hi-tech

МИК

Мой Игровой Компьютер

№17
(307)
08.09.2008

Подписной индекс
22307

LEGO Indiana Jones: ПЛАСТМАССОВАЯ ЖЕСТЬ



Также в номере:

Dawn of War II

The Experiment

RF Online

POWERCOM
Complete Power Solution™

Якість підтверджена гарантією!
5 років гарантії на батареї!
2 років гарантії на електроніку!





www.powercom.ua Powercom Джерело безперервного живлення BNT KIN IMD

шукайте в мережі магазинів "КПІ-сервіс"

Комп'ютери GRAND

твій особистий літак до цифрового простору



GRAND Heavy CD59

На базі процесора	Core 2 Duo E6550 2.33 Ghz
Материнська плата	Asus iP35 P5K SE/EPU
Пам'ять	DDR II 2x1024MB PC2-6400 (800MHz)
Відео	512MB PCI-E RadeOn HD3870
Вінчестер	SATA 500 GB
Оптичний пристрій	DVD+-RW
Корпус	Grand 309N
Блок живлення	ATX 450W
Кардридер	All in1

КПІ сервіс

3079 грн

intel Core 2 Duo inside

Два ядра.
Делай больше.

Повну інформацію про магазини можна отримати за телефонами:

8 (044) 594-7-594, 594-7-555

або на сайті

WWW.GRAND.UA

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE XEON, I XEON INSIDE Є ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, АБО ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ, ПРАВА НА ЯКІ НАЛЕЖАТЬ КОРПОРАЦІЇ INTEL АБО ЇЇ ПОДРОЗДІЛАМ. НА ТЕРИТОРІЇ США ЧИ ІНШИХ КРАЇН. GRAND І GRAND COMPUTERS Є ЗАРЕЄСТРОВАНИМИ ТОВАРНИМИ ЗНАКАМИ ТОВ "КПІ-СЕРВІС"
ЗОВНІШНІЙ ВИГЛЯД ПРОДУКЦІЇ МОЖЕ ВІДРІЗНЯТИСЬ ВІД ДАНОГО НА ЗОБРАЖЕННІ. БІЛЬШ ПОВНА ІНФОРМАЦІЯ ТА АКТУАЛЬНІ ФОТОГРАФІЇ ДИВІТЬСЯ НА WWW.GRAND.UA.

Bateau

Не мандражуй, пацаны!

В предвкушении выхода S.T.A.L.K.E.R. Prequel: Clear Sky (который уже установлен и опробован, читайте в следующем номере) я решил перепройти оригинал монументального творения *GSC Game World*, только уже со всеми необходимыми патчами и популярным АМК-модом. Кстати, про АМК-мод вы сможете прочитать прямо в этом номере, искренне рекомендую. Игра действительно становится другой, но все внесённые изменения и дополнения не идут вразрез с идеями разработчиков. Модификация только подчёркивает то, что уже было в «Тени Чернобыля». Ну а большего, в общем-то, пока и не нужно.

Так вот, бродил я по разным закоулкам Зоны и думал, к какой из группировок всё-таки прибиться. В первое прохождение определиться с предпочтениями так и не удалось. «Долг» — сборище прямолинейных узколобых милитаристов. «Свобода», вроде, борется за правильные идеалы, но личный состав у них доверия не внушает. Зона — не Ямайка, она такой расслабленности не прощает.

Тогда мысль обратилась к другим фракции, к которым в первом «Сталкере» присоединяться не давали. Сам собой отпал «Монолит», мне мои мозги нравятся и грязными, не нужно их промывать. Наёмники и военные... Ну, тоже не то. В итоге я пришёл к парадоксальному выводу — идеальной группировкой для меня была бы криминальная вольница. А проще говоря, банда гопников.

Смотрите сами. Игрок идёт по каким-то своим делам, встречает представителя враждебной группировки... Что вы обычно делали в таких случаях? Лично я, если спешил, мог и обойти, но чаще всего всё-таки ввязывался в бой и безжалостно всех убивал. Почему? Да потому, что это выгодно. При хорошей сноровке можно потратить минимум патронов, а с убитых насобирать втрое больше. И это не считая их оружия (продадим), аптечек (съедим) и артефактов (сохраним для себя, любимого).

Убил, обобрал ещё тёплые тела и пошёл дальше, как ни в чём не бывало. Типичное поведение гопника-рецидивиста, даже с «букетом» отягчающих. Потом наш герой приходит в дружественно-нейтральный лагерь или просто заглядывает на огонёк к «своим» (которые ему, на самом деле, не друзья), чтобы отдохнуть в относительно безопасном месте. Мол, если кто и нападёт, вместе отбиться будет легче. Ну, а с утречка пораньше — похмелиться «беленькой» и топать к скупщику краденого... А что скупщик не возьмёт, можно уж совсем по дешёвке скинуть первому встречному.

Для полноты картины только алкогольной зависимости не хватает, но АМК-мод решает и эту проблему. Так, господа, почему же нельзя присоединиться к гопникам? Вам никогда не хотелось посидеть с ними вокруг костра, послушать душевные беседы «за жизнь» и сталкерские анекдоты, рассказанные с непередаваемой экспрессией? Да что там, реальные пасаны даже на гитаре лабают лучше, чем сталкеры-одиночки!

Но в какой-то момент мыслям о воровской романтике стало тесно в мире «Сталкера», и они вырвались на волю, словно стая волнистых попугайчиков. Товарищи, ведь если задуматься, геймплей любой традиционной RPG сводится к банальному гопстопу с последующим мародерством (кратковременные перерывы на диалоги не в счет)! Мы топаем по лесной тропинке, нападаем на беззащитных гоблинов, убиваем их, собираем лут... Говорите, они сами нападают? Хорошо! Агрессивных гоблинов надо усмирять, возможно, даже с летальным исходом. Но зачем же обирать поверженного врага?

Вот, мне возражают, мол, это военный трофей. Так, братцы, трофей — это когда ты объявил войну, вышел на поле брани, победил врага и забрал его штандарт (а не обобрал труп!). В крайнем случае — увёл местную царевну в рабство. Сексуальное. А перед потасовкой в тёмном переулке никто войны не объявляет. Просто клац по башке — и до свидания.

В этом плане честными можно назвать только некоторые игры про спецназовцев (например, *Rainbow Six*), в которых чужое оружие подбирать нельзя. Что выдали на складе — с тем и воюй. Нечего на чужое добро заглядываться, мы ж воюем не ради наживы, а за высокие идеалы... Ну, или за низкие — это уж чего там сценарист напишет. Не лицемерят и создатели сериала *GTA*. Rockstar не подменяет понятия (то есть, герои игр этой компании — чёткие пасаны и действительно живут по понятиям), там вора смело называют вором. И непонятно, на что обижаются товарищи вроде печально известного Джека Томпсона. Вот, плохие парни поступают плохо, всё, как положено. Или уж будьте последовательными и запрещайте фильмы «Лицо со шрамом», «Крёстный отец» и далее по списку.

А когда неразумное дитя садится играть за светловолосого паладина, который якобы борется со злом, но на самом деле вынуждено поступать, как заправский уличный налётчик, это уже достойно порицания. Запретить! Всё запретить!

Как мы были слепы... Ведь это же настоящий всемирный заговор среди разработчиков игр «про хороших». Это они — настоящее зло, а не Rockstar. Это на их играх дети учатся плохому. И такой вопиющий беспредел необходимо остановить! Иначе очень скоро человечество погрязнет в пучине анархии и беззакония...

* * *

Ладно, шутки шутками, а чего-то в современных RPG, подразумевающих некую свободу действий (ну, и в «Сталкере», коль уж он перенял некоторые черты ролевых игр), действительно не хватает. Вроде бы, игрок сам решает, что ему делать, но в итоге выбор всё равно сводится к тому, кого убить и обобрать. Можно выполнять квесты, но там в большинстве случаев снова то же самое (задания типа «пойди-принеси» ещё хуже ☺).

Чувствуется, что в самое ближайшее время должен произойти качественный скачок. Должен появиться совершенно новый подход к ролевому геймплею. Но кто решится быть первым? У кого появится достойная идея? Кому хватит таланта и умения, чтобы воплотить идею в жизнь?

На моей памяти ближе всего к границе настоящего фриплея подобрались *«Космические рейнджеры»*. Конечно же, благодаря великолепным текстовым квестам. Но дальше по этому пути никто не пошёл. А ведь не обязательно было делать квесты только текстовыми, посмотрите хотя бы на «игру в кости» из *Devil May Cry 4* (читайте в следующем номере).

А, может, я просто разочаровался в S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, выхода которого действительно ждал? Как говорил Heavy Gunner из промо-роликов Team Fortress 2, «Maybe, maybe...» Конечно, о самой игре я пока ещё много не расскажу, её сперва надо пройти до конца. Но не могу не согласиться с репликой товарища TinS'a:

— Теперь в Зоне нужно бояться не только выбросов, но и вылетов.

А в GSC Game World уже готовят новый патч...

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. Келецкая
✓ угол Коцюбинского и Ленинградской
Днепропетровск
✓ Киоски «СВ-почта»
Донецк
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Магазин «Мир прессы», ул. Горького, 59-а, тел. 3853960
✓ ул. Артема, 131-а
✓ ул. Освобождения Донбасса, 4
Макеевка
✓ гост. «Маяк»
Киев
✓ Киоски «Союзпечать»
✓ Торговые точки «CN-Столичные новости»
✓ Киоски «Факты»
✓ Книжный рынок «Петровка»
✓ Книжный магазин «Сучасник», пр. Победы, 29
✓ ст. м. «Лесная», остановочный комплекс
✓ ул. Жилянская, 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»

Оглавление

Bateau
Не мандражуй, пацаны! стр. 03
Новости стр. 05-07
Максим ДЕРКАЧ aka Astra при участии Bateau
Жёсткий разговор стр. 08-12
Fres
Warhammer 40k: Dawn Of War 2 стр. 14-15
Obi-Van
Star Wars: The Force Unleashed стр. 16
МаД ЛОрД
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures стр. 17-19
Андрей КВАШУК aka Rikki-tikki-tavi
The Experiment стр. 20-21
Fres
«Кодекс войны: Высшая раса» стр. 22-23
Алексей ТУР aka leprecon
War Leaders стр. 24
MaD LOrD
S.T.A.L.K.E.R. AMK mod 1.4 стр. 25-27
Scratch
Rising Force Online стр. 28-30

☞ 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.

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»
№16 (306), 08.09.2008
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: Эллина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк
Редакционный директор: Владимир Табаков
Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко
Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная
Сбыт: Елена Семенова

Экспедирование: Михаил Ковальчук
Главный редактор: Татьяна Кохановская
Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев
Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий
ПартОгр: Bateau
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

И грянул Doom

На очередном мероприятии QuakeCon компания *id Sofware* сделала небольшой официальный анонс грядущей четвертой части всем известной игры Doom. По словам очевидцев, анонс получился весьма скудным. Ничего кардинально нового в сравнении с первой порцией новостей, которыми девелоперы поделились еще в мае месяце, компания не представила.

Большую часть времени представители id Software отвели под описание всех прелестей next gen движка id Tech 5.

Насладиться игрой смогут не только владельцы PC платформ, но так же и обладатели консолей.

Касательно внутреннего наполнения игрового проекта Кармак выразился просто и со вкусом — «Guns, blood, demons, and gibs». Собственно, большего от игры подобного рода и не требуется. Дата выхода, как всегда — по мере окончания работ.

Также на презентации Кармак поделился планами касательно пятой части Quake'a, о разработке которого обещался подумать еще в прошлом году. Увы, новости не совсем приятные. На данный момент компания не собирается заниматься продолжением еще одного знаменитого тайтла (который, по всей видимости, должен был продолжить идею *Quake 3 Arena*). Впрочем, представители компании отметили, что судьба новой Арены зависит от успеха разрабатываемого Quake Live, бесплатной браузерной версии Quake 3, над которой на данный момент усердно трудится одно из подразделений id Software.

Ну и напоследок всем присутствующим еще раз напомнили разработках Doom 2 RPG и Wolfenstein RPG для владельцев мобильных телефонов и коммуникаторов.

Силы зла готовят поход

Совсем недавно британское издательство *Codemasters* также предоставила не менее приятный сюрприз для всех почитателей игры Overlord. Как стало известно, на данный момент разработчики первой части усердно трудятся над полноценным сиквелом юмористической фэнтезийной экшен-адвенчуры.



В Overlord 2 игроку снова предстоит захватывать мир с помощью легионов хаоса. По словам разработчиков, на этот раз мировому злу в нашем лице будут противостоять силы, созданные по подобию римского легиона.

Помимо второй части игры, девелоперы с не меньшим усердием трудятся над еще двумя проектами из той же вселенной. Первый, Overlord: Dark Legend, разрабатывается под «Wii» консоль. Второй проект, Overlord: Minions, сочетающий элементы логической головоломки и экшена, выйдет на радость всем владельцам консолей DC.

Они идут. Три в одном

Наконец-то компания *Bethesda Softworks* официально объявила дату выхода всеми ожидаемого Fallout 3.

В Северной Америке игра поступит в продажу с двадцать восьмого октября. До Европы игра доберется на три дня позже. Российский же релиз планируется до конца этого года.

Гейб Ньюэлл, основатель и руководитель компании *Valve Software*, на днях сообщил о небольшом переносе даты выхода мультиплеерного экшена Left 4 Dead. Задержку в две недели Гейб объясняет желанием выпустить игру к десятой годовщине со дня выхода первой части Half-Life. Напомню, что Left 4 Dead предложит игрокам собраться в команду и принять участие в противостоянии с управляемыми AI толпами голодных зомби.

Компании *Warner Bros. Interactive Entertainment* и *Monolith Productions* на последней *Games Convention* совместно объявили дату выхода мистического шутера Project Origin. Для всех заявленных платформ (PC, Xbox 360 и PS3) игра выйдет в продажу в первом квартале 2009 года. Сюжет игры продолжит историю, начатую в игре *F.E.A.R.* Действие игры будет происходить в той же виртуальной вселенной.

И снова NFS

На прошлой неделе *Electronic Arts* устроил официальный анонс нового гоночного проекта, продолжающего серию всем известного *Need for Speed*. В Need for Speed Undercover заявлена полноценная кампания, объединенная общим сюжетом. Также издательство планирует привлечь к участию в проекте голливудских актеров. Пока что, правда, девелоперы ограничились только одной актрисой — Мэгги Кью, снимавшейся в таких фильмах, как «Миссия невыполнима 3» и «Крепкий орешек 4». В игре Мэгги предоставлена роль агента Чейз Лин, которая по ходу игры будет давать герою полезные советы и необходимую информацию, пока тот участвует в гонках, попутно разоблачая коварный замысел международного преступного синдиката. Игра поступит на прилавки магазинов восемнадцатого ноября сего года и выйдет для PC и консолей Xbox 360, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii, PSP и DS, и даже для мобильных телефонов.



Незабытое старое

Издатель *dtp entertainment AG* и *Larian Studios* продолжают работу над продолжением фэнтезийной ролевой игры Divine Divinity.

Divinity 2 — Ego Draconis предоставит игроку возможно снова вернуться в мир Ривеллон, где мировое зло опять замышляет очередную страшную угрозу мирового масштаба. Если верить разработчикам, то новоявленному герою предстоит пройти сложный путь от обыкновенного охотника на драконов до повелителя всех крылатых огнедышащих рептилий, дабы преподать злу еще один урок средневековой дипломатии.



Пока что разработчиками были заявлены большой набор всевозможных артефактов, а также увлекательный набор всяческих квестов.

Приобрести данную игру станет возможным во втором квартале будущего года. Увы, но насладиться игрой смогут лишь владельцы консоли X Box 360 и платформы PC.

Онлайновые новости

Вдарим молотом войны!

Корпорация Electronic Arts объявила 26-го августа об отправке в печать MMORPG *Warhammer Online: Age of Reckoning* от студии EA Mythic. Игра будет стоить в США 50 долларов, а месячная абонентская плата составит 15 долларов. В продажу также поступит коллекционное издание иг-

ры. В него войдут 224-страничный артбук в твердом переплете, 128-страничный



графический роман, также в твердом переплете, статуэтка игрового персонажа и дополнительный внутриигровой контент, включающий квесты, расширенную кастомизацию персонажей и предмет, ускоряющий прокачку героя. В европейское коллекционное издание Warhammer Online помимо этого войдет коврик для мышки с фирменной символикой.

Тираж специздания в Северной Америке составит 60 тыс. копий при цене в 80 долларов штука, в Европе — 55 тыс. копий по цене 80 евро копия.

Официальный запуск нового виртуального мира в Европе и США назначен на 18 сентября (причем оформившие предзаказ на игру смогут принять участие в открытом бета-тестировании, которое начнется 7 сентября). EA планирует выпустить русскоязычную версию игры в первом квартале 2009 года.

Эпоха Конана

Тем временем шведский разработчик Funcom огласил свои результаты второго квартала текущего финансового года. Они оказались достаточно противоречивыми: общий доход компании составил 13 млн. долларов, что демонстрирует совершенно фантастический рост в 694% по сравнению с прошлогодними показателями, однако при этом компания зафиксировала убытки в 7.2 миллиона долларов. И то, и другое является результатом дорогостоящего и успешного запуска последнего проекта Funcom — еще одной масштабной и амбициозной MMORPG *Age of Conan: Hyborian Adventures*.

Запуск игры такого масштаба потребовал серьёзных вложений, потому убытки на первых порах вполне ожидаемы. Чтоб заверить общественность в устойчивости своего финансового положения, Funcom заявила, что в резерве у компании имеется 37 миллионов долларов.

