

15

305

4

2008

АВГУСТ

стр.16

SINKING ISLAND

стр.11



РЕНУМБРА

BLACK PLAGUE

стр.20

ISSN 1819-8716



9 771819 871006 >



стр.22

Подписной индекс 22307

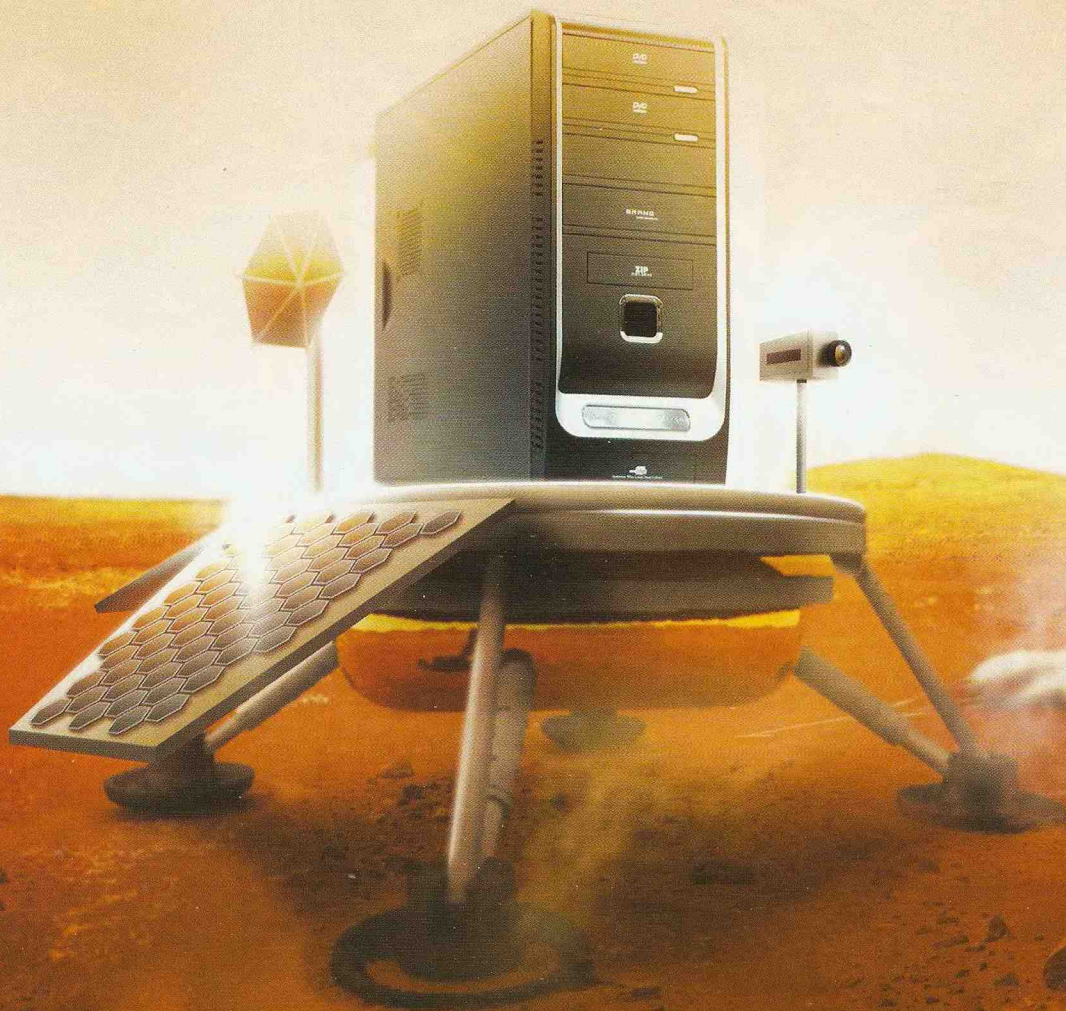


шукайте в мережі магазинів "КПІ-сервіс"

Grand Heavy CD611

потужний комп'ютер на базі процесора Intel® Core™ 2 Duo E7200

Відкривай нові горизонти



На базі процесора **Core 2 Duo E7200 2.53 Ghz**
Материнська плата **MB Asus iP35 P5K SE/EPU**
Пам'ять **DDR2 2x1024MB**
Відео **512 MB GeForce 8800GT**
Вінчестер **500GB**
Оптичний пристрій **DVD+-RW**
Кардридер **All in 1**
Блок живлення **400W**

Повну інформацію про магазини
можна отримати за телефонами:
8 (044) 594-7-594, 594-7-555
або на сайтах **WWW.GRAND.UA**
WWW.KPI.COM.UA, WWW.GRAND.IN.UA



CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, XEON INSIDE - ТОВАРНІМИ ЗНАКАМИ, АБО ЗАРЕЄСТРОВАНІМИ ТОВАРНІМИ ЗНАКАМИ. ПРАВА НА ЯКІ НАЛЕЖАЮТЬ КОРПОРАЦІЇ INTEL АБО ЇЇ ПОДРОЗДІЛАМ НА ТЕРИТОРІЇ США ЧИ ІНШИХ КРАЇН. GRAND I GRAND COMPUTERS - ЗАРЕЄСТРОВАНІМИ ТОВАРНІМИ ЗНАКАМИ ТОВ "КПІ-СЕРВІС".
ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ПРОДУКЦІЇ МОЖЕ ВІДРІЗНЯТИСЬ ВІД ДАНОГО НА ЗОБРАЖЕННІ. ВІЛЬШ ПОВНА ІНФОРМАЦІЯ ТА АКТУАЛЬНІ ФОТОГРАФІ ДІВІТЬСЯ НА WWW.GRAND.UA.

Jaguar

ТРИ МУШКЕТЕРА И КОТ БЕЗ САПОГ

То, что дело «пахнет жареным», я осознал еще в тот самый момент, когда Лар уверенно заявил, что колонку редактора должен вести не только Талер, а все сотрудники игровой редакции по очереди. Уже тогда, точно так же уверенно заявив коллегам «я на это не подписываюсь», я понимал, что рано или поздно все равно придется заниматься написанием очередной однополосной откровенности или жалобы на нашу тяжелую жизнь. Собственно, получилось так, как и предполагалось. Каждый готовящийся номер в последний день сдачи материалов сам по себе ставит перед редакторским составом вопрос Бензоколонки. И тут в игровой редакции начинается полнейшая неразбериха: «А ты писал?», «А когда ты писал?», «А я тогда вместо тебя писал!», «А теперь его очередь писать», «А я вон в этот номер сколько всего писал, что ж мне, еще и Бензо писать?». В перерывах между спорами периодически паникующий и демократичный до колик в желудке редакторский состав пытается, взывая к остаткам совести, подбить на написание «бензы» Ягуара...

В общем, как говаривал наш бывший коллега по работе — «За что боролись, на то и напоролись».

Впрочем, нет, я не буду жаловаться на свою тяжелую молодую жизнь, не буду рассуждать о чем-то сложном с кучей научных терминов, и стихов писать я тоже не буду (у меня они, по словам Талера, пока что не получаются (тьфу, блин, еще пол-бензо не написал, а уже жалуюсь...))

В последнее время многие наши читатели, да и авторы тоже, интересуются: как, собственно, поживает редакторский состав «Моего игрового компьютера» на новом рабочем месте?

Так вот, на новом месте все весьма неплохо. Хотя не буду кривить душой и скажу, что это самое неплохо появилось не сразу. Первое, что огорчало, еще до переезда мы знали, что в отдельную комнату, как в старом офисе, нас никто селить не собирается, помимо нас, в офисе работает еще куча народа. Собственно, больше всего мы переживали не за себя, а за людей, заранее обреченных на соседство с нами. Те, кто хоть раз видел, как у нас иногда проходит рабочий день, вполне могут понять, почему мы с Талером носились по геймерской комнате, размахивая длинными лентами из туалетной бумаги и напевая дурацкие песенки (спецвыпуск), а вот в новом коллективе нас в лучшем случае воспримут как душевнобольных. В первый полный рабочий день сбежавшими из дурдома нас не посчитали, но, тем не менее, нашелся некто, намекнувший на-

чальству на тот факт, что наш отдел сутки напролет играл в игры. Естественно, что о странном отделе, в чьи обязанности входит ежедневное прохождение игр, наслышаны были отнюдь не все.

С рабочим местом нам, в принципе, повезло. ИД «СофтПресс» разместил наш отдел на втором этаже, в уютном уголке, который мы сделали еще более уютным, когда отгородились со всех сторон шкапами и настольными пенами. Я, как самый хитрокошачий среди всех, даже занял себе самое удобное место в самой глубине нашей баррикады, возле окна. Талеру повезло меньше, ему пришлось разместиться с краю, прямо возле корпоративного общего принтера, мимо которого постоянно снуют другие сотрудники...

Далее пошли более привычные рабочие будни, за время которых мы потихоньку начали привыкать и к соседям, и к запрету на курение на рабочем месте, и даже к ежедневным росписям в тетрадке посещаемости работы. Среди сотрудников ИД «СофтПресса» нашлись новые знакомые. Нашлись общие интересы в музыке, спорте, свободном времяпровождении и пр. Хотя за всех я говорить не берусь. Я, конечно, понимаю, что то, что написано пером (в данном случае клавиатурой), не вырубишь и топором, но вот автору в тыкву настучать можно всегда, хоть пером, хоть тем же топором. По крайней мере, могу честно заявить, что лично я в новой обстановке могу отлично развивать навыки коммуникабельности.

На данный момент перед нами поставлена задача переосмысления концепции МИКа, а точнее, ее развития. Идут бурные дебаты, но, думаю, что в ближайшее время мы все же сможем прийти к единой точке зрения. Ну, а пока что мы будем, как и раньше, продолжать заниматься привычной работой: проходить игры, писать рецензии, собирать номер, и т. д.

Фух... вроде все, почти закончил. Правда, еще непонятно, как выскажется главный редактор, когда увидит все это графоманское извержение новоявленного «Нестора Летописца». Все-таки писать «Бензо» занятие не из легких. Старался ведь так, чтоб без жалоб на тяжкую жизнь, а получилось... как всегда, в общем. Тьфу, блин, опять жаловаться начал! Все, пора заканчивать, а то сейчас начну рассказывать, как мне жалко нашего редакционного кота и геройскую историю о том, как мы планировали ночью похитить Шарега и тайком перевезти его в ИД «СофтПресс» и еще много чего...

Удачи вам!

ВНИМАНИЕ!!!

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

- Винница
✓ магазин «Світ книги», ул. Келецькая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «СН-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилианская, 87/30
Крым
✓ Севастополь — киоски «Союзпечать»
Луганск
✓ Магазины и киоски «Луганскпечать»
Львов
✓ Киоски «Торгпресса»
✓ Киоски «Интерпресса»
✓ Универмаг "Львов", ул. Кн. Ольги, 106, 4 этаж, 10 зал
✓ "Дом Книги", пл. Рынок ул. Шевська, 6
✓ маг. "Сидючок", ул. Лычакивська, 45
✓ маг. "Сидючок", ул. И. Франко, 95, тел. (032) 240 84 23
Мариуполь
✓ Киоски «Союзпечать»
Николаев
✓ «Саммит-Николаев», ул. Космонавтов, 61, тел. 581217
Одесса
✓ киоски «Пресс-служба Одессы»
Оптовая продажа:
✓ ул. Костанди, 100
Полтава
✓ киоски Полтавского почтамта
Тернополь
✓ лотки «Газеты, журналы, кроссворды»
Харьков
✓ газетный рынок
✓ магазин «BOOKS»

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

Стоимость издания: 1 месяц — 7.32 грн, 3 месяца — 21.96 грн,
6 месяцев — 43.92 грн.

☞ Кроме того, работают следующие сайты с on-line-предоплатой:
www.poshta.kiev.ua, www.blitz-poss.com.ua, www.kss.kiev.ua,
и для жителей зарубежья — www.ukrpressa.kiev.ua.

Оглавление

Jaguar	
Три мушкетера и кот без сапог	стр. 03
Новости	стр. 05-07
Bateau	
Зелёная платформа	стр. 08-09
Bateau	
Железоразработки	стр. 10
TinS	
«9 рота»	стр. 11-13
KAYD	
Guitar Hero III: Legends of Rock	стр. 14-15
The Maks	
Sinking Island	стр. 16-18
Алексей ТУР aka leprecon	
The Incredible Hulk	стр. 19
Fres	
«Penumbra 2: дневники мертвецов»	стр. 20-21
Scratch	
«Пиратия Online»	стр. 22-26
Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat	
Toribash	стр. 27
Кирилл ТАЛЕР, Мохнорыл ТАЛЕР	
Записки Автоответчика. Полное Лето	стр. 28-30

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№15 (305), 04.08.2008

Тираж: 12 300. Цена договорная

Рег. свидетельство: серия КВ № 4052

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 Табаков

Руководитель отдела маркетинга:

Ирина Савиченко

Руководитель отдела рекламы:

Нина Вертебная

Сбыт: Елена Семенова

Экспедирование: Михал Ковальчук

Главный редактор: Татьяна Кохановская

Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев

Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий

ПартОгр: Bateau

Художественный редактор: Федор Сергеев

Литературные редакторы: Анна Китаева,

Данил Перцов

Корректор: Яскр

Верстка: Дмитрий Василенко (не огр)

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев

Игровые новости

1+1

Так уж сложилось, что выпуск новостей этого номера будет иметь большее отношение не к играм как таковым, а к игровой индустрии и всему, что творится вокруг нее. Так уж получилось, что все самые интересные новости в период наполнения номера касаются внутренней жизни игропрома.

На первом месте сегодня ответ на вопрос, долго мучивший всех и вся: кто следит за делами на фронте издателей. Вопрос о том, кто же все-таки решится купить компанию «Бука», встал на дыбы еще в начале года. Претендентов было названо достаточно много, однако выбор владельцев контрольного пакета акций компании пал на предложение всем известного издателя «1С». О слиянии двух наиболее известных издателей официально было объявлено в день двадцатилетия покупателя. Большая и красочная покупка была оценена экспертами в сумму не меньше семидесяти миллионов долларов. Тем не менее, несмотря на объединение, «Бука» практически не теряет своих прав как отдельный издатель. Что-то подобное мы могли наблюдать при создании Activision Blizzard.

Если верить цифрам, указанным в пресс-релизе, то на долю «1С» připадает порядка 25-30 процентов игрового рынка стран СНГ. Компания «Бука» же располагает не таким увесистым куском, однако ее доля составляет порядка 10 процентов. Объединение компаний, само собой, образовало сильного отечественного издателя, покрывающего 35-40% нашего общего игрового рынка.

«Глубокая интеграция бизнесов «1С» и «Буки» не планируется, однако менеджмент обеих компаний будет стараться максимально полно использовать возникшую синергию в издательской, дистрибуторской и маркетинговой политике. Подобный подход позволит «1С» и «Буке» развиваться темпами, значительно опережающими рост рынка».

Данное слияние можно смело считать одним из самых громких происшествий в истории отечественного игропрома.

Conflict: Pivotal Games

Вот так всегда. Не успели игровые журналисты в очередной раз указать на ляпы в очередном проекте серии Conflict, как Eidos Interactive, на правах владельца, сообщил о закрытии компании Pivotal Games. Видимо, продажи вышедшего в феврале Conflict: Denied Ops, явно не порадовали владельца, в связи с чем 9/10 сотрудников компании теперь вынуждены искать работу. Оставшиеся десять сотрудников из сотни (по всей видимости, состав директоров и ведущих разработчиков) будут работать над будущими проектами издателя. Сохранит ли контора хотя бы свое название или же полностью исчезнет, оставив по себе память разработчика

весьма качественной стратегии и серии средних шутеров (общий тираж проданных копий игр серии Conflict более шести миллионов копий), пока не известно.

Собственно, удивляться особо не приходится, терпеть из года в год проекты, оцененные игровой прессой в пятьдесят процентов, не каждый может себе позволить.

Особо опасный шутер vs Особо холодное кино

Издательство Warner Bros. Interactive Entertainment (до чего же длинное название) анонсировал новый action проект по недавней экранизации весьма известной серии комиксов Марка Миллера Wanted (Особо опасен). К сожалению, пока что более подробной информации нет. Известно только, что действие игры будет разворачиваться после окончания истории, показанной в киноленте.

Разработку курирует шведская студия GRIN, в чей послужной список входят проект и Bandits: Phoenix Rising и обе части Ghost Recon: Advanced Warfighter.

Игра появится в конце этого года, как на PC, так и на двух вечно конкурирующих консолях (Xbox 360 и PS3).

В то же время, издательство Capcom и кинокомпания Warner Bros подписали соглашение об экранизации экшена Lost Planet. В качестве сценариста для киноленты был выбран Дэвид Хейтер, озвучивший Солида Снейка из Metal Gear Solid'a, а также писавший сценарий для первых двух частей кинофильма X-Men.

Дата выхода фильма, даже примерная, пока что не известна. Впрочем, учитывая тот факт, что Хейтер на данный момент занят работой над сценарием для еще одной экранизации комикса — Watchmen, фильм по Lost Planet'у мы увидим еще не скоро.

Незабытое старое

В Сети появилась первая информация касательно грядущего продолжения знаменитого Wolfenstein, над которым так усердно трудится Raven Software.

Сюжет представит игроку еще одну научно-экспериментальную авантюру гитлеров-



ских ученых, открывших портал в параллельное измерение «The Shroud». Как и раньше, противостоять силам рейха и сорвать еще один план по захвату мира может лишь непобедимый Уильям Блажкович.



Построение игрового пространства в новом Wolfenstein чем-то схоже с GTA 3. Все действие происходит на территории небольшого города, по которому можно свободно перемещаться. Выполняя разнообразные задания, игрок будет открывать новые районы. Помимо оружия, разработчики обещают наделить главного героя сверхъестественными способностями. Правда, какими, пока не известно. Всем желающим в будущем водрузить на свою машину дистрибутив с игрой, придется изрядно раскошелиться на апгрейд, поскольку новый Вольф разрабатывается на «движке будущего» — id Tech 5 (на нем же сейчас делается игра Rage). Дата выхода проекта пока что ничем не отличается от той, что заявляет Blizzard, когда речь заходит о втором Star Craft'e и Diablo 3 — «выйдет, когда будет готова».

Технологии MIK

Праздник на улице процессоров

Не только выпуском Nehalem порадует покупателей своей продукции этой осенью Intel. Для многих пользователей тратить 300 и более долларов на процессор неразумно, они ищут максимальной отдачи на каждый вложенный доллар. С этой точки зрения неплохо выглядит Core 2 Duo E7400, информация о котором появилась в Сети на этой неделе. Третий (следом за E7200 и E7300) двухъядерный процессор в 45 нм бюджетной линейке, E7000, будет работать на частоте 2.83 ГГц. Частота FSB составит 1066 МГц, а объем кэш-памяти второго уровня — 3 Мб. Термальный пакет E7400 будет оставаться в рамках 65 Вт. В момент появления Core 2 Duo E7400 на рынке, в четвертом квартале, его оптовая цена составит \$133. Логично предположить, что E7300 сместится на отметку \$113.

