очень плохо. Как минимум, у тех, кто в определенный момент оказался слишком близко к центру Киева, Майдану Незалежности, посреди которого ни с того ни с сего возникла огромная аномалия. Место происшествия было моментально оккупировано учеными, но вовремя разглядеть угрозу они не смогли. В итоге, когда из Дыры (огульное название аномалии) поперли полчища монстров, никто не был готов. Началась паника, в зону бедствия забросили военные спецотряды, но они не успели вывести всех мирных жителей и ученых на безопасное расстояние. Вдобавок на территории города появился неизвестный науке вирус, и это стало последней каплей — Киев был объявлен карантинной зоной, окружен неприступным барьером, а все, кто остался внутри, оказались брошенными на произвол судьбы.

Тут-то на первый план и выходит один из Лордов по имени Родан. Как и полагается настоящему герою, он отмузтит всех негодяев, познакомится с прекрасной барышней и спасет мир.

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ВОПРОС

Главный герой **Collapse** мало чем похож на украинца (а местами — и на человека вообще, причем это неспроста!), но вот вокруг его прекрасной помощницы Елены у нас в редакции разгорелись нешуточные споры. Диапазон возможных национальностей колебался от чистокровной японки до немного приболевшей латиноамериканки (для здоровой Елена все-таки бледновата). Но в конце концов установили, что бравая ученая-байкерша на самом деле является «широю украинкою», ибо «чорнобрива», «кароока» и вполне себе «білолиця». Мечта козака, в общем.



Эта медсестра по замыслу создателей сериала ER — тоже чистокровная украинка

Собственно, чего еще ожидать от такого себе Антонио Бандераса, перекушавшего в детстве анаболиков и, очевидно, исповедующего растафарианство (это не только по прическе видно, но и по темпераменту нашего героя)?

Каждой твари — по харе!

У нормального украинца-геймера после упоминания термина «аномалия» моментально всплывает только одна четкая ассоциация. Даже не буду говорить, с какой именно игрой ☺. Закрытая зона, в которую, по сути, превратилась большая часть Киева, только усиливает эту ассоциацию, а уж наличие на просторах этой зоны четырех кланов и вовсе не оставляет никаких шансов. Но поверьте, **Collapse** не имеет со S.T.A.L.K.E.R.'ом практически ничего общего.

Зато во время прохождения дебютного творения **Creoteam** появилось немало ассоциаций с другими, не менее заметными играми. Что ли, по порядку перечислить? Ну, например, дизайн коридоров заброшенной лаборатории, различная машинерия и живописно развешанные по стенам трупы очень сильно напомнили **Doom 3**. Хотя невозможно не признать — **Doom 3** все же был на порядок красивее и страшнее. В **Collapse** такой игры с тенями



Мда, стекла бьются — и на том спасибо

БЕЗ КОМПРОМИССОВ

Любой производитель мощного компьютерного железа знает, что на 95 % (если не больше) его продукция предназначена для геймеров и энтузиастов-оверклокеров (которые тоже геймеры, только не хотят в этом признаваться). Собственно, разделить одних и других практически невозможно, рано или поздно каждому геймеру становится мало его системы и он пытается увеличить ее производительность. Если деньги есть — делает апгрейд. Если денег нет — разгон.

Для тех немногих, у кого деньги есть, но кому производительности даже топового железа не хватает, компания **ASUS** выпускает плату Republic of Gamers (ROG) Rampage II Extreme.

Плата основана на наборе логики Intel X58, то есть рассчитана на работу с процессорами Intel Core i7. А дальше — поддержка всего-всего по полной программе, включая 6 слотов DDR3-1800, 3 разъема PCI-E x16, звуковую плату SupremeFX X-Fi (в виде платы расширения) и девайса, получившего имя TweakIT.

Последняя железка из комплекта ROG Rampage II Extreme заслуживает отдельного внимания. На самом деле этот выносной «джойстик» с ЖК-дисплеем обеспечивает прямой доступ к настройкам частот в BIOS прямо во время работы компьютера. То есть геймер может запустить игру и если окажется, что компьютер не справляется, разгон системы можно будет провести, даже не нажимая **Alt+Tab**.

Прогресс не стоит на месте. Но цену на эту плату я, честно говоря, даже боюсь узнавать.



ASUS ROG Rampage Extreme — мечта любого геймера (и оверклокера заодно)



Сейчас из темного угла выскочит имп...

capture, как-никак. Непривычная система комбо, необходимость наводиться на врага именно мышкой, а не WASD'ом, малость однообразные враги — это все мелочи. Привыкнуть можно. Но, черт возьми, как можно было в слэшере оставить в руках игрока достаточно мощный пистолет с бесконечными патронами?

Меч, безусловно, более эффективен, да и вообще, рукопашная драка выглядит, как хорошо поставленный балет. Но тесный контакт предполагает, что Родана в горячке боя все-таки кто-то будет задавать. Поэтому в тех случаях, когда перед рукопашкой у меня оставалось мало здоровья, в ход шел волшебный пистолет (почти как у Серьезного Сэма ☺). Да, нечестно идти с пистолетом против болванчиков, вооруженных тесаками, ведь держать безопасное расстояние тут — раз плюнуть. Но мы же не в джентльменов играем, а мир спасаем, верно? Тем более, что к концу игры среди монстров, прущих в рукопашку, начинают появляться «пауки» (которых я иначе как «хэдкрабами» не называл). А этих мелких гадов мечом рубить совсем уж неудобно. Пистолет и еще раз пистолет.

ШВЕЙЦАРСКИЙ МЕЧ

В рукопашном бою Родан использует страшное оружие возмездия — меч «Одиноким Волк». После экранизации «Трансформеров» нас уже трудно чем-то удивить, но эта штукавина действительно впечатляет своей универсальностью. «Одиноким Волк» может быть одноручником, двуручником, двумя одноручниками и даже превращаться в нечто похожее на плет. Хотя, конечно, «меч-плет» не является ноу-хау Creoteam, таким оружием уже давно орудует выдающаяся (во всех смыслах) героиня консольного фэнтези-гемма Soul Calibur по имени Ivy.

Кстати, в одном из финальных эпизодов Родан будет вынужден использовать свой меч в «плеточном» режиме не для боя, а скорее копируя Индиану Джонса... Впрочем, сами увидите, если доберетесь до этого места.



Вот такая сестра по оружию есть у Родана на консолях

нет, да и монстрики как-то пожиже, до уровня импов, какедемонов и зомби с бензопилами им далеко.

Как только пошли активные перестрелки с местными зольдатов, мгновенно вспомнились Gears of War. Вот только динамика в Collapse немного не та и враги не настолько колоритны и сообразительны. Не раз случалось видеть, как противник ни с того ни с сего выскакивал из своего укрытия и (якобы) перемещался в новое, пробегая при этом прямо мимо Родана. Как будто супергерой с дреддами тут не убивать его, бедолагу, пришел, а просто в качестве мебели стоит.

Но главная беда перестрелок — это положение оружия. Вот уж не думал, что столкнусь где-нибудь с такой проблемой, а таки довелось. Некоторые стволы главгерой держит профессионально, с упором в плечо, глаз напротив прицела... Но другие (в частности, активно применяемый на протяжении всей игры автомат «Зверобой») предпочитает использовать «с бедра». Выглядит, конечно, колоритно, да только пользоваться укрытиями из-за такой удали решительно невозможно. Даже когда Родан стоит за метровым ящиком в полный рост, его пули летят именно в ящик, а не во врага. О том, чтобы присесть, речь даже не идет. Стрельба из-за угла тоже не поощряется — никогда не угадаешь, получится попасть во врага или снова начнешь стену перед собой колупать.

Но — да, штукатурка обсыпается очень живописно, Remedy может удивиться от зависти. Только напомните мне, в каком году вышел Max Payne 2?

Дальше по списку у нас рукопашные бои. К этой стороне Collapse особо не прiderешься, поставлено очень красиво. Ну, motion

Боссы, которых в Collapse вполне достаточно, чтобы игра считалась настоящим слэшером, тоже оставили противоречивые впечатления. Страж (первый босс) очень хорош, с ним пришлось изрядно повозиться. Червь — уже похуже. Намного более скучный QTE убивается практически только стрельбой. Хранители (которых, как и червей, по ходу игры встретится штук семь) — вообще скука смертная... Только боссы-люди смогли вызвать положенный приток адреналина. Ну, а уж последний босс, Черный Ангел, так это просто шедевр, достойный пантеона лучших боссов Devil May Cry! Разборка с ним была очень долгой (так сразу и не вычислишь, как его убивать), но интересной. Правда, этому товарищу очень уж не хватает DMC-шного пафоса и хоть сколько-нибудь толковой привязки к сюжету (именно поэтому я так спокойно называю его имя, это нельзя считать спойлером ни под каким соусом), но и так хорошо, зараза. Наверное, стоит пройти Collapse хотя бы ради того, чтобы убедиться, что наши, в принципе, могли бы сделать нечто в духе DMC, если бы денег было побольше... И если бы не гнались за всеми зайцами сразу.

А вот за «прыгалки» по платформам, висящим над пропастью, очень хочется написать в адрес Creoteam что-то нехорошее. И



Страж показывает Родану левый бицепс. Ну да, внушает

ладно бы просто надо было перебраться через пару пролетов, так ведь это же не наш метод! Надо, чтобы серия прыжков доходила до двадцати, а платформы обязательно висели над пропастью! Чтобы понимал игрок, через какие опасности Родан добирался к... гхм... заветной цели.

Замах на рупь

Напоследок нужно все-таки вспомнить то, с чего начинали — с сюжета. Тут снова — не по прямым параллелям, а по общему впечатлению — вспомнился аналог Collapse, приснопамятный Lost Planet. Тоже море пафоса, личные переживания и темное прошлое, которые к финалу сведены в один большой пшик. Хотя у LP «пшик» получился изрядный, все-таки превращение убер-меха в мегасуперперепупер-меха с последующей дуэлью в открытом космосе выглядело знатно. Collapse нас таким размахом не порадовал, хотя, ладно, за Черного Ангела можно простить отсутствие мехов...

За что боролись? Все верно, в Collapse видны все основные признаки ICM (Игры Своей Мечты), слишком уж на многое замахнулись удалцы из Creoteam. Но, братцы, рядом с Gears of War, DMC, Doom 3 и даже LP ваша игра смотрится бледновато.

С другой стороны, кто вообще на таком фоне будет выглядеть ярче? Кандидатов не так уж и много...

В итоге Collapse получился крепким середнячком. Игрой, достаточно хорошей, чтобы скоротать пару вечеров, но не более. А ведь до настоящего шедевра оставался всего один шаг. Практически по всем направлениям, но всего один. Эх... Надеемся на сиквел.

Гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год, выбери книгу в подарок на www.ht.ua/club.



Все подписчики получают дисконтную карточку hi-Tech club



Ходовитость книг ограничена. При отсутствии выбранной книги и издания предложим другую книгу по той же тематике.

Подписавшись на журналы «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год, ты получишь в подарок полезную книгу от издательства «Диалектика-Вильямс». Впиши ее название — и книга твоя!

- ☐ Я оформляю подписку на «Мой компьютер» — 300 гривен*
- ☐ Я оформляю подписку на «Мой игровой компьютер» — 192 гривни*

Для того чтобы ежемесячно получать журнал, необходимо:

- перечислить на счет ООО «СофтПресс» выбранную сумму. Выполнить перевод можно в отделении любого банка.**
- Р/с 26006000001001 АО «Индексбанк» г. Киева МФО 300614, ЗКПО 22909834
- выслать копию квитанции об оплате и заполненный купон по адресу: 03005, п/я 5, Киев, ООО «СофтПресс»

Адрес

Ф.И.О. или Организация

e-mail

Телефон

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

* — без НДС согл. п. 5.1.2

** — за перечисление денег банк возьмет небольшую плату

Metatron

BROTHERS ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY

За последние пару лет тема Второй мировой в FPS немного приутихла. Даже законодатель моды в жанре — серия Call of Duty — в четвертой своей итерации сместила акцент в сторону современности. Предмет нашего сегодняшнего обзора, Brothers in Arms: Hell's Highway, можно смело считать первой ласточкой очередного бума моды на WWII-шутеры.

Когда студия 2015, заручившись поддержкой Electronic Arts, выпустила легендарную «Медаль за отвагу» и стала законодателем моды в жанре, каждая мало-мальски уважающая себя компания норовила, что называется, присосаться к свеженайденной золотой жиле. Не побрезговал нажиться на модном тренде и гигант **Ubisoft**, издавший в 2005 году тактический шутер Brothers in Arms: Road to Hill 30 за авторством **Gearbox Software**. Стоит отметить, что в данном слу-

чае разработчики добросовестно попытались повернуть привычный геймплей в иное русло, сделав упор не на классическую схему «gun'n'gun», а на затяжные бои с применением укрытий, огневой поддержки дружеских отрядов и тщательным планированием дальнейших действий игрока. Назвать BiA полноценной тактикой нельзя, скорее это был классический шутер с элементами оной. Игроки оценили старания Gearbox по достоинству, вследствие чего игра обрела немало поклонников,



Система укрытий в действии

Разработчик: Gearbox Software

Издатель: Ubisoft

Издатель/Локализатор: «Бука»

Жанр: FPS

Системные требования:

• **Минимальные:** CPU Dual Core 2.6 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 8 Гб на диске, Windows XP SP3/Vista.

• **Рекомендуемые:** CPU 3 ГГц, 2 Гб ОЗУ, 256 Мб видео.

Дата выхода: 07.10.2008

к тому времени уже пресытившихся нескончаемым потоком новых частей Call of Duty и Medal of Honor.

Скороспелый аддон *Earned in Blood*, вышедший буквально через полгода после оригинальной игры, ничем особым не выделялся, являя собой просто набор новых миссий с минимумом изменений в механике игры. Полноценного продолжения пришлось ждать три долгих года. Ubisoft неоднократно сдвигала дату релиза, аргументируя это желанием довести игру до идеального состояния. Brothers in Arms: Hell's Highway появилась на прилавках магазинов в начале октября, по всей видимости, став предвестником очередного витка популярности игр о Второй мировой.

День десантника

Третья игра серии продолжает рассказывать нам историю 101-й дивизии воздушно-десантных войск США, начало которой было положено в первых двух играх. В роли главного героя снова выступает Мэтью Бейкер, знакомый нам по первой части и уступавший ведущую роль в *Earned in Blood* своему «брату по оружию» Джону Хартсоку. Действие разворачивается спустя несколько месяцев после участия дивизии в первой фазе легендарной операции «Оверлорд». На этот раз сержант Бейкер и его сослуживцы отправляются в Голландию, где должны будут выполнить свой долг, принимая участие в операции Market Garden.

Честно говоря, еще во время первых анонсов Hell's Highway я весьма удивился выбору разработчиков. Голландская операция, в отличие от той же высадки в Нормандии, тема весьма непопулярная. Ее и в кино-то встретишь нечасто, что уж про компьютерные игры говорить. Однако разработчики выбрали именно Market Garden, и за это им от меня большое спасибо. Это, как минимум, свежо и необычно — не заезженный Сталинград и не опостылевший D-Day. Еще одна приятная неожиданность — новый стиль подачи сюжета. Исполненные пафоса речи главного героя на фоне черного экрана из первой части и душевные закадровые реплики из второй канули в Лету. Теперь сториллайн целиком и полностью подается посредством полноценных, мастерски поставленных cut-сцен. Кстати, не смотря на общую канву — продвижение войск союзников вглубь страны, — местный сюжет

имеет множество нюансов, флэшбеков и ответвлений, связанных непосредственно с главным героем и его товарищами. Межмиссионные ролики смотрятся на одном дыхании, а великолепная игра актеров в связке с качественной графикой (powered by Unreal Engine 3) создают впечатление настоящего художественного фильма о Войне. Несколько раз мне довелось встретить упреки в адрес Hell's Highway — мол, игре не хватает масштабности, складывается впечатление, что война существует только там, где пролегает путь нашего отряда, силы противников немногочисленны, отсутствуют толпы врагов и армады техники и далее в том же духе.

По моему же скромному мнению, серия BiA тем и хороша, что ей присуща некая камерность. Выбрав стиль story-driven шутера, разработчики сфокусировали все внимание на небольшой группе солдат, детально показав войну изнутри, заставив поверить в каждого из героев, переживать вместе с ним. Если я захочу масштабности и эпичности, я возьму да установлю тот же Call of Duty. Вот только не ручаюсь, что спустя месяц я вспомню, как звали тамошних главных героев.

Killed in Action

Откровенно удивив проработкой сюжета, разработчики, что отраднo, не забыли и про геймплей. Его механика осталась без кардинальных изменений — нам вновь придется вести позиционные бои против хорошо укрепленных немецких подразделений, имея в подчинении один-два взвода поддержки для полноценных тактических действий. Старая, проверенная временем схема — скоординировать атакующему звену вести огонь на подавление, а самому окольными путями зайти противнику в тыл — работает и здесь. Правда, с некоторыми особенностями. Во-первых, изменилось поведение противника — заметив ваш обходной маневр, он запросто может оставить текущую позицию и отступить на более защищенные точки, грамотно прикрываясь огнем. Во-вторых, переход на новую технологическую платформу не прошел

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: ОПЕРАЦИЯ MARKET GARDEN

...Хотя я никогда не одобрял эту авантурную затею Монтгомери, должен тем не менее искренне признать, что это был один из самых впечатляющих и оригинальных планов за всю войну.

Генерал Омар Бредли

Можно сколько угодно удивляться, почему разработчики в качестве основы для игры выбрали именно операцию «Огород», но стоит признать, что для союзников участие во Второй мировой не ограничивалось одним только триумфальным «Оверлордом». Были в их истории и печальные страницы.

Операция «Маркет Гарден» — детище британского фельдмаршала Монтгомери. По его замыслу, после успеха на берегах Нормандии нужно было закрепить достигнутые результаты финальным ударом по фашистской Германии. Нападение должно было быть произведено со стороны Голландии, с попутным захватом нескольких ключевых точек (переправа через реку Рейн, город Арнем), а главное — в обход хорошо укрепленной Линии Зигфрида.

В результате на голландские земли был проведен массированный десант союзнических войск в количестве трех воздушно-десантных дивизий — 101-й, 82-й и 1-й. Начавшаяся более-менее успешно операция спустя некоторое время превратилась в настоящий кошмар для союзников. Увлечшись масштабностью операции, упиваясь возможностью разгрома Германии, высшие чины забыли о казалось бы сущих мелочах. Вот только на Войне мелочей не бывает. Отсутствие нормальной системы снабжения, ошибки в подсчетах численности войск противника, ряд других просчетов — все это привело к громкому поражению союзнических войск. Операция «Маркет Гарден» длилась всего 8 дней, за это время войска силы Англии, США и Польши потеряли в общей сложности около 17 тысяч человек убитыми и ранеными, в то время как немцы, по разным данным, от 8 до 10 тысяч.

То самое «Адское шоссе», вынесенное в название игры — это участок дороги между городами Эйндховен и Вегель, на котором велись самые ожесточенные бои, унесшие множество жизней американских солдат.

для игры даром. Отныне мы вынуждены более тщательно подбирать место для укрытия. Заборы, ящики, деревянные телеги, винные бочки — все это больше не является надежной защитой от вражеского огня. Хлипкое дерево выдерживает две-три очереди, после чего разлетается в щепки. Справедливости ради стоит отметить, что противник находится в точно таком же положении — чем можно и нужно воспользоваться. Даже столь любимые фашистами баррикады из мешков с песком можно разрушить одной метко брошенной гранатой.

Наш герой не умеет прыгать и ползать попластунски, зато появилась замечательная возможность спрятаться за ближайшим укрытием по нажатию одной кнопки — система, схожая с той, что использовалась в Gears of War. Тактика прохождения «на броню» по-прежнему карается практически моментальной смертью — Бейкер умирает с одного-двух выстрелов, а враги в Hell's Highway иногда даже излишне точны.

Типичный бой представляет собой серию перебежек от одного укрытия к другому, с передышкой/перезарядкой в безопасном месте,



Этот ящик долго не выдержит



«Кричащие орлы» — гордость армии

ПРОФЕССИОНАЛЬНОМУ ГЕЙМЕРУ — ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ МОНИТОР

Заявления разработчиков о том, что Hell's Highway является самой красивой игрой о Второй Мировой за всю историю игрового строительства, возможно, не так уж и нахальны. Игра действительно выглядит впечатляюще. Однако несмотря на все амбиции UbiSoft, движок все равно пришлось подгонять под Xbox 360, который не особо блещет производительностью. Поэтому даже со всеми наворотами, включенными в PC-версии, новому Brothers in Arms не потребуется процессора мощнее, чем Core 2 Duo на 2.6 ГГц, и более двух Гб памяти. Ну а видеокарта... Тут уж смотря на что вы рассчитываете — на средних разрешениях вполне можно уложиться в бюджет 150 долларов.