Именно Age of Conan обеспечил невероятный рост прибыли компании. На данный момент в магазины отгружено уже около 1.2 миллиона копий игры, причем продано более 800 тысяч.

Количество постоянных игроков сейчас держится на уровне 415 тысяч человек, из которых европейцев и американцев примерно поровну. Компания уже заявила о разработке аддона, который позволит игрокам путешествовать по просторам Кхитая — аналога древнего Китая в Гиборийскую эпоху.

Вне игры

Новость про многаденег

PC Gaming Alliance — сформированная в начале года некоммерческая организация, ставящая своей целью поддерживать персональные компьютеры в качестве актуальной игровой платформы — представила на прошедшей 20-22 августа в Лейпциге *GC Developers Conference* отчет о показателях рынка PC-игр в 2007-м году. Организация, членами которой являются Intel, Microsoft, Nvidia, AMD, Dell, Acer, Epic Games, Capcom, Logitech и Wild-Tangent, сообщила, что мировые доходы игрового рынка на PC составили 10.7 миллиардов долларов.

При этом розничная продажа игр принесла порядка 3.2 млрд долларов (около 30% общей выручки), цифровая дистрибуция — 2 миллиарда, а абонентская плата за участие в массивно-многопользовательских проектах и другие онлайновые товары и услуги принесли их поставщикам 4.8 миллиарда долларов. Еще 800 миллионов долларов пришло от продаж внутриигровой рекламы и рекламы на игровых сайтах.

Как несложно заметить, основную прибыль принес именно онлайн. Именно он, по данным альянса, сейчас обеспечивает основной доход рынка, в первую очередь за счет онлайновых игр в Азии — крупнейшего на сегодня рынка PC-игр в мире, на который приходится почти половина всех доходов от игр для ПК.

Также в отчете было озвучено мнение о перспективах роста рынка PC-игр аналитика Дэвида Коула (David Cole) из компании *DFC Intelligence*. Коул считает ключевым вопросом в этом отношении дальнейшее распространение широкополосного интернета, поскольку на конец 2007-го, по оценкам DFC, в топ-двадцатке наиболее прибыльных для игровиков стран таковой был менее чем в одной трети домашних хозяйств. PC Gaming Alliance планирует в будущем публиковать новые выпуски своего отчета, озаглавленного «Горизонты», раз в полгода; члены альянса имеют доступ к полной версии отчета, где приведена подробная статистика продаж по регионам.

Второй дубль игровой глобализации

Начавшаяся еще в феврале история с попытками Electronic Arts купить Take Two движется, кажется, к своему финалу. По крайней мере, компании, утомленные вниманием прессы, подписали недавно специальный договор о неразглашении, согласно которому обе стороны обязуются не выносить на публику подробности текущих деловых дискуссий между ними. Теперь подробности корпоративного противостояния мы сможем узнать только после того, как стороны договорятся или решат окончательно прекратить всякие сношения по этому поводу. Согласно мнению аналитиков, это может случиться до конца текущего года.

Эта сделка имеет все шансы стать главным событием года в игровой индустрии. Если она состоится, ее можно будет сравнить с прошлогодним соглашением между Activision и Vivendi, приведшим к образованию супердевелопера Activision Blizzard.

Федеральная комиссия по ценным бумагам США (FTC) в середине августа официально одобрила возможную сделку, но исход дела до сих пор неясен.

Железные новости

Геймерам сдают карты

Компания *MSI* не оставляет тру-геймеров своей заботой. Разогнанный вариант ATI Radeon HD 4870 под названием R4870-T2D512-OC она, как известно, представила еще месяц назад, а сейчас наступила очередь модели с увеличенным объемом памяти.

Несколько дней назад на сайте компании был опубликован официальный пресс-релиз, посвященный выпуску «чиста геймерской» видяхи R4870-T2D1G. Основными особенностями новинки производитель называет наличие 1 ГБ памяти DDR5 и поддержку DirectX 10.

Основой для MSI R4870-T2D1G послужил 55-нм GPU второго поколения. Применение технологии энергосбережения ATI PowerPlay позволило обеспечить удвоенную производительность при прежнем уровне энергопотребления. Ускоритель имеет унифицированный декодер UVD 2.0 и встроенную поддержку HDCP, позволяя воспроизводить видеозаписи высокой четкости с носителей Blu-Ray и HD DVD со 100% аппаратным ускорением декодирования MPEG-2/VC-1/H.264. Плата поддерживает технологию CrossFireX. Видео и многоканальный звуковой сигнал (7.1) выводятся с помощью интерфейса HDMI.

Источник: iXBT.com

Новый кулер для нового проца

В скором времени нас ожидает премьера процессоров Nehalem от компании *Intel*, для инсталляции которых на материнскую плату разработан новый сокет LGA1366. По словам специалиста, крепежные отверстия на материнской плате будут располагаться несколько дальше друг от друга, чем на привычном *LGA775*. Это означает, что площадь радиатора системы охлаждения (CO) увеличится для улучшенного отвода тепла. Ведь интерфейс крепления CO стандартный, а процессоры семейства Nehalem могут иметь разный уровень тепловыделения. Поэтому кулеры под крепление LGA775 вряд ли можно будет

приспособить для рассеивания тепла от Nehalem, устанавливаемых в LGA1366.

Источник: ferra.ru

Человеческий мозг vs видяха

Сотрудники сайта donanimhaber.com пытаются сравнить столь популярные ныне видеокарты серии Radeon HD 4800 с человеческим мозгом. Кто же ведет?

Если верить сайту, человеческий разум имеет вычислительную мощь в 100 раз большую, чем графические адаптеры с ядром RV770 в основе при гораздо меньшем потреблении энергии. Не стоит забывать о том, что большинство людей использует не более 20 % возможностей, заложенных в их «природный компьютер», как следствие приходят мысли о способности мозга к оверклокингу :).

Источник: ferra.ru

Осенний ценопад

Компания *AMD* сообщает о снижении цен на некоторые процессоры, среди которых замечены Phenom X3 8450, Phenom X4 9550 и Phenom X4 9850 Black Edition.

Новая ценовая политика такова: трехъядерный X3 8450 опустился в цене с отметки $125 до $104, процессор Phenom X4 9550 с частотой 2,2 ГГц теперь стоит $154 (старая цена $175). Оверклокерский «камень» Phenom X4 9850 Black Edition с незаблокированным множителем подешевел на $11: его стоимость составляет $194.

Что ж, если на рынке графических адаптеров AMD на данный момент является лидером и в технологическом, и в ценовом отношении, то в сфере процессоростроения компании приходится удерживать позиции за счет довольно агрессивной ценовой политики. А это, согласитесь, не может не радовать нас — простых пользователей.

Источник: ferra.ru

AMD + Blizzard = love

AMD подписала со знаменитой студией Blizzard Entertainment соглашение, согласно которому начнет включать игры от известной компании в комплекты поставки своих графических карт ATI Radeon. Кроме того, на конвенции BlizzCon 2008 с 10 по 11 октября все PC будут оснащаться видеокартами серии ATI Radeon HD 4800. Это сообщение является лишним подтверждением того, что студия не собирается особенно адаптировать грядущий хит *Diablo 3* под чипы от NVIDIA.

Наметившееся сотрудничество с Blizzard поможет развивать инициативу *AMD GAME!*, нацеленную на предоставление пользователям информации, необходимой для лучшего понимания игровых технологий и приобретения железа, необходимого для запуска игр в HD.

Источник: 3dnews.ru

Мобильные новости

Первые радиомобильники

Музыкальные мобильники уже не в диковинку, все крупные производители присутствуют в данном сегменте. Но вот на радиолюбителей упор почти не делался.

R300 и R306 от Sony Ericsson впервые делают акцент именно на радио, причем очень основательно — даже добавилась поддержка AM. Что важно, новинки доступные и охватывают максимальную аудиторию. Помимо поддержки AM имеется широкий набор дополнительных функций и даже выделенных аппаратных элементов управления.

Источник: ferra.ru

Вместительная раскладушка

Nokia представила новый компактный раскладной телефон Nokia 3610 Fold. Четырехдиапазонный телефон (GSM 850/900/1800/1900) снабжен всеми необходимыми функциями. Благодаря 1,3-мегапиксельной камере и 6-кратному цифровому зуму, Nokia 3610 Fold позволяет легко делать снимки и обмениваться ими с друзьями. Картинки, сообщения и web-страницы отображаются на 2-дюймовом дисплее с поддержкой до 262 тыс. цветов. Дополнительных карт памяти формата microSD можно установить до 4 Гбайт объемом.

Источник: www.ferra.ru

Дитя кукурузы

Компания *Samsung Electronics* представила на суд общественности свой новый сотовый телефон E200 Eco, отличающийся особой дружественностью к окружающей среде.

Данный аппарат стал уже третьей по счету «зеленой» трубкой производителя после выпущенных ранее моделей *W510* и *F268*, однако является первым мобильником компании, у которого весь корпус изготовлен из особого материала, именуемого «биопластиком» и получаемого в основном из кукурузы. При этом дебютант выполнен в формфакторе моноблока, имеет толщину 9,9 мм, оборудован достаточно большим ЖК-дисплеем, а также имеет в своем арсенале встроенную 1,3-мегапиксельную цифровую камеру и интегрированный MP3-плеер.

Источник: www.3dnews.ru

Смартфонище

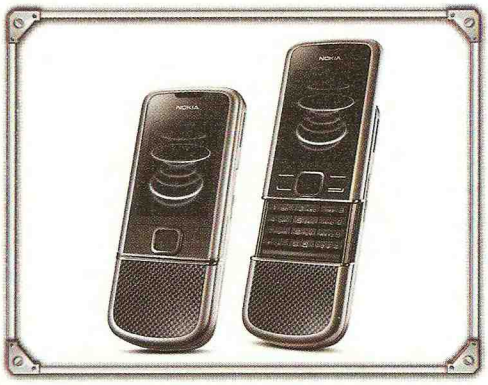
Компания *Samsung* также сообщила о том, что смартфон Samsung i900, который, будет продвигаться как Samsung WiTu, поступает на территории России в продажу.

Таким образом, можно констатировать, что в ближайшем времени Samsung WiTu поступит в продажу и на территории Украины. Рекомендованная цена на смартфон не сообщается. Однако известно, что сегодня Samsung WiTu можно предварительно заказать по цене 1160 долларов США.

Источник: topwords.ua

Телефон-франт

Любителей экстравагантных продуктов наверняка заинтересует новейший имиджевый телефон-слайдер Nokia 8800 Carbon Arte, отличающийся эффектным дизайном своего корпуса, изготовленного из углеродного волокна, титана, полированного стекла и нержавеющей стали.



Помимо ультрамодного внешнего вида, новинка также выделяется присутствием эксклюзивных заставок и мелодий вызова. Кроме того, в устройстве реализованы такие любопытные функции, как tap-for-time и turn-to-mute. Так, дотронувшись до стальной поверхности под дисплеем, можно включить аналоговые часы, оформленные в классическом стиле, а поступающие на мобильник вызовы легко сделать бесшумными, перевернув телефон экраном вниз.

Источник: 3dnews.ru

iPhone как игровая платформа

Выступая на конференции *QuakeCon 2008* в Далласе на прошлой неделе, основатель *id Software* Джон Кармак (John Carmack) крайне положительно высказывался в отношении iPhone от *Apple*.

По словам разработчика, в отличие от большинства других телефонов, на iPhone можно запускать высококачественные игры с современной графикой. Еще один плюс данной платформы — прямая схема распространения через App Store и довольно привлекательные условия для разработчиков. Железо аппарата специалист приравнял к начинке домашней приставки Sega Dreamcast, которая конкурировала с PlayStation 2. Создатель Doom считает сенсорный смартфон мощнее Nintendo DS и PSP вместе взятых.

Источник: 3dnews.ru

Максим ДЕРКАЧ aka Astra при участии Bateau

Жесткий разговор

У некоторых кадетов и просто читателей сложилось неправильное восприятие Игограда, как единственного города в нашей Вселенной. Ничего подобного, вокруг — живой и прекрасный (а местами — жуткий и коварный) мир с тысячами мегаполисов, городов, посёлков городского типа, сёл и хуторков. Многие из тех, кто там живёт, даже не знают про Игроград и играми не интересуются, но «многие» не значит «все». И некоторые с радостью делятся полезными знаниями с нами, игроками. Главное — найти правильный подход.

Недавно я бродил по лесу на восток от Игограда в поисках подходящей полянки для совершения жуткого огрячьего магического ритуала. У нашей расы, как вы уже, наверно, знаете, ритуалы довольно серьёзные, с жертвоприношениями, вхождением в транс и последующими плясками вокруг костра. Когда я в последний раз попробовал задобрить своего духа-покровителя в городской черте, сгорело два квартала, не считая водонапорной башни, которую я якобы снёс в танце. Хорошо, что я был в трансе и ничего не помнил, поэтому смог спокойно всё отрицать и даже пройти тест на детекторе лжи. Но в личной беседе мэр Игограда сказала мне, что если я ещё раз учиню нечто подобное, весь состав ДЗВР во главе со мной отправится на урановые рудники — зарабатывать на восстановление города...

Но речь не о том. Бродил я себе по лесу, пока не услышал железный лязг. Где-то неподалёку работал кузнец. Странно, что может делать кузнец в таком глухом месте?

Я пошёл на звук и, в конце концов, вышел к скромному хуторку, рядом с которым стояла открытая кузница. Внутри трудился огромный бородатый мужик (почти моего роста и комплекции), с которым у нас получился содержательный диалог:

— Ты кто, — спросил я кузнеца.

— Гном-кузнец, — ответил мужик, подбрасывая в руке трёхпудовый молот.

— А чего такой здоровый, если гном?

— В детстве кушал много гречневой каши.

Повисла неловкая тишина.

— И молоко пил. Единорожье, — добавил кузнец, немного смущаясь. — А тебе чего надо, или просто мимо проходил?

В общем, мы очень хорошо поладили и разговорились о его тяжёлом неблагодарном труде. Оказалось, что Astra (так звали кузнеца) занимался ремонтом разного компьютерного железа по своему уникальному методу.

— Вспомни, как в старину чинили разную технику! — говорил мне кузнец. — Если хорошенько стукнуть по сломанному телевизору, он мог заработать!

— Да, но ведь мог и не заработать, — возражал я.

— Мог, конечно. Но только потому, что народ в основном не имел ни малейшего представления о том, как и куда надо ударять. Чистая кустарщина. Я же получил два высших образования, занялся теоретическими исследованиями, потратил годы на практические опыты... Но зато теперь я могу смело сказать, что достиг совершенства в нанотехнической акупунктуре!

— В чём?

— В нанотехнической акупунктуре. Так я назвал свой способ ремонта сложной техники.

Astra в тот день рассказал мне много интересного, но больше всего — о компьютерных накопителях на жёстких дисках. А проще говоря — о винчестерах. Сперва я подумал, что такое пристрастие связано с тем, что в компьютерах только винчестеры имеют механически подвижные части (ну, не считая кулеров и дисководов), однако он меня переубедил. Тем более, что я сам видел, как при помощи акупунктуры Astra починил четырёхъядерный процессор и сгоревшую планку DDR2-667. Сразу видно — человек (то есть, гном), понимающий толк в железе.

Поэтому со спокойным сердцем перескажу вам то, что я от него узнал. И уж будьте уверены, скоро я наведаюсь в гости к искусному кузнецу ещё раз...

* * *

Прежде всего, расскажу, откуда вообще взялось название «винчестер». Все мы смотрели голливудские вестерны, где главный герой расправляется с кучкой жалких бандитос посредством полуавтоматической винтовки с особым механизмом подачи патронов в затвор (рис. 1), а фирма, которая производит эти винтовки, называется Winchester. Так, в далеком 1973 году компанией *IBM* был выпущен накопитель *Model 3340 Winchester* со сдвоенными пластинами по 30 мегабайт каждая (30-30), характеристики которого перекликались с характеристиками патрона, предназначенного для этой

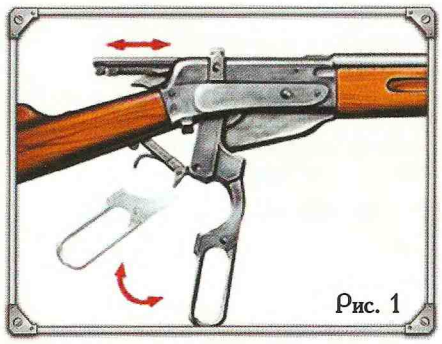


Рис. 1

винтовки (калибр 0.30 дюйма и пороховой заряд 30 гран, патрон имел характеристику 30\30). Но это неофициальная версия, хотя и очень правдоподобная.

Самый первый накопитель на жёстких дисках выпустила та же компания IBM, а случилось это в сентябре 1956 года. Девайс назывался *RAMAC 305*, и, по сути, являлся устройством для хранения данных вычислительной машины IBM 305. Выглядел этот накопитель по сегодняшним меркам просто монстроподобно (рис. 2): большой шкаф с огромными маг-

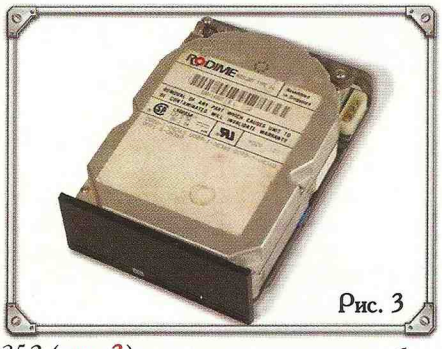


Рис. 2

нитным дисками. Весил RAMAC почти тонну и состоял из пятидесяти 24-х дюймовых алюминиевых пластин. Блок головок приводился в действие специальными рычагами, при этом пластины вращались со скоростью 1200 оборотов в минуту, емкость накопителя составляла 4.4 мегабайта при плотности записи 2000 бит на квадратный дюйм — гигантские показатели, если вспомнить о том, что в то время ещё перфокарты в ходу были!