Источник: iXBT

Жить им осталось недолго

Успехи AMD, точнее говоря, подразделения, бывшего когда-то компанией ATI, на рынке графических решений очевидны. Удачный старт моделей серии Radeon HD 4800 компания планирует в скором будущем подкрепить выпуском моделей, ориентированных на более широкий сегмент рынка. Речь идет о 3D-кар-

тах на основе GPU RV730 и RV710. Напомним, кое-какая техническая информация об этих продуктах уже есть. Итак, платы Radeon HD 4850, 4870 и их старшие товарищи с суффиксом X2 закрывают средний и топовый сегменты, Radeon HD 4650 и 4670 позиционируются в средний сегмент, а модели Radeon HD 4450 и 4470 представляют новое поколение в бюджетном сегменте. В таких условиях продолжать выпуск плат серии Radeon HD 3000 незачем, особенно учитывая, что новые GPU дешевле в производстве. Подтверждая эту мысль, источник утверждает, что в текущем квартале соответствующие продукты встретят конец своего жизненного цикла. Выпуск и поставки Radeon HD 3000 будут прекращены.

Источник: *Hi-Tech*

Кубический дисплей

В японском Национальном институте информационных и коммуникационных технологий (NICT) разработан прототип трехмерного дисплея, получивший название *gCubic*. Устройство имеет фор-



му куба и напоминает миниатюрный телевизор с тремя жидкокристаллическими экранами, длина которых составляет 10 см (3.9 дюйма). На данный момент 3D-дисплей не способен демонстрировать движущееся изображение, а вот статичную картинку, выбранную с помощью компьютера, на нем можно разглядеть в полном объеме — и в прямом, и в переносном смысле. Поверхность всех трех экранов покрыта массой микроскопических линз, что обеспечивает приемлемые углы обзора и плавность отображения 3D-модели объекта, которая — как кажется — находится внутри *gCubic*. Отметим, что, по словам одного из участников данного проекта, Сюнсуке Ёсида (Shunsuke Yoshida), на доработку технологии потребуется в лучшем случае три года. За это время разработчики планируют улучшить цветопередачу и качество изображения, демонстрируемого дисплеями, а также увеличить их количество до шести — то есть, оснастить ими все грани куба.

Источник: *Компьюлента*

Перчатка вместо клавиатуры

Международная группа инженеров и дизайнеров **Cemetech** представила прототип перчатки, способной выполнять функции полно-

ценной QWERTY-клавиатуры. Устройство носит имя *Cemetech Bluetooth Dataglove*, или, более коротко — *Clove 2*. Перчатка *Clove 2* построена на базе беспроводной Bluetooth-клавиатуры Dell и работает со специально разработанным для нее программным обеспечением. Ввод текстовой информации в ПК с помощью *Clove 2* напоминает обычное пе-



чатание на стандартной клавиатуре, с той лишь разницей, что из-за ограниченного количества комбинаций расположения пальцев больше функций должны быть распределены между клавишами. Всего в устройстве используется шесть ключей для переключения между различными функциями каждой комбинации расположения пальцев. Для простоты обучения пользования клавиатурой-перчаткой разработчики создали специальную таблицу, пользуясь которой, можно быстро обучиться вводу текстовой информации посредством *Clove 2*. Ввод каждого символа или ключа производится взаимным касанием двух контактных площадок. Всего по устройству расположено 16 таких площадок. Программное обеспечение *Clove 2* работает пока только с английской раскладкой клавиатуры, но легко может быть модернизировано под любой язык, также в функционале новинки имеются все горячие комбинации клавиш ОС Windows. Оно построено на базе программы *AutoHotkey* в комплекте со специально разработанным под него скриптом обработки поступающей информации. Компьютер видит *Clove 2* как обычное периферийное устройство, работающее по интерфейсу Bluetooth. Общая себестоимость системы, включающей перчатку, приемник сигнала, зарядник и комплект ПО, составила около \$60. **Cemetech** не держит свое изобретение в секрете и даже обнародовала подробную инструкцию по изготовлению *Clove 2* в домашних условиях из обычной Bluetooth-клавиатуры.

Источник: *3D News*

Кулер в галстук

В парке на работе, как известно, чаще всего происходят летом. Кто-то в отпуске, а кому-то приходится работать за двоих. В такие минуты на помощь придет USB-галстук! Принцип действия прост, как и у любого другого USB-гаджета: в основание узла установлен кулер, провод от которого ведет к USB-порту компьютера (если вы сидите за рабочим столом)



или к специальному блоку питания, расположенному в кармане сорочки, если вы находитесь за пределами офиса. Сам галстук постоянно завязан. Такие модели распространены в армии — для того, чтобы офицеры по тревоге не тратили время на узлы. В любом случае элегантности такое решение галстуку ничуть не придает. Впрочем, и нарушением дресс-кода тут, похоже, не пахнет. Купить USB-галстук можно в интернет-магазине *GeekStuff4U.com* за \$45. В цену не входит внешний блок питания — коробочка, в которую необходимо вставлять 4 AA-батареи. За нее нужно будет отдать еще \$10. В сухом остатке имеем очередной офисный подарок-безделушку для менеджера, как теперь принято говорить, среднего звена — еще не начальник, но уже и не рядовой. Носить можно исключительно из уважения к подарившим коллегам — на корпоративных праздниках в качестве детали к маскарадному костюму.

Источник: *GaGadget*

Источники:

www.ht.ua

www.gagadget.com

www.compulenta.ru

www.3dnews.ru

www.ixbt.com

Мобильные ММ

Молодежный LG

Южнокорейская компания **LG** провела европейский анонс мобильного телефона **LG KS360**. Этот аппарат также значится под именем *Messenger Phone*. Производитель ориентирует новинку на молодежь, которая наи-



более активно использует свой мобильный телефон для обмена текстовыми сообщениями, электронной почтой, а также участия в социальных сетях. **LG KS360** хорошо под-

ходит для этих целей, так как выполнен в форм-факторе бокового слайдера и оснащен QWERTY-клавиатурой. Технические характеристики LG KS360 включают в себя поддержку трех диапазонов сетей GSM, 2.4-дюймовый дисплей с разрешением 320×240 точек, 2-мегапиксельную камеру, 15 Мб встроенной памяти, модуль Bluetooth, FM-приемник и слот для карт памяти формата microSD (до 4 Гб). Мобильный телефон LG KS360 уже доступен на территории Европы в различных цветовых решениях.

Источник: *Мабила*

iPhone еще раз крякнули

Недели не прошло со дня выхода в продажу iPhone 3G, как бразильские умельцы уже разлочили его, причём по тому же принципу, что и оригинальный iPhone. Для процедуры был использован специальный адаптер для SIM-карты, который подделывает код IMSI (International Mobile Subscriber Identity) и заставляет телефон работать в произвольной мобильной сети, выдавая её за сеть того оператора, к которому телефон был изначально привязан. Что Apple думает по этому поводу — предполагать можно. Они, конечно, против взлома, но то, что их детище все шире завоёвывает мир даже там,

где не планировали — наверняка им на руку. Или нет?

Источник: *Ладоски*

Раскладушка за недорого

Состоялся анонс мобильного телефона производства компании Philips, который носит индекс 9@9q. Это аппарат бюджетного класса, принадлежащий к линейке телефонов Xenium с продолжительным временем работы. Мобильный телефон Philips Xenium 9@9q выполнен в форм-факторе «раскладушка», корпус имеет закругленные края. Новинка поддерживает работу в сетях стандарта GSM/GPRS 900/1800/1900 МГц. Аппарат оснащен внутренним 2-дюймовым TFT-дисплеем, который имеет разрешение 176×220 точек, а количество отображаемых цветов составляет 262 тысячи. Внешний дисплей отсутствует — вместо него о новых сообщениях, входящих и пропущенных звонках сигнализируют иконки. Как и большинство моделей линейки Xenium, новинка может проработать до 9 часов в режиме разговора и до одного месяца в режиме ожидания. Остальные технические характеристики включают в себя 1.3-мегапиксельную камеру, модуль Bluetooth, 10.5 Мб встроенной памяти, слот формата microSD и литий-



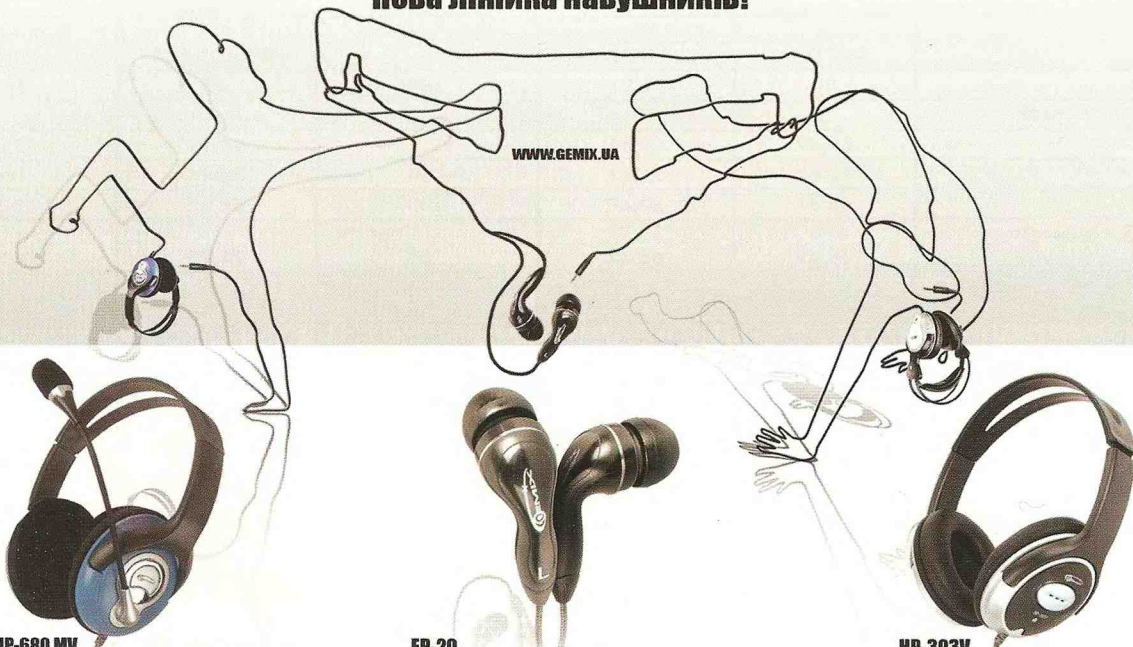
ионный аккумулятор емкостью 890 мАч. Рекомендуемая розничная цена телефона Philips Xenium 9@9q составляет \$200. В продажу аппарат поступит в цветовых решениях Phantom Black и Chic Red.

Источник: *Мабила*

Источники:

www.ladoshki.com
media.mabila.ua

Gemix – звук що рухає... Нова лінійка навушників!



HP-680 MV
Регулятор гучності + мікрофон
Діаметр динаміку – 40 мм
Опір динаміку – 32 Ом
Чутливість динаміку – 103 дБ
Частотний діапазон – 20-20000 Гц
Довжина кабелю – 2,5 м

EP-20
Діаметр динаміку – 10 мм
Опір динаміку – 32 Ом
Чутливість динаміку – 108 дБ
Частотний діапазон – 20-20000 Гц
Довжина кабелю – 1,2 м

HP-303V
Регулятор гучності
Діаметр динаміку – 40 мм
Опір динаміку – 32 Ом
Чутливість динаміку – 108 дБ
Частотний діапазон – 20-20000 Гц
Довжина кабелю – 2,5 м

Bateau Зеленая платформа

В начале года мир наконец-то увидел коммерческие настольные (не серверные) четырёхъядерные процессоры AMD Phenom X4, а к лету подоспели и трёхъядерные Phenom X3. Конечно, на фоне успехов Intel новинки AMD выглядят не очень внушительно, но и цены на них более чем демократичны. Не остались за бортом и материнские платы с сокетом AM2+, рассчитанным в первую очередь на новые процессоры, но вполне подходящим для камней для сокета AM2. Таким образом, AMD снова предлагает недорогую платформу, которая сулит гибкий и безболезненный апгрейд всем, у кого уже есть процессор под AM2.

Впрочем, для начала стоит выяснить, имеет ли смысл сохранять верность AMD, или всё же подкопить денюжат и одним махом перебраться на платформу конкурента? Ответ на этот вопрос нам поможет дать тест процессоров **Phenom X3 8750** и **Phenom X4 9850 BE** (соответственно, три и четыре ядра с частотами 2.4 и 2.5 ГГц). Они уже повсюду продаются в Украине, достать их не составит никакого труда. А вот с чем их сравнивать — это довольно сложный вопрос. Из того, что было в распоряжении нашего тестлаба, наиболее близкими по цене оказались процессоры **Intel Core 2 Duo E6550** и **Core 2 Extreme QX6700** (два и четыре ядра соответственно, с частотами 2.33 и 2.66 ГГц). Оба процессора по меркам Intel можно считать устаревшими — они произведены по 65-нм техпроцессу, а сейчас актуален уже 45-нм техпроцесс. В то же время, в большинстве компьютерных фирм они предлагаются наравне с новинками и пользуются спросом.

Да, подкованный читатель мог заметить, что наш четырёхъядерник Intel носит имя

Extreme, а не просто Quad, и на самом деле достать его очень непросто (да и не надо уже, пожалуй). По-хорошему на его месте должен был быть Core 2 Quad Q6600, работающий на частоте 2.4 ГГц, а в осталь-



ном практически идентичный своему экстремальному собрату (напомню, что в серии Extreme ещё разлочен процессорный множитель, что делает разгон до безобразия простым и удобным, но об этом чуть позже). Но Q6600, который стоит, кстати, всего 230 долларов, у нас не оказалось.

Так что давайте небольшую поправку на «лишние» 266 МГц.

И ещё пара слов про AMD. Phenom X4 могут иметь индекс вида XX00 и XX50. Те, которые заканчиваются на «50», основаны на новом степпинге, поэтому в них исключена ошибка TLB (объяснять особо не буду, просто скажу, что с этой ошибкой был связан скандал, из-за которого AMD отложила выпуск четырёхъядерников с высокими частотами, хотя сама ошибка могла проявиться только в очень специфических случаях). Сказать, что новый степпинг сделал «Феномы» принципиально лучше, нельзя, но AMD заявила, что в розницу идут только новые процессоры, а старые они «сплавят» по дешёвке корпоративным клиентам. Ничего страшного, если вы купите Phenom X4 9500 вместо Phenom X4 9550, не произойдёт, ошибки вы, скорее всего, так и не заметите. Главное только не заплатить больше, чем положено ☺.

С «первым в мире трёхъядерным процессором» Phenom X3 история простая: AMD, в отличие от Intel, делает четырёхъядерники монокристалльными, а не «склеивает» их из

Наименование	Asus M3A	ECS Elitetgroup A770M-A	Gigabyte GA-MA790FX-DQ6	MSI K9A2 CF	Sapphire PC-AM2RD790
Цена (около), \$	80	83	180	95	240
Результаты измерений					
Производительность	89,67	90,51	99,11	98,99	98,95
Оснащение	77,61	77,61	100	72,97	100
Документация	66,67	66,67	100	66,67	33,33
Настройки BIOS и возможности разгона	68,42	68,42	100	78,95	78,95
Технические характеристики					
Чипсет	AMD 770+AMD SB600	AMD 770+AMD SB600	AMD 790FX+AMD SB600	AMD 790X+AMD SB600	AMD 790FX+AMD SB600
Чипсетный IDE - кол-во портов	1	1	1	1	1
Стандарт чипсетного SATA	SATA II 300	SATA II 300	SATA II 300	SATA II 300	SATA II 300
Чипсетный SATA - кол-во портов	4	4	4	4	4
Дополнительный SATA - кол-во портов	—	1	4	—	2
PCI-E x16/x4/x1	1/0/2	1/0/2	4/0/1	2/0/1	3/1/0
PCI	3	3	2	2	3
Звуковой кодек	Realtek ALC883 7.1	Realtek ALC883 7.1	Realtek ALC889A 7.1	Realtek ALC888 7.1	Realtek ALC888T 7.1
Цифровой Audio-выход/вход	на плате/нет	только контакты/нет	на плате/только контакты	только контакты/нет	на плате/на плате
Сеть	Atlansic gigabit	Realtek 8111B gigabit	Realtek 8111B gigabit, Realtek 8111B gigabit	Realtek 8111B gigabit	Marvell 88E8052 gigabit, Marvell 88E8053 gigabit
Портов USB максимально	10	10	10	10	10
на плате/ на планках в комплекте	4/0	6/0	6/0	4/0	6/0
Портов FireWire	0	0	3	0	1
на плате/на планках в комплекте	0/0	0/0	1/2	0/0	1/0

двух двуядерных кристаллов. Поэтому риск того, что одно из ядер окажется нерабочим, заметно выше, а значит, выше и процент брака. Phenom X3 стал отличным решением этой проблемы — это X4 с одним отключенным ядром и тремя рабочими, только и всего. Архитектура у него полностью аналогична архитектуре Phenom X4, так что к младшим «феномам» всё, что говорят об архитектуре старших моделей, относится в полной мере. С одной поправкой. Если одно ядро нерабочее, это делает выше риск того, что качество остальных ядер также не самое высокое. Отсюда вполне логично, что при равных частотах X3 может греться сильнее, чем X4 (и ничего странного в этом нет), да и разгонный потенциал у трёхядерников похуже. Но на самом деле это уж как вам повезёт с конкретным экземпляром.

Итак, смотрим на **табличку** с результатами тестов (простите, что это именно табличка, а не удобные диаграммы, просто места в журнале катастрофически мало ☹). Синтетические тесты показали, что, несмотря на новизну Phenom'ов, старички Core 2 шустрее работают с памятью и кэшем. И если у «Квада» отрыв небольшой, то скромный Core 2 Duo E6550 заметно вырвался вперёд. Очевидно, благодаря шине на 1333 МГц. И похоже, что шина эта является узким местом платформы Intel. А вот AMD со своей Hyper Transport таких проблем не имеет.

Остальная синтетика снова показала, что Intel'ы работают быстрее, в 3D-рендеринге теста Cinebench процессор Phenom X3 не оставил Core 2 Duo ни малейшего шанса. То же самое произошло и в процессорном тесте 3Dmark'06.

Две игры, протестированные на минимальных настройках графики (чтобы убрать влияние видеокарты на результат) и максимальных настройках физики, показали странный результат. Единственная более-менее оптимизированная под 3-4 ядра игра — Supreme Commander — отнеслась к смене процессоров почти равнодушно. В тестовой демке, правда, было всего где-то с тысячу юнитов (а это для SC и близко не потолок), но очевидно, что для нормальной игры на картах до 20x20 км «Суприма» достаточно и двух ядер на частоте 2.33 ГГц. То же самое можно сказать и о Crysis — очевидно, что fps больше зависит от материнской платы и видеокарты (я использовал GeForce 8800 GTS 512 Мб), чем от процессора. Хотя Phenom'ы, как ни крути, всё же выглядят послабее.