Впрочем, геймеры, которые ради Crysis и Crysis Warhead приобрели топовые видеокарты или даже собрали SLI или Cross-Fire смогут играть без тормозов и на HD-разрешениях. А тут уже в полный рост встает вопрос о том, насколько ваш монитор соответствует возможностям системы и игры. Кинематографичный экшн, знаете ли, просится на большой и красивый монитор.

Недавно компания NEC обновила свою гамму мониторов и представила первую модель в линейке MultiSync P. Монитор MultiSync P221W имеет матрицу S-PVA (22 дюйма) и без малейших натяжек может претендовать на звание профессионального монитора. Однако высокое качество матрицы (контрастность 1000:1, яркость 300 кд/м и цветовой охват до 96 % AdobeRGB) — это как раз то, что нужно для получения полного кайфа от по-настоящему красивой игры.

Конечно, не обошлось и без недостатков, главным из которых является цена в 637 долларов (это рекомендованная производителем, у нас в рознице точно будет выше). Ну и время отклика в 16 мс, которое является извечным антиподом качественной картинке, тоже кого-то может отпугнуть. Впрочем, другие мониторы с таким качеством картинки и меньшим временем отклика стоят гораздо дороже. А быстрые, но страшненькие TN+film матрицы уже не актуальны.

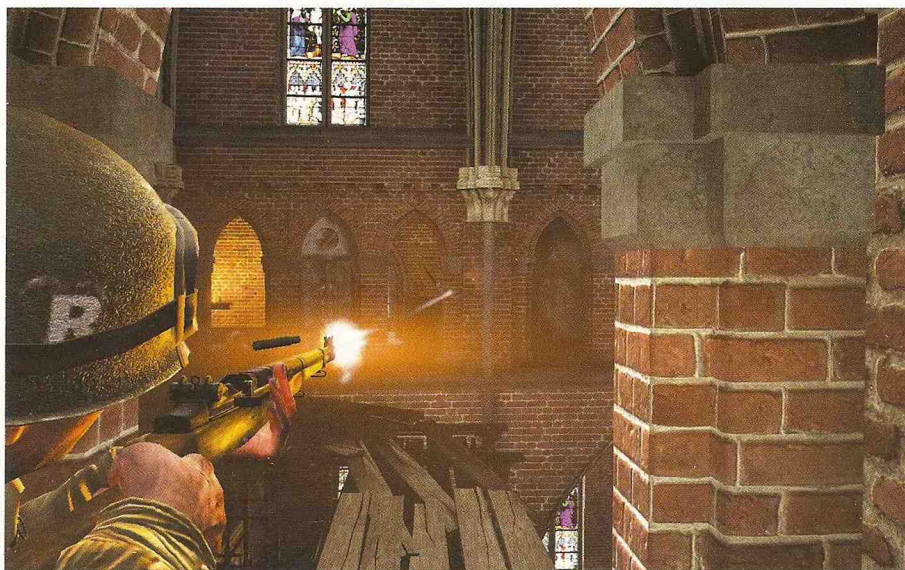


NEC Multisync-P221W предлагает бескомпромиссное качество картинки, но его время отклика устроит не всех

и требует молниеносной реакции для прицеливания и стрельбы. Иначе — никак. Убивают сразу. Можно облегчить задачу, перед началом активных действий изучив тактическую карту — по ней можно проложить примерный маршрут движения между укрытиями, а также отметить ключевые точки локации и места дислокации противников. Классический для серии, неторопливый, а местами и вовсе спокойный геймплей периодически прерывается динамичными вставками, вроде поездок на танке с попутным расстрелом пехоты противника из пулемета, подрыва вражеских грузовиков с горючим или зачистки помещений. В такие моменты приходится принимать решение гораздо быстрее обычного, ведь несмотря на старания гейм-дизайнеров, заботливо расставивших по уровням великое множество мест для укрытия, в условиях цейтнота и плотного вражеского огня не всегда успеваешь сориентироваться и выбрать правильную позицию. А в большинстве случаев это — гарантированная смерть и, как следствие, загрузка с последнего чек-пойнта.

Одним словом, геймплей Hell's Highway не имеет кардинальных отличий от пред-

шественников, однако множество мелких нюансов, вроде новых трюков искусственного интеллекта или системы «стрельбы из



Нехитрое управление подопечными

укрытия», вносят в игровой процесс определенную долю свежести.

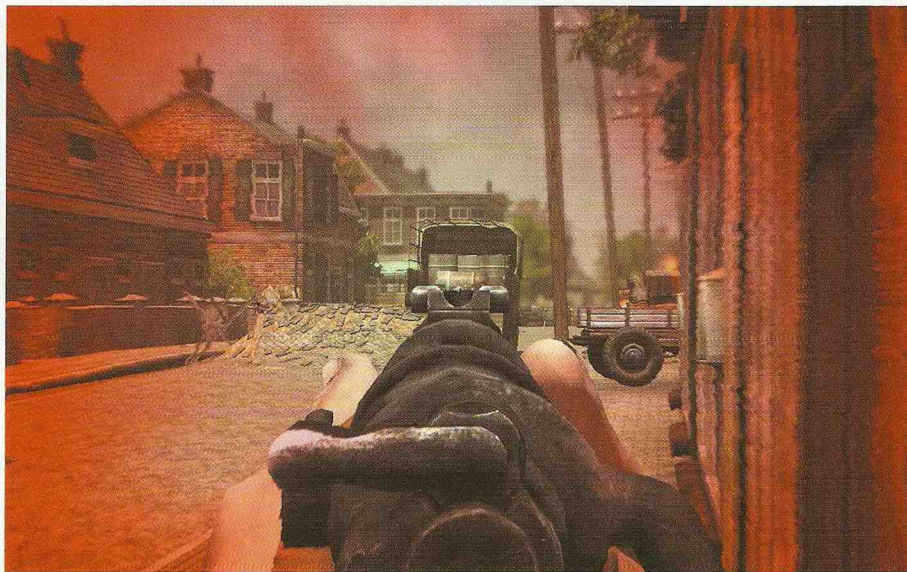
Голландия — страна цветов

Gearbox остались верны технологиям Unreal Engine, лишь сменив устаревшую вторую версию движка на актуальную третью. По расхожему мнению, никто не может реализовать возможности движка на 100 %, кроме его создателей. Так вот, по уровню мастерства работы с Unreal Engine 3 лично я бы поставил Gearbox на третье место, после Epic и Irrational Games.

Неимоверной красоты пасторальные пейзажи, великолепная архитектура городов, очень неплохая реализация внутренних помещений — Gearbox определенно получили в свои руки мощный инструмент и использовали его по назначению. Художники не изменили своему стилю, традиционно сохранив характерную для серии яркость и насыщенность цветов.

Виртуальному оператору с одинаковой легкостью удастся показать как локацию с высоты птичьего полета, так и особо драматичную сцену боя с видом «из глаз». Удачные ракурсы готовы передать всю гамму эмоций, отражающихся на фантастически детализированных лицах героев. Реалистичные погодные эффекты и невероятной красоты взрывы дополняют общую картину. Кстати, Brothers in Arms не боится показывать войну такой, какая она есть, а потому кровь, оторванные взрывами конечности и вывалившиеся после падения с высоты внутренности присутствуют в полной мере. Впрочем, для ханжей, считающих, что все вышеперечисленное влияет на неокрепшую детскую психику, присутствует возможность отключения расчлен-

ения. Упомянутая выше разрушаемость, к огромному моему сожалению, ограничивается только небольшим перечнем объектов. Нель-



Сейчас мне лучше спрятаться

за разбить стекло, пробить тонкую стенку или разнести гранатой хлипкую кирпичную кладку. От этого игра теряет как в реализме, так и в кинематографичности. Впрочем, может, это и к лучшему — при всех своих графических красотах игра вполне лояльна к конфигурации компьютера, удерживая планку FPS выше 30 на далеко не самых мощных машинах.

С другой стороны, присутствуют определенные проблемы с текстурами на видеокартах серии GeForce 7XXX, а также необоснованные падения частоты кадров — это подтверждают как гневные тирады на форумах, так и сами разработчики, честно описавшие проблемы с определенными карточками в Readme-файле. Будем надеяться, эта нехорошая ситуация исправится с выходом первого же патча или новой версии драйверов от nVidia.

Я уже упоминал, что актеры, приглашенные для озвучивания персонажей, выполнили свою работу на «отлично». То же самое касается и звуковых эффектов — их качество ни в чем не уступает лучшим образцам голливудских блокбастеров. Единственный нюанс, который стоит отметить: если вы знаете английский не очень хорошо — лучше сразу включить субтитры. Некоторые персонажи разговаривают весьма быстро, особенность речи и произношения у каждого индивидуальна, вследствие чего можно не уловить деталей, важных для понимания сюжета.

Highway of glory

Hell's Highway не идеальна. Свои минусы, увы, присутствуют и здесь. К примеру, по сравнению с первыми частями играть стало

ощутимо легче. Почему-то разработчики возвели точность местных винтовок в абсолют — если у вас есть 4–5 секунд на прицеливание, вы гарантированно сделаете хэд-шот даже на достаточно большом расстоянии. Другой вопрос, что, находясь под интенсивным обстрелом, эти секунды не всегда можно найти, но факт остается фактом.

Мой вам добрый совет: если кажется, что с возросшей точностью оружия и множеством мест для укрытия игра стала слишком легкой — сразу отключите «крестик» прицела, элементы HUD-а (компас, количество оставшихся патронов) и маркеры противников. Вот когда вы останетесь наедине с врагом, имея в распоряжении только винтовку с «родным» прицелом и схематический план местности — все разговоры о легкости сразу отпадут, а очередного чек-пойнта вы будете ждать как манны небесной.

К сожалению, не всегда стабилен искусственный интеллект — в большинстве своем он действует разумно и логично, но иногда отдельные индивидуумы (как с вашей, так и с вражеской стороны) начинают вытворять не пойми что. Благо, таких моментов за всю игру я насчитал от силы пять.

В остальном же **Brothers in Arms: Hell's Highway** оставляет после прохождения только положительные эмоции. В первую очередь это замечательная военная драма, с отличным сюжетом, живыми персонажами, великолепными декорациями. Здесь нет масштабы «Спасения рядового Райана», пафосного патриотизма Call of Duty или оккультно-мистической дребедени Return to Castle Wolfenstein. Здесь есть лишь настоящая война, показанная глазами участников печально известной операции Market Garden — сержанта Мэтью Бейкера и его братьев по оружию.