Шотландская компания *Rodime* сейчас практически никому неизвестна, но именно она подарила нам жесткий диск

с пластинами диаметром три с половиной дюйма. То есть, того самого размера который по сей день используется в настольных компьютерах. Это произошло в далеком 1983 году, как раз в то время, когда никому и в голову не приходило сменить устоявшийся форм-фактор 5.25" на что-нибудь другое. Накопитель-революционер назывался *RO-352* (рис. 3), его характеристики не блещут на фоне сегодняшних накопителей, но на то время для нового форм-фактора они были не такими уж и плохими. Емкость составляла 10 мегабайт, а количество пластин равнялось двум. Очень долго компании-конкуренты не хотели переходить с восьмидюймовых и пятидюймовых пластин на новую технологию, и лишь в 1985 году *Quantum* отважилась на переход к новому форм-фактору. Емкость ее накопителя также равнялась десяти мегабайтам, но дисков уже было не два, а один.


Рис. 3

С этого момента началась эра **форм-фактора 3.5 дюйма**, которая сопровождалась судебными разбирательствами. В ходе судебных процессов обанкротившаяся компания Rodime, в штате которой насчитывалось всего три человека, получила солидное вознаграждение в сумме 24 миллиона долларов. Судебные разбирательства в основном происходили по той причине, что Rodime подгребла под себя кучу патентов на разработки в области накопителей, и 3.5-дюймовые накопители были в их числе. Впрочем, главное, что патентные войны давно закончены, а формат 3.5 дюйма является оптимальным для настольного компьютера.

Раньше компаний-производителей HDD существовало великое множество. Одни обанкротились, другие слились с более сильными конкурентами, чтобы выжить, а третьи выжили и стали гигантами рынка. Сегодня из **основных игроков рынка HDD** можно выделить такие компании, как **Samsung**, **Western Digital**, **Fujitsu**, **Hitachi**, **Seagate** и **Maxtor**. *Quantum* был поглощен «Макстором» и накопители под своей маркой уже не производит. Компания *Toshiba* активно работает в сфере накопителей для портативных устройств, но она больше OEM-партнер некоторых компаний, и собирает накопители из чужих комплектующих. Есть, конечно, ещё несколько компаний, но они не так известны, чтобы мы о них сейчас говорили.

Каждая компания заполняет определенные сегменты рынка, кто-то все силы кинул на серверный рынок, кто-то силен только на рынке ноутбучных и десктопных моделей, а кому-то удается лупить по всем направлениям. Ярким примером узкой специализации можно назвать компанию Fujitsu, которая ушла с арены десктопных накопителей и, можно сказать, отдала своего клиента тогда еще только набиравшей обороты компании Samsung. Поэтому сегодня накопители Fujitsu можно встретить лишь в ноутбуках, либо в серверах, десктопными моделями они уже не занимаются. Компания Hitachi в свое время приобрела соответствующее подразделение компании IBM, что позволило повысить технологический уровень своих жестких дисков. IBM, напротив, ушла с арены, и жесткие диски с ее логотипом теперь можно встретить разве что на радиорынке. А вот компания Samsung, это, можно сказать, уникум. Судите сами: вошла в игру далеко не самой первой, но за десять лет продвинула свои накопители к первому месту, по крайней мере, в десктопном сегменте уж точно.

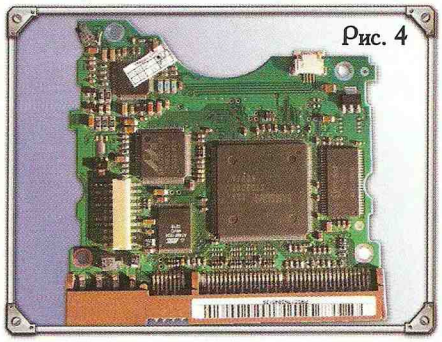
Довольно глупо считать, что тот или иной бренд лучше своего конкурента, ведь и у гигантов автомобилестроения бывают отзывы на завод, по причине недоработки какого-либо узла, но это же не повод считать, что Pontiac хуже, чем Toyota. Примерно такая же картина вырисовывается и в накопителях. Ни один уважающий себя специалист не станет говорить, что какой-то бренд считается самым лучшим, и ему нет конкурентов. Заявления типа «ххх — это круто, а ууу — это фигня» всегда меня удивляли. Категоричность необъективна.

Помимо индексных имен накопителей, из которых можно почерпнуть начальную характеристику жесткого диска (что-то типа ST380011A), все производители HDD, наделяют свои творения красивыми именами, которые определяют принадлежность того или иного накопителя к различным семействам. Так, у компании Samsung чаще всего вы встретите накопители под маркой *SpinPoint*, Seagate довольно продолжительное время держит на рынке серию *Barracuda 7200.xx*, где две последние цифры определяют поколение накопителей с частой вращения шпинделя 7200 rpm, и так далее.

Вскрытие покажет

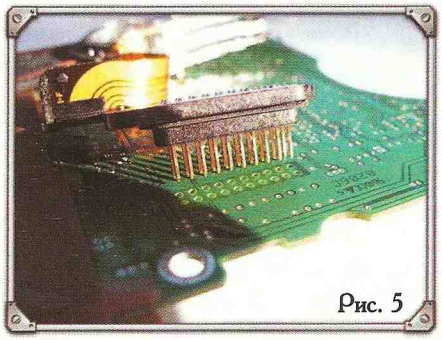
Чтобы понять, как работает жесткий диск, нужно заглянуть *внутрь* него, потому что графики и схемы не могут удовлетворить запросы любознательных пользователей ПК. Именно для этой задачи я обзавелся одноплатинным жестким диском Samsung, емкостью 40 гигабайт, и занялся подробным изучением его внутренностей. Но сперва сделаю одно маленькое предупреждение: не пытайтесь разобрать свой накопитель в домашних условиях. Вопреки всем байкам и рассказам компьютерных «гениев», побывавший на запыленном воздухе накопитель не подлежит дальнейшему использованию. Впрочем, все тонкости я расскажу после ознакомления с внутренним строением жесткого диска.

Итак, каждый накопитель форм-фактора 3.5 дюйма состоит из **двух основных частей**: **платы с электроникой** и **гермокамеры**, в которой расположены магнитные пластины, механизмы считывания и записи. Плата электроники крепится несколькими винтами к корпусу накопителя микросхемами вверх или микросхемами вниз (если не носить винчестер без защитного чехла в рюкзаке, то принципиальной разницы между этими вариантами нет) (рис. 4). На плате находится


Рис. 4

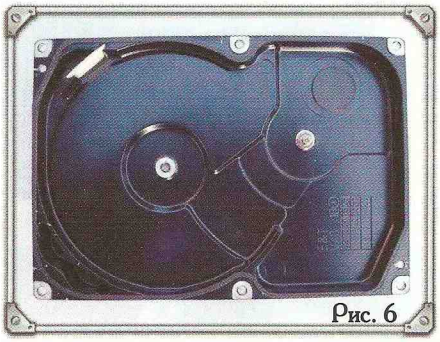
вся логика накопителя, включая контроллер, один или несколько процессоров, микросхему памяти и, конечно же, разъемы для кабелей питания и передачи данных. Плата электроники тесно связана как с **двигателем**, так и с **блоком магнитных головок** (сокращённо — **БМГ**). Связь эта происходит по специальным шлейфам, примерно по таким же передаются данные в телефонах-слайдерах и раскладушках. Шлейф, который связывает контроллер накопителя и двигатель, крепится на специальных зажимах, и отсоединить его не составляет труда.

А вот с передачей данных к БМГ, который находится в герметической зоне, не все так просто. Дело в том, что в месте контакта контроллера и шлейфа БМГ


Рис. 5

не должна просачиваться пыль, иначе диск долго не протянет. Поэтому шлейф при помощи специальных штырей из гермокамеры сквозь резиновую прокладку высовывается наружу и вставляется в дырочки на плате (рис. 5). Никакой пайки в этом месте нет, чистая механика.

Гермозона накопителя как бы отрезана от привычной нам атмосферы, вернее, от той пыли, которую мы с вами глотаем ежесекундно. Ведь механизм жесткого диска настолько точен, что ему пылинка, как нам кирпич на голову. Гермозона состоит из двух половинок, одна из них — крышка (рис. 6), другая — это, собственно, и есть весь жесткий диск (рис. 7). Крышка накопителя и сам корпус выполнены из прочного легкоплавкого материала, что-то на манер силумина. Как-то раз парни из стрелкового клуба расстреливали компьютер из пистолета Глок-21, так вот, пара пуль так и застряла в накопителе, хоть и переломила его в одном месте (рис. 8).


Рис. 6

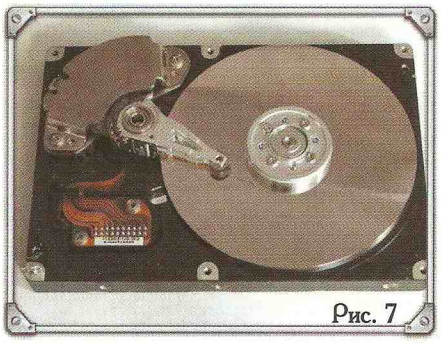

Рис. 7


Рис. 8

Если присмотреться к внутренней стенке крышки винчестера, то обнаружится маленький пылеуловитель (*фильтр рециркуляции*), который нужен для того, чтобы собирать мельчайшие частицы, которые появляются в процессе трения деталей (рис. 9). Этот пылевик является чем-то вроде памперса, внутрь него пыль попадает под сильным воздушным потоком, который создают пластины, а наружу вылететь уже не может.

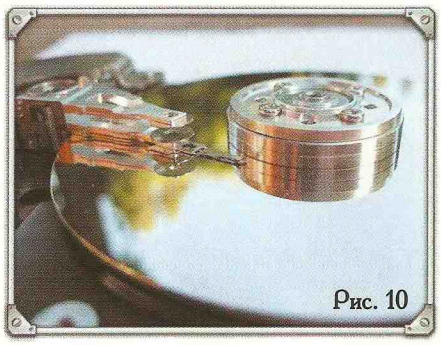

Рис. 9

В накопителях фирмы Hitachi на верхней части расположен *барометр*, который многие пользователи принимают за глазок в гермокамеру. Роль этого барометра сложно переоценить, он своими показаниями может уберечь хозяина от потери данных, потому что в случае изменения атмосферного давления, головки могут либо взлететь слишком высоко над пластинами, что плохо, либо коснуться их, что совсем уж плохо. Но особо переживать не стоит, если только вы не отправитесь со своим компьютером покорять Эверест или не спуститесь на пару километров ниже уровня моря. Да, развею ещё один миф: внутри накопителя нет никакого давления или инертного газа, давление окружающей среды и давление внутри гермокамеры абсолютно одинаково. Разница состоит лишь в том, что сообщение между нашим миром и внутривинчестерным происходит через систему фильтров, которые призваны удалить всю пыль, способную повредить накопитель.

Основными механизмами накопителя считаются *блок магнитных головок* (БМГ), *магнитные пластины* и *шпиндельный двигатель*. Блок магнитных головок выполнен по принципу соленоидной катушки, которую мы привыкли видеть в динамиках громкоговорителей. Её даже называют Voice Coil. Кроме этого, у нее есть еще парочка названий, например, сервопривод и актуатор.

Зазор между головкой и пластиной составляет 10-20 нанометров (рис. 10), поэтому, пыль, попавшая под головку, немедленно повредит магнитное покрытие, имеющее толщину всего несколько микрон. Таким образом, если пластин несколько, головки продеваются между ними и синхронно передвигаются и снизу, и сверху, считывая или записывая данные.

У новичков нередко возникает ощущение того, что каждая головка накопителя автономна и гуляет там, где ей захочется. На самом деле это заблуждение, головки перемещаются целым блоком синхронно, потому БМГ и называют блоком, а не как-то иначе.


Рис. 10

От скорости работы БМГ зависит время поиска данных на поверхности пластин, и именно эта деталь является самой дорогостоящей в современном винчестере.

Пластины обычно изготавливаются из алюминия или стекла. На эти пластины наносится *магнитный слой*, который имеет толщину всего в несколько микрон. Состав магнитного слоя тоже всегда разный, иначе плотность записи у всех накопителей находилась бы на одинаковом уровне. Но основа у него пока одна — двуокись хрома. Современные пластины похожи на полированный металл, отражение в них видно на пять с плюсом. Магнитный слой наносится при помощи напыления, почти как на струйном принтере. Но раньше применялся гальванический метод создания тонкой магнитной пленки. После того как пленка нанесена, сверху наносится слой карбона, он служит для придания прочности покрытию. Но ни одна нормальная компания не станет раскрывать своих секретов по созданию магнитного покрытия и защитного слоя. Поэтому все, что было сказано выше, можно принимать за очень обобщённое описание создания пластин.

Количество пластин в одном накопителе колеблется от одной и до пяти, но если вы внимательно знакомились с историей развития накопителей, то должны помнить, что бывали модели и с куда большим количеством блинов. Блины через специальные кольца-прокладки нанизываются непосредственно на шпиндельный двигатель и крепятся четырьмя-шестью винтами (рис. 11). Поскольку изго-


Рис. 11

товление пластин — процесс высокотехнологичный, иногда они получаются слегка бракованными, и в этих случаях одну строну пластины оставляют без головки, и данные на нее не пишутся. В некоторых случаях накопители используют лишь одну строну единственной пластины, такой подход нужен для получения очень тонких корпусов накопителей. Также нередки случаи, когда компания выпускает накопители с несколькими отключенными сторонами, дабы заполнить определенный сегмент рынка.

Количество пластин в идеале должно быть минимальным, поскольку, чем больше пластин, тем выше температура накопителя и издаваемый шум (ведь помимо пластин есть еще и БМГ, который почти всегда имеет по паре головок на блин). Также от большого количества пластин страдает время доступа к данным и время наработки накопителя на отказ. Известно же, что шпиндельные двигатели выпускаются одинаковые под всю линейку винчестеров, и когда на одном и том же шпинделе сидят две или пять пластин, то и нагрузка на двигатель в момент старта, сами понимаете, совершенно разная. Стартовый ток при пяти пластинах будет гораздо выше, и подшипники будут выходить из строя быстрее.

Во время изготовления любой современной пластины на магнитном покрытии всегда появляются сбойные участки. В народе эти сбойные участки прозвали *бэдблоками*, и с ними начинают бороться еще на заводе при помощи создания дефектлистов. В отдельных случаях на пластинах могут быть заблокированы целые стороны или части одной пластины (их программно отрезают). Для покупателя подобная ампутация всегда проходит незаметно, какая ему разница, на скольких пластинах построен его HDD, главное чтобы объем был побольше. Другое дело опытные пользователи, те, прежде чем расстаться с деньгами, перероют весь Интернет в поисках информации о том накопителе, который хотят видеть в своем ПК, и многоблинные чудовища ими не приветствуются. Примерно так же появляются процессоры с половинным кэшем, или отключенным ядром, трехядерные Phenom'ы например. Но у процессоров всё хуже, там сбойное ядро косвенно указывает на то, что и соседние ядра могут быть не лучшего качества, из-за чего они хуже разгоняются и имеют большее тепловыделение.

Шпиндельный двигатель выглядит как небольшой моторчик, корпус которого выполнен из легкого сплава (**рис. 12**). На двигатель через специальные кольца надеваются пластины, и между ними гуляют головки. Во все двигатели при проектировании закладывается некоторое время, которое они теоретически могут проработать без остановки, это время назы-


Рис. 12

вается *время наработки на отказ* (MTBF Mean Time Between Failures — Математическое ожидание отказа системы). Время наработки на отказ современных двигателей в большинстве ноутбучных и десктопных моделей HDD составляет полмиллиона часов беспрерывной работы. Также, нередко в паспорте накопителя указывается и количество старт\стоп циклов, которые тоже теоретически может выполнить мотор. Ведь основная нагрузка на двигатель ложится именно в момент раскрутки вала, при этом на обмотку подается максимальное напряжение, а если учитывать что далеко не все пользователи заботятся о качественном питании своего компьютера, то при отклонениях напряжения в цепи +5 или +12 вольт может случиться неприятность.

По обещаниям изготовителей, современный жесткий диск можно включить и выключить пятьдесят тысяч раз, но как я уже и говорил выше, все это в теории, на практике накопитель, которому исполнилось три года, автоматически попадает в группу риска, и в один прекрасный момент вы можете лишиться данных. Сгоревший двигатель поменять очень проблематично, тем более на устаревшей модели накопителя. И хорошо, если на пластинах хранятся игры, фильмы да музыка, а если там ваша курсовая, еще не изданная книга или десяток-другой статей... То-то же, не забывайте про бэкап.

Валы двигателей современных накопителей обычно вращаются либо на *подшипниках качения* (шариковые), либо на *гидродинамических подшипниках FDB* (fluid dynamic bearing), которые практически не имеют люфта и не издают шума. Даже незаметный для нас люфт пагубно сказывается на системе позиционирования БМГ, поэтому практически все емкие накопители построены на базе гидродинамических подшипников. Но у последних помимо преимуществ есть и недостатки. Например, если сильно перегреть накопитель, такие подшипники нередко заклинивает, а еще из них, случается, вытекает жидкий состав, на котором и вращается вал.