Ориентируясь на неигровые тесты, можно сказать, что час Phenom X3 ещё не настал, этот процессор действительно опередил своё время. Как бы странно это ни звучало. Его главное преимущество — третье ядро — просто не используется нынешними играми на полную катушку и проявляет себя только в рендеринге 3D, а также при работе с не-

которыми кодеками и архиваторами. Phenom X4 9850 BE показал отличный разгонный потенциал (3 ГГц на стандартном кулере без подъёма напряжения — и всё это прямо из-под Windows при помощи фирменной утилиты AMD Overdrive!), но даже при равных частотах 3Dmark'06 отдал предпочтение Core 2 Quad. Назвать разрыв катастрофическим нельзя, но от процессора с таким названием мы ждали большего...

Впрочем, всё может изменить долгожданный выход 45-нм Phenom'ов, которые должны взять гораздо более высокие частоты. И там уж посмотрим, кто кого. А главное то, что и Athlon'ы под AM2, и нынешние Phenom'ы под AM2+, и будущие процессоры под AM3 отлично совместимы с платами под AM2+. Поэтому любителям «растянутого» апгрейда платформу AMD всё равно можно рекомендовать. И начать стоит как раз с материнской платы на **чипсете 700-й серии**, поскольку там появилось много чего полезного и нужного.

Все протестированные платы имеют по 4 слота DDR2-1066, поддерживающих до 8 Гб памяти (старый DDR2-800, 667 и 533 будет работать тоже). Опять-таки, для лучшего комфорта при апгрейде, в чипсете оставлена поддержка одного канала ATA 133. Но и прогрессивный SATA II тоже имеется. Равно как поддержка RAID-массивов, встроенное HD Audio и гигабит-

ный LAN. Все платы поддерживают шину Hyper Transport 3.0, так что даже будущие процессоры должны чувствовать себя в этих платах свободно.

Но особое внимание, конечно, стоит уделить наличию на некоторых платах по 2 или по 4 слота PCI-Express x16, нужных для организации CrossFire (связки из нескольких видеокарт). Вполне логично, что такие платы обладают более высоким разгонным потенциалом, производительностью и... ценой. Но если вы на 100% уверены, что не станете устанавливать две видеокарты в свой компьютер, то можно смело брать плату за 80 долларов и не переживать.

* * *

У всё же, как бы я ни старался выдержать нейтралитет, очевидно, что с видеокартами у AMD дела обстоят гораздо лучше, чем с процессорами. Так что взвешивайте «за» и «против» очень внимательно.

Название процессора	Intel Core 2 Duo E6550	Intel Core 2 Extreme QX6700	AMD Phenom X3 8750	AMD Phenom X4 9850 BE
Количество ядер	2	4	3	4
Тактовая частота, МГц	2333	2666	2400	2500
Имя/степпинг/реверсия	Conroe/B/G0	Kentsfield/7/B3	Toliman/3/DR-B3	Agona/3/DR-B3
Техпроцесс, нм	65	65	65	65
Объём кэша L2/L3, Мб	4	8	0,5x3/2	0,5x4/2
FSB/HT, МГц	1333	1066	1800(3600)	2000(4000)
Множитель	7	10	12	12,5
Скорость памяти, Мб/с	6231	5152	5106	5191
Скорость кэша L1, Мб/с	64004	74151	44473	46326
Скорость кэша L2, Мб/с	19637	22429	14168	14730
Латентность памяти, нс, 123 цикла	52,45	51,49	62,91	60
Латентность кэша L1, нс, 3 цикла	1,28	1,12	1,25	1,2
Латентность кэша L2, нс, 12 циклов	5,12	4,48	6,25	6
ScienceMark MD, с	65,9	58,3	62,1	60
Cinebench R10, 1 ядро, с	370	328	415	402
Cinebench R10, все ядра, с	208	92	151	110
Cinebench R10, коэфф. многоядерности	1,78	3,56	2,75	3,66
SuperPI, 2M, с	52	46,3	77,1	73,9
PCmark'05, CPU score	5996	8592	6402	7355
3Dmark'06, CPU score	2114	4221	2888	3729
Photoshop CS2, с	65,8	57,5	89,2	79,8
7zip, с	126	130	156	150
WinRAR 3,62, с	53,7	49,4	60	49,6
audiocompression, overall, с	202,0089526	178,5610763	214,9884627	204,4415084
Crysis, CPU test, run3, avg fps	137,24	139,59	102,52	116,57
Supreme Commander, score	17865	17911	17595	17687
Частота при разгоне, МГц	2562	2948	0	3000
3Dmark'06 score при разгоне	2295	4579	0	4264
Примерная цена в Киеве, у.е.	170	н/а	190	245

Железоразработки 1.5

Две головы — это только для огров хорошо

В своё время компания **nVidia** выпустила экспериментальную видеокарту **GeForce 7900 GX2**, которая была «бутербродом» из двух **GeForce 7900 GTX**, соединённых в одном корпусе и с одним выходом **PCI-Express 16x**. Несмотря на множество недостатков, карточка номинально стала самой мощной на рынке (причём с приличным отрывом), хотя, по сути, мало чем отличалась



от двух **7900 GTX**, работающих в режиме **SLI**. Но энтузиастам понравилось, поэтому **nVidia** выпустила ещё и **GeForce 7950 GX2**. Так, для имиджа, а не для прибыли. На том, вроде бы, и успокоилась. Но дурной пример уже был показан, поэтому когда **AMD** оказалась фактически без топового графического процессора (с серией **Radeon HD 3000**), выход из сложившейся ситуации был очевид-

ным. Так появилась карточка **Radeon HD 3870 X2**. Ответ **nVidia** не заставил себя ждать — вскоре состоялся запуск **GeForce 9800 GX2**, призванный застолбить на рынке место, которое сейчас должно отойти одночиповому монстру **GeForce GTX 280**.

Так в чём же проявляются недостатки двухчиповых видеокарт? Принцип их работы аналогичен режимам **SLI** и **CrossFire**, так что проблемы получаются аналогичными. А вот на историю двухядерных процессоров лучше не смотреть, там ситуация была немного другая.



В частности, производительность двухядерных видеокарт зависит от оптимизации игры гораздо меньше, чем производительность двухядерных процессоров от оптимизации программ.

Прежде всего такие видеокарты покупаются для работы в очень высоких разрешениях. Но тут-то и выходит на первый план самый «подлый» недостаток **SLI** и **CrossFire**. Дело в том, что независимо от того, как объединяются два чипа (на отдельных платах или на одной), их видеопамять остаётся раздельной. А при самом удачном на данный момент режиме совместной работы двух видеочипов (**AFR** — попеременная отрисовка кадров каждой «половинкой» видеокарты) в видеопамять каждой «половинки» загружается весь объём текстур и геометрии, находящихся в пределах просчитываемой сцены. Проще говоря, в «двухголовых» видеокартах одна и та же информация записывается по два раза. И если на коробке написано **GeForce 9800 GX2 1 Gb**, это значит, что вы получите возможность пользоваться всего 512-ю мегабайтами видеопамяти. В **Crysis** при больших разрешениях в кадр может попадать более чем 2 миллиона треугольников и соответствующее количество текстур. В результате, начиная с разрешения **1920x1200**, владельцы **GeForce 9800 GX2** рискуют увидеть замечательные глюки, после которых, скорее всего, придётся любоваться «Рабочим столом». У **AMD** использование памяти в **CrossFire** налажено чуть лучше, но это означает лишь то, что **Radeon HD 3870 X2** начнёт страшно лагать чуть позже, чем конкурент.

Несовершенен и сам режим **AFR**. Из-за необходимости постоянной синхронизации чипов между собой иногда могут случаться сбои, похожие на небольшие подтормаживание. При этом фреймрейт будет стабильно высоким, но игрок заметит «затык». В большинстве случаев это не критично, но, например, для поклонника динамичных сетевых шутеров фриз на треть секунды уже может означать мгновенную смерть.

Ну и напоследок скажу, что двухголовые видеокарты греются вдвое сильнее своих одноядерных коллег. Да и питания требуют лучшего. Впрочем, тесты показывают, что чем дальше, тем лучше работают как двухчиповые видеокарты, так и **SLI** с **CrossFire**. А выбор, как всегда, зависит только от вас.

	Leadtek GeForce GTX 280	Radeon HD 3870 X2
Ядро	GT200	RV670(x2)
Техпроцесс, нм	65	55
Частота ядра (шейдерного домена), МГц	602(1296)	825
Тип и объём памяти, Мб	GDDR3 1024	GDDR3 1024
Шина памяти, бит	512	256(x2)
Частота видеопамяти, МГц	1107	1800
Унифицированных шейдеров, шт	240	320(x2)
TMU/ROP	80/32	16/16(x2)
Версия DirectX	10	10,1
3Dmark'06, 1280x1024 default	16711	16957
3Dmark'06, 1280x1024 aa8x af16x	11703	12945
3Dmark'06, 1920x1200 default	15226	15440
3Dmark'06, 1920x1200 aa8x af16x	9212	10033
Crysis, high, 1280x1024, aa0	78,3	46,95
Crysis, high, 1280x1024, aa8x*	42,2	25,5
Crysis, high, 1920x1200, aa0	53,24	32,53
Crysis, high, 1920x1200, aa8x*	23,57	20,53
Gears of War, 1920x1200, avg	61,35	61,3
Gears of War, 1920x1200, min	44	53
Supreme Commander FA, 1920x1200, avg	31,4	21,1
Supreme Commander FA, 1920x1200, min	17	15
Lost Planet, 1920x1200, avg	34,9	18,2
Lost Planet, 1920x1200, min	23	14

Разработчик: LESTA Games
Издатель: Новый Диск
Жанр: RTS
Системные требования: CPU 2.4 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

TinS



«Вперед, гориллы! Хотите жить вечно?!» (Неизвестный взводный сержант, 1918 год)

Скажу сразу — если вы, прочитав заголовок, совершенно логично предположили, что это очередная «игра по фильму», то вы здорово ошибаетесь. Название, небольшие ролики из фильма во время загрузок, Хохол, Дыгало, Чугун, Джоконда, Воробей, «поход за спичками» да портретик Александра Лыкова с подписью «Саперов» — вот, по большому счету, и все элементы, связывающие данную игру с фильмом Федора Бондарчука. Так что настоятельно рекомендую отбросить весь накопленный скепсис, поскольку рота, которую мы сейчас будем инспектировать, определенно приписана к другой дивизии ☺.

«Не знаю, как врага, но меня эти ребята уже пугают» (Генерал Вальдез о Тринадцатом Штрафном Легионе Шеффера)

Итак, «9 рота» — риалтаймовая тактическая стратегия. Под наше командование переходит 9-я рота 345-го парашютно-десантного полка, и боевые задачи, которые по ходу кампании будут ставиться перед игроком, в полной мере отражают тяжелую работу десанта. Однако правдиво — не всегда значит интересно, и практически все десять миссий кампании проходят по схеме «Высадка в точке А, продвижение с боем в точку Б, зачистка местности, укрепление точки Б, удержание точки Б до прибытия подкрепления». Возможно изменение парочки элементов, возможна их перестановка, но на общую схему это не влияет. Пришли, увидели, победили, заняли позицию. Довольно однообразно, но именно так обычно и выглядят боевые задачи десанта. Боевая обстановка передается путем скриптовых полетов камеры над картой, текстовых брифингов и сообщений во время миссии. Непривычно, как-никак 21-й век на дворе, но ввиду практически полного отсутствия связей с фильмом, отсутствие сюжета и средств его подачи не так уж и критично. Это ж вам не голливудский фильм, это десант, тут все просто.

Перед началом каждой миссии, параллельно с брифингом, игрок оказывается в меню личного состава. Здесь список всех десантников, их вооружение, экипировка, индивидуальные навыки. Непосредственно в бой идет количество солдат, примерно равное одному взводу, поэтому специалистов (снайперов, медиков, радистов и т.д.) нужно отбирать тщательно. Другое дело, что особого смысла в самоличной экипировке каждого солдата нет — их тут два-три десятка, и каждому автоматически подбирается именно тот комплект вооружения, под которое он раскачан. Так что X-COM'овские инстинкты персональной опеки вам не пригодятся.

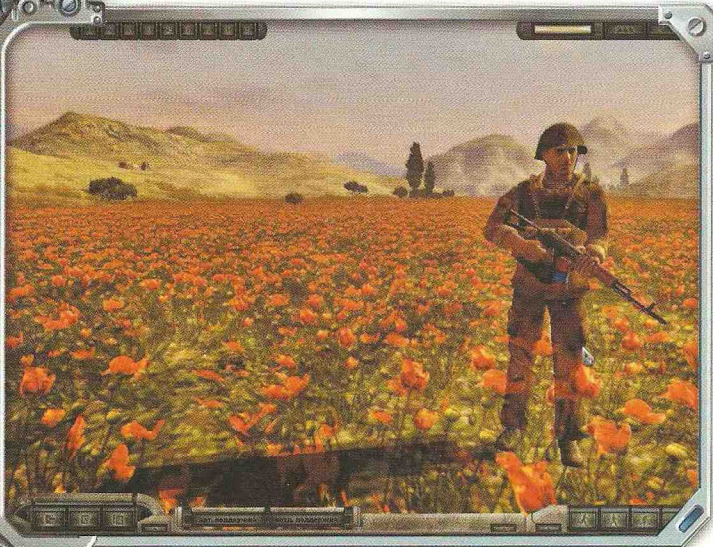
Каждый боец, помимо всего прочего, с каждой пережитой миссией зарабатывает опыт, что делает его более живучим, метким, и повышает общие навыки владения оружием. Так что бойцов-специалистов приходится холить и лелеять, потихоньку превращая их в матерых ветеранов, которые становятся незаменимым подспорьем в прохождении последних миссий. Гораздо выгоднее сколотить небольшой, но матерый отряд дедов, чем раз за разом пускать на убой десятки зеленых новичков.

«Добро пожаловать в доблестную Девятую Роту!» (Старший Прапорщик Погребняк)

На первый взгляд механика игры довольно сильно напоминает Best Way'овских «В тылу врага». Тот же абсолютный контроль над каждым действием солдата, большое количество этих самых действий, система укрытий и разрушаемость окружения. Разве что прямого управления нет. Но вся схожесть пропадает, стоит лишь приглядеться. Нет, без сомнения, идеи были позаимствованы у Best Way, да вот только ребята из LESTA Games решили перекроить их на свой лад. Визуально получилось вроде бы то же самое, но как только начинаешь играть, постигаешь всю глубину кроличьей норы. В первых, бойцы под вашим командованием абсолютно беспомощны и несамостоятельны. Предоставленные сами себе, они могут спокойно стоять под шквальным огнем, игнорируя укрытия; из-



расходовав боезапас, он не пополняет его, даже если в двух шагах стоит ящик с патронами. Они не слезают с брони техники, когда ту обстреливают из РПГ, часто игнорируют обидные приказы, а при подаче команды «Найти укрытие» группе бойцов абсолютно спокойно могут спрятаться за камень спиной к



врагу. В итоге, если вы хотите, чтобы ваш боец пережил очередное боевое задание, им нужно управлять от начала до конца, буквально перезаряжая ему оружие и завязывая шнурки. А таких бойцов под вашим командованием вплоть до сорока. Я, конечно, понимаю важность офицера командования, но нельзя же настолько недооценивать способности десантников. Вам, по меньшей мере, должно быть стыдно за это, господа разработчики, учитывая патриотическо-документальную направленность игры.

Ну так вот, учитывая все вышеприведенные причины, микроконтроль в данной игре эволюционировал до абсолютно невиданных высот. Ведь группе солдат даже укрытия указать невозможно — все подсвечиваемые полупрозрачными фи-



гурками солдат укрытия рассчитаны только на одного, и из всей группы за камень заляжет только один солдат, а все остальные будут просто стоять рядом. Если добавить ко всему этому чрезвычайно урезанную дальность стрельбы стрелкового оружия, небывалый доселе разброс пуль и серьезную живучесть как «духов», так и десантников, получаем десяти-двадцатиминутные безрезультатные перестрелки, в которых победу, в конце концов,

даст только тактически более выгодное расположение ваших бойцов. Ну, а так как адекватно управлять группами игрок не в состоянии, то в разгар боя вы должны делать тысячу и одну вещь одновременно. Дополнительные проблемы доставляет полное отсутствие какой-либо личной идентификации солдат. На всю игру (не считая «сюжетных» персонажей) всего пять или шесть портретиков для ваших бойцов. Говорили мне, что армия всех под одну гребенку чешет, но чтоб настолько... «Ну, и в чем же, собственно, проблема?» — спросите вы. Так вот, учитывая отсутствие каких-либо иконок, отображающих специализацию ваших солдат, поиск медика или снайпера в серой массе одинаковых десантников превращается в кошмар. Только управляемая пауза оставляет игрока балансировать на тонкой грани между вменяемостью и безумием. 85 процентов игрового времени проводится в режиме паузы, и не было бы ее — послал бы все к чертям уже после первой же миссии. Ведь, помимо всего прочего, игра сложна, и даже на нормальной сложности каждую миссию приходится перезапускать раза по три, прежде чем пройдешь ее с приемлемыми потерями.

Все перечисленные выше проблемы сложно назвать недостатками, это скорее недоработки. Да и к ним успеваешь кое-как привыкнуть, приноровиться... Чего не скажешь о главном и действительно существенном недостатке данной игры — об игровой камере. С авторитетной уверенностью RTSника-хардкорщика заявляю, что это самая неудобная игровая камера из всех, которых я когда-либо видел. Конечно, можете считать это мнение сугубо субъективным, но... Такое чувство, что разработчики взяли все самое лучшее, что только было в RTSных игровых камерах, и сделали наоборот. Камера в «9 роте» не интуитивна, неудобна и вызывает недоумение даже у людей, обладающих сильно развитым пространственным воображением. К ней невозможно привыкнуть (на полном серьезе!), и, хотя она целиком и полностью управляется игроком, после очередного пируэта можешь довольно долго терзаться вопросам «А, где, собственно, я нахожусь?». Камера непредсказуема, она может цепляться за предметы во время поворота на низких высотах, что полностью сбивает ориентацию в пространстве, так как угол и ось вращения моментально меняются. Даже такая испокон веков стандартная возможность, как параллельное передвижение по карте путем упора курсора в границы экрана, сделана криво — когда курсор уже уперся, для продолжения движения камеры мышка должна продолжать двигаться в нужную сторону. И самое главное — ее практически невозможно перенастроить. В общем, большую часть игрового времени вы потратите на борьбу с камерой, а не с «духами», что совсем не идет на пользу и без того сложному геймплею.

И тем более странным, после всех бросающихся в глаза недостатков и недочетов, становится осознание того, что игра на самом-то деле очень даже ничего. После десятка рестартов миссий, после зубовного скрежета и вздохов обреченности, после гневных выкриков и тихого болезненного смеха понимаешь, что это действительно интересно и довольно увлекательно. Пусть одинаковые и бесполезные десантники, пусть невменяемая камера и безрезультатные перестрелки, пусть! Но когда взвод, не неся потерь, уничтожает превосходящего числом противника, когда поле боя в первую очередь раскрывается в уме, и только потом не экране, когда вызов брошен, когда задача практически невозможна, но ты с честью выходишь из ситуации... Чувствуешь восторг. Триумф. То, что и должен чувствовать победитель.