Unreal Engine жжет



ДВП — штука хрупкая



Хэдшот-нежданчик



Пулеметчики... Ненавижу пулеметчиков





В перерывах между работой над крупномасштабным блокбастером Demigod, выход которого намечен на февраль будущего года, Крис Тейлор и компания Gas Powered Games решили побаловать всех поклонников своего творчества выпуском очередной игры из своей hack'n'slash серии Siege. Правда, в данном случае разработчики решили отойти от тематики фэнтези и обратились к суровому и беспощадному жанру Sci-Fi.

Человечеству в очередной раз прочат вымирание. Какие только беды не посылают на головы несчастных Homo Sapiens писатели, режиссеры и создатели компьютерных игр. Нас истребляют в междоусобных войнах, страшат природными катаклизмами, смертельными вирусами и международным терроризмом. Вот уже несколько столетий мы все с замиранием сердца ждем угрозы из космоса — то в лице маленьких зеленых человечков, то в виде уродливых марсианских спрутов на смертоносных боевых треногах. Разработчики **Space Siege** решили особо не выделяться из общей массы, и в очередной раз построили сюжет игры вокруг идеи нападения инопланетян на Землю.

Киборги! Они заполнили всю планету!

По версии сценаристов из Gas Powered Games, очередной армагеддон ожидает человечество в начале 23 столетия. Именно тогда человечество неожиданно подверглось атаке расы Керак — противных членистоногих упырей, бессмысленно истребляющих все живое. Не имея сил противостоять инопланетной заразе, земляне приняли единственное правильное решение — драпать с погибающей планеты подальше, в открытый космос. Но от Керак оказалось не так просто убежать — взяли они, да и догнали крейсера с землянами на борту. Тут, собственно говоря, и началась история осады космического корабля «Армстронг», на просто-

рах которого нам и предстоит уничтожить ударные силы инопланетян.

Действие игры начинается вполне привычно — главный герой, военный инженер Сет Уолкер, просыпается после нескольких недель пребывания в криогенной камере. Когда капсула с Керак на борту прицепилась-таки к кораблю, компьютерный мозг «Армстронга», PI-LOT, принял решение выкурить инопланетную заразу с корабля ядовитым газом, предварительно поместив всех людей на борту в стазис. Прогулявшись по палубам крейсера, Сет приходит к неутешительному выводу — «видимо, что-то случилось». Вывод вполне обоснован, так как «Армстронг» погружен в хаос. Всюду следы разрушений, почти все люди погибли, а злобные инопланетяне полностью оккупировали корабль. Да еще и киборги сошли с ума и бродят по коридорам, уничтожая всех на своем пути.

Тут уж Уолкеру ничего не остается, кроме как взять в руки оружие и самому навести порядок в этом бардаке космических масштабов. В этом ему помогут немногочисленные выжившие собратья по несчастью, целый арсенал убийного оружия и навыков, а также милые работяги-роботы, выполняющие здесь роль осликов из Siege.

Кстати, раз зашла речь о предыдущем творении Тейлора, я плавно и перейду к описанию игрового процесса. Помните, в свое время «Осаду подземелья» называли «игрой, которая играет сама в себя»? Мол, все упрощено до предела — знай, щелкай в сторону врагов да вовремя героев подлечивай, все остальное за тебя сделают. Так вот, Space Siege подвергся еще большему упрощению. По сравнению с ним даже великий и ужасный Diablo кажется эталоном жанра RPG.

Я робот, и нет у меня сердца...

Разработчики позиционируют игру как Action/RPG. При этом в ней нет таких понятий, как опыт и level-up, зато присутствует убогое «дерево умений» и абсолютно нелогичная система имплантантов. Опыт нам заменяют всяческие шестеренки, выпадающие из поверженных врагов и повсеместно разбросанных по уровням ящиков. Эти запчасти идут на развитие различных параметров — здоровья, выносливости, критического удара, убийной силы оружия и т.д. А вот очки развития выдаются в гомеопатических дозах исключительно



Местный аналог Big Fuckin' Gun

за выполнение сюжетных миссий. Их можно потратить на улучшение навыков, коих всего два вида — атакующие и защитные. Хотя какое-то разнообразие во все это безобразие могла бы внести система кибернетических модификаций, однако и она реализована на «двойку». Спрятанные в темных закоулках «Армстронга» имплантанты способны заменить Сету «родные» органы, тем самым улучшив определенные характеристики. Вместе с тем, по мере вживления искусственных частей тела уровень человечности главного героя неумолимо уменьшается. По сути, задумка гениальная, и только вокруг нее одной можно было спокойно выстроить игру. Однако Gas Powered Games и здесь «недотянули» — особого влияния на игровой процесс вся эта кибернетика не имеет, да и две обещанные концовки — с имплантантами и без оных — совершенно не стоят повторного прохождения.

Единственный луч света в темном царстве — местный аналог вышеупомянутого ослика, чудо роботостроения по имени HR-V. Он становится спутником Сета почти в самом начале игры, и при должном внимании (читай — выделении «запчастей» на его развитие) здорово поможет в особо жарких схватках. Возить грузы он не может (по той простой причине, что возить нечего — такое понятие, как «лут», за вычетом аптечек и гранат, в игре тоже отсутствует), а вот осветить темный коридор или продырявить пару-тройку киборгов — это пожалуйста.

Впрочем, специфика местного геймплея позволяет обходиться и без помощников — Space Siege гораздо ближе к классическому экшену, где исход схватки зависит только от вашей реакции и умения быстро ориентироваться в ситуации. От превосходящего по силе противника почти всегда можно убежать за угол — отдышаться, а местные чекпойнты разбросаны настолько густо, что умирать совсем не страшно, да и штрафа за гибель героя не предусмот-

ТРИДЦАТЫЙ КАЛИБР

После того как nVidia и AMD закончили первый раунд схватки своих видеокарт нового поколения, утрясли цены и «сняли сливки» с аудитории самых требовательных геймеров, пришло время заполнять более низкие рыночные ниши.

В принципе, карточки предыдущего поколения пока еще вполне справляются с этой задачей. В первую очередь это, конечно, касается nVidia, у которой серия GeForce 9800 просто спустилась в сегмент 150–200 долларов и прочно там обосновалась. Но свежая серия ATI Radeon HD 4000 оказалась настолько удачной, что грех было бы не воспользоваться ее потенциалом для выбивания конкурента с насиженных рыночных мест. В общем, любите и жалуйте — **Radeon HD 4830**, потенциально новый хит в среднем ценовом диапазоне!

Учитывая ценовое позиционирование новой видеокарты, производитель провел сравнительное тестирование (ознакомиться с результатами можно здесь: <http://www.ixbt.com/news/all/index.shtml?11/10/46>), по итогам которого вырисовывается очень радужная картина. Превосходство HD 4830 над GeForce 9800 GT колеблется между 15 и 60 %!

Впрочем, тем, кто предпочитает продукцию nVidia, не стоит расстраиваться. Скорее, наоборот — цены на ускорители этой компании должны очень быстро пойти вниз, как это случилось с GeForce GTX 260 и GTX 280.

Впрочем, лучше все-таки не спешить и подождать, пока мы не протестируем образец Radeon HD 4830 самостоятельно. Не то чтобы кто-то сильно не доверял AMD, просто свой опыт надежнее. Верно?



Radeon HD 4830 обещают сделать новым народным любимцем. Все предпосылки — налицо

рено. Можно даже сказать, что Space Siege — это такой неумелый клон Alien Shooter или Shadowgrounds. Только без управления с клавиатуры, с рудиментарными ролевыми элементами и полным отсутствием какого-либо саспенса. В жизни бы не подумал, что буду говорить подоб-

ные слова про игру от Криса Тейлора. Но правды девать некуда — на этот раз маэстро откровенно «налажал».

Бросить все силы на свет...

...но даже моих мегагерц не хватит, чтоб сделать свет для планет. Я робот...

Новый сервис для членов hi-Tech club: создай свою фотогалерею на www.ht.ua!!!

Дисконтная карта HI-TECH CLUB + гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на журналы hi-Tech PRO, «hi-Tech. Мир связи», «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год и получи карточку hi-Tech club.

Зарегистрируйся на сайте www.ht.ua и пользуйся уникальными возможностями для подписчиков:

- приобретать товары и услуги у партнеров клуба по супервыгодным ценам;
- приобретать наши издания и продукцию с символикой **hi-Tech**, а также оформить подписку на любимый журнал в онлайн-режиме со специальной скидкой для членов **hi-Tech club**;
- первым узнавать о новых партнерах клуба, скидках, розыгрышах, вечеринках, акциях и мероприятиях!



Подписной купон ищи в журнале!



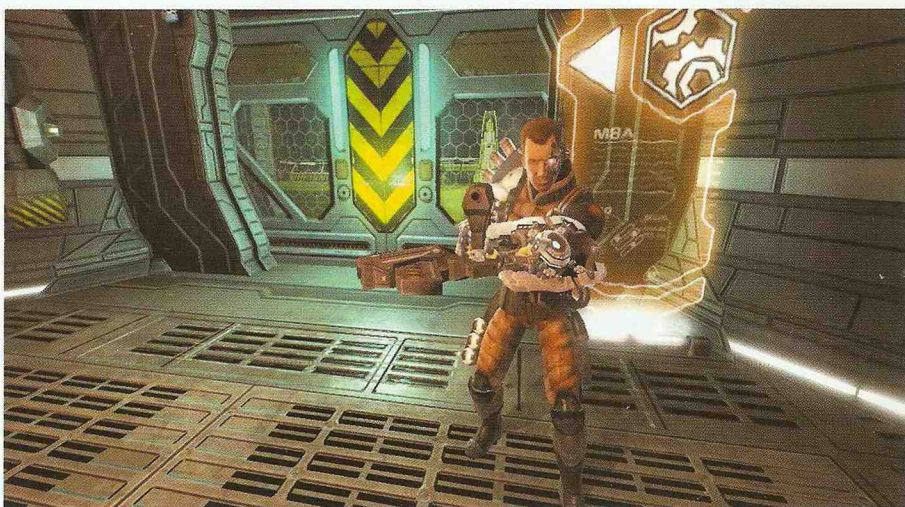
МАЭСТРО ТЕЙЛОР

Глядя на *Space Siege*, иногда даже не верится, что создателем этой игры является компания **Криса Тейлора** — *Gas Powered Games*. Кажется, что человек, подаривший нам такие шедевры, как **Total Annihilation**, **Supreme Commander** и (что там греха таить) **Dungeon Siege**, не мог сделать этот во всех отношениях проходной проект.

Увлечаться компьютерными играми Крис начал еще в юности — тогда он вдоль и поперек проходил все доступные тогда простенькие забавы на Commodore. Со временем увлечение перешло в иную плоскость — Тейлору стало не интересно просто играть, он хотел сам создавать игры. Первые же его проекты стали достаточно успешными, однако настоящая известность пришла к Тейлору после выхода культовой стратегии *Total Annihilation*, над которой он работал в составе Cavedog Entertainment.