Среди пользователей, да что там пользователей, даже среди профессионалов бытует масса споров на тему «в каком положении должен работать двигатель (жесткий диск)». Скажу честно, правильного ответа никто толком не знает, но во время разработки двигателей HDD, а также во время их тестирования и математического расчета срока выхода из строя, все действия производятся именно в горизонтальном положении.

В суперпроизводительных накопителях применяются двигатели, способные раскрутить вал до 10-15 тысяч оборотов в минуту (**RPM** — Rotation Per Minutes). Наряду с такими производительными монстрами, существуют и очень медленные модели, с частотой вращения вала 3600 rpm и 4200 rpm, такие двигатели применяются в основном в микродрайвах, которые устанавливаются в не слишком чувствительных к скорости передачи данных устройствах, но для которых критично энергопотребление. Ведь чем быстрее вращается шпиндель, тем больше двигатель потребляет тока. Мало того, при этом накопитель сильнее шумит и выделяет больше тепла. Но среди всей этой экзотики есть и золотая середина — это накопители для ПК, имеющие частоту вращения шпинделя, равную 7200 rpm, и накопители для ноутбуков с частотой вращения 5400 rpm. Это довольно устоявшиеся технологии, энергопотребление и шумовые показатели которых достигли своеобразного идеала и, что интересно, продолжают совершенствоваться.

Каждый жесткий диск несет на своем борту некоторый объем SDR SDRAM-памяти (называемый кэш-памятью или буфером), нужный для того, чтобы немного сбалансировать разницу в производительности медленной механики и быстрой электроники. Выглядит этот кэш как самая обычная микросхема памяти, из надписей которой можно узнать ее характеристики (**рис. 13**). Представьте, что

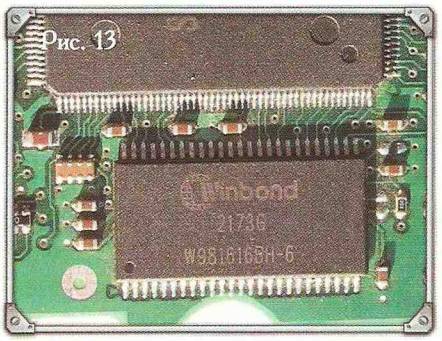
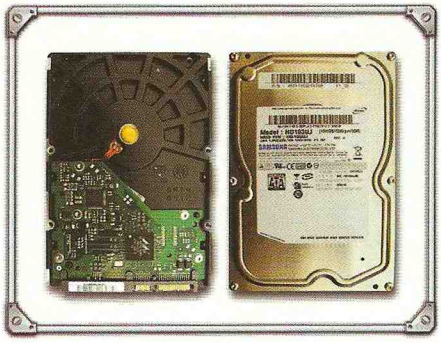
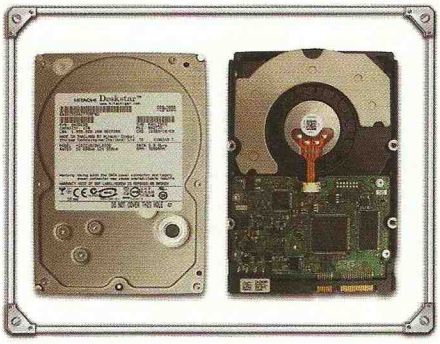


Рис. 13

накопителю требуется отыскать и передать в ОЗУ 100 килобайт данных. На поворот дисков и поиск нужного трека и сектора уйдет 12-20 миллисекунд, в зависимости от модели накопителя, а вот считанные из кэша данные доберутся от контроллера интерфейса к оперативной памяти за одну миллисекунду, а то и быстрее. Для одного файла это нормально, а если таких порций много, то можно только представить, как замедлится работа



Samsung_SpinPoint



HitachiDesktar



Seagate_ST

накопителя, лишенного буфера. Буферы современных винчестеров имеют размеры от двух мегабайт до тридцати двух.

Но нельзя считать, что можно добиться высокой производительности, просто установив в накопитель побольше памяти. Ведь буфер обладает свойствами предсказания считывания данных, а здесь без умной логики не обойтись.

Для примера можете попробовать прокрутить список в директории, насчитывающей огромное количество файлов (подойдет кэш оперы или IE). Так, накопитель с 4-х мегабайтным буфером заставит список дергаться во время плавного вращения колесика мышки, а накопитель с буфером 16 мегабайт покажет гораздо более плавную прокрутку. Но во время операций чтения и записи больших файлов, которые не помещаются в буфер, его эффективность уходит на задний план, уступая скорости чтения\записи с пластин.

* * *

Astra рассказал ещё много чего интересного, но я не записывал. Поэтому пересказал то, что помнил. Зато под вечер он показал мне четыре новых винчестера, объёмом по **1000 Гигабайт**. Объёмы внушают уважение, но, как оказалось, стоят они не так уж и дорого.

Передавать подробные рассказы о каждом винтике на этих HDD я не стану. Тем более, что зная устройство винчестера, легко разобраться с его сильными и слабыми сторонами даже по сухим характеристикам. Ну а для полной ясности я собрал всё, что нужно знать, в небольшую



WesternDigital

табличку. Там же и скоростные показатели каждого диска, разделённые на три участка — начало, середина и конец. Кстати, тут наглядно видно, почему операционную систему лучше ставить на раздел, который находится в начале диска (чаще всего диск «C:» попадает именно в начало).

Что же у нас получается в итоге?

В том, что касается **скоростных характеристик**, разницы между **Samsung**, **Hitachi** и **Seagate** обычный пользователь, скорее всего, не найдет. Исключение составляет только модель **WD**, оказавшаяся у кузнеца на руках. Этот диск благодаря меньшему кэшу и плавающей скорости вращения шпинделя потребляет меньше электроэнергии, но при этом страдает скорость работы. Так что геймерам лучше подыскать модель пошустрее.

В том, что касается **характеристик акустических** и особенно **термальных**, хуже всех показал себя пятипластинный бутерброд от Hitachi. Установив в паре несколько таких терабайтников, вы заставите системный блок своего компьютера стонать от жары и плясать от вибрации. Единственное, что может сделать эту модель привлекательной, это низкая цена (но пока с демпингом не спешат). С перегревом и шумом, конечно, можно бороться при помощи утилиты *Hitachi Future Tool*, но при этом придется пожертвовать скоростью времени доступа.

Таким образом, у жадного до гигабайтов геймера выбор сводится к двум вариантам — Samsung или Seagate. Но высокая плотность записи пластин Samsung позволила сделать терабайтный диск всего лишь с тремя пластинами. К каким выгодам это привело, можно посмотреть в таблице.

* * *

Кстати, я тоже увлёкся нанотехнической акупунктурой. Правда, совершенства ещё не достиг, так что пишу этот текст на компьютере Ягуара. Хотя аппарат у него не самый новый, процессорный кулер гудит высоковато... Должна быть чистая «ре», а гудит «фа-бемоль». Где мой молоточек +30? Щас всё починим.

* * *

Блин, какие ненадёжные компьютеры стали делать в последнее время! Одну деталь починишь, так сразу другая ломается! В общем, пришлось запустить последний исправный компьютер в ДЗВР, чтобы попрощаться. Собственно, на этом всё.

Пойду возьму молот посерьёзнее и всё быстренько починю.

Результаты Бенчмарка HD-Tune	Hitachi Deskstar HDS721010KLA	Samsung Spin Point F1 HD103UJ	Seagate ST 31000340AS	Western Digital WDC WD 1000FYPS-01ZKB0
Ориентировочная цена	170	175	180	180
Объём, Гб	1000	1000	1000	1000
Кэш	32	32	32	16
Частота вращения шпинделя, об/мин	7200	7200	7200	5400/7200
Передача данных в начале диска (Мб\сек)	82,9	113,7	108,4	75,8
Передача данных в середине диска (Мб\сек)	69,5	89,3	84,4	58,8
Передача данных в конце диска (Мб\сек)	41,5	54,8	49	35,8
Время поиска (мс.)	13,3	13,9	12,8	15
Нагрузка на интерфейс (Мб\сек)	162,6	153,8	127	122,2
Темературра °C	45	26	39	29
Количество пластин	5	3	4	4

XVI Міжнародна спеціалізована виставка телекомунікацій та інформаційних технологій

ТЕХНОЛОГІЇ ІІІ ТИСЯЧОЛІТТЯ ®

ІНФОРМАТИКА І ЗВ'ЯЗОК 2008

www.ictexpo.info
+38 (044) 451 41 60

IT-Expo'2008

XIX Міжнародна спеціалізована виставка **Інформаційні Технології 2008**

12...14 2008

Листопада November

МВЦ >> Броварський пр-т, 15 >> Київ >> Україна
IEC >> 15, Brovarskiy Prospekt >> Kyiv >> Ukraine

Організатори >> Organised by

ITE GROUP PLC

PREMIER EXPO

ITE LLC MOSCOW

Офіційний партнер >> Official partner

BUSINESS life
Індивідуальні мобільні рішення

Fres



Разработчик: Relic Entertainment
Издатель: THQ
Жанр: RTS\тактика
Дата выхода: 2009 год

Эта давным-давно созданная фирмой *Games Workshop* вселенная будто бы предназначена для того, чтобы на ее основе делать компьютерные игры. Ведь структура этого мира такова, что здесь могут совершенно спокойно ужиться и шутеры, и РТС, и воргеймы, и (теоретически) РПГ — за примерами далеко ходить не нужно. Однако качество этих примеров, как правило, оставляет желать много лучшего — еще несколько лет назад, за исключением парочки неплохих воргеймов, представить вселенную незнакомому с ней игроку было фактически нечем. Исключением стала **Warhammer 40k: Dawn Of War**, от краснознаменной и всенародно любимой **Relic Entertainment**, которая, как известно, плохих игр не делает по определению. Dawn Of War была не просто качественной игрой, но и внесла существенную лепту в развитие жанра РТС как такового. Естественно, за суперуспешным оригиналом последовали не менее успешные аддоны, в количестве аж трех штук. И вот, наконец, выдержав недолгое молчание, Relic не так давно анонсировала вторую часть.

* * *

Основные принципы, заложенные в геймплее оригинальной Dawn Of War, разработчики воплотили и более чем достойно развили в Company Of Heroes. И пройденный путь, видимо, было решено не повторять. Тем, кто жаждет от сиквела продолжения «мясных» идей оригинала, стоит притормозить — игра эволюционировала очень сильно. Даже жанр изменился, теперь «Сорокатысячник» — игра, гораздо больше напоминающая тактику, чем чистокровную РТС.

Во-первых, теперь можно забыть о постройке базы. Как таковой ее не будет, поэтому, не считая возможности в некоторых местах вызывать подкрепление, выполнять задания придется только с помощью тех войск, что доступны изначально. Вероятно, кроме собственно переориентации геймплея игры в совершенно другую плоскость, такой ход призван повысить ценность каждого отдельного бойца, заставить беречь каждую жизнь, а не бросать целые отряды в бессмысленную мясорубку. Волей-неволей придется поступать именно так, ибо количество подконтрольных сквадов теперь жестко лимитировано и составляет всего шесть единиц.

Естественно, в таких условиях придется беречь каждого подопечного. Те, кому удастся пережить несколько крупных сражений, и вовсе будут на вес золота — теперь юниты научились накапливать опыт и по мере продвижения получают всевозможные бонусы. Уж чего-чего, а ролевого элемента в оригинале ой как не хватало. Кроме того, в силу уменьшения масштабов сражений, значительный упор делается на персонификацию бойцов, вплоть до того, что у каждого воина в отряде будет собственное имя. К слову, выжившие будут переходить в следующие миссии и научатся использовать найденные предметы. И это еще не все — разработчики ставят перед собой цель научить воюющих адекватно реагировать друг на друга. По всемирной сети довольно давно бродит яркий пример, иллюстрирующий встречу варбосса орков и командира космодесанта — увидев, что последний вооружен двуручным молотом, орк скажет что-то вроде: «Хороший молот, но у меня все равно круче». Остается лишь надеяться, что таких приятных сюрпризов будет как можно больше.

Несмотря на все изменения, разработчики активно используют наработки из Company Of Heroes. Так, система укрытий перекочует именно оттуда. То есть укрыться можно будет практически в любом месте, будь то груда ящиков, остатки уничтоженной техники или воронка от снаряда, да и занять оборону в здании теперь никто не запрещает. Ну и как приятное дополнение — возможность это здание с землей сравнять. Пока еще точно не известно, будет ли разрушаемость полной, но фасады обрушиваются совершенно точно.

Исходя из того, что известно на данный момент (по большому счету, не так уж и много), лично мне новый Dawn Of War напоминает старенькую *Warhammer: Dark Omen*. Будет очень неплохо, если аналог подобной игры появится и во вселенной «сорокатысячника».

Касательно сюжета пока что ничего конкретного не известно, вот только местная архитектура кажется подозрительно знакомой, что наталкивает на мысли о продолжении истории оригинала. Также нас обещают забросить и в незнакомые места вроде тропиков и пустынь. Доподлинно известно, что будет кооперативный режим прохождения.

Вместо сердца в груди у нового творения Relic работает пламенный мотор *Essence 2.0*, первая версия которого отлично зарекомендовала себя в Company Of Heroes. И, нужно сказать, те

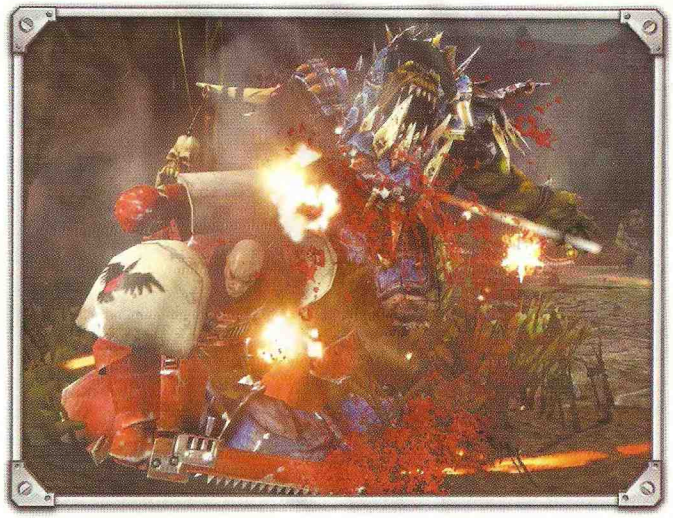


картины, что он рисует, действительно достойны уважения. Детализация моделей на уровне. Хотя вот текстурки могли бы быть и получше, да и с бампом, как мне кажется, разработчики немного переборщили. Зато неподдельную радость вызывают спецэффекты и отличная анимация, а к декалитрам кровищи, брызжущей во все стороны, добавилась возможность отстрелить вражине кусок брони (про расчлененку пока ничего не говорится, да



и вряд ли она появится — возрастной рейтинг). В целом графика выглядит на порядок лучше, чем в прошлом проекте Relic, а недоработки еще могут быть исправлены, благо до выхода игры остается достаточно времени.

Что касается сторон, ведущих борьбу на столь живописных пейзажах, то их обещают не меньше четырех, однако пока анонсировано лишь три — космодесантники (под наше командование снова попадут Кровавые Вороны), орки и Эльдары. Четвертой стороной, скорее всего, станет Хаос, ибо без него никуда. В фанатской среде также ходят упорные слухи о тиранидах, однако при заявленных масштабах сражений их появление сомнительно.



Вывод

А выводить-то особо и нечего. Продолжение такой игры, в такой вселенной, от такого разработчика... Эту игру определенно стоит ждать. Правда, до выхода Dawn Of War 2 остается достаточно много времени — «вторая заря» настанет не раньше 2009 года.

Платформа для победы

Самым взыскательным геймерам и экстремальным компьютерным энтузиастам адресована анонсированная на днях новая материнская плата **EVGA nForce 790i SLI FTW** (серийный номер 132-YW-E179-A1), которая является значительно доработанной версией представленной ранее модели *EVGA nForce 790i Ultra SLI*.

Материнка изготовлена с применением только высококачественных конденсаторов с твердым электролитом, имеет 8-фазную подсистему питания и рассчитана на совместную работу с процессорами Intel под Socket LGA775 с частотой системной шины 1600/1333/1066/800 МГц, такими, как Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Core 2 Duo, Pentium EE и Pentium. Кроме того, новинка снабжена такими наворотами, как Vdroop Control и Enthusiast BIOS Enhanced, и даже оснащена «оверклокерскими» кнопками Clear CMOS, Power и Reset.

Источник: 3Dnews.ru



Пара Albatron'ов

Компания *Albatron* добавила в ассортимент выпускаемых ею видеокарт собственные версии графического процессора **GeForce 9500 GT** от *NVIDIA*. Разработчики пока предлагают только две модели: **9500GT-256X** и **9500GT-512X**, укомплектованные памятью GDDR3 со 128-битным интерфейсом, объем которой составляет 256 и 512 Мб соответственно.

Обе видяхи могут похвастаться печатной платой нестандартного синего цвета, оборудованы однослотовой системой активного воздушного охлаждения, используют шину PCI Express 2.0 x16, а также снабжены парой разъемов DVI и одним HDTV-выходом, обладают 32 потоковыми процессорами, функционируют на частотах 550/1600 МГц (ядро/память), совместимы с DirectX 10.0 Shader Model 4.0 и поддерживают множество фирменных технологий.