«Во славу пехоты сияет в веках, сияет в веках имя Роджера Янга»

Один из достаточно важных элементов геймплея — воздушная и артиллерийская поддержка. Во время брифинга игрок имеет возможность выбрать тип огневой поддержки, которую он сможет вызывать на поле боя ограниченное количество раз, пока в боевой группе есть хоть один живой радист. И часто эта помощь незаменима. Необходимо

накрыть тропу, по которой отходят «духи» — массированный артиллерийский обстрел гаубиц Д-30 к вашим услугам. Нужно снять орудие с высоты — пара штурмовиков СУ-25 полностью накроют небольшую площадь кассетными бомбами, не зацепив ваших солдат. Нужно стереть засевших в глубокой обороне «духов» с лица земли вместе с кишлаком — «Грады» к вашим услугам, только отведите взвод подальше, взрывов будет много. Ну, а для ювелирной работы по выносу пулеметчиков, минометов и снайперов идеально подойдет «Крокодил» МИ-24. Каждый такой вызов необычайно ценен, и используется только в самых критических ситуациях, что неслабо поддерживает дух реализма.

Наземная техника также присутствует практически в каждой миссии, но, в соответствии с реалиями той войны, она необычайно уязвима, и практически бесполезна в горах Афганистана. Несколько залпов из РПГ превращают БТР в стальной гроб для экипажа десятка десантников внутри. Танки держатся немногим дольше. Так что техника играет лишь роль огневой поддержки в некоторых ситуациях, и всегда является легкой мишенью.

Также довольно интересный и явно не запланированный раз-работчиками эффект производит очень малое поле зрения ваших десантников. Кажется, что «духи» действительно появляются из ниоткуда, стреляют и исчезают в никуда, как некий аналог «стелс пехоты» (кем они, люди, родившиеся и живущие в горах, для советских войск, по сути, и были).

«Красота — это когда нет ничего лишнего...»

С этой точки зрения «9 рота», бесспорно — одна из самых красивых игр этого десятилетия. Минимум эффектов (но те, что есть, довольно неплохие, в особенности эффект жары), очень простые и низко детализированные модели солдат, более-менее пристойные модели техники, блеклые текстуры и слабая анимация. Зато есть горы, которые очень даже смотрятся издали. В общем, ничего особенного, но до среднего для нынешних стратегий уровня дотягивает. А большего, в сущности, и не нужно.

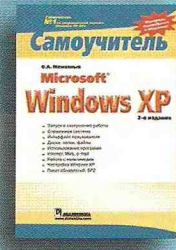
Вот звук — это действительно проблема. Сказывается низкий бюджет игры — звуки однообразны, типичны и, зачастую, звучат абсолютно не так, как должны звучать. Разве что ветер порадовал. Озвучка солдат — вообще отдельная песня, противоречие на противоречии. Поясню — например, у всех (я имею в виду, абсолютно у ВСЕХ) десантников озвучка одинаковая, но сделана она разными актерами (я не имею в виду актеров из фильма, о них забудьте сразу). Обычные реплики, которыми солдат отвечает на команды, озвучивает один актер, причем реплики эти просто пропитаны спокойствием, хладнокровием и скукой (поэтому вызывают законное удивление, будучи услышанными в разгар боя). Другие же — полубезумные крики и смех, которые ваши десантники издают, будучи ранеными или оставшись без патронов, озвучивает уже другой актер, но, опять же, немного странно слышать достойные маньяка фразы, типа «Вот и патрончики такнчились, сейчас самое веселье пойдет», когда отряд мирно стоит на привале, а ближайший живой «дух» находится в пяти-шести километрах. В общем, думали правильно, но все перепутали ☺.

«Десант своих не бросает!» (Старая как мир армейская заповедь)

Противоречиво, куча недоделок и недостатков, ужасная камера, высокая сложность. «9 рота» точно делалась не по образу «тру игры по фильму». И чувствуется, что есть потенциал. Но играть в это обычным геймерам я не посоветую. Единственная, на мой взгляд, аудитория этой игры — олдскульные хардкорные тактики-стратеги. Это, без сомнения, их игра, их «рота». Остальным же просто не понравится — не хватит сил и терпения прорваться сквозь все огрехи и ошибки к получению удовольствия от игры. Per aspera ad astra.

Гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на **hi-Tech PRO** или **«hi-Tech. Мир связи»**
на 2009 год,
выбери книгу в подарок на www.ht.ua/club.



Все подписчики получают
дисконтную карточку **hi-Tech club**



Количество книг ограничено. При отсутствии выбранной книги редакция предложит другую книгу по той же тематике.

Подписавшись на журналы **hi-Tech PRO** или **«hi-Tech. Мир связи»** на 2009 год,
ты получишь в подарок полезную книгу от издательства «Диалектика-Вильямс».
Впиши ее название — и книга твоя!

- ☐ Я оформляю подписку на **hi-Tech PRO** с DVD — 336 гривен*
- ☐ Я оформляю подписку на **«hi-Tech. Мир связи»** с DVD — 198 гривен*

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 по адресу: 03005, п/я 5, Киев, ООО «СофтПресс» копию квитанции об оплате и заполненный купон.

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

KAYD KAYD@list.ru

GUITAR HERO III

LEGENDS of ROCK

Разработчик: Aspyr Media, Neversoft

Издатель: Activision

Издатель в СНГ: «Новый Диск»

Жанр: Симулятор гитариста

Системные требования:

✓ минимальные: 2.8 ГГц, 1 Гб, GeForce 7600 или Radeon x800 со 128 Мб видео

✓ рекомендуемые: Core 2 Duo, 2 Гб, GeForce 8800 GT или Radeon HD 2600 с 256 Мб видео

Трудности перевода

...бумаги МИКа. Вот он, идеальный заголовок. О сколько, сколько хлопот доставил сегодняшний пациент вашему покорному слуге! А точнее — написание отчета о нем. Сколько напоминаний от секретаря «всего ДЗВР» и не только. Сколько вступлений, начал, идей, планов и слез муз погибли в неравной схватке с Ним. А ведь ничто не предвещало...

Поскольку у меня склероз, нормальной реконструкции событий не получится :Р

А примерно было это так: прознал я про игру **Guitar Hero**, а потом и про то, что третья часть появится и на нашей родной платформе. Заинтересовавшись, я забил обзор и достал портал (точная последовательность восстановлению не подлежит — хотя в начале, наверное, все-таки был портал). И вот тут началось...

Игра была пройдена, хоть и не было гитары-манипулятора. Было придумано и написано «ДЗВР-интро» и даже чуть-чуть про игру. По шаблону. Через силу. А потом «не выдержала душа поэта»... но в более грубой форме.

Нечто подобное у меня было с Первой статьёй — той, что так и не написана. Был один читатель МИКа и решил он наконец написать статью в любимый журнал. Но ведь у «парнишки эго-го» — и решил он «не мелочь по карманам тырить», а писать сразу в Пантеон (!) о *Planescape: Torment* (!!!) Да-да — «молод он был и горяч». То есть я. И, что думаете, почитал смешки на МИКПортале и все? Ан нет — не все. Да и не только смешки там были... Но вот написал он «ДЗВР-интро» и...

Вот оно, «движение по спирали», в действии. Что же тогда помешало такому упрямцу? Я просто НЕ ЗНАЛ, что писать дальше; я понял, что НЕ ПОТЯНУ — хотя, возможно, это был просто страх. Но, к счастью, у него (меня) хватило чего-то отступить и взять другое задание, которое и выполнил. Но ТА статья осталась...

Вот и тут то же самое, хоть и причины иные. Но надо же разорвать этот порочный круг? Так что в сторону все бывшее — и вперед, с жолой гопой © на сцену!

Let's ROCK!

Начну с предупреждения — статья будет далека от стандартов гейм-журналистики. То есть, не надо ждать расписывания по пунктам «биография, графика, звук, геймплей, сюжет» и так далее. Нет-нет — я обязательно об этом расскажу, но лишь в контексте. А также опущу множество подробностей и деталей. Ладно, я уже окончательно запутал и напугал как вас, так и себя — пора приступать.

Let's Rock! И именно этим мы и будем заниматься в игре под названием **Guitar Hero III: Legends of Rock** — госте из консольной фауны. Хоть в названии игры и стоит тройка, но на ПК это первая, причем, наверное, Первая не только из своей серии, но и из своего поджанра «симулятор музыканта». Возможно, репутация «серьезной игровой платформы» отпугивала подобные проекты от персоналки ранее — ведь по сути игра «не серьезная», цель ее — приносить fun. Честно говоря, просто не могу придумать другой нормальной причины, почему только консолищикам доступен подобный fun.

Но как бы там ни было, вот он перед нами. Игра-событие. И именно эта «событийность» и доставляет мне столько хлопот. Но об этом позже.

Итак, что же нам предлагают господа разработчики? А предлагают, ни много ни мало, карьеру легенды рока (на что недвусмысленно намекает название) — а точнее, гитариста. Даже специальный манипулятор «под гитару» в комплекте идет — но и об этом позже. Как же именно мы будем выполнять сию роль? Да очень просто — играть легендарные мелодии!

Описывать игровой процесс любой игры дело неблагодарное — даже самый увлекательный превращается в скучный и неинтересный. В **Guitar Hero** мы должны вовремя зажимать одну или несколько из пяти кнопок-аккордов и «бить по струнам» другой кнопкой. Еще можно включить «режим бога» и получать двойные очки. А еще можно долго и нудно все остальные «возможности» описывать, но я не хочу. Поэтому топаем дальше.

В обычной игре цель ваша — набрать побольше очков за исполнение и не быть выгнанным со сцены. Чтобы получить побольше очков, нужно чисто играть, зарабатывая множители. Со сцены прогоняют за лажу — причем чтобы быть выгнанным, надо серьезно и долго лажать, зрители довольно отходчивы.



Но ситуация меняется при дуэлях: тут наша цель не набрать побольше очков, а выбить со сцены соперника, не сойдя раньше самому. А помогут нам в этом разные «подлянки», собираемые в процессе: можно, например, порвать струну, повысить уровень сложности, сменить порядок струн на противоположный...

Эх — да разве это опишешь словами! Поэтому бросаю свое гибкое дело. Визуально игра преследует цель передать атмосферу концерта. Сцена, музыканты, декорации, публика, анимация — все ради иллюзии выступления. Музыканты всю стараясь выглядеть и вести себя как истинная рок-группа, можно даже поугадывать, на кого из реальных музыкантов кто похож. А нам вообще предоставлен замечательный выбор протагониста, причем каждый имеет свои особенности в анимациях. По оригинальности и разнообразию не отстают гитары и сцены, наполненные различными деталями и спецэффектами. Хотя особо наблюдать за происходящим и рассматривать интерьер некогда — все внимание сосредоточено на «грифе», по которому плывут ноты. Знаете, даже смотря записи, невольно все время смотришь не на окружение, а на гриф. Стиль графики подчеркивает несерьезность и даже стебность проекта. А вставки между главами в карьере, выполненные в стиле комиксов, это вообще нечто! Какая карьера? Ах да! Из режимов игры имеется тренировка, просто выступление со случайным персонажем и ареной, мультиплеер и карьера. И именно карьера сейчас нас интересует.

Повествует она о становлении рок-группы: от выступлений на заднем дворе до рок-Олимпа. За выступления, в зависимости от количества очков, мы получаем деньги, на которые можем купить новый прикид, гитару, персонажа или песню. Выступления поделены по главам, каждая из которых представляет собой сцену и определенный этап в карьере группы. Для перехода мы должны успешно исполнить минимум три из четырех песен, биз и иногда победить в дуэли. Всего дуэли три и оппонентами нам выступают признанные рок-деятели: Тони Морелло, Слэш.

В игре есть четыре уровня сложности: на низшем мы играем на трех струнах и «плотность» нот низкая, в то время как на самом высоком уровне задействованы все пять и количество нот просто зашкаливает. Но не подумайте, что сможете сразу ринуться на «хард» или хотя бы «нормал» — сам обжегся. Только «изи» с предварительным туториалом!

Саундтрек представлен легендарными группами, на перечисление которых ушло бы много «нерезинового места» (шутка ли, около 70-ти треков (!), причем, как я заметил, на каждого исполнителя не приходится больше одного). Вы будете играть только хиты, блокбастеры своего времени и просто культовые вещи (чего только стоит One небезызвестной Metallica).

Ну что — вкратце обзор окончен. Теперь приступим к разбору.

Книга жалоб и предложений

...В следующей машине. Начнем с мелочей.

Например, зрители — хорошо, конечно, что они трехмерные, но вот их клонированность не столь приятна. Далее придирка к плюсу: мы можем исполнять кроме основной партии еще и партию бас/ритм-гитары, но почему-то только в тренировке. Почему я не могу сделать того же на нормальной сцене? Можно еще придираться к отсутствию перевода — но он тут не особо и нужен.

Но самая главная жалоба, наверное, все-таки к нашему издателю. Видите ли, сколько я не пытался, мне так и не удалось найти иное издание игры, кроме как с гитарой — да и то проблематично обнаружить. А учитывая то, что на двух первых уровнях сложности можно вполне без проблем играть и на клавиатуре, этот вопрос встает острее — ведь бокс с контролером-гитарой обойдется порядка ста долларов (в лучшем случае). Готовы

ли вы отдать сотню Убитых Енотов за игру — пусть даже Игру со специальным контролером?

Дуэль

Они стояли посреди пустого коридора Департамента: Ягуар, нервно поглаживающий рукоятки пистолетов, и KAYD, сжимающий в опущенной руке отчет.

— Ну что, кадет...

— ЭЛИТНЫЙ кадет.



— Какая разница для моих пуль?

Кадет пожал плечами.

— Так значит, ты все-таки принес отчет?

KAYD начал молча поднимать руку, но заметив нервное движение Ягуара, застыл.

— Как видишь, агент.

— СПЕЦ-агент и секретарь!

— Какая разница для зубов Мохнорыла?



Ягуар резко выхватил пистолеты в развороте и с секундной задержкой подумал: «А чего я, собственно, Мохнорыла испугался?». Завершив разворот на мушке, он увидел пустой коридор. На месте, ранее занимаемом элитным кадетом, лежала папка с отчетом.

— Этот раунд за тобой, KAYD, — сказал он и направился в свой кабинет, не забыв отчет.

The Maks SINKING ISLAND

Разработчик: White Birds
Издатель: Microids
Издатель у нас: «Новый Диск»
Жанр: adventure
Системные требования: Процессор 1.5 ГГц,
512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео

Всего пары минут хватило для того, чтобы я промок до нитки — ливень разыгрался не на шутку. Пока наша компания добиралась до обрыва с тыльной стороны здания ДЗВР, каждый уже десять раз успел пожалеть об отсутствии зонтов.

— Ось тут це трапилося — я з вікна біля кабінету Талера побачив! — начал тараторить кадет Green Cat, клацая зубами от холода. — Ягуар та Мохнорил розмовляли, а потім почали сваритися! Певно, Кемпер знову в Мохнорилу цукерку відібрав, тож той його й зіштовхув з кручі! Бідний, бідний Ягуар...

В неприветливом и хмуром небе сверкнула молния, на мгновение осветив угрюмые лица мокрых защитников виртуальной реальности.

— Хм... — Бато осторожно подошел к краю обрыва и посмотрел вниз, прикрывая от дождя глаза правой головы. — Ничего не видно.

— Ау! Хвостатый! — прокричал Лар куда-то в глубину темной ямы, но ответа, как и предполагалось, не последовало.

— К сожалению, есть только один способ проверить, действительно ли наш коллега находится там, — задумчиво провозгласил огр.

А Green Cat'a погубило любопытство:

— Який?

Через пару секунд кадет уже летел вниз головой с воплями «Ой, лишенько!» на встречу с Ягуаром. А затем я услышал звучное «шляп» откуда-то со дна этого большого оврага, в который испокон веков сбрасывались поломанные порталы.

— Ну что там?! — снова прокричал Лар.

— Усе гаразд! Я цілий... майже! Тут іще хтось лежить, тільки я хоч і кіт, але в п'яті нічогісінко не бачу!

— Очень жаль! Придется нам тоже туда лезть...

Полчаса спустя мы уже толпились на дне ямы и, слепя друг друга фонариками, заворачивали в гипс вырывающегося Green Cat'a. Кадет, в принципе, действительно не пострадал, но агентам захотелось немного поиздеваться над коллегой. Кроме него здесь оказался лишь манекен в косухе Вирджина Кемпера, у которого на лбу было написано «Ягуар» и «Не волнуйтесь из-за моего внешнего вида, я просто сегодня не в духе».

— Все ясно! — отпартовал Лар. — Мы имеем дело с хорошо спланированным похищением! Макс, я поручаю тебе разобраться с этим и найти виновных — начни с опроса подозреваемых. Все улики указывают на Мохнорыла, но другие варианты исключать тоже нельзя! В общем, проводи серьезное внутреннее расследование и...

— А якщо Хвостатого не знайдуть, ми будемо ділити його майно??

Дело №1. Начало

Конечно, в реальной жизни все оказалось не настолько пафосно. Не было ни грома, ни молний — я просто встретил на метро КПИ Лара и получил заветную коробочку с диском. После этого агент отправился пить вкусный и (что самое важное в такую жару) холодный квас, а я поехал домой разбираться с новым проектом от многоуважаемого *Бенуа Сокаля*.

Если вы вдруг не в курсе, что же это за человек такой, то вкратце напомним: легендарная «Сибирь» — его рук творение. Естественно, учитывая авторитет создателя, от *Sinking Island*'а ожидали как минимум хорошей игры. Хотя вряд ли кто-нибудь всерьез верил, что новый проект сможет переплунуть бывшие шедевры... Особенно после невнятной Paradise, выпущенной под патронажем Маэстро... Но не будем отвлекаться — лучше по достоинству оценим результат труда студии **White Birds**.

Был в игровом мире мультимиллиардер такой по имени Уолтер Джонс. Жил он, в общем, не тужил, внуков наследства лишал, да и вообще прослыл в определенном кругу людей редкой сволочью. А еще дедулька этот купил себе целый остров, вместе с живущей там семьей туземцев, и решил построить на нем крутой отель — и курорт дорогостоящий организовать. Главное здание вышло двадцати двух этажей в высоту и со стороны напоминало огромную башню, торчащую посреди океана с достаточно небольшим клочка земли. Оригинальная задумка, но, как оказалось впоследствии, не до конца продуманная. И все бы закончилось не так уж и плохо для старика, если бы в один прекрасный день он не умер, свалившись с обрыва. Тогда на острове (да и вообще во всем регионе) бушевал жуткий шторм — деревья гнулись от ветра почти до самой земли, а молнии сверкали так, что ого-го! Инспектор полиции Джек Норм еле добрался на вертолете до злополучного места преступления, чтобы расследовать обстоятельства смерти мис-



тера Джонса. По крайней мере, поначалу нужно было хотя бы определить, произошло ли само преступление вообще...