Спустя два года после своего первого серьезного успеха Крис решился на отчаянный шаг — открытие собственной студии. И не прогадал — за 10 лет своего существования *Gas Powered Games* подарила миру много отличных проектов.

Сейчас Тейлор и компания трудятся над очередным сверх-масштабным проектом — *Demigod*. Игра заявлена как RTS/RPG и уже сейчас выглядит очень внушительно и невероятно красиво. Ожидаем от Криса очередной проект уровня *Supreme Commander* и искренне надемся, что маленькое недоразумение вроде *Space Siege* больше не повторится.



Имплантанты в действии

Катенька Чехова вот будто про *Space Siege* спела! Техническое исполнение игры под стать смысловому — все серенько, скучненько, блекленько. Модели главного героя и (особенно!) врагов явно страдают от недостатка полигонов и мутности текстур. Яркие, выжигающие сетчатку взрывы и распадающиеся на кровавые ошметки инопланетяне пытаются как-то спасти положение, но выходит это у них на редкость неубедительно.

Орденосная технология *PhysX* справляется со своими обязанностями на «троечку» — множество активных объектов (ака бочки-ящики) на локации — это, конечно, хорошо, но ставить из-за этого в неудобное положение достаточно мощную систему — это подло и необоснованно. Кроме того, даже большое количество этих самых ящиков не спасает дизайн уровней от всеобщей унылости и повсеместного ощущения тупого copy-paste. Я понимаю, что интерьеры космического корабля — это не галереи Лувра, но хотя бы «Чужих» для формирования правильного представления о подобного рода декорациях мож-

но было посмотреть? Классическую картину Кэмерона смотреть как раз не скучно — в отличие от здешних картинок.

Ничего особенного нет и в звуковом оформлении. Актеры не особо стараются, а эффекты за границей уже давно научились делать прилично даже в проектах средней руки. Что касается фоновой музыки — то я даже не вспомню, была ли она. Что, как вы понимаете, характеризует ее не с лучшей стороны.

А еще в игре есть мультиплеер на четырех человек. Ограниченный набор карт, которые по смыслу мало чем отличаются от сингла; главная цель — уничтожать толпы прущих отовсюду монстров.

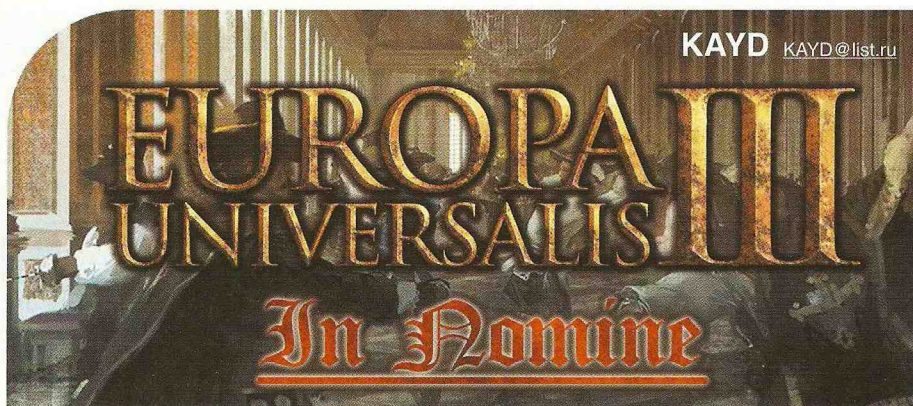
...И они действительно думают, что в это будет кто-то играть? За несколько дней посредством GPG Net я смог найти всего двух соучастников, тогда как в тот же *Supreme Commander* и спустя год после выхода играет уйма народу. Почувствуйте разницу, что называется.

Dead Space

Потенциально интересный и в чем-то даже необычный проект, совершенно загубленный халатной реализацией. Непродуманность, незавершенность, а местами и тотальный пофигизм — вот лейтмотив новой игры от *Gas Powered Games*. **Space Siege** надоедает спустя час после начала, и радует одно — что продолжительность игры не так уж и велика. Не *Alien Shooter* и даже не *Dungeon Siege*. Шаг назад для такого мастера, как Тейлор, и для его команды профессионалов. Одна надежда на то, что Крис со товарищи всерьез заняты *Demigod*, а работу над *Space Siege* вели исключительно, чтобы не терять форму. Другого объяснения феномену под названием *Space Siege* нет. Стоит ли в него играть? Ответ — скорее нет, чем да. В крайнем случае — установить на вечер, чтобы оценить прорыв утраченных возможностей и не до конца реализованный потенциал. А вообще — лучше еще раз установить старый добрый *Dungeon Siege* или даже бессмертную *Diablo*. Пользы будет больше.



В таких камерах происходит сохранение



KAYD KAYD@list.ru

Разработчик: Paradox Interactive
Издатель: Paradox Interactive
Издатель в СНГ: 1С
Жанр: 2-й Аддон Глобальной Стратегии
Системные требования:
 • **минимальные:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц; 512 Мб памяти; 3D-ускоритель со 128 Мб памяти; 2 Гб на винчестере
 • **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon 64 3 ГГц; 1 Гб памяти; 3D-ускоритель со 128 Мб памяти; 2 Гб на винчестере

Одна снежинка — еще не снег ☺

А вот если взять побольше...

Так и с улучшениями/правками — по отдельности мелочь, а вместе — много приятного.

К примеру, «старые добрые» мятежники теперь делятся на несколько фракций со своими особенностями и требованиями: одни требуют независимости, другие снижения налогов, а третьи сменяют религию провинции... Тут уж либо гонимся за повстанцами по стране немалой армией, либо вступаем в переговоры. А если забросить сей вопрос — повстанцы добьются своего.

В отличие от повстанцев, разбить деморализованную армию противника стало значительно легче — пару раз «догнать», и можно продолжать поход. Правда, не забы-

Компания Paradox Interactive выпустила в свет еще один аддон к своей весьма известной глобальной пошаговой стратегии Europa Universalis 3. На этот раз девелоперы предлагают нам лицезреть развитие Византии, а также немалый список игровых нововведений.

Так что такое «Европа 3. Византия»? Это второй аддон к популярной глобальной исторической стратегии. Как и «Войны Наполеона», аддон добротный, еще больше шлифует, исправляет, правит и повышает комфортность. Но, опять же, не забыли и привнести кое-что новое. А что такое «Европа 3»? Эээ... *кабды...* А вы, собственно, кто? Ааа, понятно... Ну, глобальная стратегия, про Европу — точнее, про весь мир. Но больше про Европу, вот... Так о чем это я? Ах да! Аддон.

В качестве «нового» у нас добавка в виде пятидесяти лет к нехилому куску истории, уже представленному в игре. Теперь мы можем понаблюдать за агонией и окончательной гибелью Византийской империи (с чего и начиналась оригинальная «Европа») или предотвратить это, возродив Великую Византийскую империю, а то и расширив.

Что еще? Еще появились «задания», более-менее направляющие в историческое верное русло: к примеру, России получить доступ к Балтийскому морю. Кроме этого есть просто задания: захватить провинцию, заключить союз с определенной нацией и так далее. Выполнение заданий поощря-

ется материально — экономическими показателями.

Кроме заданий появились и *Решения* — религиозные, государственные и провинциальные; каждое требует выполнения определенных условий. Важность первых очень высока — это чуть ли не единственное средство, с помощью которого мы можем хоть как-то влиять на религию страны. Забудьте про ползунки! Мы жестко привязаны к определенной группе религий, коих есть три, и наши отно-

ДУ Ю СПИК ИНГЛИШ?

Вас может удивить, почему в заголовке английское название игры. Ничего странного: именно в таком виде употреблял его я — локализация от замечательной *Snowball Interactive* выйдет лишь в ноябре. Советую дождаться сего события, ибо если ваш английский не дотягивает до «выше среднего» — будет тяжело.

Решения к остальным предопределены. Лишь национальные идеи да решения позволяют немного влиять на сию сферу. Кстати, став Папой Римским, мы получим парочку полезных умений: «отлучить от церкви» и «объявить крестовый поход». Какие преимущества в этом, думаю, объяснять не надо.

Далее следуют государственные — например, «Создать такую-то нацию». Имеют влияние на ситуацию в стране в целом. И как их логическое продолжение — Решения провинциальные. Организовать посольство, устроить карнавал — производится в одной провинции и чаще всего имеют влияние только в ней. Решения часто имеют как положительные последствия, так и отрицательные: что вам важнее — решайте сами.

Но главный плюс всего вышеописанного — сие не есть обязательно! Идем далее.

вайте о снабжении: пополнения можно получать только по соседству с захваченными провинциями, а лучше вообще дома раны зализывать.

Восстановить стабильность стало намного проще (достаточно пары лет), а вот военная усталость истощает государство, как десяток-другой опытных вампиров: риск восстаний растет, торговля и производство снижают обороты, а войска теряют эффективность. Причем война вредит торговле даже тех, кто не участвует в ней — ибо теперь цены зависят от спроса/предложения.

Также наконец автоматизация дошла и до отправки миссионеров и поселенцев. Кстати, теперь колонизаторам придется отдать часть кораблей на патрулирование — иначе галеоны с золотом уплывут к новым владельцам. Еще добавили новых советников, национальных идей и так далее.

В общем, «Парадоксы» вновь выдали замечательный аддон к замечательной игре. Любители — *маст хэв*; впрочем, как и новички.



Вот как выглядят национальные задания



Игра Granado Espada является дебютным проектом малоизвестной корейской команды IMC Games. С ним молодая студия впервые вышла на игровой рынок в 2006 году и практически сразу же отхватила призовые места в номинациях «Лучшая графика» и «Игра года» в Корее. Неудивительно, что таким проектом заинтересовался один из гигантов отечественного игрового рынка — Nival Online — и тут же ее локализовал для стран СНГ. После чего игра удостоилась премии «Лучшая зарубежная игра КРИ 2008». Думаю, излишне говорить, что такая игра определенно заслуживает детального рассмотрения.

Не буду долго и нудно распинаться на тему, почему и зачем люди играют в онлайн-игры. Одни ищут «живого» общения, других радует возможность попинать реального противника вместо искусственного интеллекта, третьих приводит в восторг возможность выбиться в верха рейтинговых таблиц. «Каждому свое», как было написано на воротах Бухенвальда.