Источник: 3Dnews.ru

Obi-Van wizzzerfan@mail.ru

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

Розробник: Lucas Arts
Видавець: Lucas Arts
Жанр: action
Сис. Вимоги: невідомі.
Дата випуску: На приставки — вересень 2008 року. На ПК поки що ніхто нічого не обіцяє. Але навіть якщо Lucas Arts вольовим рішенням відмовиться від прибутків, які можна отримати з продажу PC-версії, справжні фанати «Зоряних Воєн» повинні будуть замислитися щодо ідеї придбання консолі. Хто ж встоїть перед спокусою начистити пику самому Дарту Вейдеру?

Пам-пам-пам-па-ра-ра-рам (Імперський марш)

Вкожної відомої компанії в наші часи є своєрідна «візитівка». Наприклад, для Ubisoft, це— контракт з Томом Кленсі ☺, франчайзи «Принц Персії», «Splinter Cell» і серія ігор про Раймана і кролегів — кумирів Лара і т.д.

А от для моєї улюбленої компанії-розробника — Lucas Arts — такою візитівкою є серія ігор по ліцензії «Зоряних Війн». Зробили (або видали) вони їх чимало, починаючи з далекого минулого ігробудування і аж до 2005 року, коли побачила світ чудова стратегія від *Petroglyph — Empire at War*. Після цього — все, для ринку ПК настає повна тиша, і вже не лунають постріли бластерів та побажання джедаїв «Хай буде з тобою Сила». Здавалось, все, треба закидати за канапу свій світловий меч, але несподівано у 2007 році (хоча для уважних фанатів «ЗВ» анонс пролунав аж у 2004 році у вигляді одного-єдиного ролику про ніби-то «можливості нової фізичної системи». — *Прим. всезнайки-друга автора*).

Торік «Лукаси» анонсували якусь таємничу гру про «ЗВ», назва якої згодом була розкрита публіці. Нова гра made in galaxy far far away, буде носити назву **Star Wars Force Unleashed** (тобто «Безмежна Сила», якщо тотожно перекладати), і обіцяє вона бути останньою (☹ ☹ ☹) і, безперечно, найкрутішою.

Отже, зараз даних по грі мало, але ваш зовсім-не-вірний-але-товариський слуга-джедай таки спромігся роздобути трохи інфи. Зараз я її вам презентую.

What is your will, my master?

Сюжет, презентований у останньому представленному ролику, хоч і не такий оригінальний та глибокий, як у «КотОР», але все одно нічогенький. Головний герой — таємний учень Дарта Вейдера, якого той знайшов на планеті Кашик, коли шукав одного із останніх джедаїв. Коли Вейдер вже майже вколошкав джедая, його світловий меч несподівано вихопив маленький хлопчик. Без жодних фізичних зусиль. Самою Силою. І Вейдер зрозумів, що цього хлопця можна використати на користь сітхам. Доволі комічно виглядає сцена в ролику, коли такий грізний і великий Вейдер нахиляється до хлопця і ввічливо (!) каже: «Come with me». Взагалі, ролик дуже класний, всім фанатам творіння Лукаса раджу обов'язково подивитись. Він вільно гуляє Інтернетом, знайти його неважко.

Також розроб обіцяли ввести в гру щось на кшталт команди, яка буде так званим «темним аналогом» екіпажу «Тисячолітнього Соколу» (© оф. сайт!) з власним кораблем і відповідними причиндалами типу «дроїдів» і «дурних жартів» ☺. В ролику видно тільки трьох членів «екіпажу» — головного героя



власною персоною, красиву білявку (чи то вона сива?) і дроїда — темного С3РО ☺, над яким безжально знущався ГГ.

Тепер перейдемо до геймплею. Звичайно, якщо сам не грав, судити важко, але можна зробити висновок, що в грі буде місце як великим баталіям, так і загадкам. Буде багато приколів із Силою: усіляких «штовхань», «притягань» та безпосередньо «розбивань».

А скільки різних штук можна робити з предметами! Ви тільки уявіть: натиснув одну кнопку і здійняв у повітря здоровезний контейнер (як робив ГГ у одному із роликів), натиснув іншу — і контейнер вже летить на імперців-патрульних. Весело ☺. Взагалі, в грі буде стільки способів понівечити бідних ворогів, що їх аж шкода стає: можна поскидати на них щось (як я же писав вище) або поскидати їх на щось, щоб почути життєрадісний звук хрускіту кісток ☺, а можна просто послати на них пару блискавок (ноу-хау Палпатіна), і все, але це буде якось нецікаво...

Ну і кульмінацією гри стане фінальна дуель між ГГ і Дартом Вейдером. Завдяки фізичному движку нового покоління цей двобій, на мою думку, стане найяскравішою битвою між героями взагалі в історії ігор (так-так, я знаю, що перегинаю палицю, але ви тільки подивіться!).

Оскілки ви таємний учень Людини-в-Каструлі, то, відповідно, ніхто про вас не повинний знати. Навіть свої. Тому на протязі гри ви будете безжально мочити не тільки повстанців, а й солдат Імперії. Причина такої таємності — Імператор Палпатін, який може взнати про вас, надавати по каструлі великому В. і забрати вас до себе під крило. А чому б і ні? Якщо ГГ так володіє Силою від народження, то навіщо Його Величності екс-кращий пілот Республіки?

* * *

О_О!
(вираз обличчя автора після перегляду ролика та оцінювання візуальної частини гри)

Графіка — головний козир, фішка та турболазерна турель розробників. Ви тільки подивіться на ці моделі персонажів, деталізацію задників, ефекти, фізику... Порівняно із усіма попередніми екшенами по «ЗВ» — це небо... ні — космос та земля. Не знаю, може, то я такий запеклий фанат «ЗВ», або дійсно «Лукаси» попрацювали на славу, але візуальна частина гри поки що (ПОКИ ЩО) тягне на 11.5 з 12. Оцініть і ви. Не сподобається — пишіть на мило.

Про звук можу сказати одне — класно. Послухавши навіть пару хвилин аудіо, вже можна скласти перші враження про його якість.

May the Force be with you. Always

Що ж, «Безмежна Сила» обіцяє стати хедлайнером ігрових рейтингів та діжкою бальзаму на душу фанатам «ЗВ». Як кажуть американці: Must see, must have, must play.

Але в цій цистерні меду (*Прим. ред.* — Не плутати з діжкою бальзаму) є дві, а може, й більше, ложки дьогтю: поки що розробники нічого не казали про портування гри на ПК, тому залишається тільки сподіватись на краще...

Разработчик: TT Games
Издатель: LucasArts Entertainment
Системные требования:
✓ **минимальные:** Pentium III/Athlon 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 128 Мб видео; 4 Гб на винчестере
✓ **рекомендуемые:** Pentium 4/Athlon 64 3 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 512 Мб видео, 4 Гб на винчестере

МаД ЛОрД



Intro 1. ДЗВР

МаД ЛОрД зашел в кабинет Лара без стука, и сразу же услышал:

— О, ты-то мне и нужен! Садись, бери вот ручку и бланк, писать будешь.

Не удивляясь уже ничему, МаД сел за стол, достал ручку ценой в десять копеек и желтый бланк.

— Значит, так..., — пробубнел Лар, проверяя какие то бумаги, — пиши красивым почерком, чтоб значит там, — он значительно указал пальцем вверх, — оценили... Итак, пиши. Разработчик в лице *TT Games* и издатель в лице *LucasArts Entertainment* сделали три безошибочных хода при создании LEGO Indiana Jones: The Original Adventures. Во-первых, они использовали любимый фанами во всем мире бренд Индианы Джонса, который сейчас снова поднимается благодаря выходу четвертой серии приключений вечно живого Генри Джонса младшего...Есть? Тэ-ээкс... второй использованный ими ход заключался в создании интерактивных приключений Индианы в антураже Лего, который популярен не только среди детей, но и среди взрослых, которые хотят вспомнить детство. Записал?

— Ага... Шеф, а ты в Лего играл?

— Не суть важно... Третьим ходом было использовать уже известный бренд Лего в игростроении, который получил свою популярность благодаря таким играм, как LEGO Star Wars и LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy. Игры эти считаются знаковыми аркадами, и не продолжить славную традицию использования как известных в кинематографе брендов, так и бренда Лего было бы глупо. Так и была создана новая игра в этой серии, на сей раз посвященная человеку, активно ищущему приключений на свою... Шляпу. Так, это зачеркни. Напиши лучше следующее: Так и была создана новая игра в этой серии, посвященная бессмертному персонажу Харрисона Форда. Записал? Отлично, давай бланк мне.

— Шеф, а что это вообще было?

— Это было вступление к твоему новому отчету. У тебя же с ними всегда проблемы были, да? Ну вот, теперь не будет никаких проблем. 10% гонорара отдаешь мне. Все, ступай на задание.

— Какое такое задание?, — МаД уже обо всем догадался, но его разум всячески отрицал правду — его снова отправляют на задание по простенькой аркаде.

— Ты что, дурак? А, хотя чего я спрашиваю... — Лар нажал на кнопку у себя на столе и углубился в чтение своих бумаг. — И привези мне оттуда что-то... шляпу там, или еще чего...

МаД ЛОрД хотел сказать что ничего привозить не будет, потому что и на задание не отправится, и если его, МаД ЛОрДа, опять заставят, то он уволится и вообще примет истинную форму и разнесет ДЗВР к чертовой бабушке, и что отбирать 10% — безобразие... но как только он набрался духу высказать все это, то обнаружил, что уже в пластмассовых джунглях и может только мычать. «Черт...», — только и успел подумать он.

Intro 2. Личное

Когда-то, когда я был еще ужасным фанатом Звездных Войн, мне в руки попала игра LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy. Играть было не во что, а тут незатейливая игра, да еще и про Звездные Войны! Конечно, я сразу поставил ее, и даже поиграл какое-то время, но потом просто снес ее с жесткого диска и вспоминать даже не желал. И дело было не в том, что игра плоха — наоборот, «сам процесс» был замечательным (хоть и однообразным), все было как-то... как надо. По другому представить невозможно было. Задело меня другое, а именно — пародия на Звездные Войны. Вы ж не забыли, что я фанатом был? Ну вот, тогда (и сейчас тоже, но в меньшей мере) философские речи Креи или напряженные дуэли на лайтсейберах были гораздо ближе простого беганья вокруг, уничтожения всего, что есть, и глуповатых шуточек «по мотивам». В общем, игру я забросил.

Но когда мне предложили писать об Индиане (о да, именно так, подошли и говорят: «Нет, ну у нас, конечно, журнал не на резине печатается, и сейчас куча крутых проектов выходит... но если ТЫ напишешь хоть про Индиану, то весь тираж раскупят»), то я, недолго думая, согласился. Фанатом похождений бравого искателя приключений на свою шляпу я не был, хотя два фильма из трех (а теперь уже из четырех) я смотрел, и мне даже нравилось. А так как пародия на Инди мои фанатские чувства задеть не могла, то я надеялся в полной мере насладиться хваленым геймплеем, который, по слухам, именно в этой игре был отточен до идеала.

Вперед, в игру

Встречает нас очень милое главное меню, в котором играет знакомая всем, кто хоть раз смотрел фильмы про доктора Генри младшего, музыка. Особого в меню ничего нету, разве что, нажав на кнопку «Coming soon», вы увидите трейлер к Лего Бетмену.

Начав новую игру, вы с головой окунетесь в постановку приключений Индии с использованием Лего. Для тех, кто с серией

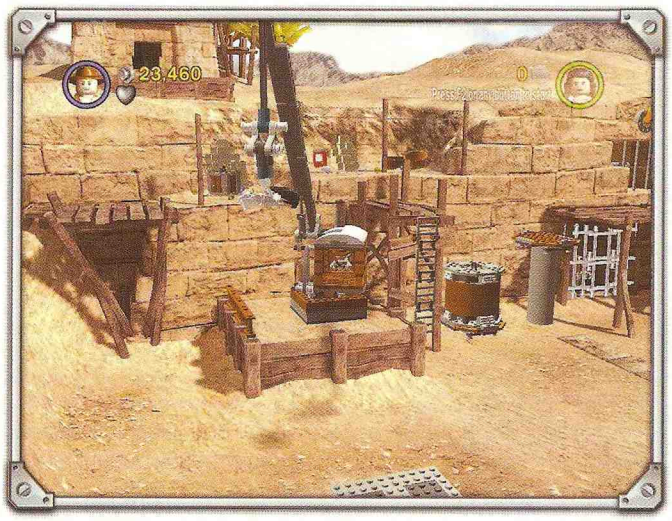


не знаком, поясню — из Лего сделано абсолютно все. Сделана аудитория, в которой Инди дает лекцию. Сделаны студенты. Сделан сам Доктор Джонс. Сделана его шляпа (Да! Отдельной деталью, чтоб вы знали!). Да, свершилась мечта детства — любимые всеми пластмассовые человечки ожили, и стали чистить друг другу рожи, иногда отвлекаясь на «поболтать», а точнее, разыграть пантомиму — говорить персонажи в игре не умеют.

Но что-то я забегаю вперед. Итак, игра начинается с простенького «туториала», а по совместительству — первого экранизированного приключения Индианы. Бравый любитель получить по шляпе отправился с группой таких же любителей в джунгли, на поиски... чего-то.

Опять забегая вперед, скажу — если вы не смотрели фильмы, то играть в надежде получить весь **сюжет** в более интересной форме не стоит. Это пародия, но не пересказ сюжета. Конечно, отсебятины и упущений почти нет, но одно то, что персонажи говорить-то не умеют, отнимают у игры возможность этот сюжет доступно подать, а у игрока — понять, в чем же дело.

Так вот. Именно в джунглях мы и познакомимся со всеми способностями Инди. Любитель огрести по лицу умеет **драться** (при-



чем использовать может не только кулаки, но и, в общем, все, что поднимет), использовать **огнестрельное оружие** (которого тоже хватает), ломать-собирать всяческие **предметы** (об этом чуть попозже), махать своим **кнутом** (не только бить им противников, но еще и притягивать предметы и даже использовать его при прыжках через пропасть), бросать все, что под руку попадется и использовать различные предметы по назначению. Честное слово, если бы Хан Соло обладал теми же возможностями, что и Инди, его бы сразу записали в Орден Мастером Джедаев, и выдали бы световой меч, световой кнут и световую шляпу.

А что за предметы такие, которые Инди умеет «использовать по назначению»? Да и разрушать-собирать... Допустим, с «разрушать» все понятно, а вот собирать... Но обо всем по порядку.

Часто на уровне можно найти такие вещи, как, например, лопата, гаечный ключ, книга, или, допустим, часть механизма. Все это Инди может поднять и обратить себе на пользу. Например, лопатой (что логично) можно выкопать артефакт и (что еще логичней для геймеров) дать кому-то по лицу. Гаечным ключом можно чинить механизмы и тоже бить по лицу. Книгу, к сожалению, почитать на досуге не дадут, зато ее можно использовать, чтобы расшифровать таинственные символы на стенах (мини-игра на память), ну, а части механизма нужно что? Правильно, вставить туда, где их не хватает.

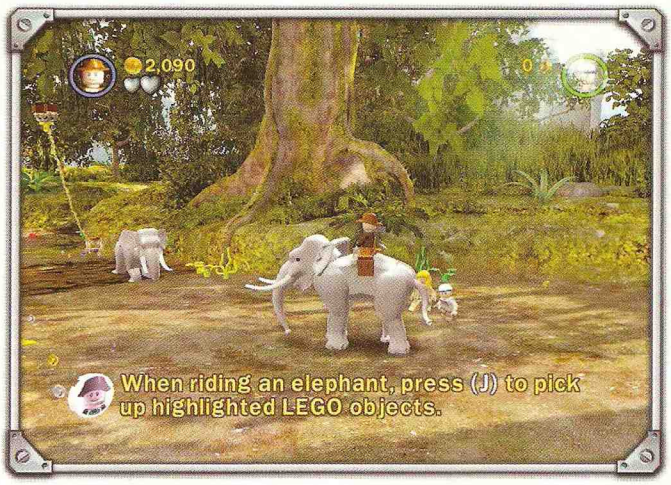
Но и это еще не все. Следуя принципу «мы с Тамарой ходим парой», Инди один на поиски приключений не ходит. За ним всегда бегает **помощник**, а порой и два. У всех есть свои особенности — девушки, например, благодаря своей ловкости выше прыгают (а одна вообще умеет своим голосом стекло бить), малыши могут пролезть там, где Инди, даже втрое сложившись, не пролезет, а местные культисты умеют управлять гигантскими человекоподобными... статуями.

Кстати, о «дать по лицу». Боевка в игре проста как гвоздь в стакане с водкой, но выглядит просто шикарно. Инди бьет одного немца кулаком по лицу, второго хватает и швыряет об стену, третьего кнутом, и, забрав у него пистолет, расстреливает четвертого. Адреналин!

И да, если вам вдруг скажут что «Индиана Джонс» — игра для детей, то смело бросайте этому человеку набор Лего в лицо. Мало того, что в игре присутствует расчлененка (Да! Убивая врага, куда бы вы не ударили его, вы одним махом отбиваете ему руки, ноги и голову — таковы законы Лего. Каждая разбитая моделька распадается на все свои составляющие, которые весело разлетаются во все стороны), так ведь еще и элементы садо-мазо есть... правильно, в виде кнута. Был у меня момент один... Однажды мне надоело искать выход из локации, и я решил побуянить. Дело было в каком-то арабском городе, и по улицам ходили гражданские. С криком «Ща я вам напомню «Постал»!!!» я взял в одну руку кнут, а в другую лопату, и погнался за несчастными гражданскими, сначала оглушая их кнутом, а потом добивая лопатой, естественно, отбивая им руки, ноги, голову... Такого даже в Постале не было. Так что я бы не удивился, если бы игре дали рейтинг 18+ и комментарий «Игра с кнутом и расчлененкой. Цивилизованным людям в руки не давать».