Госслужащему теперь придется собирать разнообразные улики, допрашивать свидетелей и подозреваемых — короче, заниматься обыкновенными полицейскими штучками. Дело немного облегчилось тем, что на территории отеля находилось всего десять человек, но зато каких! Трое внуков миллиардера (каждый из которых, к тому же, претендует на наследство) со своими спутниками/спутницами, молодая невеста восьмидесятидвухлетнего старика со своим отцом, адвокат покойного и архитектор самой башни. Если хорошо копнуть, то почти у любого из них найдется несколько веских причин ненавидеть Уолтера Джонса...

После неплохого вступительного ролика перед нашими глазами постанут кривоватые модели персонажей на фоне отлично прорисованных бэкграундов. В итоге, хвалить графику или ругать — непонятно. Впрочем, задники локаций на порядок сильнее привлекают внимание, чем передвижения героев — основные огрехи видны, по большому счету, только во время диалогов. Которых тут много (задумчивый смайл). Но если не очень придирается (это ж не шутер класса ААА, елки-палки!), то глаз картинка в любом случае не режет, а зачастую даже и радует. Вот такие пироги.

Насчет же самого процесса, то поначалу ничего особенного он собой не представлял. Бегаем себе по острову, болтаем с подозреваемыми, собираем разнообразные сведения... Пиксель-хантингом занимаемся, наконец. Вполне стандартная ситуация для эдвенчуры, тем более, детективного плана — но почему же, блин, так скучно? Возникает желание поскорее разобраться со всеми делами и покинуть этот неприветливое место. Хотя если чуток задуматься и провести анализ ситуации, то можно прийти к интересным выводам...

Вот скажите, а разве главный герой чувствовал бы себя не так же? Здесь вам не голливудский размах — просто очередная работа для уставшего и уже немолодого инспектора. Пилот вертолета договорился вернуться за Джеком в четверг, на мобильный время от времени звонит беспокоящаяся жена, которая ждет супруга дома... Все это создает определенную атмосферу «жизненности», и первое время ее легко спутать с тем самым чувством скуки. Но стоит немного вникнуть в суть происходящего, обнаружить парочку скелетов в шкафах многочисленных родственников Уолтера Джонса, как интерес к расследованию очень быстро возрастает. Ход дела постоянно меняется, подозрения переползают с одного гостя отеля на другого — чем не хорошая интрига? А когда еще и остров начинает постепенно погружаться под воду... В общем, суть вы уловили.

Но, к сожалению, все оказалось не так радужно, как предполагалось в середине. Проблема в том, что мы не получили неотъемлемой части любой занимательной истории, а именно — кульминации. Только-только я принялся с жутким рвением искать любые следы преступника, как они начали слишком быстро выскакивать у меня перед носом. Концовка подкралась слишком рано и как-то смазанно — уже выполняя последние задания, я точно знал личность убийцы, а интереса это не прибавляло. Скорее даже наоборот.

Может, и тут инспектор чувствовал бы себя так же? Кто его знает. Но увы, я не инспектор, я — игрок, и мне по праву положен этот интерес. Если вначале подобный расклад и казался уместным (пусть и с оговорками), то на пути к концовке планку лучше не опускать. А подобный недостаток вполне способен смачно ляпнуть пару ложек дегтя в среднестатистическую бочку здешнего меда.

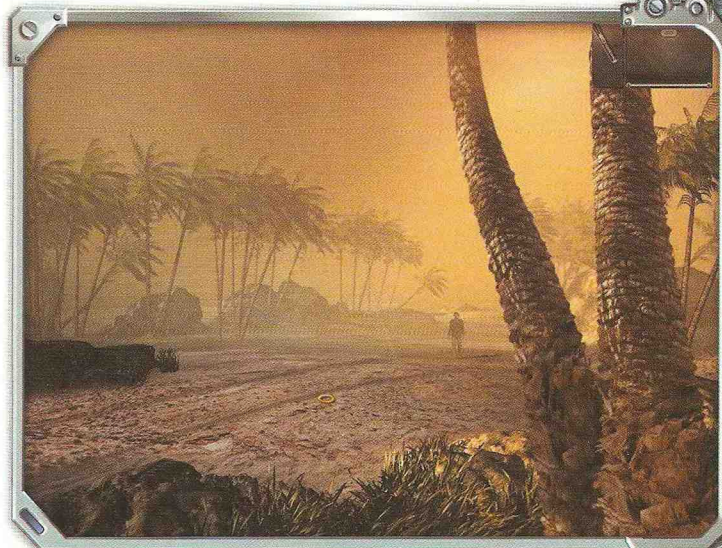
Вещественное доказательство №1. Первое

Темное и пыльное обиталище Мохнорыла в недрах вентиляционной системы ДЗВР встретило меня жутким зрелищем — на старом письменном столе возлегло бездыханное тело темной стороны личности Талера. Подойдя чуть

ближе, я увидел, что голова агента заляпана чем-то красным.

— Мммм... Вкусно! — сказал я, облизывая с пальца подозрительную субстанцию. — Кетчуп «Чумак, до шашлику», если не ошибаюсь?

Мохнорыл приоткрыл один глаз и злобно уставился в мою сторону.



— Ну ладно, томатным соусом ты еще мог меня провестить, соглашусь. Но игрушечный пистолет со стрелой-присоской, который у тебя в руке, наводит на смутные мысли...

Агент наконец-то открыл и второй глаз, а затем поднялся и начал стирать с себя кетчуп грязным полотенцем.

— Чего тебе надо, кадетище? — спросил он вскоре. — Говори быстрее, не то я тебе голову откушу.

— На этот раз угрозы не пройдут! — Я показал агенту язык. — У меня специальное разрешение от Лара, наделяющее всеми необходимыми полномочиями для поимки преступника!

Мохнорыл на мгновение задумался.

— Значит, я съем твоё разрешение. Ыы-ха-ха!

— Не води меня за нос, агент! Ты — главный подоз-



реваемый. Говори, что с Ягуаром сотворил, и суд, возможно, будет к тебе более милосерден.

— Да ничего я с ним не делал, — ответил Мохнорыл. — Загулял ваш Ягуар, и все.

Никаких других зацепок из агента вытянуть не удалось...

Дело №1. Продолжение

В а время прохождения в инвентаре главного героя успеет скопиться множество различных улик и доказательств. Поначалу я даже испугался, что к концу «торба» разбухнет настолько, что копаться в ней станет довольно-таки проблематично, но слава Богу, этого не случилось. Большую часть предметов можно собрать еще на первом этапе игры — затем бу-



дут добавляться только кое-какие документы и несколько фотографий. Кстати, о последних — они здесь играют довольно важную роль. Все отпечатки пальцев и прочие штуки, поддающиеся дальнейшему «анализу в сравнении», так сказать, будут сниматься при помощи фотокамеры, которую наш инспектор всегда носит с собой в кармане. А непосредственно проводить экспертизу будет Личный Помощник Полицейского.

Эта компьютерная программа (впрочем, создатели так и не объяснили подробностей ее «природы») позволяет сравнивать



те же отпечатки пальцев или образцы различных материалов, что очень помогает в расследовании. Да и все «официальные» заключения на основе собранной информации делаются тоже посредством ЛПП. При выборе определенного задания из списка доступных в Помощнике появляется полоска, которая показывает, сколько еще данных нам нужно собрать для того, чтобы получить правильный ответ на поставленную задачу. Когда улик становится достаточ-

но, нам остается только подобрать правильную их комбинацию в ЛПП, после чего прибор выдаст нам свое единственно правильное заключение. Удобно, но иногда немного раздражает, когда очевидные человеческому уму вещи приходится полчаса доказывать посредством вредного и неуступного Помощника.

И еще я посоветовал бы вам быть внимательными — некоторые активные зоны и предметы при обследовании экранов не сложно пропустить. Так что, если вам не хватает данных для выполнения этапа, еще раз пройдитесь по старым локациям, но проверяйте их очень тщательно. Несколько раз я все же запутывался и лез в союшены, в чем мне признаваться пусть и не очень стыдно, но немного обидно. То же касается и работы с ЛПП — порой долго возиться с подбором необходимых для вывода улик (а верен всегда только один вариант) просто надоедает, и возникает нехилый соблазн воспользоваться сторонней помощью. Так что не теряйте бдительности.

Еще можно, конечно, попридираться к проблемам реализма в игре (как, например, можно снять оптический прицел с винтовки, надеть обратно и сразу же без предварительной пристрелки произвести точный выстрел на неблизкую дистанцию?), но подобные вещи встречаются в последнее время слишком часто, чтобы тратить на них время. Лучше просто не обращать внимания на такие мелкие курьезы.

В итоге мы получили довольно-таки хорошую и занимательную игру, которую не грех посоветовать всем любителям детективных экшенчура. Но вот большего, к сожалению, Sinking Island не заслуживает. Не смог он чем-то выделиться или чем-то запомниться — хотя впечатления, в принципе, оставил приятные. Русская локализация от «Нового Диска» неплоха — претензии возникают только к ужасному голосу жены главного героя и аж одной ошибке в субтитрах. Мелочи, правда?

P.S. Кроме обычного режима игры присутствует еще и второй — «Гонка на время». В этом случае, как и следует из названия, придется поторопиться с расследованием.

Вещественное доказательство №2.
Последнее

Л ар не поверил своим глазам, когда в его кабинет ввалился вполне живой и очень веселый Ягуар. В одной руке у агента была бутылка пива, а в другой — секретарша.

— И где же ты пропадал? — Лар старался прикинуться невозмутимым флегматиком.

Ягуар виновато почесал затылок пушистым хвостом.

— Да так... Поскользнулся ночью, упал с обрыва... не буду ж я обратно по грязной и сырой земле взбираться? Да еще и в грозу! А там бар недалеко...

— А что же это за манекен тогда лежал в овраге? — всю невозмутимость Лара как ветром сдуло.

— Дык то надо мной кадеты еще в прошлом году пошутили. Я эту косуху столько месяцев найти не мог! А теперь она вся грязная и драная...

Час спустя в том же кабинете сидел Макс и выслушивал тираду Лара.

— Сведения Мохнорыла оказались верны, все обвинения с последнего сняты. Непонятно только, зачем он хотел инсценировать самоубийство... Хотя в его жилище никто до тебя не был — может, он так пошутить над первым гостем решил? Но в любом случае...

Неожиданно в кабинет вбежал кадет Вассалог.

— Вы только посмотрите в окно! Там тако-ое!

Все присутствующие быстро развернулись и уставились в оконный проем — из кабинета Лара был отлично виден большой старый овраг. На краю обрыва сидел Ягуар и пускал мыльные пузыри, а в это время к нему подкрадывался... кадет Green Cat. Достигнув необходимой точки, он внезапно спихнул Кемпера вниз, а потом выгнулся из кустов роуля и кинул следом. Показав язык удивленным Макс, Лару и Вассалогу, Green Cat неспешно дошел до стоянки ДЗВР и укатил на своем крутом байке в сторону бара.

Разработчик: Edge of Reality
Издатель: SEGA
Жанр: экшен
Системные требования: Процессор 2.0, 128 Мб видео, 512 Мб ОЗУ

Алексей ТУР aka leprecon
leprec@rambler.ru

THE INCREDIBLE
HULK
THE OFFICIAL VIDEOGAME

Долой иллюзии!

Игра по первому фильму о Халке была мини-шедевром в своём жанре. Она была исключением и радостью любого поклонника экшеновских разрушений кулаками героев комикса. Она была интересной, а кинематографические ролики в ней были красивыми. Нынешняя игра, по второму фильму о Халке — **The Incredible Hulk** — в очередной раз доказала, что вонючий поток отстойных быстросклепальных игрушек ради лёгкого зашибания денюжат теперь является стандартом западного игростроения. Любой отход от этого стандарта есть хорошая игра. Но нынешний «Халк» не таков. К сожалению.

Зелёный и протухший

Решив не заморачиваться всякими системами повреждений, интеллектом врага и более-менее продуманным сюжетом, господа из **Edge of Reality** при полной поддержке **SEGA** решили замешать в игре крутой коктейль из фрагментов фильма, обрывков комиксов про Халка и собственной бурной фантазии. В качестве основного поля боя, по типу «Трансформеров», нам предлагается целый город, наполненный одинаковыми машинами и уродливо прорисованными идентичными фигурками, чем-то смахивающими на людей. Людей из фильма ужасов про бесконечных клонов, само собой. Надеюсь, вы не подумали, что те страшные творения электронных пальцев западных создателей хоть чем-то напоминают нормальных живых или хотя бы качественных компьютерных людей.

Нормальной структуры уровней тоже нет — выполнять однотипные задания «ломай-бей-круши-защищай» нам нужно будет, путешествуя по контрольным точкам, разбросанным по всему — очень не маленькому, я вам скажу — ужасно прорисованному городу. Причём, как правило, таких точек будет даваться несколько, одна основная, в которой мы будем отдалённо следовать сюжету фильма, и пара-тройка второстепенных, в которых мы должны будем много раз уничтожить боевых дроидов таинственного Анклава, выяснить, кто круче — Халк или доморощенные учёные, облучившие себя гамма-радиацией, ну и, само собой, испытать на прочность армейские подразделения генерала Росса и майора Талбота.

А как же Бетти, спросите вы? Как же эта очаровательная дочка свихнувшегося на Халке генерала Росса? В межуровневых роликах эта безусловно красивая женщина (Дженнифер Коннели в роли Бетти нравилась мне гораздо больше, чем Лив Тайлер) прорисована настолько угловато и непохоже, что хочется рыдать от горя и злости. Очевидно, ролики **The Incredible Hulk** создавали те же самые аматоры-халтурщики, что творили подобный ужас в **The Ironman**. Что пять раз грустно и ни разу не весело.

Не выбивается из общей картины ужаса и отстой и звуковое оформление игры — скучный набор звуков и рыков Халка настолько жалок и утрюм, что способствует развитию лёгкой формы депрессии. Боль-



шую часть «Халка» я проходил со снятыми наушниками — чтобы не болели уши от безысходности. И от скупоści разработчиков игры.

Думаю, с учётом всего описанного мной великолепия не стоит даже и надеяться на наличие нормальной боевой системы у большого и зелёного сверхчеловека. И это правда — набор боевых приёмов у Халка из стилия карате под названием «раз-два и обчёлся». Некоторые спецприёмы появляются только после выполнения определённых заданий, которые озвучиваются лишь после их исполнения. Типа, вы пробежали по городу 40 миль и за это вам даётся фишка скоростного бега под названием «спринт». Или же вы повергли мощной атакой триста врагов и за это Халк будет обучен супер-яростному удару. Бред. Как по мне — полный бред. Вместо того, чтобы раскидывать по карте различного рода дурацкие знаки отличия и бонусы, открывающие специальные экстраскриншоты, разработчикам следовало бы взглянуть на первую игру о «Халке» и подсчитать, сколько раз-

ных ударов он может наносить. А ведь тогда боевой арсенал Зелёного Человека называли небогатым...

Мускулистый топотунчик по метро

Я был упорен с собой и честен с судьбой, я прошёл всего «Халка» полностью — точнее, все сюжетные миссии и кучу второстепенных, вплоть до самого финала. Стоило мне это килограмма нервов, трёх дней потраченного времени и большой пачки мороженого — играть в эту однообразную кашу без существенных длительных перерывов я не мог. Да и, честно говоря, не особо хотел.

Вот скажите, разве можно назвать нормальным ходом разработчиков возможность Халка пользоваться для ускорения передвижения по городу... внимание... ГОРОДСКИМ МЕТРОПОЛИТЕНОМ. Нет, честно говоря, у меня это в голове не укладывается. Да, согласен, в игре всё смотрится красиво — подходит огромный Халк к соответствующей пометке на карте, изображающей подземную станцию, вы щёлкаете мышкой, и вуаля — перемещаетесь туда, где расположена следующая станция. Но это в игре. А теперь давайте подумаем, как на самом деле происходила бы такая телепортация. Перевернуть уздами тугих мышц могучий Халк подходит к лестнице, ведущей к метро, люди в ужасе разбегаются в стороны, а наш герой, сделав жуткую мину, превращается в Брюса Баннера и, поддерживая рукой свои не рвущиеся джинсо-трусы, бормочет дежурной по станции что-то типа «я проездной дома забыл» и протискивается в вагон. Или, может, Халк в своём разрушительном виде просто и тупо протискивается в вагон и, рыча, ждёт, пока поезд доедет до нужной станции. А может, Зелёный просто бежит по тоннелю туда, куда ему надо? Тогда зачем ему заходить в метро, если подобный путь можно проделать и по тротуару мостовой, и по крышам домов? Не поминаю я такого, вот отшлёпайте меня, не понимаю. А вы понимаете?

Вывод

Слабенькая, скучная игра с плохой графикой. Совсем не то, что я ожидал от сказания про Халка.

Fres

PENUMBRA

BLACK PLAGUE

Разработчик: Frictional Games

Издатель: Paradox Interactive

Издатель на территории Украины: 1С

Жанр: Adventure

Системные требования:

✓ стандартные: P4-1.5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 64 Мб видео;

✓ рекомендуемые: P4-3.0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео

Мало быть отличным программистом, художником или сценаристом. Мало на коленке собрать демку, от которой пол-Интернета будет в экстазе. Мало выпустить отличную игру. Нужно еще и трезво оценивать свои силы. Иначе недалеко и до ситуации с **Frictional Games**, когда безусловный талант и профессионализм встречаются с пресом финансовых трудностей и сжатых сроков.

Оно вернулось! По кустам!

Холодный, мертвый воздух. Темные безлюдные коридоры. Мучительное осознание того, что прямо над головой у тебя на потолок давят сотни метров оледеневшей породы. Кромешная тьма, которую едва ли разгонит слабый свет фонаря. Постоянное чувство опасности и... déjà vu. Именно так. Как ни прискорбно, игру насквозь пронизывают метастазы вторичности. Если первый эпизод вам пришелся по душе, скорее всего, понравится и этот. И наоборот. Для тех же, кому не случилось познакомиться с детищем Frictional Games, очень-очень краткое содержание предыдущих серий...

Главный герой игры — мужчина по имени Филипп. В поисках своего пропавшего много лет назад отца он отправляется на промерзлую гренландскую землю, где замерзший и едва живой, спасаясь от холода, забирается в заброшенную шахту. И вот тут-то и начинается самое интересное. Шахта безлюдна, выбраться назад нет никакой возможности, а значит, единственное решение — идти в глубину, уповая лишь на удачу. Но что странно, чем глубже спускается Филипп, тем новее становятся окружающие его предметы... На этом и остановимся, потому что дальнейший рассказ о мытарствах героя займет всю статью. Скажу лишь, что обрывалось повествование на самом интересном месте. *Чесслово*, когда на экране засветилось что-то вроде «To Be Continued...», я чувствовал себя маленьким ребенком, у которого хулиганы из соседнего двора отобрали игрушку. Интриговала кондовка. Очень.