Как бы то ни было, не замечать бешеных темпов развития онлайн-игр просто невозможно. Все больше проектов появляются в Сети, все больше игроков устремляют свои взоры на сайты онлайн-игр. Я недавно тоже влился в сообщество онлайн-игро-

ков и отправился в стремительное плавание по бескрайнему морю бесплатных онлайн-игр в поисках наиболее интересного и подходящего проекта. И вот на горизонте маячил перспективный для исследований объект, чью экзекуцию мы сейчас и проведем.

Итак, **Granado Espada**. Также известна как **Granado Espada: Вызов судьбы** и **Sword Of The New World**. Плод творчества корейских чудотворцев из **IMC Games**. Локализатором на территории стран СНГ выступает **Nival Online**, известная такими локализованными онлайн-проектами как *Пиратия Online* и *Perfect World Online*, а также готовящимся к выходу проектом *Аллоды Online*.

А ГДЕ НАВАР?

Интересен тот факт, что разработчики, а также издатели **Granado Espada**, несмотря на всю серьезность и масштабность игры как проекта, в отличие от западных тяжеловесов используют ту же схему окупаемости продукта, что и большинство MMORG корейского производства — так называемую схему «условной бесплатности». Суть схемы состоит в том, что игрок может сколько угодно абсолютно бесплатно играть в игру, имеет возможность бесплатно скачать клиент с игрой, но при желании получить в свое распоряжение некоторый эксклюзивный предмет или какие-либо льготы обязан заплатить определенную сумму вполне реальных денег. Яркими примерами такой схемы могут послужить уже рассмотренные в МИКЕ *Пиратия Online* и *Rising Force Online*.

Кстати, если вы купите лицензионный диск с клиентом игры, то в подарок получите некоторую сумму денег, которую сможете потратить на приобретение «эксклюзивных» предметов.

Разработчик оригинальной версии:
IMC Games

Издатель: K2 Network/Nival Online

Издатель в Европе, США: K2 Network

Локализатор: Nival Online

Жанр: MMORG

Системные требования: P IV 1 ГГц
256 Мб RAM, 16 Мб Video, 4.5 Гб на жестком диске, подключение к Интернет на 56 Кбит/с, крепкие нервы на период скачивания клиента

Кстати, стоит отметить, что *Пиратия Online* и *Perfect World Online* тоже корейского производства. А если хорошо покопаться в Сети, можно найти еще не один проект производства этой же страны. Думается, в скором времени можно ожидать очень качественный онлайн-проект от корейских чудотворцев, способный составить конкуренцию тому же *WOW* или *Линейке*.

* * *

Вот, помню, раньше дело было. Захожу я в ДЗВР. По дороге, как положено, расстреливаю конкурентных кадетов из верного АКМ. Контрольный в голову, *естессна*. Потом так подхожу к двери кабинета Ранда, ногой каааааааааа дам. Только щепки летят! Секретарша сразу под стол. А я захожу эдак не спеша в кабинет и ей таким вот, ну вы поняли, сногсшибательным голосом:

— Все о'кей, бэйби. Ранд у себя?

А она падает в обморок. От моего очарования. И в падении:

— Дааааа!

В смысле на любое предложение — «да»! Очарованная до потери сознания, короче говорю. Ну и я, *естессна*:

— Моя верность принадлежит только ДЗВР!

И захожу, значит, к Ранду. Кладу верный М-16 ему на стол, поверх отчетов. Сверху кладу верный АКМ. А поверх всего — верный ТТ и верную зубную щетку. И говорю:

— Этот отчет мой!

А он так смотрит на меня с трепетом. Кладет сверху на мою верную зубную щетку распечатку с заданием и пропуск и, пуская скую мужскую слезу, так по-отечески говорит:

— Это опасное задание, сынок! Но кроме тебя никто с ним не справится. Там очень опасно, потому вот тебе гонорар наперед.

И сверху на пропуск кладет тугую пачку денег. Я деньги отодвигаю. И эдак гордо в ответ, ну, вы поняли, героически:

— Денег не надо. Лучшая награда для меня — служить ДЗВР!

Сгребаю груды хлама со стола и ухожу. По дороге хватаю секретаршу и целую ее. Та снова падает в обморок. И на самом выходе, *естессна*, говорю:

— Айл би бэк!

И ухожу на задание.

Да, вот как дело раньше было. Теперича не то, что давеча.



Наряды местного народа иногда не совсем ассоциируются со стилем 17-го века

* * *

Ну, так вот. Начнем-с обзор-с. Начнем мы его с самого страшно-го. Клиент игры весит полноценных четыре гигабайта. Так что запасайтесь терпением. Можно, конечно, хорошо порыскать по магазинам и найти диск с игрой. Но экономика должна быть экономной. Если уж сама игра бесплатная, то грех будет оплачивать исходник. Тем более, что вам в любом случае придется потратить энное количество времени на скачивание всех обновлений и дополнений. Короче говоря, можете поступить как я: пришли с работы, поставили на закачку — и спать, утром проснулись — выключили, и с чистой душой пошли на свою потогонную фабрику. И так четыре раза.

И вот клиент скачан, игра установлена, контент обновился. Запускаем игру.

Первое что однозначно впечатляет с самого начала — это атмосфера. Она чувствуется с самого начала игры. С момента регистрации и создания персонажа. Очень, очень гут. Но не будем отвлекаться. Пойдем разбирать игру по порядку.

Сюжет-с. Куда ж без него. В данном варианте все просто. Дабы узнать всю предысторию мира **Granado Espada**, достаточно открыть учебник по истории и прочитать про то, как происходила колонизация Нового Света. Затем заменяем название «Новый Свет» на «Орфесия», имя «Христофор Колумб» на «Феруччо Эспада», ну и так далее по аналогии. Плюс переводим все это в альтернативный вариант истории, где магия и технология вполне благополучно уживаются друг с дружкой. Вот и весь сюжет.

Мы же попадаем на континент Granado Espada в самый разгар его колонизации, то есть где-то в середине 17-го века, и начинаем свою борьбу за лакомый кусочек новооткрытых земель.

Можно было бы пожуричь сценаристов за, так сказать, исторический плагиат, мол, могли бы что-то свое придумать. Можно было бы, если бы такая завязка как нельзя лучше не подходила игре. Во-первых, поддерживает общую атмосферу и стиль игры. Во-вторых, объясняет многие моменты в игре. Лично меня, например, довольно сильно раздражало то, что во многих онлайн-играх, стоит тебе только выйти за пределы города или базы, как тут же встречаешь целые стада монстров. Всем известно, что когда на определенной территории появляются люди (или другие воинственные расы), большинство представителей местной фауны скорострительно вымирают, предварительно занеся себя в Красную книгу. А тут все понятно — идет колонизация, земли дикие, зверье непуганое. Ну и бардак с бандитами, разбойниками и прочими супостатами тоже понятен — власть еще толком не укреплена и контроль слабый. Естественно, рабочих рук не хватает. Потому ваше появление на местности как нельзя кстати — получай задания, мочи вражин да зверье, помогай развитию колонии. Все вполне логично и адекватно здравому смыслу.

Потому, за сюжет, несмотря на все — однозначный плюс.

Идем дальше. Дальше у нас в распоряжке — создание персонажа. Если точнее, троих персонажей. Дело в том, что в игре мы никогда не будем одиноки, так как играть будем не за одинокого искателя приключений, а за полноценную семью, прибывшую в Granado Espada искать счастья и процветания для своего генеалогического древа. Соответственно, фамилия у ваших подопечных будет одна на всех. Ни дать ни взять, разборки а-ля Коза Ностра. В последующем количество членов семьи можно будет увеличить, но непосредственно в игре может участвовать партия лишь из трех родственников.

Честно сказать, такой ход разработчиков очень и очень положительно сказался на игре. Любой игрок может подобрать себе отряд по своему вкусу, не завися от других игроков и без вступления в группы, без длительных переговоров о том, в какое время собираться и какое подземелье штурмовать. Хотя возможность кооперироваться с другими игроками тоже присутствует. Но я отвлекся.

Создаем свою группу семейных бойцов. Хочу сразу предупредить, что с выбором внешности персов в игре довольно туго. По сути его нет. Есть стандартные модели разных классов мужского и женского пола, вот и все. Впрочем, этот недостаток компенсируется другим нюансом, о котором несколько позже.

Итак, выбираем пол, имя персонажа, здесь все предельно просто. Далее выбираем специализацию персонажа. Всего на выбор представлено пять профессий:

- **Воин** — он и в Африке воин. Классический танк без каких-либо изысков.
- **Маг** — кастует заклинания и боится ближнего боя. Опять же все стандартно.
- **Скаут** — довольно интересный перс. Умеет лечить членов отряда, потому на первых порах используется практически только как лекарь. Но достаточно его прокачав, вы получите профессионального убийцу с возможностью расставлять ловушки, втихую вырезать толпы монстров и тому подобное.
- **Мушкетер** — классический стрелок, мастер дальнего боя. Вооружаем чем-нибудь огнестрельным, снабжаем патронами и — удачной охоты!
- **Элементалист** — маг, специализирующийся на стихийной магии, которую он подчиняет себе с помощью специальных браслетов. В ближнем бою практически сразу отбрасывает копыта, но вот на дальнем расстоянии ему по мощи и силе заклинаний равных нет. Кстати, стихий всего три — огонь, вода и электричество.

Вот и все. Ничего особенного, честно говоря. Но, опять же, возможность комбинировать свои отряды заставляет закрыть глаза на данный недостаток.

Идем далее. Далее у нас ролевая система. Собственно параметры персонажей стандартны: *Сила, Ловкость, Жизнь, Сноровка, Интел-*



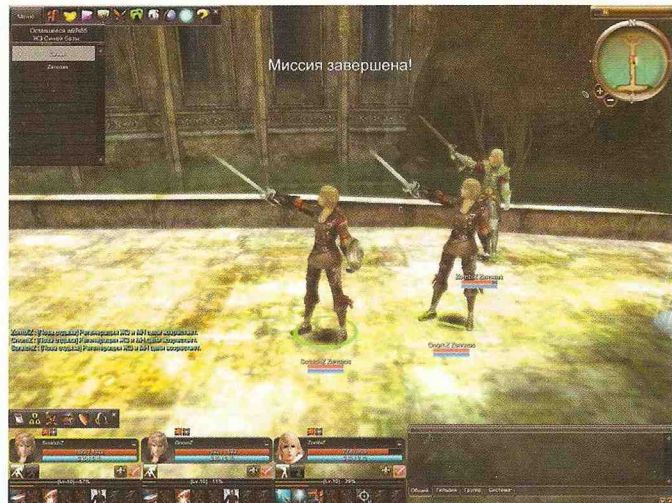
В неисследованных краях Granado Espada водятся и такие редкостные представители фауны

лект, Чары. Думаю, не стоит рассказывать о том, какой параметр на что влияет. В этом вопросе более интересны не параметры, а так называемые «стойки», которые проще можно назвать умениями. Как правило, в начале развития персонаж владеет одной-двумя стойками, а затем, по мере накопления опыта, увеличивает их количество. Для рассмотрения возьмем воина. В самом начале у него есть две стойки — агрессивная и оборонительная. Соответственно в агрессивной стойке наш персонаж будет, несмотря ни на что, ломиться к ближайшему супостату с целью приготовления из него гуляша, в оборонительной — будет держаться группы, отбиваясь от особо назойливых врагов. В дальнейшем, по мере роста, нам будут доступны более, так сказать, изощренные стойки — а значит, и более интересные стили поведения подопечных. Все это вкупе с возможностью контролировать и формировать собственную группу игроков предоставляет игроку еще больше вкусоностей в выведении собственного стиля игры и создании успешной стратегии ведения боя в отряде. За данный нюанс — однозначный респект. Проверено на собственном опыте.