Мы в игре. Ну и?..

Но что то я все о расчлененке, а собственно на вопрос «а как в это играется-то?» не ответил. Играется весело. Инди весело дерется с фрицами, бросается стульями и вообще ведет себя, как человек в голубом берете на День Десантника. Когда враги заканчиваются — решает загадки, которые ооооочень просты, но, как говорил, кажется, Бато, «если начать думать не в ту сторону», то это все. Можно полчаса ходить вокруг да около. Приведу пример — есть дверь, перед ней платформа. Если встать на платформу (даже вдвоем), то ничего не случится. Есть еще куча механизмов и... конь. Я понажимал все, поскакал на коне немного, побегал еще... Потом меня переклинило, я сел на коня и стал скакать вокруг своей спутницы. Один раз я случайно наступил на платформу, и дверь открылась...



Так же бесит прыгание по платформам. Ну не прыгун я, не прыгун! Да, камера НАКОНЕЦ-ТО сделана по-человечески, и прыгать почти ничего не мешает, но это все равно бесит — по двадцать раз падать в одну и ту же пропасть.

Кстати, насчет падать и геройски погибать. Вы заметили, что когда вы разбиваете что-то, оттуда выпадают монетки? Их еще можно использовать между миссиями для покупки разных плюшек. Так вот, когда наш персонаж погибает, то из него выпадает некая сумма (ее потом еще и поднять можно), а персонаж снова возрождается. А даже если монеток нет, то все равно возрождается. Вот так. Так что пройти игру сможет кто угодно, абы терпения хватило.

Так вот, о процессе. Кроме всего прочего, Инди еще умеет управлять машинами, мотоциклами и ездовыми животными. Как управ-



лять машинами, чтобы не разнести все вокруг, я так и не понял, но мне и так нравится ☺ Ездовые животные... ну, единственно полезным из них я считаю слона... потомушо давить умеет.

Вообще, радует внимание разработчиков к деталям. Инди, к примеру, как и в фильме, боится змей, в шкафу можно найти пару скелетов, а взамен вожделенного артефакта Инди предлагает врагам народа голову С-3РО. Вроде бы мелочи, но они создают очень теплую атмосферу игры.

О **музыке** и **звуках** говорить, собственно, нечего — музыка шикарна, и как-то настраивает на нужный лад — вот мы деремся с врагами народа на крыше несущегося к своей судьбе грузовика, и играет очень энергичная (но все же в стиле Индианы) мелодия, а вот мы идем по таинственному подземелью, вокруг ловушки, опасность, и мелодия соответствует. Звуки... Ну, звуки как звуки. Единственное что, озвучка персонажей порой напрягает. Нет, актеры не читают текст с неправильными интонациями, все нормально. Они его вообще не читают — персонажи не разговаривают. Но постоянное «эх!» и «ух!» Инди начинает напрягать после пары часов игры.

А теперь немного о плохом. Как бы товарищи разработчики не любили детали, но ближе к концу первой трети игры меня стала одолевать смертная скука. Да, я видел все плюсы игры, и понимал, что любителям аркад игра придется по вкусу, но меня она вгоняла в депрессию. Все повторялось снова и снова — загадка, фрицы, разрушить все. Дошло до того, что после выхода из игры я пообещал дорогой редакции, что никогда в жизни больше это не запущу. Все почему? Потому, что меня утомляет однообразный игровой процесс, причем очень быстро. Я даже гениальнейшие RPG не могу пройти до конца, потому что устаю от боев. Но это же не RPG, тут процесс действительно однообразен, и разбавить его нечем! Поэтому тем, кто фанатом аркад не является, я бы советовал играть часто, но недолго, и в перерывах заниматься чем-то совсем посторонним. Надоест потому что.

* * *

В общем-то, игра получилась просто замечательной. Прекрасный дизайн локаций, замечательные бои, простенький, но порой весьма уместный юмор, красивая (но, опять же, не «Кризис») графика, и теплая-теплая атмосфера. Любители аркад побежали в магазин еще до вывода, любители Индианы Джонса, надо думать, тоже. Что до остальных — берите, не пожалеете. Если не переборщить с дозировкой, то этот наркотик отпустит не скоро.

Искренне свой, MaD LOrD



Андрей КВАШУК aka Rikki-tikki-tavi

EXPERIENCE 112

Разработчик: Lexis Numerique
Издатель у них: The Adventure Company
Издатель у нас: «Новый Диск»
Жанр: Адвентюра
Системные требования: CPU 2.0 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Вы слышали? Игры *хавают моск*. Они не размениваются на мелочи, как *онемэ*, и *пажирайут* его целиком...

Почему мировая общественность не нападает, например, на театры? Почему школьники не душат подружек, подражая любимому персонажу Шекспира, а корейский любитель классической музыки не убивает приятеля, отказавшегося продать ему билет в филармонию? Что же такое есть в кремниевых исчадиях, что пополняет ряды «принявших тёмную сторону силы»?

Ответ давно известен всем, и настолько затаскан, что за его произнесение впору уже банить, особенно на страницах МИКа. Игры легче впускают в себя. Игрой можно управлять, она — ощутимей любого другого вида искусства. Ты принимаешь в ней прямое участие, причём почти всегда роль, отведённая тебе, далеко не второстепенна.

Насколько же глубоко мы можем войти в игру (или она — в нас)? У нас тряслись руки и мутилось в глазах вместе с героями Call of Duty и Call of Chtulhu, мы выпрыгивали из-под несущейся на нас машины в Fahrenheit... Прошедшие «Вангеров» могут вспомнить, ЧЕМ же в результате оказались Вангеры на САМОМ деле... Но лично для меня непревзойдённым в искусстве пересечения с реальностью остаётся Хидео Кодзима с его монументальной Metal Gear (о первой части очень удачно, пусть и немного неполно, рассказал в Пантеоне Бато).

И всё же, какой бы ролевой не была игра, вы — это вы. Перед монитором и с верной мышью в руках.

А теперь представьте, что ваша роль в игре — и есть Здесь и Сейчас. С мышью и клавиатурой, перед монитором. И — в игре.

Забегая вперёд (и одновременно подводя итог), скажу: разработчики из Lexis Numerique совершили прорыв. Они придумали нечто, чего раньше не было. И (другого объяснения я не нахожу) подобно Эйнштейну, Тесле и прочим любимцам передач «Совершенно секретно», узрев сотворённое, поняли — человечество к такому не готово. И угробили свою идею. Потому как рассматриваемая сегодня игра, доведённая до ума, могла бы без труда, мелкими порциями, вволю откушать *моска* любого неравнодушного к играм человека. Получившийся же продукт может *моск* разве что надкусить. А то и вовсе лизнуть.

А так всё хорошо начиналось...

Тесная каюта танкера. Слабый свет лампочки. С потолка свисают корни каких-то растений. Кушетка. На кушетке в полутьме кто-то лежит. Девушка. Картинка явно не статичная, но ничего не происходит. Девушка не двигается. Еле заметно качается лампочка. Далёкие шумы... Картинка эта, кстати, не заполняет всего монитора. На экране — явно какая-то ОС, открыто одно окно (в верхнем уголке можно даже узнать знакомые «закрыть» и «свернуть»), а в нём — вышеописанное изображение. Водим мышкой — по экрану ездит курсор. Потаскав по десктопу окно и убедившись, что оно таскается, погружаемся в созерцание содержимого. (Делать-то всё равно больше ничего не дают, даже ESC не работает). Девушка на койке просыпается и, держась за голову и бормоча о том, что ничего не помнит, начинает оглядываться. «Камера наблюдения!» — лезет руками прямо в «экран», изображение прыгает и снежит. «Эй, меня кто-нибудь слышит? Активируйте камеру! Там есть такая кнопочка... (кнопочка услужливо мигает) Если меня кто-нибудь слышит, кивните камерой!» Тянем камеру вверх-вниз. «Слава Богу! Значит, я здесь не одна. Ты из лаборатории? Кивни, если да». И вот тут... Кто же я? Кто там, в игре, сидит за пультом? Что я знаю обо мне? Мотаю камерой «нет». «Нет? Кто же? Из военных? Хм... Слушай. Мне нужна твоя помощь. У тебя там есть доступ к управлению системы безопасности. Помоги мне выйти. Набери пароль... Вот он (пишет пароль на руке) Вот. По буквам — И-Д-Э-Н.»

Это немой восторг. Это — дистант-контроль адвентюра? Я не играю главным героем — я только ПОМОГАЮ ему. Она знает о системе безопасности и устройстве корабля больше меня, но пользоваться знаниями она не может, зато могу я, и связь между нами — система камер наблюдения. Она говорит, что мне делать, я подсказываю, что делать ей — открываю нужную дверь, зажигаю нужную лампочку. Она подсказывает пароли и тонкости управления камерами.

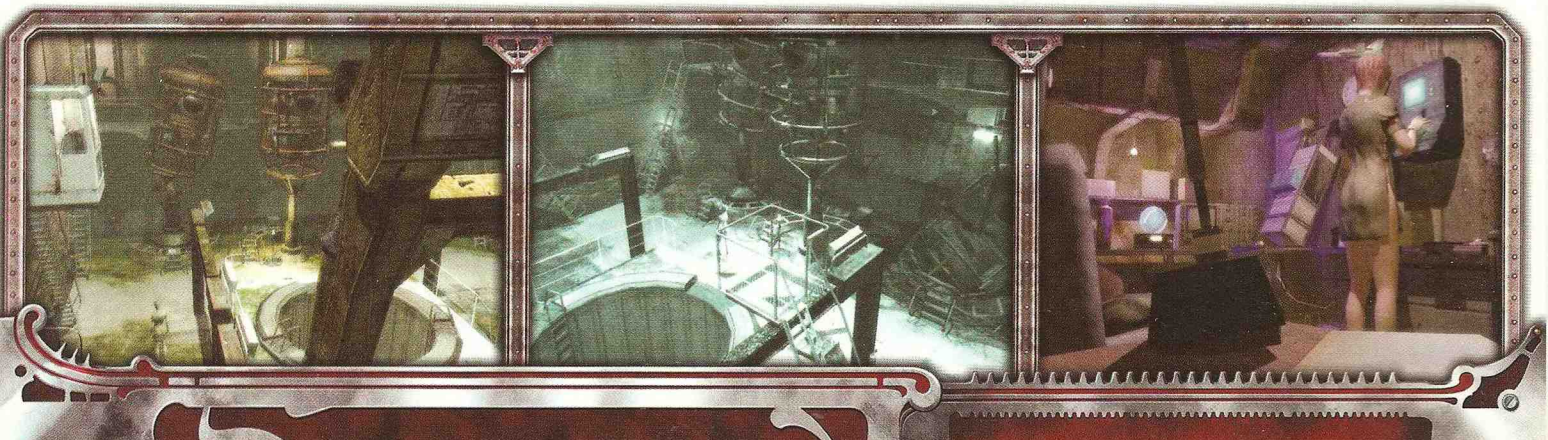
Что же здесь произошло? Что это за загадочный танкер? Кто эта девушка со странным флюоресцирующим амулетом на шее?

И вот тут... На этом самом месте...

Интересная часть заканчивается.

Всё, что успеет нафантазировать геймер — интересный и непредсказуемый сюжет, напряжённая атмосфера, увлекательные головоломки, и главное — прелести принципиально нового геймплея — остаётся при нём. В игре ничего из вышеперечисленного так и не появится.

То есть геймплей — будет. Он никуда не денется. Есть карта палубы, на которой отмечены объекты — камеры, лампочки, двери и собственно главная героиня. Вы можете включить до трёх камер одновременно (Некоторые, кстати, грешат помехами и расфокусировкой. Атмосфера? Атмосфера!), следя нашей подопечной. Переключение между камерами и картой страшно неудобное (На что жаловаться в принципе грех — кто сказал, что офицеру охраны легко? Тоже атмосфера). Лампочки служат для того, чтобы ука-



зывать Лее (как вскоре выясняется, так зовут героиню), куда идти. И вот тут... Найдите в статье предложение «Это немой восторг» и смело зачеркните следующее за ним. Дистантность адвентюры исчезает. У члена исследовательской группы, доктора Леи Николс, абсолютно отсутствует собственное мнение. Напрочь. Зная танкер как свои пять пальцев, она никуда не пойдёт, пока мы не мигнём ей лампочкой! Даже если она знает, куда и зачем надо идти (А кому же знать, как не ей? Она сама и говорит: «Сейчас нам за тем-то и тем-то надо туда-то и туда-то»), а цель — комната за углом, она сама с места не сдвинется! Кстати, забыл сказать: время в игре не идёт. Нет, это, конечно, адвентюра... И всё же: Лею можно оставить без присмотра на какое угодно время (паузы нет, менюшки игру тоже не останавливают) — она так и будет безропотно вас ждать. Ни слова не скажет! И это при том, что первый пароль, который она просит набрать — она действительно просит! Попробуй ещё не набери! «Эй, ты слышишь? Набери ЭТОТ пароль. Там должна быть такая панелька...» Вот! Сразу понимаешь — с ней придётся считаться. Она ждёт. Куда там! С подобными иллюзиями расстаёшься уже во второй локации.

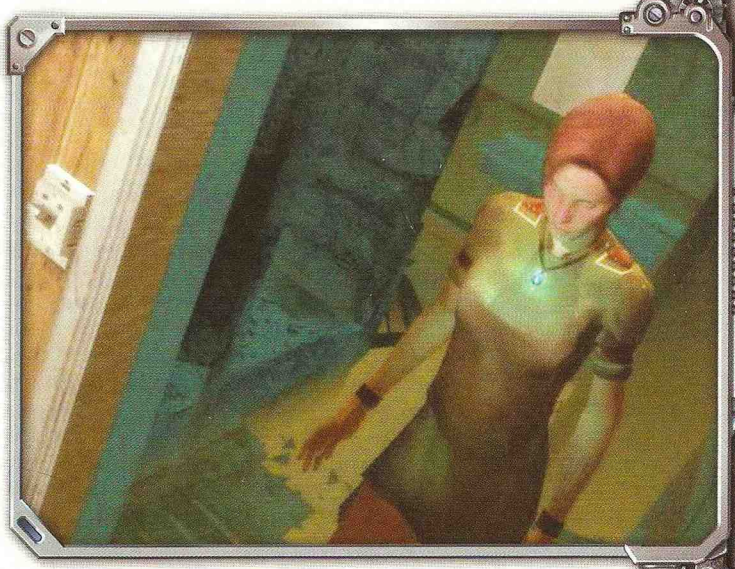
Вот представьте: подходит она к терминалу и говорит: «О! Терми-нал». Наклоняется над клавиатурой, и продолжает «А введи-ка мне код доступа. Он должен быть в аккаунте у того-то и того-то». И — поехало. В системе безопасности есть целая система аккаунтов, защищённых при этом довольно причудливо — логин и пароль, а внутри — ящик с письмами и... другой ящик с письмами, под другим паролем. Типа, более личные письма. (Хотя это имеет смысл — судя по перечитанной горе корреспонденции личного состава, выдача своих и чужих паролей друг другу на этой базе — что-то вроде доброй традиции: это делается как знак доверия, как попытка кого-нибудь очернить, даже как составляющая признания в любви!). И начинается — лезем в ящик, находим там в одном из писем пароль от другого ящика, который мы когда-то раньше открыли, да не полностью, а в нём — от ещё одного, а там — аудиозапись с ещё одним паролем и логином... Всё это время наша подопечная стоит, простите, нагнувшись над терминалом и благодушно, не возмущаясь, ждёт, пока ей, простите, введут код доступа. Отогнать её оттуда нельзя никак, кроме как вводом кода, сохраниться в этот момент тоже нельзя (как бы active time event (далее-ATE)). А игра, кстати, в любой момент может вылететь в Винду (подробнее на её глючности мы остановимся позже). Прибавьте к этому тот факт, что у учёных в ходу шифрование паролей квадратом Полибия и шифром Блеза де Виженере. Сами квадраты можно, конечно, и запомнить (бугага), либо же каждый раз лазить в почту одного из учёных, чтобы расшифровать новый пароль (потрудитесь запомнить, к какому именно — нигде в «заметках» квадраты не осядут).

Только не подумайте — я-то как раз поклонник *хардкорности и олдскульности*. Расшифровывать пароли и лазить в дебрях документов — это чуть ли не самый увлекательный момент в игре. Сидишь с листом бумаги и карандашом, на экране открыто несколько окон... Пожалуй, это один из самых атмосферных элементов, переживших первую локацию. Но всё остальное — это ж сил никаких нет... Сюжет практически с самого начала скатывается в такую заштампованную нудоту, что просто выть хочется. Если можно, я даже пытаться передать не стану. Это какие-то *Эгыпет и Кэлты* ©, только на Sci-fi манер. Причём имейте в виду — за редкими исключениями в виде роликов, весь сюжет будет подаваться именно текстово. Так же обстоит дело с персонажами, чью переписку мы хронически прочёсываем и чьи диалоги время от времени всплывают в видениях героини. А именно — никак. Нудно и уныло.

Отдельным пунктом стоит выделить динамику игры. Героиня не бегает, она ходит. Ужасно медленно. Причём в ATE ситуация сохраняется. Например, Лее надо пройти через всю палубу, чтобы отнести предмет (Господи, «предмет»... Как дико звучит... Инвентаря-то нет). И она идёт. Нет, идёоооот..... В конце ATE игру выбрасывает. Загружаемся. И если забыть непосредственно перед началом сего медитативного действа сохраниться — снова наблюдаем неспешный шаг Леи. (Сохраниться нельзя, вы же помните?). И гадаем — выкинет на этот раз? Или пронесёт?