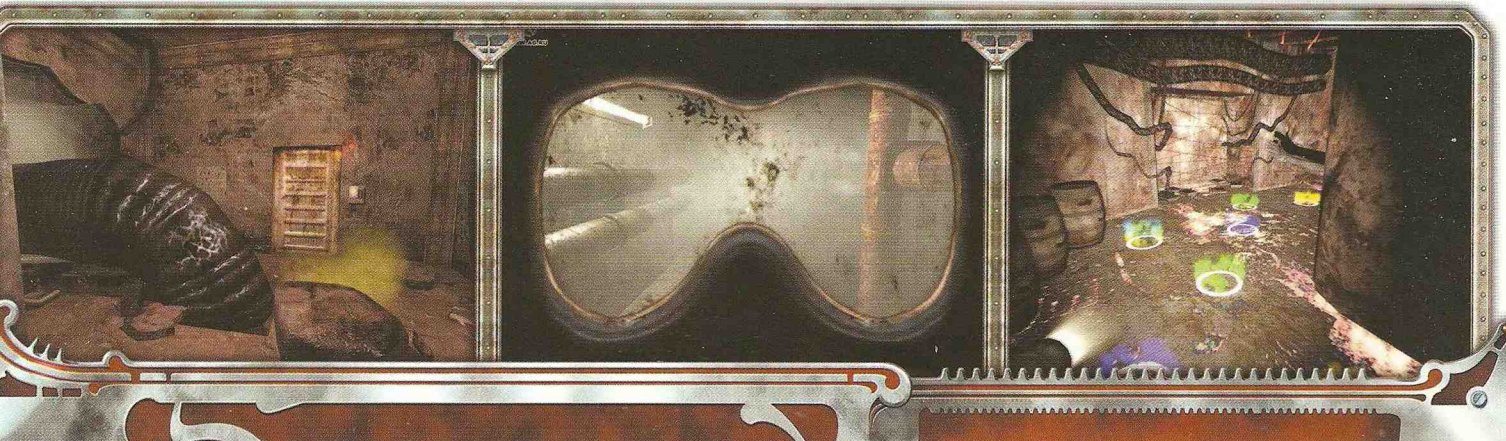
Очнувшись в тесной, грязной комнатке и немного осмотревшись, сбежав от странного вида зомби и побродив немного по вентиляции, задаешься вопросом: а что же все-таки нового? Ответом на который будет диалогичное: «А ничего...». Ну, практически... Все дело в том, что «Дневники Мертвецов» делались в сжатые сроки и не совсем так, как планировалось. Ведь изначально **Penumbra** задумывалась в качестве трилогии, но из-за проблем с издателем и финансами Frictional Games пришлось перекроить свои планы, скомкать два эпизода в один и наречь его

второй частью (правда, уже после выхода игры стало известно, что еще одному эпизоду — быть).

Собственно, больше всего пострадал сюжет. Такое впечатление, что в продолжении им занимались совершенно другие люди. Нельзя сказать, что раньше сториллайн был верхом писательского мастерства, но он интриговал, держал в напряжении до конца. Продолжение же он навевает лишь грустные мысли о фильмах категории «Ё». И уж как-то не очень хорошо оба эпизода стыкуются. То есть, логическая связка между ними есть, но сделано все, чтобы обособить игру от первой части — те, кто и не слышал об *Overture*, могут совершенно спокойно играть в продолжение. Но в то же время многие детали упущены. Да и просто качественный уровень заметно различается. Жадная продолжения истории, я и представить не мог, что на поверхность выплывет очередной смертельный вирус, тайное общество и идиоты-ученые. Самая главная ошибка разработчиков — то, что они убили интригу. Если *Overture* практически не давала никаких ответов, заставляя строить теории о том, что же все таки происходит, то «Дневники мертвецов» практически сразу раскрывают все карты, совершенно не оставляя места для полета фантазии.

Добавок к странно-невнятному сюжету (плохим его все же язык назвать не поворачивается), пошла «под нож» боевая система. Каким то чудесным образом Филипп научился держать в руках кирку, да и вообще оказывать мало-мальски эффективное сопротивление врагам. Единственным оправданием этому могут служить разве что сжатые сроки разработки. Игра потеряла кулочки своей самобытности и лучше от этого никак не стала. Хотя стоит ли об этом говорить, если и без того небогатый бестиарий оригинала уменьшился и вовсе до пары экземпляров, убежать от которых много проще, чем останавливаться и пытаться решить проблему силой, даже если бы такая возможность была.

Хотя боевка — боевкой, а загадки всегда составляли куда большую часть игры. И уж тут-то новая *Penumbra* не оставит разочарованным никого, кроме разве что самых изощренных личностей, которые играючи решают загадки из *Myst* или *Sublumina*. В отличие от последних, здесь все вполне логически обоснованно и большинство загадок при некоторой доле смекалки решаются достаточно просто. Хотя тривиальными их никак назвать нельзя — придется и возгорание без спичек устроить, и собрать компьютер, и мороженную голову в инвентаре таскать. Если же сравнивать с первой частью, загадки стали несколько проще, что хорошо. Издательству в духе «подбери код от двери по азбуке Морзе» здесь нет и в помине.



Знакомый геймплей тоже остался на месте. Как и раньше, ба-лом правит принцип прямого взаимодействия с предметами, основанный на физических законах. Скажем, чтобы повернуть вентиль, открыть шкаф или дернуть за рычаг, нужно совершить соответствующее движение мышкой. А благодаря великолепному — без преувеличения! — физическому движку в игре частенько встречаются и соответствующие головоломки. Решать загадки, убегать от монстров, раскрывать перипетии сюжета и бояться — интересно. Однако в глаза бросаются явные просчеты гейм-дизайнера. Сам по себе геймплей хорош, проблема в его подаче. Игру условно можно разбить на несколько уровней, на каждом из которых есть такая себе главная локация, по которой бродят монстры, и которая не представляет никакой особой ценности, кроме прохода на более мелкие локации. Ну, а дальше все прозаично: собрал предметы, решил все возможные загадки, препятствующие открытию дверей на главной локации, и прошел дальше. И так по шаблону до самого конца. Если в оригинале этому можно было найти хоть какое-то оправдание, то в сиквеле один и тот же подход начинает раздражать. Ну не верю я, что подземные бункеры, секретные базы и шахтерские рудники строятся по одним и тем же чертежам! Впрочем, кто-то, возможно, примет это за своеобразную фишку серии. Масла в огонь подливает и выход на поверхность прямо посреди игры, который, что называется, мимо кассы.

К слову, путешествия снова проходят в полном одиночестве. И хотя ни одного хоть сколько-нибудь дружественного персонажа за всю игру не найти, скучать не придется — на смену харизматичному Рыжему из прошлой части пришла девушка, застрявшая глубоко в дебрях исследовательского комплекса. И не одна. Нежданно-негаданно у нашего героя просыпается второе «Я», нарекающее себя Кевином и отпускающее едкие комментарии в наш адрес. Его появление и развенчание, к тому же, сопровождается нефиговыми глюками и флэшбеками. Спору нет, выполнены они на «отлично», но несколько выбиваются из контекста. Ведь *Penumbra* уже успела приучить к суровой реалистичности окружения, разве что с небольшим налетом мистики, зомби и гигантских червей. На этом фоне психоделичные полотна и странные руки, торчащие из стен, смотрятся немного не в тему.

Но это все не умаляет главного достоинства игры, которое может с лихвой перекрыть все недостатки — играть по-прежнему страшно. Даже в абсолютно пустом помещении чувствуешь себя неловко, что уж говорить о местах, где за каждым углом может таиться монстр? И дело тут не в том, что они такие уж страшные. Пугают отнюдь не монстры. Дело в отлично подобранном видеоряде, виртуозной работе со звуком и, главное, в чисто *Penumbra* вской атмосфере непроглядного одиночества и отчаяния. Здесь действительно пусто, одиноко и страшно, а монстры — всего лишь обертка, чтобы дать нашим страхам реальную форму. Плюс разработчики умело используют всевозможные приемы: то зашуршит что-нибудь за углом, то свет мигнет, а вокруг темно и пугающе пусто. В общем, атмосфера, которая была главной составляющей игры, полностью переключалась от предшественницы и несколько не пострадала.

И красивым, и не красавицам...

А ва года назад *Penumbra*, в те девичьи годы являвшая собой всего лишь дипломный проект группы студентов, действительно поражала воображение. Трудно было поверить, что всего несколько человек, без крупных финансовых вливаний, могут сделать нечто подобное. Что графика, что физика убивали наповал. Год спустя *Overture* уже не так поражала воображение, но выглядела вполне прилично. Но вот прошел еще год, а *Penumbra* все та же, не изменилась ни на йоту. И хотя к физике по-прежнему нет никаких претензий, то графика уже выглядит устаревшей. Особенно открытые и природные пространства типа пещер. Техногенные же и урбанистические локации смотрятся вполне неплохо. Что касается нарочитого аскетизма локаций и отсутствия мелких деталей, то они вполне оп-

равданы, ибо создают атмосферу запустения. Да и не верится, что в местах вроде того, где разворачивается действие игры, все выглядит иначе.

Звук, как вы уже, наверное, догадались, без преувеличения великолепен и создает едва ли не половину атмосфе-



ры. То же касается и музыки. Как и раньше, это отличный dark ambient, звучащий пусть и редко, но свою роль выполняющий на все сто.

Что же из этого вышло?

Как бы банально это не звучало, но вывод для такой игры писать сложно. Выводов может быть несколько, и для разных игроков они могут кардинально отличаться. Слишком уж странной и противоречивой получилась игра. На протяжении статьи я довольно много ругал игру, но не стоит забывать, что я рассматриваю ее с позиции человека, игравшего в оригинал. Если же до этого «Полутень» никогда вам не попадалась, вы ничего не потеряете, скорее наоборот —



большинства недостатков вы попросту не заметите и увидите отличный хоррор. В противном случае вы получите всю ту же старую добрую *Overture*, добротную, но подпорченную временем и недостатками. Но стоит ли игра потраченного времени, каждый должен определить для себя сам. «Моя» *Penumbra*, несмотря ни на что, получилась.

Scratch



Разработчик оригинальной версии: Moli Group LTD
Локализатор: Nival Online
Жанр: кавальная условно-бесплатная MMORPG
Системные требования: P IV 1 Ghz, 256 Mb RAM, 16 Mb Video, 1 Tb на жестком диске и соединение со всемирной сетью как минимум на 28.8 Кбит/с

Темная, мрачная комната общежития. Слышно щелканье клавиатуры и мышки, иногда приглушенные матюки, за окном слышны громкие матюки и крики «Наливай!». В углу комнаты одиноко светится монитор. На мониторе происходит кровавое побоище. В свете монитора видны разбросанные на полу пивные бутылки и носки. Перед монитором среди всей этой живописи, на колченогом стуле сидит геймер *†Vasya_porvuy_vseh_nah†*. Для друзей он просто *†Vasya_nah†*. Он приглушено матюкается и усердно щелкает клавиатурой и мышкой.

Геймер (усердно щелкает мышкой): От так от, получай, падлюка! Буш знать, как гнать на рыцаря стакана и клинка!

Побоище на мониторе становится все кровавее. Ошметки и брызги крови, летящие во все стороны, закрывают практически все изображение. Вскоре все успокаивается и на экране становится видно огромного гориллоподобного воина, облаченного в сияющие доспехи и вооруженного невероятных размеров топором. Вокруг воюя беспорядочно валяются порубанные тела врагов.

†Vasya_nah† (торжественно): И снова рыцарь bravey победу одержал достойно над злобными зас№@#&!

†Vasya_nah† радостно подпрыгивает на жалобно скрипящем стуле и фальшиво напевает песню группы Queen «We are the champions». Прерывает его торжество мелодичный голос из ниоткуда.

Голос (ласково): Здравствуй, геймер. Хочешь, я перенесу тебя в добрый мир, где ждут тебя веселые приключения?

†Vasya_nah† (испугано озираясь по сторонам): Кто здесь?

Голос: Я дух кавальный. Я пришел, чтоб пригласить тебя в мир приключений добрых.

†Vasya_nah† (вкрадчиво): Давненько за компом сижу, поспать бы надо. Ты не глюк?

Голос: Нет, я дух кавальный.

†Vasya_nah† (недоверчиво): Точно не глюк?

Голос (раздраженно): Нет, блин, Глюк — зеленый и с топором, а я кавальный дух!

†Vasya_nah† (глупо гыкая): И правда, гы. Так чё те надо?

Голос (тихо): Во тугодум попался... *(громче)* В мир чудесный пригласить тебя хочу, где солнце радостно сияет, где радость с весельем царят, суда там бороздят моря и приключения ждут героев славных.

†Vasya_nah† (неуверенно): Ну, я не знаю...

Голос: Да что тут знать-то, ты на себя то посмотри — худ, бледен и ваще. На улицу последних года три только за пивом и выходил. Все в игры мрачные, для психики вредоносные, играешь. На воздух тебе надо, на природу да моря. Организм и психику на место вправить. Пора уж вылезать из этого бедлама.

Геймер уныло оглядывает комнату, раздраженно пинает ногой валяющийся на полу носок. Носок попадает в стену и отбивает кусок штукатурки.

†Vasya_nah†: Ну ладно, уболтал. Давай, погнали на природу.

Голос (умным голосом): Не так быстро. Ты ж понимаешь, мир волшебный, полон красоты. Куда тебе туда с такой-то рожей. Персонажа выбрать надобно тебе. На выбор есть четыре...

†Vasya_nah† (раздраженно): Нафиг надо. Бойца мне сильного, чтоб грозен был на вид да ловок в деле ратном.

Голос: Понятно все с тобой, тогда и город твой родной я сам уж как-нибудь выберу.

†Vasya_nah† (нетерпеливо): Валяй. Формальности оставим на потом, командируй меня скорее.

Голос: Договорились...

В комнате с негромким хлопком возникает сияющий портал. Слышится шум прибоя, пение птиц и шелест травы. Вскоре из сияющих недр портала вылетает несколько бабочек. Бабочки весело кружат по комнате. Одна пролетает над носком и тут же падает на пол, конвульсивно дергая лапками. Геймер аккуратно накрывает ее носком и, почесывая копчик, исчезает в портале.

Голос (задумчиво): Ну вот. Еще четыре и план продаж уже исполнен. Надбавку мне дадут или повысят, а может и в отдел получше переведут. Задрало уж фигню толкать народу. Хотя, как говорится, пипл жрёт...

* * *

Нока все любители on-line игр (в особенности жители стран СНГ) ждут выхода онлайн-овых «Аллодов», разрабатываемых подразделением компании **Nival Interactive** под названием **Nival Online**, предприимчивые ниваловцы не теряют времени зря. «Куй железо, не отходя



от кассы» говорил мудрый Шеф и был безусловно прав. Есть возможность — делай деньги. Вот и ниваловцы посмотрели, как Запад рубится в Tales of Pirates, затем глянули, как Восток зависает в King of Pirates, да и подумали себе: «А почему бы и нет?». Суммарное количество зарегистрированных игроков в вышеуказанных проектах (которые по сути являются одной и той же игрой от корейской компании **Moli Group LTD**) превышает семь миллионов игроков. Ну так вот, подумали ниваловцы и решили обрадовать сим творением и отечественных игроков.

На Интернет просторах стран СНГ проект от Moli Group LTD вышел под названием **Пиратия Online**. Для того чтобы насладиться игрой, нужно всего ничего — зарегистрироваться на сайте игры www.piratia.ru и там же скачать клиент игры общим весом 385 Мб. Все это, к слову говоря, абсолютно бесплатно. Далее устанавливаем игру, запускаем, ждем пару секунд/минут/часов/дней (нужное подчеркнуть в зависимости от качества подключения) и получаем возможность воочию узреть чудо корейского производства.

Итак, клиент закачан, установлен, пора начинать игру. Как в любой MMORPG, для начала нужно выбрать персонажа. На выбор нам предоставляется аж четыре штуки. Развивать их, как вам заблагорассудится, нельзя. У каждого перса есть строго выделенные пути развития, которым придется следовать. Итак, встречайте наших красавцев:

Карцез — гориллоподобный детина, на лицо ужасный — добрый внутри. В его крови течет кровь демонов (по чьей линии — к сожалению, неизвестно), потому он силен и страшен в бою. Путь развития у него всего один: вначале он станет Мечником, а затем Чемпионом.

Ланс — по легенде мужчина в расцвете сил, в меру упитанный, в меру воспитанный, покоритель женских сердец. На вид как мой шестилетний племянник, только с дикой прической. Из него можно вырастить Мечника, Охотника или Мореплавателя с последующим развитием в Воителя, Стрелка или Покорителя морей.

Филлис — девушка королевского рода, с высшим мореходным образованием и сногшибательной внешностью. В общем, со всеми атрибутами представителей голубых кровей. Филлис может стать Охотником, Знахаркой или Мореплавателем с последующим повышением до Стрелка, Целительницы, Колдуньи или Покорителя морей.

И наконец, последний и, как по мне, самый забавный персонаж:

Ами — вечная... гы-гы... девочка. Благодаря уникальным генам этот персонаж навсегда остался в возрасте маленькой девочки. Она никогда не состарится. По сути, выбрав этого персонажа, мы будем играть за ребенка детсадовского возраста. Особенно впечатляют одежки Ами — она любит одеваться в костюмчики разных животных вроде зайчика, рыбки, овечки и так далее. Вечная девочка может пойти по пути развития Знахарки или Мореплавателя, а в дальнейшем стать Целительницей, Колдуньей или Покорителем морей соответственно.

Теперь, когда с персонажами все ясно, поговорим немного о ролевой системе и классах.

Характеристик в игре всего пять: *Телосложение*, *Сила*, *Точность*, *Ловкость* и *Дух*. Ничего особенного. Как правило, из всех параметров качаются только два в зависимости от класса персонажа (Ура! Bite Fight! — прим. Яскра).

С классами тоже все предельно просто. *Мечник*, *Воители* и прочие рубят всех в капусту, *Охотники* да *Стрелки* специализируются на дальнем бое, *Колдуны*, *Целительницы* и прочие заклинатели — персонажи поддержки — колдуют, лечат, воскрешают, *Мореплаватели* и *Покорители морей* — бороздят просторы океанов и морей. Продвижение персонажа по служебной лестнице происходит всего два раза: на десятом и на сороковом уровне развития перса, после выполнения определенного задания. Так, например, играя за Карцеза, на деся-

том уровне мы получим звание Мечника, а на сороковом Чемпиона. Вот и вся арифметика.

В принципе, все довольно просто и ясно. Стоит, правда, отметить, что в развитии каждого класса есть свои нюансы и интересности. плюс разнообразные умения и способности. Причем есть как общие умения из серии рубки леса, рыбной ловли и прочего, так и уникальные способности, доступные только определенному классу. Умения изучаются с помощью специальных книг, приобрести которые можно у соответствующего торговца. Комбинируя и развивая разнообразные умения, можно вырастить вполне уникального персонажа по своему вкусу и подобию.

Так-с, персонажа выбрали... Теперь определяемся со стартовым городом, с которого начнется наше приключение. Городов всего три. По совместительству они служат столицами трех королевств, раскинувшихся на трех континентах.

Серебряный город — столица Аскарона — крупного континента с разнообразным климатом. Самый великий и многолюдный город в игре. С этого города лучше всего начать игрокам, выбравшим себе боевых персонажей.