Кроме этого каждая стойка включает в себя определенную группу навыков. Так, например, мушкетер в ряде стоек может использовать навык концентрации (точный выстрел) или навык заградительного огня (очередь выстрелов по толпе врагов). Должен заметить, что благодаря разнообразным стойкам и навыкам ролевая система игры, невзирая на свою простоту, может вполне потягаться с гигантами жанра с навороченными РПГ-системами, кучей перков и параметров.

Хочется сразу отметить тот факт, что каждый из членов вашего отряда должен быть должным образом экипирован, иначе никто из них и пальцем не шевельнет. Я имею в виду их навыки и стойки. Для того чтобы маг мог полноценно кастовать заклинание, он должен быть укомплектован посохом мага, элементалист — браслетом, воин — соответствующим колюще-режущим предметом и так далее. То есть, если вы, например, у мушкетера используете стойку «Стрельба из двух пистолетов», то соответственно у него в каждой руке должно быть по пистолету. Иначе получите группу полупрофессионалов, работающих вполсилы.

Итак — создаем персонажи, комбинируем отряд. Как уже говорилось, в нем может быть максимум трое бойцов. При этом никто не запрещает вам создать парочку бойцов для резерва. Что интересно, создание персонажей происходит не в каком-то там игровом окошке, а в ваших личных казармах. Одна казарма вмещает до пяти бойцов. Со временем, по мере накопления опыта и денег, количество казарм можно увеличить до пяти. То есть количество личного персонала может составлять двадцать пять человек. Теперь примите к сведению тот факт, что специализаций тоже пять, а также еще один — что в игре предусмотрена возможность нанимать к себе на службу уникальных персонажей, коих на данный момент насчитывается тридцать две



Один за всех и все на одного...

особы. А теперь вспомним математику и подсчитаем количество возможных комбинаций при создании отряда из троих человек. Число получается действительно впечатляющее, и это хорошо.

Отряд — то бишь, семейство свое — создали, пора непосредственно в игру.

* * *

Ну так вот, теперича не то, что давеча. Сейчас проектов — завались.

Вот иду я с заданием. Отчет нес и трофеи, *естессна*. Отчет Ягуру, трофеи себе. А чего делать, жить-то как-то надо. И думаю: надо бы еще какое-то задание брать. Раньше, помню, Ранд лично выдавал. Ну, а теперь самому приходится выбирать. Демократия, *естессна*, все добровольно.

Иду, значит, и смотрю — забор справа стоит. Деревянный такой, какими стройки огораживают. Я еще помню, на нем слово «мир» было написано... С тремя ошибками. Ну, я слово прочитал, забор осмотрел, и думаю себе — здание-то уж давно построили, а забор так и не убрали. Видать рук рабочих не хватает. Я и решил помочь. Ну и, *естессна*, ногой каааааа дам. Щепки полетели, забор завалился. Я смотрю, а за ним парки всякие, фонтаны, дворцы, люди живые ходят в париках да в пенсне. Еще мужики в чулках расхаживают.

Ну, я вначале думал, что тут что-то типа закрытой вечеринки. Ну, вы поняли, для этих, как их, «не таких» или «иных». Думал было забор на место ставить да валить по-быстрому, пока знакомые в такой компании не заметили. Я ж не такой.

А тут подходит ко мне здоровенный такой мужик в чулках и говорит:

— Вива ля Гранадо Эспада!

Ну и я, *естессна*, ему из вежливости:

— Бонжорно, амиго!

Тут он как сгребет меня в охапку! Прижал к себе. Обнял. Хорошо хоть целовать не начал. И поволок куда-то.

А я себе и думаю: лишь бы друзья не увидели. А то будут потом этим, как его, «не таким» обзывать... Раньше бы такое углядели — враз бы расстреляли. В спину, *естессна*.

Да, теперича не то, что давеча.

* * *

Начинаем мы свое приключение на корабле, который направляется в Новый Свет, то есть в Granado Espada. Такое себе введение вместо заставки, из которого вы узнаете некоторые сюжетные нюансы и причины вашего пребывания на этом корабле. Далее следует небольшое обучение всем премудростям геймплея с последующим выдворением в жестокие будни колониальной жизни. Далее выбор за вами. Хотите — сразу бегите валить монстров и набирайтесь



Типичная картина онлайн-города — бойко идет торговля и словесное выяснение отношений

опыта. Но лично я бы посоветовал вначале немного поработать на местных жителей и выполнить несколько заданий. Во-первых, за выполнение заданий вы можете получить вполне достойное вознаграждение в виде карточек опыта, возможности изучения новых стоек и возможности нанимать в отряд персонажей с уникальными умениями. Во-вторых, как и в любой другой MMORPG, в Granado Espada выполнение заданий направлено большей частью на исследование и знакомство с игровым миром, что позволяет игроку как нормально прокачаться до определенного уровня, так и без особых ущемлений познакомиться с законами местного бытия.

Если конкретно о заданиях, то, в принципе, все они сводятся к вполне стандартному «иди туда и убей всех», хотя стоит отметить и не столь редкие исключения из правил. Часто попадаются и вполне интересные и занимательные квесты.

И вот мы набираем в свой журнал первых заданий и бежим на их выполнение. Вокруг обстановка как в других онлайн-проектах: кто-то торгует, кто-то общается, кто-то спешит по своим делам и так далее. В городе все стандартно. Самое интересное происходит за городом. Именно здесь игра проявляет все свое дружелюбие и обворожительность. В отличие от большинства MMORPG, где нам необходимо беспрерывно сидеть перед монитором и словно ребенка водить своего героя мышкой за ручку, постоянно контролировать и тыкать носом, что и как делать, здесь разработчики сделали, как по мне, очень разумные опции в панели управления.

Итак, допустим, вам нужно добраться из точки А в точку В по пересеченной местности, кишасей монстрами и прочими нехорошими элементами. В обычной игре вам пришлось бы долго и нудно кликать мышкой по карте, ведя вашего героя к пункту назначения, по ходу перемещения кликать на особо назойливых супостатов, чтобы ваш герой вломил им люлей. И еще кликать, чтобы персонаж собирал выпадающие предметы и так далее. Короче говоря, кликать, кликать и еще раз кликать, доводя мышку до досрочной поломки. Здесь все проще: включаем режим атаки и указываем точку назначения. Наша группа семейных бойцов будет следовать в указанном направлении, по ходу продвижения рубя в капусту подвернувшихся под руку врагов. Очень удобно, должен я вам сказать. Кроме этого есть еще функции сбора, удержания и обороны. В режиме сбора ваша группа будет перемещаться по карте и собирать все, что плохо лежит, в режиме удержания будет атаковать всех вражин в определенном радиусе, в режиме обороны — стоять на месте, отбиваясь от особо назойливых. Плюс ко всему игра отлично реагирует на нажатие кнопок Alt+Tab. Поэтому если вам, например, нужно просто набить опыта до определенного уровня, можно смело выводить группу в чисто поле, ставить в режим удержания и, свернув окно, заниматься другими насущными делами или просто пойти попить чаю. Пока ваши подопечные будут рьяно мочить врагов, вы успеете еще мно-



Посмотрите, пожалуйста, направо — уж какой десяток лет возводится статуя Феруччо Эспады.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Разработчики MMORPG — товарищи сообразительные. Как правило, их игры рассчитаны на конфигурации самого широкого диапазона, и в большинстве своем онлайн-версии уверенно запускаются даже на встроенном видео. Бывают, конечно, и исключения, но это уже скорее хардкорные, а не массовые проекты. Поэтому и число подписчиков у них соответствующее.

Granado Espada не стала исключением — требования у игры вполне умеренные. Главное, о чем надо позаботиться — это стабильное интернет-соединение.

У нас с Ягуаром, кстати, на днях произошло знаменательное событие: поскольку мы недавно решили вместе снимать одну двухкомнатную квартиру, остро встал вопрос об интернетизации нового жилища. Самым простым решением оказался *ОГО!* от *Укртелекома*, нужно было только приобрести подходящий ADSL-модем. Однако закупиться необходимо было в авральном порядке, и в итоге пришлось выбирать между моделью с Wi-Fi и с моделью с четырьмя портами LAN. Поскольку ноутбук Ягуара Wi-Fi адаптера не имеет, решили остановиться на модеме с LAN-маршрутизатором. В конце концов, по проводам оно как-то надежнее, и пинги меньше скачут. Для игр это важно.

Жаль, что в том магазине, в который мы зашли, не оказалось девайса под названием **ZyXEL Prestige 662HW EE**. Этот зверь объединяет в себе ADSL2+, Wi-Fi и четырехпортовый LAN одновременно! В условиях нашей «мини-редакции» такая штука была бы просто идеальным вариантом, учитывая то количество гостей, которые постоянно заходят «на огонек».

Впрочем, если наш модем обошелся всего в 50 долларов, то Prestige 662HW EE стоит почти 200. Очевидно, что это устроит не каждого. Но, с другой стороны, если учесть, что этот девайс объединяет в себе возможности сразу трех устройств...



ZyXEL Prestige 662HW EE — настоящий мастер на все руки

го чего сделать. Лично я так частенько поступал. Особенно хорошо оправдывает себя такая схема, когда играешь на работе ☺.

С этим разобрались, идем дальше. Поговорим немного о самом игровом процессе, точнее об его вкусах. Понятное дело, что игра в целом представляет собой классическую MMORPG, и геймплей обычный для жанра. Но, как по мне, стоит отметить несколько интересных нюансов.