Кстати, о «выкинет», раз уж мы вспомнили. Когда я проходил «Ведьмака» — следовал одному правилу: выкинуло — выключаю и спать. Поначалу «Эксперимент» я пытался проходить по тому же принципу... Ну, вы поняли.

Игра, кстати, при графике уровня Silent Hill 2 и убогих текстурах умудряется тормозить (Athlon 4000, 1024 RAM, GeForce



7600GT). Глюки и баги также на месте — открывая Лее дверь, будьте готовы, что дверь откроется только на карте, не открывшись в игре. Героиня влезет в закрытую дверь и останется там ждать перезапуска игры.

Зато музыка — исключительно хороша! Пробирает. Жаль её, музыку. Старается, а толку...

Понимаете, что получается в итоге? Игра с просто таки невероятным потенциалом. При подобном геймплее можно такого наворотить! Так нервы натянуть! В самой первой локации есть одна сцена... Но ведь только одна! А дальше — всё. Куда оно дальше девается? Другого объяснения, кроме того, что я



предположил в начале, я не вижу. Так смачно загубить великолепное начинание можно, по-моему, только намеренно. Кто не верит — посмотрите сами. (Внимание! Предыдущее предложение ни в коей мере не стоит воспринимать как совет покупать игру! Хотя... всё равно никто не обращает внимания на предупреждения об опасности. И уровень продаж Lada Racing Club — тому наилучшее подтверждение).

Fres

Кодекс войны
Высшая раса

Разработчик: 1С: Ino-co
Издатель: 1С
Жанр: wargame
Системные требования: Процессор 2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео; 3 Гб на жестком диске

Все-таки, интересная штука эта игровая индустрия. Интересная и быстро изменяющаяся — не успеешь оглянуться, как одна тенденция уже сменила другую, а на смену ей уже спешит третья. Взять хотя бы разработку аддонов в одном конкретном жанре — стратегиях. Именно они дают, пожалуй, самую благоприятную почву для разработки дополнений, ведь ничего не стоит при минимальных затратах наклепать в редакторе новых миссий и выпустить их в тираж. А что, фанаты будут довольны, особенно если оригинал оказался успешным. Геймеры со стажем, вероятно, помнят, что лет где-то пять-шесть назад дела по большей части обстояли именно так. Но времена изменились, индустрия окрепла, геймер поумнел и уже не клюет на проверенную временем наживку. Теперь игроку нужно нечто большее, чем жалкая кучка новых миссий и парочка юнитов в придачу. Интересно, понимали ли это в *1С*, когда принимались за разработку дополнения **«Высшая раса»** к замечательному по всем меркам прошлогоднему варгейму **«Кодекс войны»**.

Аддон из прошлого

Вообще-то дай 1С разработчикам из *Ino-Co* при разработке оригинальной игры немного большие сроки, и «Высшую расу» мы бы с вами, вероятно, не увидели. Дело в том, что при игре в оригинальный «Кодекс» местами были отчетливо заметны следы геймдизайнерских ножниц. Особенно это касалось гномо-эльфийского союза, кампания за который выглядела совсем уж кастрированной. Собственно, основной задачей аддона и является попытка наконец привести проект в законченный вид.

Тех, кто по каким-либо причинам пропустил в свое время «Кодекс войны», вероятно, стоит ввести в курс дела. Итак, «Кодекс войны» — гексогональный варгейм, скроенный по лекалам отборных представителей жанра и вобравший из них все лучшее. Игра — почти олд-скул в современной обертке, и в то же время несложная в освоении, доступная и понятная каждому. По сути, по разделенной на шестиугольники карте всего лишь носятся отряды противоборствующих сторон, попеременно пытающиеся уничтожить друг друга. Как, в общем-то, и в любой игре подобного рода. Однако на исход как всей битвы, так и каждой локальной стычки влияет куча факторов: численность бойцов в отряде, местность, состояние, навыки и т. д. В итоге получается очень интересно, да и серое вещество приходится подключать постоянно.

Самое большое завоевание аддона — **новая кампания**. И, естественно, за столь беспринципно обиженных в оригинале эльфов, для которых, к слову, союз с рыжебородыми остался в прошлом. Знакомьтесь: Саггетель — хладнокровный воин-рейнджер и волшебница Гильвен, — основные персонажи, плечом к плечу с которыми придется пройти всю кампанию.

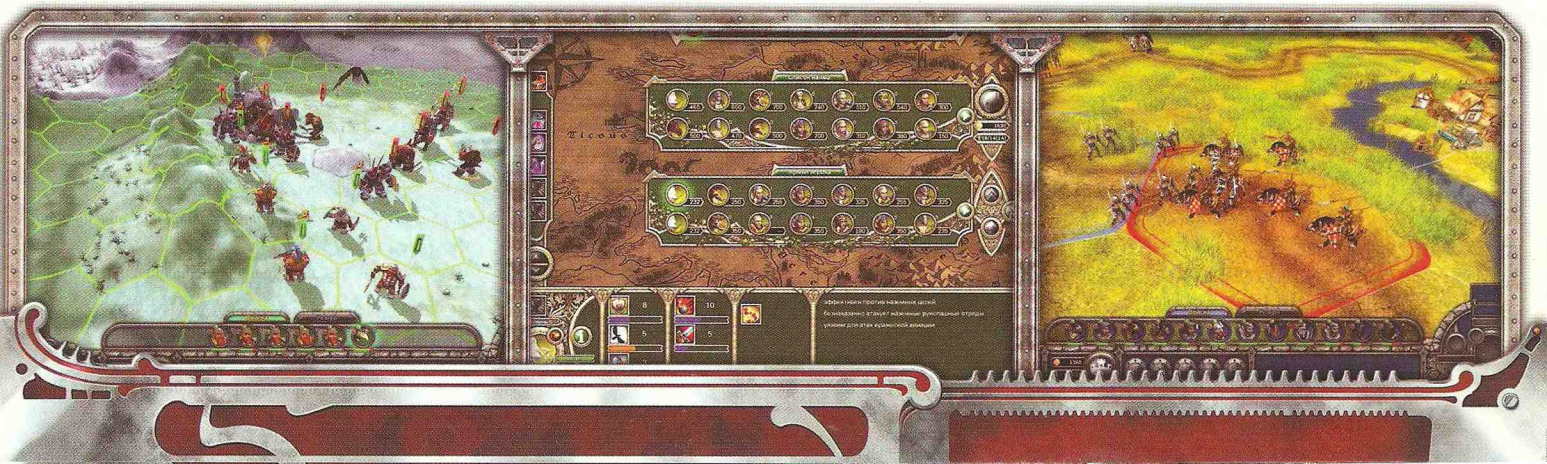
Персонажи теперь стали гораздо более харизматичными, хотя заставить себя сопереживать им все равно трудно — не того пошиба герои. Да и сюжет по-прежнему ужасен, пропитан банальностями и излишним пафосом. История об уничтожении Великого дерева эльфов и маге, укравшем мощнейший артефакт, вызывает исключительно отрицательные эмоции, ибо как в играх, так и в литературе нечто подобное обыгрывалось множество раз. Благо в варгеймах сюжет стоит чуть ли не на последнем месте, и от него, при желании, можно попросту абстрагироваться, сконцентрировавшись на геймплее.

Еще одно значимое нововведение — появление в кампании некоторого элемента нелинейности. Полной свободы нам, конечно, не дают, но время от времени все же можно сделать выбор. Приходится решать, что лучше: прорываться через земли проклятых или отбивать нападки разбойников; спасать пленных из лап людей либо огров; сражаться с гномами или испытать на себе гнев их бога. Очень приятное нововведение, да и реплейабилити повышает существенно.

Для особо умелых полководцев также по ходу кампании приготовлены бонусные миссии, открывающиеся только в случае прохождения задания на «золото». Играть здесь придется не за остроухих, так что войска можно не экономить — все равно командовать ими придется первый и последний раз. Такой ход разработчиков помогает немного отвлечься и развеяться, да и разнообразие вносит. Правда, создатели не стесняясь используют повторно материалы из оригинала — скажем, ту же оборону Силента мы уже видели, разве что с другими героями. За победу причитается мощный артефакт, способный значительно усилить любого из эльфов Саггетеля.

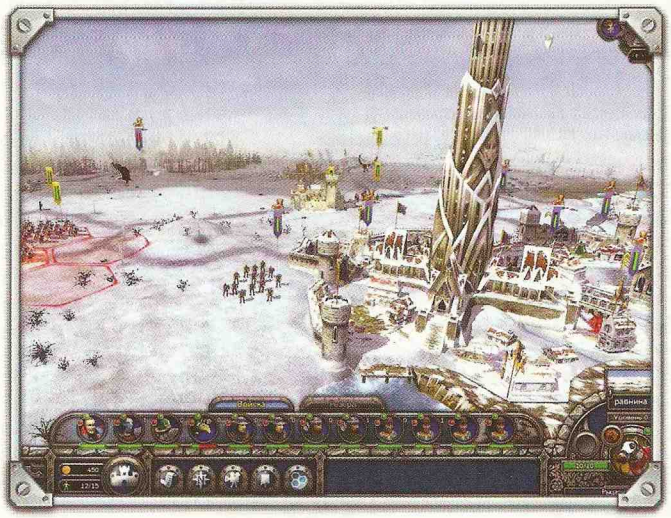
Эти самые артефакты стали попадаться гораздо чаще, мощность их выросла, да и враги снабжены ими в больших количествах. Однако эльфов это не спасает. Как ни прискорбно, но даже после выхода дополнения эльфы, как раса, все так же выглядят неполноценными, хоть и в меньшей степени. Сразу же бросается в глаза то, что ушастые вынуждены обходиться без скаутов. По идее, эту роль должны были играть лучники, перебравшие на себя часть скаутских умений (да и само по себе эльфийское войско достаточно глазастое и мобильное), но на деле наносить быстрые кинжальные атаки и ослаблять противника стало на порядок сложнее. Дерево развития иначе как кастрированным не назовешь — у каждого отряда есть аж один вариант, что, естественно, сильно уменьшает простор для тех, кто привык создавать армию своими руками.

Основная загвоздка заключается в том, что аддон, кроме новой порции карт, объединенных в кампанию, и старых-новых эльфов не



может предложить игроку практически ничего (за исключением мелких доработок, о которых ниже). «Высшая раса» сделана по той самой схеме, что описана в начале статьи — добро пожаловать на пять лет назад. При том минимуме, который был потрачен на разработку (я более чем уверен, что весь «эльфийский» контент был готов еще при разработке оригинала), издатель получит прибыль в любом случае. Да и вообще, похоже, 1С решила сделать из «Кодекса войны» дойную корову, поставив производство не несущих ничего нового мини-дополнений на промышленные рельсы. Два из них, **«Рейнджеры»** и **«Осада»**, уже в продаже, а до конца года появится еще одно. Нужно ли говорить, что такое вот конвейерное производство не радует игроков, а значит, не идет на пользу серии.

Однако вернемся к эльфам. Самое интересное, что в «Высшую расу», несмотря на то, что она не привносит в игру ничего нового, играется очень даже неплохо. Этим она всецело обязана оригиналу, откуда целиком и перекочевал геймплей. Игровой процесс глубок и, как и раньше, способен пригвоздить к стулу на долгие-долгие часы. На полное прохождение аддона придется затратить довольно много



времени, чему активно способствует сильно возросшая сложность. Врагов теперь на порядок больше, они сильнее и ведут себя более разумно, чем раньше. Каждая миссия теперь превращается в настоящее испытание, что уж говорить о «золотой» победе, которая теперь вряд ли достанется кому-либо, кроме маститых хардкорщиков или любителей сейв\лоада.



Интерфейс, конечно же, практически не изменился, хотя у многих игроков были к нему вполне обоснованные претензии. И действительно, он красив, но со временем обнаруживается его некоторая перегруженность и неэргономичность. В то же время он вполне справляется с поставленными задачами. Появилась подсветка пути, по которому будет передвигаться отряд, и зон, которые можно атаковать.

Естественно, никакие изменения не затронули и визуальную сторону. Краснознаменный движок «Магии крови», на котором 1С выпускает чуть ли не все свои флагманские проекты, уже потрепан временем, но все же умудряется выдавать вполне удобоваримую картинку. Звук нормальный. А вот что радует, так это полная безглючность. «Эльфийский» аддон, равно как и оригинал, поразительно стабилен, особенно на фоне подавляющего большинства СНГшных проектов.

* * *

Естественно, что в аддоне, выпущенном всего через полгода после релиза игры, не стоит ожидать каких-либо откровений. Собственно, ничего принципиально нового по сравнению с самим «Кодексом войны» мы и не увидели. Да, он хорош, как хорош сам «Кодекс». Однако «Высшую расу» можно посоветовать только тем, кто вдоволь поиграл в оригинал. Для знакомства с серией она совершенно не подходит из-за зашкаливающей сложности.

Но игра все же хорошая, да. Благодаря оригиналу.

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

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

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

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

HI-TECH CLUB

Подписной купон ищи в журнале!

hi-Tech PRO
Мир связи
МОЙ КОМПЬЮТЕР

Алексей ТУР aka leprecon, leprec@rambler.ru



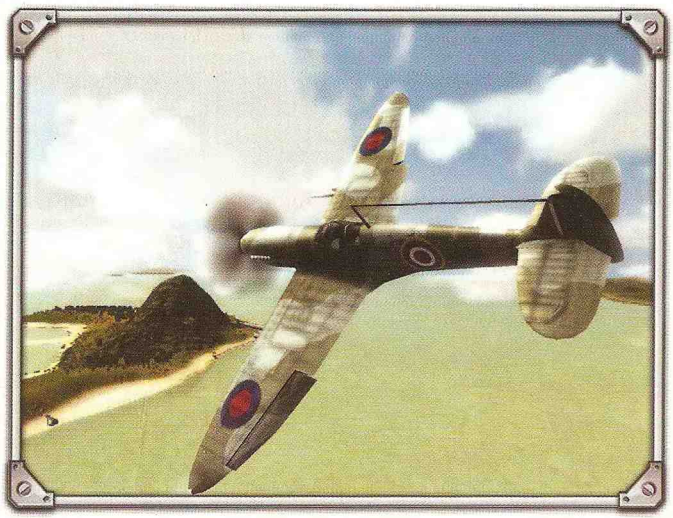
Разработчик: Enigma Software Productions
Издатель: CDV Software
Издатель на территории СНГ: «Акелла» («Полководцы: Мастерство войны»)
Жанр: ужасная стратегия
Системные требования: P-4 2.0, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео

Во имя и во славу!

Военный лидер должен быть жестким. Он должен быть тверд характером и верен своим идеалам. Он должен быть умен. Он должен быть хитер. Он должен уметь анализировать происходящее. Он должен быть великодушен. Он должен быть красив. Он должен быть высок. Он должен быть любым... но только не таким, каким его видят парни из Enigma Software Productions в своем свежем, долго разрабатывавшемся творении War Leaders — Clash of Nations. Хотите посмотреть на товарища Сталина, бегающего по глобальной карте мира аки великий скороход? Или, может, вам больше по душе пехотные атаки в стиле стаи муравьев? Хотя, кто знает — возможно, вы фанат метода одними лишь танками выносить с поля боя все живое? Как бы то ни было, разбираться мы будем здесь — на практически реализованных творческих просторах мысли создателей «Военного Лидера».

Как копирка

Если уж передирать, так по-крупному!» — именно под таким девизом без лишних мучений и нервотрепок родилась игрушка War Leaders. Идея поставить механизм серии Total War на танковые гусеницы и солдатские сапоги Второй мировой войны — это, конечно, интересно, но вот только и воплощать ее нужно было хорошо. Ну, или, по крайней мере, достойно, а не так позорно, как это сделали господа из Enigma Software Productions.



На что ушли годы мучений и разработок — остается только гадать. Да, согласен, «глобальный» режим, в котором по мировой карте бегают только фигурки полководцев, выполнен неплохо — тут я претензий не имею. Однако на этом весь позитив «Военного Лидера» заканчивается — ему на смену приходит волна полного и всепоглощающего негатива, который буквально прет из всех плохо защищенных игровых мест.

Уже в самом начале игры, при выборе одной и из семи основных наций конфликта, происходит легкий конфуз. Основан он на том, что каждый народ представляет реальный исторический лидер, фигуркой которого вы путешествуете по карте мира. Так, товарищ непоколебимый Сталин правит СССР, Бенито Муссолини — главный мафиози в Италии, Шарль Де Голль — лучший представитель Франции, Франклин Рузвельт говорит за США, Уинстон Черчилль, конечно же, выступает от лица Англии, Хидеки Тоджо банзаит от Японии, а сверххаризматичный гениальный полубезумный военачальник и командир всех родов войск Рудольф Тесслер безраздельно властвует в Германии. У меня вопрос — зачем весь этот цирк? Рудольф Тесслер — абсолютно вымышленная фигура. Этот человек никогда не был лидером не то что Германии, он вообще никогда не был лидером. Разве что Рудольф Тесслер — это настоящее имя Адольфа Гитлера, которому американские пластические хирурги сделали неудачную операцию по корректировке носа, отчего он чокнулся и пошел на всех войной. Бред. Чистой воды бред. Зачем делать такую подставу — непонятно.