Новый Шайтан — расположен на крупном острове в Магическом океане. Вся территорию острова покрывает пустыня. Этот город больше подойдет магам, знахарям.

Ледынь — столица континента среди Великого синего океана. Весь континент покрыт снегом и льдами. Охотники и стрелки будут чувствовать себя здесь как дома.

По сути, каждый город специализируется на определенной группе игроков, соответственно у кузнецов в Ледяни продаются в основном луки и пистолеты, а в Шайтане — посохи. Да и местная живность подобрана соответствующе, чтобы ньюбам было легче качаться на первых порах.

Ну что ж, персонажа выбрали, город выбрали — пора и игру посмотреть.

* * *

В снеженная площадь, местами заваленная сугробами. В центре площади стоит замерзший фонтан. Возле фонтана стоит одинокая девочка миловидной внешности, с огромными глазами и светлыми волосами, убранными в два огромных хвоста. Посреди одного из сугробов появляется ♪Vasya_nah♪. Он одет в грубо сшитую льняную рубаху и такие же шорты.

♪Vasya_nah♪ (вылезая из сугроба и отряхиваясь): Фига себе природа да моря... (оглядывается) Ничё понять я не могу, курорт мне обещали да бои, а тут ни моря нету, ни погоды славной...

Геймер долгое время рассматривает площадь и близлежащие дома. Наконец находит взглядом девушку.

†Vasya_nah† (кричит): Эй, ты! Ну, ты с хвостами! Пикачу, блин! До моря далеко?

Девушка: Здравствуй, новичок! Я рада приветствовать тебя в Ледяни славной! Здесь ждут тебя...

†Vasya_nah† (отмахивается): Девки и моря, и приключений полная корзина. Ты мне скажи — до моря далеко? А то не нравится мне здешний морозина.

Девушка (голосом оператор call-центра): Ты не спеши, мой юный друг. Аклиматизироваться ты должен, войти в поток да влиться в русло жизни местной. Заданья выполни мои сначала.

†Vasya_nah† (вздыхает): Одежду б лучше мне, пуховичок да валенки Columbia и шапку...

Девушка: Будет. Будет все. Вот письмецо тебе, носи его быстрее ветра на угол улиц Снежной и Морозной, к кузнецу. Он даст тебе еще задание, а потом...

†Vasya_nah† (дрожа от холода): Давай письмо. Потом уж разберемся. Ну все, я побежал, а ты пока мне шмоток подбери. А то лишится мир столь славного героя.

Геймер, сжимая в дрожащей руке письмо, убегает с площади и скрывается среди заснеженных домов.



Девушка (задумчиво): Уж семисотый за сегодня. Вещей не напасешься. Сапог давно уж нет, пуховики скончались где-то на двухсотом. Нет, кроме шапок, ничего, а игроков еще кормить ведь надо чем-то. Прямо геймерский поток пошел в наш город славный. Ну, ничего, ведь это хорошо — подыдем индустрию, бутик построим, гостиницу и сауну сварганим. Поток геймеров — это всегда бабло, ну а играющим, как обычно, слава!

* * *

Первое впечатление — графика. Много говорить о визуальном исполнении игры не буду. Графика симпатичная, не больше. Красиво, мило, без излишеств, но и не страшно. Симпатичные модели, неплохие спецэффекты, красивые пейзажики. Все исполнено мило и не напрягает зрительные органы.

Итак, мы появляемся в центре выбранного города. Кругом снуют игроки, идет бойкая торговля. Поначалу немного теряешься. Куда идти, что делать? Сюжета в игре кот наплакал: есть мир, большая часть которого покрыта водой, есть три крупных континента и множество мелких островков, есть три государства и множество пиратских группировок. Все. В мануале можно прочитать историю про кровопролитную войну, в ходе которой образовались вышеупомянутые три государства, но это сути дела не меняет. Сюжета в игре нет, а значит — делаем,

что хошь. Живи, одним словом. Хотя, как и в реальной жизни, здесь есть свои нюансы.

Итак, попадаем мы в город. Первым делом находим тренера, проходим нехитрое обучение, выполняем парочку простых заданий и прокачиваемся до пятого уровня. Далее идем выполнять более сложные задания и зарабатывать драгоценную экспу.

Стоит отметить, что задания в игре бывают двух типов: сюжетные и обычные.

Обычные задания выдаются местными неписями и, как правило, сводятся к обычным «принеси/найди/убей/отнеси». Все они предельно просты и не очень-то интересны. Выполнять их имеет смысл лишь на первых порах. Платят за выполнение обычной миссии мало, опыта тоже дают скудное количество. В принципе, все эти задания направлены на то, чтобы игрок изучил игровой мир, но, как по мне, просто самостоятельно побродить по карте и порубиться с монстрами гораздо продуктивнее — в смысле получения опыта и заработка денег.

Сюжетные задания отличаются более высокой сложностью выполнения и помогают игроку продвигаться, так сказать, по служебной лестнице. За их успешное исполнение игрок получает очки навыков, за счет которых прокачиваются разнообразные способности и умения. Хочешь валить деревья и добывать лес? Пожалуйста, прокачай навык «Рубка леса». Хочешь двумя мечами махать? Качай навык. Нет очков для прокачки — выполняй сюжетные задания.

Собственно, вот так мы бегаем по заданиям совсем недолго. Как уже говорилось, значительно сократить время прокачки можно, просто выйдя в чисто поле и порубив в капусту парочку монстров. На первых порах это самый быстрый и действенный способ добычи экспы. Кстати, местные монстры заслуживают отдельного слова. На первых порах их даже жалко бить — такие милашки. Правда, это можно сказать только о существах низких уровней. Постепенно мы будем встречать монстров все матерее и свирепее на вид. Хотя внешний вид некоторых из них у меня вызвал лишь вопрос: «Что употребляли разработчики?» Выдумать такое, находясь в здравом уме, по-моему, невозможно. Чего только стоят местные панды да свинокрылы. Жест... Но что-то я отвлекся.

Достигнув пятнадцатого уровня, наш герой получает возможность приобрести собственный корабль. И вот здесь-то начинается, можно сказать, настоящая игра. Вы ведь помните, большая часть мира Пиратия покрыта водой, а это значит, что самые интересные события происходят именно на водных просторах.

Итак, идем к кораблестроителю — он вам строит корабль и выдает купчую на ваше судно. С этим документом направляемся к портовому управлению — и вперед, покорять моря. С появлением судна игра заметно преобразуется. Можно заняться рыбной ловлей, можно искать неисследованные места и рыскать там в поисках пиратских сокровищ, можно заняться довольно прибыльной морской торговлей, можно поднимать со дна затонувшие корабли, можно просто носиться по воде и сражаться с морскими чудовищами да пиратами. Главное — следить за состоянием здоровья корабля и количеством топлива в трюме, нулевое значение которых означает неминуемое движение ко дну. Топливом для корабля служит, как ни странно, рыба, наловить которую можно в любой момент. А ремонт производится за счет древесины, которую можно либо купить у торговца, либо нарубить самому. Главное, чтобы для осуществления всех этих действий у персонажа были прокачаны соответствующие навыки.

Хотя даже если вы затонули — ничего страшного. Ваш персонаж тут же будет воскрешен в ближайшем порту. Само же судно можно за отдельную плату поднять со дна.

Кстати, стоит отметить, что в море опыт за сражения получает именно корабль, а не игрок. Соответственно, корабль

тоже можно улучшать и прокачивать. Вещи, выпадающие из морских монстров, в зависимости от назначения, распределяются между инвентарем игрока и трюмом корабля. Такое вот раздельное питание. Стоит, правда, отметить, что шмот для игрока лучше, все-таки, добывается на земле.

В целом, морскому аспекту в игре уделено особое внимание. Взять ту же морскую торговлю. Список доступных товаров и портов, впечатляет. Плюс разнообразные фишки, такие как налогообложение (снизить ставку налога можно, выполнив ряд заданий и завоевав доверие торговцев), специальные задания по доставке груза в особо отдаленные и труднодоступные порты и множество других приятных мелочей вроде штормов и бурь.

Рассекание морей в игре реализовано весело и увлекательно, и, по сути, занимает большую часть игрового времени. Хотя, стоит признаться, не морями едиными...

Как и в других MMORPG, здесь можно собраться компанией и пойти на штурм какого-нибудь подземелья, можно померяться силами с другими игроками на Арене. Много чего можно. И причем практически совершенно бесплатно. О том, что означает это самое «практически» — читайте дальше.

* * *

Солнечная поляна посреди леса. На поляне буйно цветут разнообразные цветочки, веселятся кролики, белочки, бундуки и прочая мелкая живность. Посреди всего этого буйства открывается портал, из которого с сдавленным «Ептьгы!» вываливается припорошенный снегом геймер. Следом за ним легкой походкой выходит уже знакомая нам девушка из славного города Ледынь.

Девушка: Ну вот. Добрались мы в страну чудесную, чье имя Аскарон. И ждут тебя...

†Vasya_nah†: Да знаю, полные штаны деяний славных. Ты вот что лучше мне скажи...

Девушка: Да-да, мой друг.

†Vasya_nah†: Зачем мне с письмами в трусах на сракоградском морозе пришлось мотаться в вашей этой вот Ледыни? Это ж просто крах, куда ни плюнь — у каждого письма! И всем прям срочно, всем вот прям сейчас. Язык уж занемел всем марки кленть, и жо@# тоже... от мороза.

Девушка: А чтоб ты друг, терпения набрался и браво мог преодолеть преграды, что ждут тебя в пути ко славе. (шепотом) К тому же почта уже месяц как закрылась... (громче) Теперь же

мы с тобой, мой бравый рыцарь, будем учиться ратным ремеслам. Вот нож тебе, пойдём начнем сражение.

†Vasya_nah† (берет в руки ржавый ножик): Ну, наконец-то, хоть намек на действие! Кого мочить-то будем!

Девушка (указывает на жертву): Вот его.

Жертвой оказывается милый пушной зверек веселенькой раскраски с большими доверчивыми глазами и пушистым хвостиком.

†Vasya_nah† (недоверчиво): А он что, опасен?

Девушка: Нет, но надо ж нам с чего-то начинать. Потом пойдём тренироваться мы на кошках.



†Vasya_nah† (смотрит на милого зверька): Я бить его не буду...

Девушка (строго): Так дело не пойдет, коль жалость ты проявишь, тебя же первый свинокрыл враз убьет, не говоря уже о крабах.. Бей!

†Vasya_nah† (со слезами на глазах): Не могу, люблю зверей я, что поделать...

Девушка (кричит): А я сказала — мочи тварюгу!

Геймер, зажмурив глаза, дрожащей ругой тыкает в зверька ножом. Зверек умирает со звуком, который издает спускающийся воздух резинового шарика.

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!

Девушка: Ну вот, а ты боялся. Теперь на кошках можем упражняться. Но это все потом. Теперь другой мы навык будем постигать, без него нам славы не достигнуть аж никак.

†Vasya_nah† (обиженно): Зверьков я больше бить не буду.

Девушка: И не надо. Теперь деревья будем мы рубить, чтобы построить судно быстроходное. В открыто море смо-



жем мы отплыть и бороздить бескрайние просторы, чтоб приключений знатных жо@# на свою нажить.

†Vasya_nah†: Ну ладно, пошли валить дубы. Все лучше, чем заниматься душегубством зверьков столь милых. Надеюсь, на лесоповал мы ненадолго, а то заждался я уж приключений славных.

Девушка: Тогда погнали лес валить быстрее и вскоре ринемся навстречу ветру, навстречу солнцу, морю и песку!

Геймер берет в руку непонятно откуда взявшийся топор, другой обнимает белокурую за талию и, напевая песню «Любимушка», исчезает в лесной чаще. Вскоре из чащи ста-



новятся слышны звуки топора, пилы, падающих деревьев и прочие звуки бурной кораблестроительной деятельности.

* * *

Как известно, разработчики тоже люди. Соответственно, тоже хотят вкусно кушать, хорошо жить, еще лучше отдыхать и ездить на работу на красном «Феррари». Но как это сделать в условиях жесткой онлайн-конкуренции?

Очень просто. Понятное дело, что большинство игроков, способных и готовых ежемесячно отстегивать несколько десятков вечнозеленых за возможность играть, уже распределены между крупными и известными проектами. Потому ниваловцы поступили иначе. Хочешь играть — пожалуйста! Качай клиент и рубись сколько душе угодно — все на шару, все бесплатно. А хочешь стать самым крутым — к вашим услугам наш магазин, где за вполне реальные деньги вы можете приобрести виртуальные, зато самые крутые и редкие вещи.

Вот один из самых простых и ярких примеров. В игре игрок, достигнув определенного уровня, может приобрести себе фею. Фея повсеместно сопровождает игрока, кружась у того над головой. На первых порах она, по сути, служит лишь украшением, но в последующем при прокачке она дает персонажу нехилые бонусы. При этом фею нужно постоянно кормить специальной едой, дабы она не дала преждевременно дуба. Ну так вот, как саму фею, так и корм для нее можно купить только за реальные деньги. Хочешь обзавестись виртуальной ручной тварью — изволь отстегнуть денег.

Кроме этого, в магазине бойко идет торговля всяческими «элитными» шмотками, книгами редких навыков, оружием, зельями для быстрой прокачки и прочими редкими продуктами. Хочешь стать самым крутым — изволь отстегнуть денег.

Вот так вот, а вы говорите: «Таити! Таити!». И здесь неплохо кормят.

Кроме этого, стоит отметить еще ряд недостатков.

Несмотря на всю забавность, через некоторое время играть становится скучновато. Отсутствие великой идеи, за которую можно было бы побороться, все-таки портит играбельность. Нет Великого Зла, нет противоборствующей страны, нет Саурана или Дарт Вейдера. Понятно, что онлайн есть онлайн, но присутствие в игре общей войны, которая могла бы объединять игроков под одни знамена, могло бы значительно повысить играбельность проекта.

Плюс ко всему, локализация на данный момент не самого лучшего качества. Но это, по заверениям «Нивал», временное явление.

В целом игра производит положительное впечатление. Симпатичная графика, невысокие требования к Интернету, ненавязчивый геймплей и приятная атмосфера помогут вам скрасить парочку-другую вечеров. (А в итоге окажется, что это на месяцы — Прим. Яскра).

* * *

Где-то в Магическом океане среди бескрайних водных просторов плывет корабль, из его трубы валит черный как смоль дым. На корме стоит наш геймер. На нем треуголка с пышным пером, повязка на глазу, на поясе висит сабля, за пояс заткнут пистолет, а на плече сидит одноногий попугай-матершинник.

†Vasya_nah† (хриплым голосом): Уж год как по морям скитаюсь. Не видно им конца. Все остров тот заветный я найти пытаюсь, что скрыт от всех среди морей бескрайних. Но карта есть, имеется и цель, а значит, будет и разгадка тайны, что путь скрывает к Острову Сокровищ. Найду его, иначе нет покоя мне ни дня.

Попугай: Лопни моя селезенка!

Из трюма корабля вылезает измазанный в саже моряк.

Моряк: Мой капитан, уж мочи нет! Смердит у топки, что в пасти у морского пса!

†Vasya_nah†: Терпи, мой друг, ведь краше рыбы топлива на свете нет, а значит, нету судна быстроходнее, чем у меня!

Попугай: Тысячу гарпунов мне в бок!

Моряк (уныло): А долго ли еще?

†Vasya_nah†: Не знаю, друг. Но чувствую — уж близко. Еще чуть-чуть, и будет всем нам счастье. Но отставим разговоры. Подбрось-ка лучше в печь еще тунца, и мы продолжим путь наш сквозь ненастье, сквозь штормы и пургу, навстречу ветру и деаньям славным. Навстречу приключениям славным, что дарит нам Пиратия Online!

Попугай: Якорь мне в жо@#!..

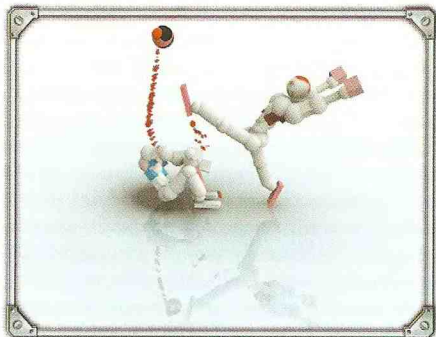
Розробник: Hampus Söderström AKA Hampu
Офіційний сайт: www.toribash.com
Жанр: онлайн Файтинг
Вимоги до системи: мінімальні
Розподіюється вільно через Інтернет



TORIBASH

Олексій ГОДЗЕНКО aka Green Cat
greencatua@gmail.com

Звичайний день у Департаменті. Хтось кудись біжить, хтось когось тягне. Іноді у віддаленій частині коридора пролітають на старих дверях кадети, по дорозі весело розмахуючи ракетланчерами та надувними секретарками. Привид Лар виник ніби нізвідки, злямзив моє пиво і втік шукати когось необачного, щоб підтирити собі щось на закуску. Вже коли я дістав запасну пляшку пива й увімкнув «PES 6», знову з'явився Лар і, сказавши щось на кшталт «Буу... Бійся мене... Тобто, ні... А, так... Тобі Ягуар просив передати», пожбурив в мене текою з завданням. Потім привид зник, не забувши приласкати другу пляшку...



Діставши останню «пивну» заначку, я поплентався у порталну. Знайшовши потрібний портал, я побачив біля нього того ж таки Лара, що левітував навколо блоку живлення порталу і хитро посміхався:

— З пивом не дозволяється.

Зціпивши зуби, я віддав агентові останню пляшку і рушив у портал...

Зв'язок з астралом встановлено. Швидкість: 10 Мбіт/с

Кілька вже усього було сказано про онлайн... І не дарма, бо за останні роки Інтернет став осередком всього і уся. Але враховуючи спрямованість нашого улюбленого «МІКУ», говорю я, звісно, про інтернет-ігри. MMORPG штампуються зі швидкістю світла, а BBMMORPG навіть швидше. Але сьогодні хочу розповісти вам про доволі нестандартний проект, розроблений шведським девелопером на ім'я Hampus Söderström AKA Hampu у 2006 році (у тому ж

році виграла номінацію за найкращу ігрову ідею від Swedish Game Awards).

Відносної популярності Toribash набуває у 2007 році (10 000 гравців). Нестандартність гри — у її стилі. Це такий собі *Multiplayer Online Fighting*. Давайте розбиратись, чим може зацікавити нас гра, архів із якою (15 мегабайтів) представлений на офіційному сайті для вільного скачування (платити гроші потрібно лише за деякі графічні навороти, як-то: круто розфарбований персонаж або що...).

Оригінально...