Несмотря на то, что игра в первую очередь направлена на противостояние игроков против дикой природы, в игре присутствует и PvP. Классические разборки между игроками вроде «мое кунг-фу краше за твое» и «ти гів*о, а не самурай» решаются на специальной арене, где игроки могут вволю мутузить друг друга и доказывать свое превосходство перед другими игроками. Но кроме этого в игре присутствует и другая возможность пожурить конкурентов. Любой игрок может напасть на соперника вне арены и совершить преднамеренное убийство. Что интересно, такой игрок, в случае успешного свершения задуманного, автоматически получает статус барона и в дальнейшем получает бонус в виде дополнительного опыта за каждое последующее нападение. Статус барона при этом тоже прокачивается и приносит игроку определенные умения и бонусы. Стоит, правда,

отметить, что игровое комьюнити не особо любит таких персонажей и старается их «любить» довольно часто ☹.

Кроме этого, для особо рьяных любителей массовых PvP в игре присутствует и возможность повоевать за, так сказать, великую идею. Если точнее, то в Granado Espada имеет место быть противостояние двух групп — роялистов и республиканцев. Любой может примкнуть к той или иной группе игроков и поучаствовать в массовых политических разборках. Ну и, естественно, как и в любой другой MMORG, есть возможность вступать в гильдии и самому создать свою. Но, как обычно, создание и участие в гильдии требует от игрока частого присутствия в онлайн. Однако стоит отметить, что после вступления в подобное игровое комьюнити играть становится значительно интереснее.

Дело в том, что в игре гильдии борются между собой не только за место в рейтинге и возможность самоутвердиться в виртуальном мире. Периодически в игре проводятся так называемые Колониальные войны. Суть их состоит в том, что в определенное время все имеющие такую возможность игроки, а если точнее — представители гильдий, сходятся в великой сече за право контролировать определенные земли (колонии) и соответственно получать доход с них. Поучаствовать в таком действии стоит. Впечатляюще.

И еще малость о приятных вещах.

Если помните, в начале статьи я говорил о том, что выбор внешности персонажа предельно скуден — а по сути, его вообще нет. Ну, так вот. Для любителей выделиться из толпы и просто для того, чтобы игра не превратилась в войну клонов, разработчики ввели возможность переодевания вашего героя. Разнообразие костюмов и аксессуаров к ним очень и очень впечатляет. Всех вариантов не перебрать. Можете нарядить своего аватара в балльный костюм, дополнить его ангельскими крыльями и маскарадной маской. Можете обрядить его в нечто строгое в стиле инквизиции. Честно говоря, можно часами сидеть, подбирая костюмы для своих персонажей.

Еще приятно радует графика. Не зря игра получила приз «за лучшую графику». Уровень детализации просто поражает. Возьмите стандартную модель любого бойца и внимательно рассмотрите — вы поймете мое восхищение. Очень красиво и детально. Долго распинаться не буду, на это стоит взглянуть лично. Чего только модели оружия стоят — красотища! А здания! Просто загляденье. Плюс ко всему все в игре выполнено в соответствующем стиле 17-го века, что прибавляет обаяния и атмосферности.

А еще в игре присутствует очень качественное музыкальное сопровождение. Честно признаться, Granado Espada — первый онлайн-проект, в который я играл, не включая свой личный плейлист в WinAmp e. Отличная подборка мелодий, соответствующих игре по духу и антуражу, прекрасно дополняет общее впечатление от игрового процесса.

* * *

Вот помню, раньше время было. Захожу я в ДЗВР. Или я это уже рассказывал? Неважно. Ну, так вот раньше дело было — да!

А сейчас оно как? Приносит меня в ДВР на руках здоровенный такой чувак. В чулках. Ну, тот, что меня возле стройки обнимал. Пед-ро его зовут, кстати.

Ну, я у него на руках сижу. Или лежу. Неважно. Тоже в чулках, *естессна*. А еще в таком камзолчике с вышивкой и панталонах из бархата. Вы не подумайте, я не «не такой», не «иной». У них просто так принято одеваться. Все в чулках. Ну, а мне-то, как герою, положено местному стилю подчиняться. Я у них там ситуацию разрулил, а они мне шмоток в благодарность, *естессна*, грузанули — в Орфесии последний писк моды, говорят. И Педро в нагрузку, чтобы на руках носил. Несolidно герою пешком ходить.

Ну, значит, заходим мы в ДЗВР. Секретарша в обморок, *естессна*. Шутка ли, два таких красавца в чулках.

И подходим мы к столу Ягуара. Он нынче отчеты принимает. И я так, *естессна* прикрывая рот надушенным платочком, ну, вы поняли, мелодично так:

— Alto, Pedro! В смысле, стой, пришли!

Ну, Ягуар так смотрит грозно, мол, где отчет? И я так нежно кладу на стол отчет в папке с рюшами, чулки поправляю и говорю:

— Vamos, Pedro! А то на распродажу шляпок опоздаем!

И напоследок так величественно, *естессна*:

— В скором времени в реале не ищите! Вива ля Гранадо Эспада! И уходим.

Только вслед послышалось:

— Да... Теперича не то, что давеча!

* * *

Есть много мнений по поводу определения слова «искусство». Что можно считать искусством, а что нет. Рассуждать на эту тему можно долго и нудно. Лично мое мнение состоит в том, что человек искусный — это тот, кто берет множество отдельных деталей и частиц и составляет из них нечто единое, целое и гармоничное. Согласитесь, ведь краски по отдельности тоже красивые. Но создать из них поистине красивую картину сможет лишь искусный художник, комбинируя, смешивая и поочередно нанося их на холст.

Так вот, по моему мнению, ребята из IMC Games поистине искусные люди. Если взять по отдельности каждый аспект игры — ничего особенного. А вот все вместе воспринимается настолько гармонично и приятно! Есть, конечно, в игре и несколько минусов, куда ж без них. Но они незначительны и на общем фоне практически незаметны.

Однозначно один из лучших онлайн-проектов на моей памяти. Красиво, увлекательно, интересно. Так что — вива ля Гранадо Эспада!



Глупый пингвин робко прячет,
умный смело достает!

Местным казармам позавидует
самая показательная военная часть

Местные данжи навевают мысли
о Мории и обиталище Графа Дракулы

**"Магнолія - ТВ" представляє:
телеканал надзвичайних новин**

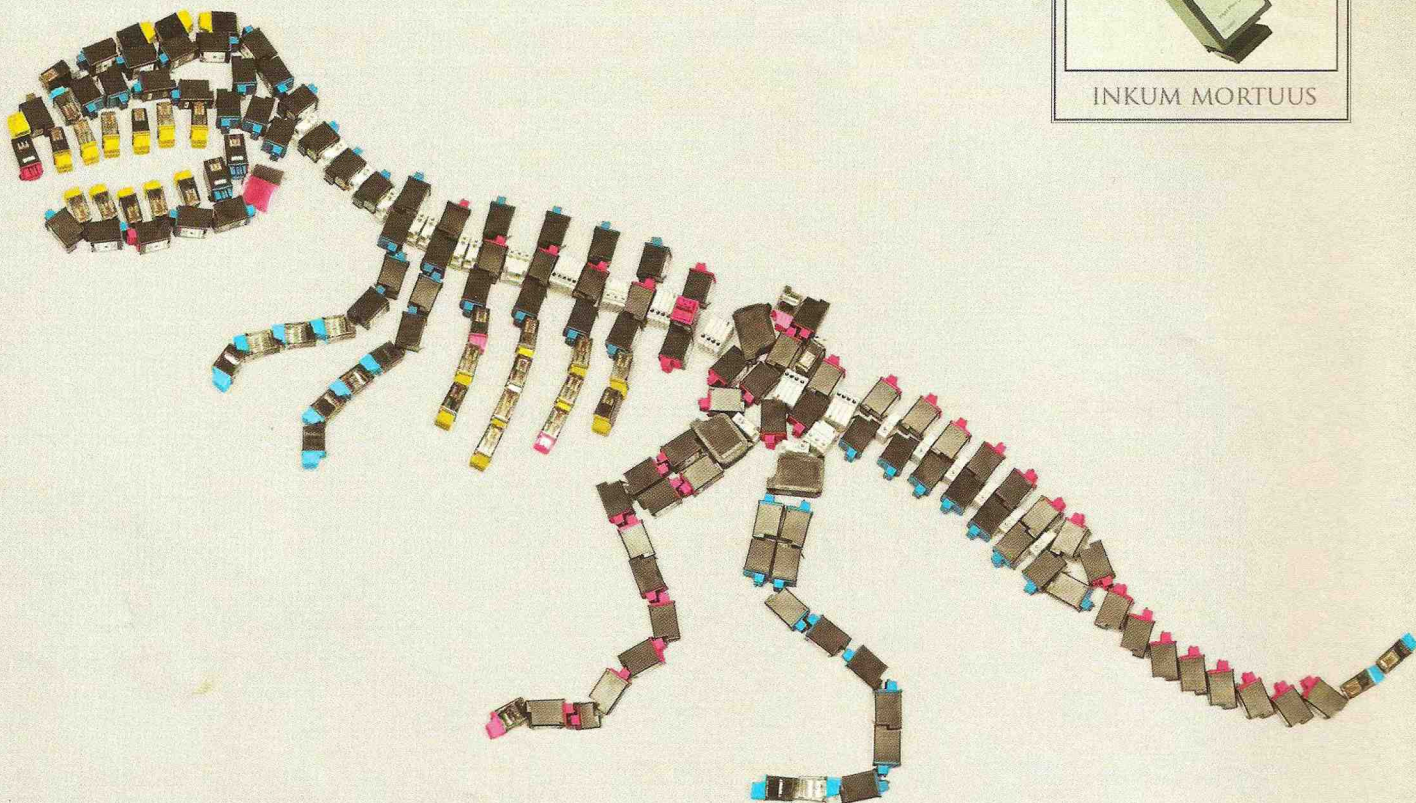


Бачити щоб жити



**Тільки для людей з міцними нервами! -Подробиці на сайті
www.magnolia-tv.com**

**Якщо Ви ще не бачите телеканал "ЧП.INFO",
зверніться до кабельного оператора Вашого міста**



Кінець ери струменевого друку

Навіщо друкувати довго, шумно і неекономно, якщо можна швидко, тихо, а головне – **вигідно!** Для цього достатньо перейти із застарілих струменевих принтерів на сучасні **кольорові лазерні принтери** Samsung. Вони не тільки **швидко і якісно друкують**, але й **заощаджують на витратних матеріалах** і займають **менше робочого простору**. Еволюція друку йде вперед – обирайте кольорові принтери та багатофункціональні пристрої Samsung, а струменеві залиште для історичного музею.



CLP-310



CLP-315



CLX-3170FN



CLX-3175FN