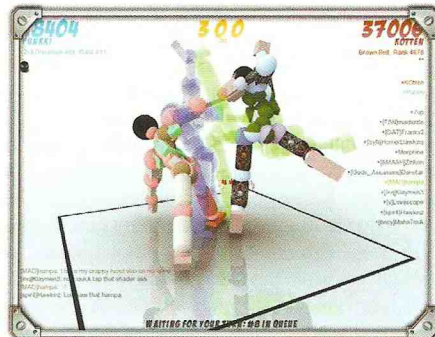
Отже, у грі немає жодних забитих у пам'ять прийомів, є лише 2 кнопки керування (не рахуючи настройки камери та повтори). Гра покрокова. Керувати ми будемо двадцятьма суглобами. Поверніть очі у орбіти і прикрийте щелепи. Кожний суглоб можна поставити у 4 різні позиції — напружити, розслабити, зігнути або розігнути. Суть гри у комбінуванні положень м'язів. Можливості суглобів, до речі, відтворено доволі точно, тобто ви не зігнете лікоть у неправильну сторону і так далі. Загалом механіку гри я описав. Просто? А от і ні. Якщо залізти на офіційний сайт гри www.toribash.com або просто прогнати найкращі моменти, то неважко зрозуміти, що, дивлячись на цю гру, Джекі Чан просто пускає сліпку, а Джей Лі вже давно вбився об стінку. Трюки, які виробляють вправні гравці, просто витвори мистецтва, це варто бачити. А щоб виробляти щось не гірше, треба, мабуть, місяці зо три грати лише у цю гру не менш як 4 години на день. Також серед можливостей є такі: можна хопатися руками за опонента, або за себе (нащо це потрібно — трохи нижче), відбивати і відривати кінцівки, хоча це й нелегко... А хопатись за себе можна лише з метою відірвати свою кінцівку і пожбурити нею у ворога.

Взагалі гра нагострена під онлайн (там на крок відводиться відповідний до виду змагань час), але щоб хоч якусь вагу мати в мережі, ви маєте тренуватись тижнів зо два по кілька годин, бо гра, без сперечань, складна.

Види змагань відповідають реальним двобоям. Наприклад, у Сумо ви маєте, граючи товстим персонажем, випхати су-

противника за коло, у якому знаходитесь, тощо...

У грі використовується відома фізика — «Ragdoll». Тепер щодо графіки. У початковій, мінімальній версії арена — повністю біла, що створює ефект нескінченності. Персонажі являють собою купу куль (суглоби + голова), кубів та циліндрів (інші частини тіла). Власне — і все...



Графічно гра виконана у гарному мінімалістичному стилі. Просто, але зі смаком. За свої кровні кошти можна докупити можливість розмальовувати персонаж, інші кольори арени тощо...

Звуки у грі абсолютно стандарті — тич, бах, хрясь... Музика — ваш плейлист з Вінамбу. А чого ви хотіли з 15 мегабайт?..

Отже, що ми маємо? Маємо ми онлайн-гру з дуже цікавою концепцією і загалом виконану на високому рівні. Гра дуже видовищна, гарна, цікава і навіть — затягуюча.

* * *

Будівля із вивіскою «Toribash» розростається і починає вирізнятися з-поміж інших будинків кварталу OnLine. І не дарма. Є за що любити шведський проект, хоча, на жаль, більшість, хто грав у нього, вважають його занадто складним і йдуть з гри. Але потенціал у цієї іпсіки величезний. Можу лише побажати Хампусу Содестрому талану в подальшому розвитку проекту...

* * *

Повернувшись із завдання, я закинув статтю на сервер, купив пляшку улюбленого пива Лара, насипав туди пургену і неквапом пішов коридорами департаменту...

ПОЛНОЕ ЛЕТО

А вот и супергерой «Автоответчика-2008», некто **Rain-maker**, вызвавший бурю праведного гнева и шторм заслуженной зависти у читателей. Гнева, потому что пишет вкусно, но очень уж много, зависти — потому что заслужил право быть опубликованным в «Авто». А это, надо сказать, ни разу не лотерейный билет, а тщательный отбор. Так

что моё обещание не публиковать камрада ещё полгода прошу считать недействительным.

Привет, Талер! И тебе, Мохнорыл, тоже здорово!

И оба мы кричим «ура» и в воздух чепчики бросаем. Здорово! Если ты глянешь на календарь, то увидишь, что со времени моего последнего письма прошло почти два месяца. Так вот, по многочисленным просьбам читателей (хе-хе-хе) я пишу тебе снова! Надеюсь, ты простишь мою наглость? :)

Я-то прошу. С удовольствием даже...

Итак, по пунктам:

1) Я посылал тебе свой стих (о шотгане) --- если можешь, то черкни хоть бы пару строк критики, хоть буду знать, что в нем не так (дело в том, что я, к сожалению, не могу беспристрастно оценивать свое «творчество» --- те стихи, что мне казались самыми удачными, ты больше всего критиковал, и наоборот...)

В следующий раз. В этот раз я проведу экспериментик. По поводу стихов.

2) Камрад Brain-Outside ошибаецца, приняв меня за пАдонка. Никогда не принадлежал (и не собираюсь) к данному подвиду гомосапиенсов, просто пишу так, как мне удобней всего... но вот за похвалы спасибо, боюсь только, что они абсолютно не заслуженные --- мой флуд не от большого ума, а от банального неумения лаконично выражать свои мысли...

Эммм... Мои статьи тоже под тем же грифом выступают? :)

увы... буду над этим работать... в свою очередь, мне приятно, что мои сообщения хоть немного разворошили камрадов и кто-то захотел написать...

И это главное.

3) Теперь о номере 300... я ждал чего-то действительно ГРАНДИОЗНОГО... увы :(конечно, я понимаю, что так получилось, переезд и все такое... но все равно жалко...

Читателю хочется «конфетку», редакции хочется стабильности и процветания. И наши многочисленные уверения в том, что сам факт выхода МИКа № 300 есть наибольший сюрприз, жителя МИК-Ноосферы не трогают. В общем-то, я этого жителя понимаю, но поймите и нас.

Большинство из вас представляют себе некую виртуальную реальность, в которой манной небесной падает на прилавки страны юбилейный трёхсотый. Красивый, красочный — с «чучелами и лебедями»: постеры, интервью с бывшими легендами, «Андеграунд» смешной настолько, что дальше некуда, да и незачем, «пасхальные яйца» по истории МИКа, пожелания камрадов и ещё много-много чего ещё (ах, ожидания, ожидания!). Эту параллельную реальность и я часёнько вижю.

А теперь вообразим другую: в один прекрасный день МИК №300 не выходит, совсем. И №301 не выходит, и номер триста два. Также сюрпризик, а что?!

И вот, смятённые миковцы штурмуют ларьки — а есть свежий номер? — а нет! — а будет? — а кто его знает?! Неделю, вторую, третью, потом успокаиваются... Самые продвинутые стучатся на МИК Портал, но тот почему-то заблаговременно падает. Наиболее крутые «бьют» в асечный сервис, спрашивая Талера, Bateau, Jaguar'a, Lar'a: «Что случилось?!». Агенты отмалчиваются (у многих теперь просто нет доступа к компу), но в один прекрасный момент кто-то из «главных» добирается до Инета: «Нас больше нет, всем спасибо».

МИКа больше нет...

Как вам эта реальность?

Слава ГейМыру, худшего не случилось, мы живём и здравствуем, ругаемся на новые порядки нового издательства и с нетерпением ждём очередного собрания по редизайну, вычитываем статьи и пишем «нетленки», о которых всё равно говорят, мол, раньше было круче, а это вообще непонятно что... Жизнь продолжается.

4) Дальше у нас камрад Сатир...хе-хе-хе, чесслово, люблю, когда меня критикуют--- мне кажецца, даже недовольство моими сообщениями уже лучше, чем полный игнор...

Товарищ абсолютно прав, пункты 2,3,4,11 не несут ничего интересного для читателя и адресованы, Талер, лично тебе, впрочем, как и большая часть письма... а то, что ты счел нужным их напечатать... ну, так уж вышло, на безрыбье и мой бред сойдет за умные мысли :) так что не поощряй меня, а лучше поругай!

А вот и не буду. В целом — «знаковое» письмо очень уж длинное вышло тогда, это да. Ну а в частности: камрады пишут лично мне, лично Bateau, лично Ягуару и Лару (последние не всегда горят желанием отвечать, но близок тот час...). Одной личной перепиской жив не будешь.

5) Тааак... а теперь про Reprobates и МИКовский юмор... Перечитал эту статью...

Знаешь что?... ты был прав, есть смешные моменты, но меня они не смешат :)

В самом деле, это просто я изменился... раньше ведь до слез смеялся над шутками про вскрытие, пиво и секретарии... Не поленился, залез на Игроград, отыскал статью про второй Айсвинд (ну, ты в курсе, как ее все хвалят)... и что же? Прочитал половину... а дальше мне надоело :(шутки не смешные, кажецца, что надо смеяться, но такого желания не появляецца... только вот не подумай, что я хочу сказать, мол, вы раньше писали для подростков --- т.е. примитивно и упрощенно...

О! Я никогда не считал, что пишу для подростков. Не обращался в примитивизм, сюсюканье или потакание определённого молодёжному стилю. Просто многие читатели пережили со мной около сотни различных приключений и... пресытились. И это хорошо, и это правильно. И я сам готов отправить их в дальнюю дорогу (задумался над заклиниванием «Пинок Попутного Ветра»)...

6) Статья про Сублюструм... ну что я могу сказать? Хорошо! Видно, что ты над ней долго мучался (и над статьей, и над игрой:) но, по-моему, ты можешь ГОРАЗДО лучше... Моя любимые статьи — про вторую Сибирь и Мор, по крайней мере, после их прочтения у меня появилось непреодолимое желание купить эти игры...

Могу более нервно, такскаать, «раскрытой раной души». Один нюансик: такие люди очень редко доживают до сорока... Все ли желают мне участи «всё спалить за час», чтобы «в этот час стало всем теплей», и желаю ли я себе этой участи? Буду думать...

Над игрой, кстати, не мучался — прошёл на одном дыхании. Над статьёй тоже.

Или это был твой творческий пик, которого опять уже не достигнуть? Чесслово, очень этого не хотелось бы :(Хотя... кто я такой, чтоб судить?

Прости, если что, но ведь ИМХО для того и существует, чтобы его выражать...

Не знаю. Правда, не знаю. Жизнь волнообразна: взлёт-падение. Иногда мне кажется, что от меня ждут чего-то кардинально нового, очередного прорыва. Так, чтобы всё в игры/творчество — и ни глотка обычной жизни.

Да, пока не забыл — ты писал о Anthesteria и о музарте... думаю, ты должен был тогда слышать про сумасшедшего дядьку Элиса Купера (Alice Cooper) ака Винсент Фурнье, который, наверное, одним из первых (если не первый) додумался совместить музыку и театральные представления, сдобрив эту смесь фирменным черным юмором и макабром.

Энди Уорхолл. По национальности, кстати, русин. Если мне не изменяет память, он был ещё раньше Купера.

7) Лар в Авто говорит про игры и искусство... ну, не знаю на каком именно уровне они должны говорить о мыслях и чувствах, но, пройдя Балдурс Гэйт-Трон Баала, я смотрел прощальное слайд шоу и плакал (а это для меня не характерно), так жаль было расставаться с любимыми персонажами, и, с другой стороны, радовался, что история, начинавшаяся так кроваво, обрела сравнительно счастливый конец... хоть БГ, думаю, не самый удачный пример...

Не помню, когда я в последний раз плакал над игрой. Помню, что слёзы наворачивались, а вот по какому поводу... «Тень Ворона»?

8) Опять же, Сатир пишет: «настолько четких картинок и тексты никогда не было. А бумага какая белая!» завидую этому человеку, мне лично для полного счастья бумаги и картинок маловато :)

Полного счастья не бывает по факту. А вот четкие картинки и хорошая бумага — это тоже рывок вверх.

...но раз уж речь зашла, то давайте сравним МИК и Гэймплей?

Нет, не будем. Извини.

[далее вырезано кГТ]

9) Так, теперь очень кратко — Бато и политика---каждый имеет право на гражданскую позицию и то, как ее выражать, а МИК тем всегда и отличался, что писал не только про игры...

Полностью согласен.

Ну, пока все... Если что-то вспомню, напишу опять :)

Удачи!

И тебе!

R.S. Вот цитата в тему (только что перечитывал последний Авто): «Эх вы, читатели... Могу сказать только одно: своей критикой разбили вы творческую душу» © Сатир :))

* * *

Вместо, такскаать, финального аккорда, хочу представить мастер-класс от Юрия Наумова. К рубрике «И рука не подвела». Гениальный блюзовый гитарист, виртуоз. Самое странное, что при этом он ещё и стихи пишет. В смысле, тексты песен. Вот такой текст, «Дорога Назад» называется. Я бы хотел так писать, честно. Сплошная белая зависть.

Встретимся скоро, жду от вас новых творений, новых впечатлений, жду новых вас. Ныряем в Полное Лето.

Эй-ка, ну-ка, ворожейка,
Прошу, пани,
Ворожи, гадай-ка, тили-тили-тесто,
Кто к нам ходит темною порой?
Кто нас гонит в шею,
Кто сорвал нас с места?
Слушай, парень, где твоя невеста?
Слышал весть,
Что села на паром
И уплыла
В одну из четырех сторон,
И я сам видел, как с неба скатилась слеза
На дорогу,
Что зовется Дорогой Назад...

Может, так и надо, раз ума палата
Номер шесть, да ну и ладно, если
Поперек натянутый канат
Есть котлеты с салом все равно не в жилу
Жизнь шилом слово «иши» писала
Через «и», не ставя точек над
Этой пропастью
Во ржи зарывшись, я лежал
И в плаче не слышал, как в небе
Грохочет гроза
Но я помнил: есть дорога назад
Я помнил: есть дорога назад
Дорога назад...

Первый раз не приняли в игру
Подумаешь! Дело — пустяк
И хоть я с первого дня
Мог кричать во всю грудь,
Я до сих пор не могу
С первой ночи признаться в любви
Отчего это так?

Помнишь, мы тогда еще ни сном ни духом,
А звонок над нашим ухом
Прогремел, согнав нас в стадо,
Как телят
Помнишь, мы тогда, на выпускном
Собрались с духом
С тем, чтоб правдой плюнуть в души
Потоптавшим нас учителям
Только я
Был слишком большим, чтоб ударить,
И все же еще слишком маленьким,
Чтобы сказать
Может быть, потому,
Что я помнил дорогу назад?

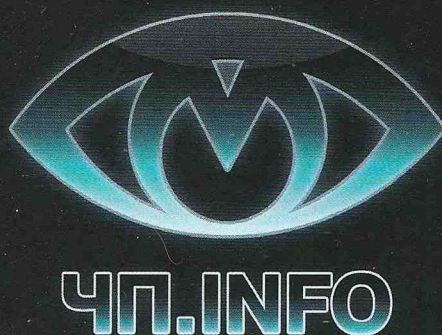
Помню:

Я тогда писал в дневник
О том, как расстался с тобой
Чтобы выиграть бой,
Ты просила не меньше чем миг,
Ну а я согласился
Не более чем на любовь,
И прошу не винить...

Если поколение
Поголовно на коленях -
Не мытьем, так уголовно
Тем, кого судьба не обнесла
Остаются стремные тусовки
Или ровно к трем
На зов каких-то гуру
Продать сдуру
Души и тела...
Пьяный в хлам,
Он был так похож на плебея -
Еще один люмпен-патриций,
Сомкнувший глаза
Но хоть убейте,
Он должен был помнить дорогу назад
Так пойте и пейте
В память об этой дороге назад
О дороге назад...

Лезвие явило, но везло,
Стараясь не разбередить
Наши юные раны
А мы-то и рады, что все впереди
В пику пикам неслись напролом,
Совершенно забыв, что у нас
Ахиллеса пята в груди
И нам еще не отбелилась кровь на стенах,
И не отблевались дырки в венах
Это был великий белый блеф
Лезвие буянит:
Хочешь мир с изнанки?
Дай стоянку в кубитальной ямке
Лесбиянкам
Вене и Игле
И в петле
Повиснув,
Ты так до конца и не понял,
Реальность ли все это или крейза?
Ты был первым, кто не помнил дорогу назад
Да на кой она хрен тебе, эта дорога назад?!
Дорога назад...

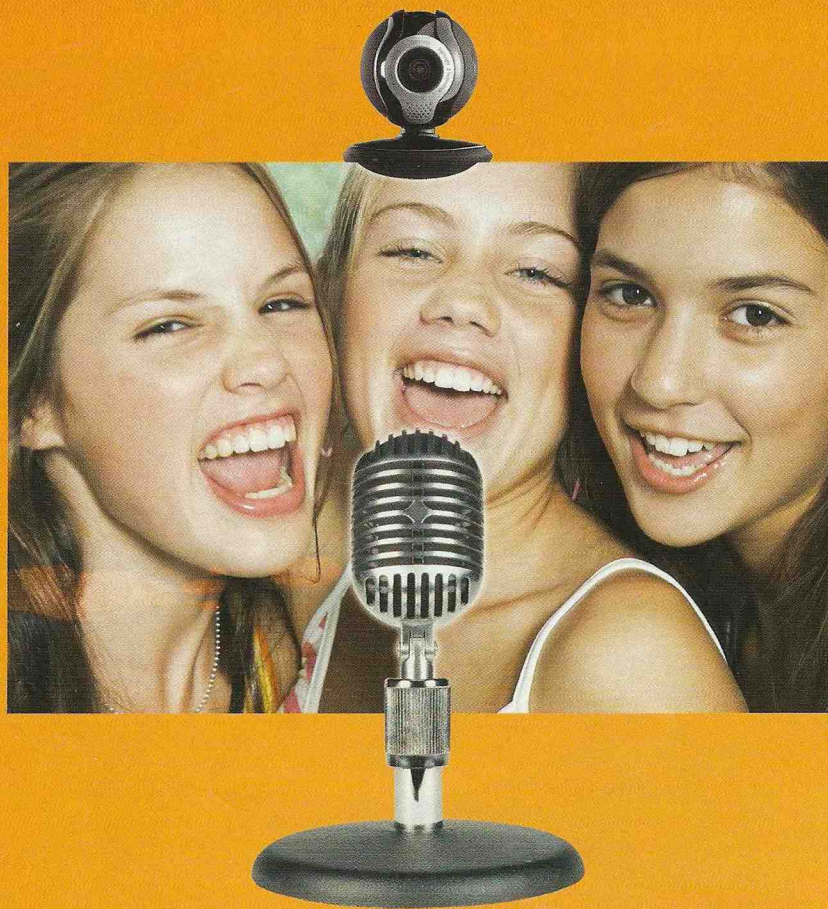
**"Магнолія - ТВ" представляє:
телеканал надзвичайних новин**



Бачити щоб жити



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



SyncMaster
963UW, 2063UW, 2263UW

вечірку online

Провести з друзями вечірку можна, навіть якщо ви знаходитеся один від одного на відстані тисячі кілометрів. Різні міста, далекі країни – **інтерактивне спілкування не має меж!** Вбудовані в монітори **Samsung 963UW, 2063UW та 2263UW веб-камера 3 Мп, мікрофон і колонки** зроблять реальною будь-яку онлайн-вечірку. А **чудова якість зображення та високий динамічний контраст** подарують відчуття справжньої присутності друзів. Збирайте компанію, а відео-аудіо підтримку монітори Samsung беруть на себе!

Від уяви до реальності – один крок. Відвідайте новий сайт www.samsung.com

Інфолінія Samsung: 8-800-502-0000 (дзвінки по Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