Но идем дальше — экономико-тактическая структура игры. Простая и довольно эффективно работающая. Есть пять министерств — экономики, внутренних дел, обороны, дипломатии, исследований, — работу которых можно полностью автоматизировать, тем самым существенно облегчив себе процесс игры. Вроде бы неплохо, однако есть одно «но» — система модернизаций и апгрейдов, без развития которой вы проиграете очень и очень быстро. Сделана она настолько непонятно и неудобно, что без большой пачки хороших кальмаров не сразу и поймешь, что тут и зачем. Тяжеловато разобраться, каким образом атомное оружие связано с улучшением экипировки солдат, а танковая броня — с развитием самолетов и т.д. Как результат — еще одна неплохая идея умирает под неимоверной тяжестью неправильной реализации, кучи ненужной информации и просто кривых рук разработчиков. Обидно, досадно, но это еще не все.

Венцом кособокого передирания серии Total War, несомненно, являются ужасные по своей сути массовые сражения сотен юнитов. Фишка, которая принесла всемирную славу «Тотал Варам», здесь смотрится убого и жалко. Ужасная графика, с полупрозрачной местностью и прыгающими пикселями вместо спецэффектов, полное отсутствие даже намека на искусственный интеллект у врагов и союзников, к тому же катастрофически ненормальная система повреждений — вот то, что делает просто невозможным нормальную игру в War Leaders — Clash of Nations. Лично я, большой любитель всякого рода тактических стратегий, не смог играть в «Вар Лидера» больше, чем час-полтора подряд. После он начинал меня утомлять и раздражать — приходилось делать перерыв. А в нашем с вами случае нужно уже переходить к выводу.

Вывод

Хорошая идея умерла под тяжестью бракованного «копипаста». Игре не хватает нормальной проработки всего, что только можно, а фишка с «уникальностью» вашего военного лидера — отца нации, со смертью которого игра тупо заканчивается, попахивает откровенным тупизмом. Не знаю, чем там думали разработчики, но мне данная игрушка не понравилась совершенно, поэтому и играть в нее не советую.

MaD LOrD

S.T.A.L.K.E.R. AMK mod 1.4

Разработчик:
Издатель:
Жанр:
Системные требования: Сталкер версии 1.0004
Где взять: http://amk-team.ru

Почему-то некоторые разработчики считают, что если вместо просто хорошей игры сделать что-то посредственное, но сделать это легко модифицируемым, то выйдет суперхит. В некоторых случаях оно так и получается — игру покупают, под нее пишут отличные моды, и она годами не теряет популярности. Помнится, такое было с «Обливионом», в который я играл довольно долго, но только с несколькими десятками плагинов на борту. Было там все — и полностью меняющие баланс моды, и дополнительное оружие/броня, и плагин с новыми расами, и плагин, добавляющий в игру возможность стать личем... в общем, все, что могло повысить мой интерес к игре. Хотя есть, конечно, и такие игры, которые и без модов хороши, а с модами так вообще... Хорошим примером послужил бы «предок» «Обливиона» — Morrowind. Даже без плагинов я провел месяцы, исследуя предложенный разработчиками мир, а с плагинами я наконец-то сделал из Мора «игру мечты» — достаточно трудную, реалистичную и невероятно интересную.

Так же получилось и со «Сталкером». Первый раз я прошел игру с небольшим неофициальным патчем, который существенно менял баланс, делая игру сложнее, но нового ничего не добавлял. Мир Зоны мне понравился, но играть во второй раз было как-то скучновато — не хватало реалистичности и заявленной разработчиками «трудности выживания». Мой герой бодро вышагивал по Зоне, неся за плечами мешок с 20 килограммами колбасы, 10 литрами водки и тысячью патронов к «Винторезу», и выносил всех и вся. Не было необходимости во «Фриплее», который был добавлен в одном из модов. Но потом я обратил внимание на один из глобальных модов к «Сталкеру» — АМК-мод, и пропал из реальности на несколько недель.

* * *

Изменилось в игре все, или почти все. Встречает нас обновленное **главное меню**, которое, по моему скромному мнению, подходит игре намного больше. В меню изменился не только внешний вид: если открыть меню во время игры, то появится еще один вариант выбора — «АМК Опции». Там можно выбрать, как изменится интерфейс при ношении костюма с противогазом, как будут работать тайники, и будет ли присутствовать шкала радиации в интерфейсе. Что за противогазы и что там с тайниками? Об этом попозже.

Изменились даже **загрузочные экраны**. Нажав на «Новую игру», я имел возможность полюбоваться новым экраном загрузки, изображающим поселение сталкеров на кордоне. Позже выяснилось, что новые экраны были нарисованы ко всем локациям, и в целом они хороши, хотя некоторые из них я бы заменил на оригинальные. А вот стартовый ролик остался неизменным: пока что команда АМК сюжет не трогала.

Первое, что бросается в глаза, — **новый интерфейс**. Теперь иконка главного героя пропала, карта поменяла место расположения (его можно выбрать при установке мода), а разноцветных полосок стало на две больше — добавились зеленая (усталость) и шкала радиации (на случай, если дозиметр с собой).

Полностью изменился **инвентарь**, который можно увидеть на одном из скриншотов. «Ну ладно, это все фигня», — подумал я, и, схватив пистолет Макарова, ринулся выполнять первый сюжетный квест. Отошел на пару метров от поселения сталкеров, и, наступив на аномалию, умер. «Как же так, детектор аномалий не пищал, да и не было тут аномалии, я же видел!», — сказал бы любой, оказавшийся на моем месте. Да только вот детектор аномалий теперь покупать отдельно надо, и в начале игры он недоступен, а аномалии нынче не видно и не слышно (это тоже настраивается при установке мода). К тому же, их сделали гораздо мощнее, так что теперь неосторожный шаг чаще всего приводит к смерти. Вот и приходится по зоне теперь не бегом и вприпрыжку, а осторожно, постоянно бросая перед собой болты. Почти, как обещали GSC.

«Ладно, про аномалии запомним», — подумал я, и, поговорив с Петрухой, ринулся в бой. Но что-то опять не заладилось — в глазах помутнело после того, как в меня попали из ТТ. А как из обреза стрельнули, так совсем голова закружилась. Не успел я и обойму выпустить во врага, как лежал мертвым. Да, теперь воевать будет посложнее. Если в вас попали из оружия послабее, то привычного «покраснения» экрана вы не увидите, но у вас в глазах помутнеет, и может начать немного двоиться, но не долго. А вот если зарядят из чего-то помощнее, какого-нибудь ТТ, то обзор собьется, а может, и вовсе ружжо из рук выпасть. Да и пули нынче наносят урон побольше, нежели укусы комара, так что чувствовать себя Богом войны игрок больше не будет. По крайней мере, пока не добудет Экзоскелет. Вот только все это хорошо до того момента, как игрок добывает Винторез, или еще чего помощнее. Тогда бой снова похож на избиение младенцев. С одной стороны, да, все верно, в реальности ведь тоже так, а с другой — пойди добудь Винторез или СВД в реальности...

Но и это еще не все: любящих обыскивать трупы врагов только через пару часов после боя нынче ожидает облом — сталкеры теперь



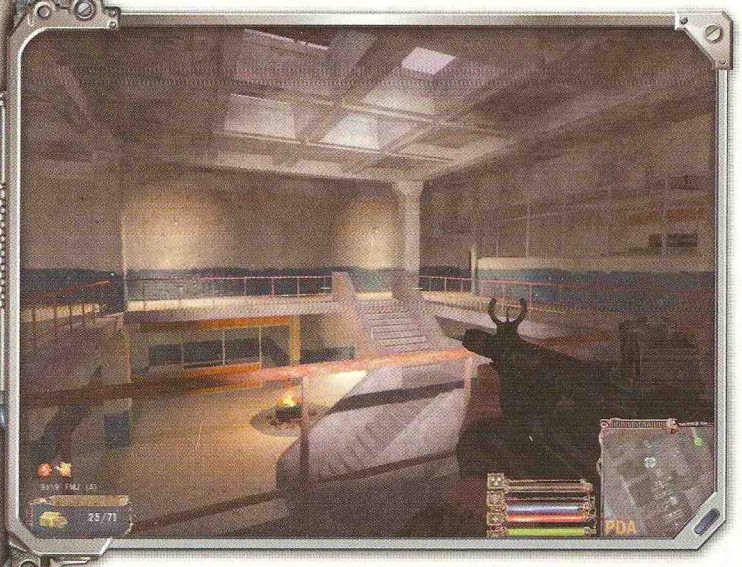
научились делать то же самое, при первой же возможности забирая все, что можно унести. Мало того, они теперь это и продать могут, чтобы купить себе что-то новое, а вещи поценнее и себе запросто оставят. Вот до чего техника дошла! Того и глядишь, скоро начнут квесты выполнять, и пройдут «Сталкер» без всякой помощи игрока!

Кстати, заметили — на некоторых скриншотах слева есть какие-то сообщения, которых вроде как по сюжету не было? А это новейшее изобретение советских ученых — **мини-чат ботов**. Сам игрок ничего напечатать не может, но зато можно будет по-



читать о нашествии монстров в определенном регионе Зоны, или о чьей-то смерти, или о продаже чего-то, а некоторые сталкеры о погоде даже пишут! И самое интересное, что все сообщения соответствуют действительности: если после прочтения просьбы о помощи вы броситесь искать незадачливого сталкера, то обязательно найдете его, и может, даже успеете помочь. Мало того, теперь о похождениях игрока узнает вся Зона — например, через некоторое время после зачистки АТП, какой-то сталкер сообщил, что увидел на АТП мертвых бандитов, но подходить близко не стал.

Вроде бы мелочи, а приятно, черт возьми! Так оживить иг-



ру не удавалось еще наверное никому — ведь теперь НПС не только «симулируют бурную жизнедеятельность», но и активно нам об этом сообщают. Иной раз можно увидеть даже некое подобие диалогов в этой «сталкерской сети» — кто-то пишет о погоде, а ему в ответ другой кричит, что, мол, хватит засорять эфир!

Но и это еще не все. Внимательный читатель задаст вопрос: «А как же мы узнаем о действиях сталкеров на других локациях, если они находятся в так называемом "оф-лайне", то есть в бездействии?» Ответ на него прост: «оф-лайн» теперь тоже живет, и все сталкеры, находящиеся вне поля зрения игрока, продолжают жить, сражаться с монстрами и бандитами, искать хабар и продавать его торговцам. Иной раз вернешься на Кордон, зайдешь на АТП, а там трупов полно, и бандитов, и сталкеров. Думаешь, в чем дело? А потом вспоминаешь, что прочел в новостях о нашествии кровососов. Или возвращаешься в Бар, смотришь — а сталкер-новичек, который совсем недавно носил курточку и был вооружен ТТ, теперь одет по последней моде долговцев, да и в руках у него автомат ВАЛ.

Тайники сталкеры теперь тоже обыскивают, так что если не поторопиться, то можно ничего и не найти.

Кстати, о тайниках. Они теперь подразделяются в АМК-меню на *классические* и *случайные*. Классические являются такими же, как и в оригинальной игре, здесь ничего не менялось. Ну, а случайные, как понятно из названия, заменяют содержание всех тайников на случайное (кроме нескольких сюжетных). С одной стороны, это, конечно, может создать дисбаланс — я однажды нашел на Кордоне рюкзак с экзоскелетом, винторезом и парой улучшенных артефактов, а с другой — что ж, разве не могло такое в жизни случиться? Хотя порой количество таких вот «золотых запасов» превышает все допустимые нормы, и уже не знаешь, куда девать все это барахло.

А что за улучшенные **артефакты**? Вот они: «Стальные колобки», «Бусы прабабки» и так далее. Где их брать? Ну, это вопрос сложный. Для начала нужно добыть рецепты — их можно купить либо получить за квесты у НПС, а можно и на флешке найти. А затем, следуя этому рецепту, улучшить артефакт, причем порой может получиться совсем не то, что задумывалось, и артефакт испортится. Правда, многие артефакты после так называемой трансмутации становятся ну оочень читерскими, но опять же, их довольно трудно добыть.

Казалось бы, этого хватит на полноценный аддон, но это еще далеко не все. Сейчас я вам расскажу о выбросах, алкоголизме, сне и других замечательных вещах.

* * *

Итак, если помните, пару раз по сюжету случался некий «**выброс**». Что это такое, я и сам до сих пор не понял, но в обоих случаях нам говорили, что нужно рвать когти, а иначе будет очень-очень плохо. Теперь выбросы случаются регулярно, и мы можем на своей шкуре прочувствовать, что такое «очень-очень плохо».

Итак, что случается, когда наступает этот самый выброс? Небо краснеет, земля трясется, начинают появляться фантомы (призрачные очертания монстров, такие еще возле выжигателя мозгов были). НПС начинают в срочном порядке ломиться в укрытие — таковым может послужить почти любое строение с целой крышей, монстры падают на землю и не двигаются. Если вам неожиданно приспичит погулять во время выброса, или пойти писать, то лучше сделать это быстро, потому как выйдя наружу, можно и не вернуться. Дальше — интересней. После выброса меняются все аномалии. Я повторю. Меняются. Все. Аномалии. То есть, если раньше на выходе из бара была «Жарка», то теперь там может быть и «Электра». А может и ничего не быть.

Кстати, если раньше вы **любили подвыпить** (кто радиацию таким способом снимал, а кому эффекты нравились), то пора с этим завязывать. Теперь от водки можно и сознание потерять, а можно и умереть. Но организм у сталкеров крепкий, закаленный, так что, чтобы потерять сознание, нужно выпить четыре бутылки водки. А вот дальше заходить лучше не надо: если выпить пять и больше бутылок водки, то у вас останется 10 минут на то, чтобы попрощаться со всеми и написать завещание. Кстати, если вы умудрились напиться и потерять сознание, то после пробуждения у вас наступит похмелье — будет плохо, мир покажется се-

рым, в глазах немного будет двоиться, да еще и здоровье ухудшится. Вот так вот.

Ну, а если вы выпьете всего 35 бутылок водки и больше (каждые 5 дней, правда, счетчик этот уменьшается на 5, если ходить трезвым как стеклышко), то можете смело называть себя алкоголиком. Если не пить каждые сутки водку, то раз в 4 часа будет уменьшаться здоровье. Опять же, если 5 дней вообще ничего не пить, то счетчик выпитого упадет на 5 бутылок, и если уж удастся понизить этот счетчик до 35, то алкоголизм пройдет. Вот бы в реальности так, да?

Но, чтобы уснуть, не обязательно напиваться водки, достаточно просто разложить спальный мешок, лечь и закрыть глаза. Меченому, кстати, снятся сны, разнообразные. Правда, осознанных и пророческих снов нет. Ну да ладно, и без этого обойдемся. Спать нужно хотя бы раз в 36 часов (как-то многовато, правда, я отыгрыша ради спал каждые сутки, и не меньше чем по 6 часов), иначе через 30 часов начнет в глазах двоиться, а еще через 6 Меченый рухнет не хуже чем от водки. Употребление энергетиков может увеличить время, которое главный герой может не спать, но чем больше выпьешь, тем больше пролежишь, если все-таки потеряешь сознание от усталости.

Кстати, помните в начале статьи я говорил о **противогазах**? Так вот, они действительно есть, правда, снять их с брони невозможно. Поэтому продаются комплекты брони с противогазом, и чтобы снять противогаз, нужно снять всю бронь. Одевая броню с этим милым дополнением, мы меняем интерфейс игры — все выглядит так, будто игрок действительно напялил противогаз. У разных противогазов hud, кстати, разный. Чудо-маски сберегают от радиации получше водки, правда, враги все равно узнают Меченого, будь он хоть трижды в противогазе. Ну да ладно.

Броня с противогазом не единственное добавление в арсенал сталкера. Теперь в игру вернули несколько «стволов», которые GSC вырезали из игры, добавили в продажу несколько видов брони (например, плащ бандитов) и совершенно новый вид оружия. Встречайте — огнемет.

Огнемет уникален, и купить его в продуктовом магазине, как большинство стволов, невозможно. Добыть его можно только по ходу хитрого квеста, о котором я говорить ничего не стану, но вы его не пропустите. Патроны к огнемету тоже не продаются, а получаются от местного кулибина, так что если вы решили получить его не в результате квеста, а подправив файлы игры, то все удовольствие закончится вместе с патронами. Но честно говоря, оно того стоит. Сделан огнемет шикарно — и модель хороша, и стреляет красиво, и враги горят эффектно. В следующих релизах обещают пулемет ПК, и почему-то мне верится, что это будет шедевр.

Да, теперь мы и тайник свой создать можем! После одного несложного квеста Сидорович выдаст рюкзак, который можно где-нибудь оставить и набить хабаром. Выбирать место для тайника следует осторожно, иначе пронырливые НПС в офлайне найдут и обчистят заначку в два счета. Говорят, что можно найти еще парочку сумок, но мне не удавалось. Да и одного хватает с головой.

Кстати, что-то я о монстрах ни слова не сказал. Итак, во-первых, были **добавлены монстры**, которых GSC вырезали на финальных стадиях разработки «Сталкера». Встречайте — зомби гражданский (очень милый, но неразговорчивый любитель ближнего боя), тушканы (очень дружелюбные маленькие зверьки, дружелюбные ровно до того момента, как вы зайдете на их территорию. Атакуют стаями, поэтому мой совет — не заходите на их территорию), кот (а что, собаки же есть!), химера (замечательное жЫвотное, близко лучше не подходить). Но просто вернуть вырезанных монстров было мало, поэтому встречайте, гвоздь программы, звезда Зоны и просто милое создание — электрохимера. Технически это химера, к которой зачем-то прикрутили аномалию «Электра», на деле же неопытным сталкерам при встрече с этой скотинкой лучше выпить всю имеющуюся водку, и попрощаться с миром боли и страданий. Опытные же сталкеры, с хорошей экипировкой и дорогим оружием справиться с электрохимерой могут, но прийдется попотеть.

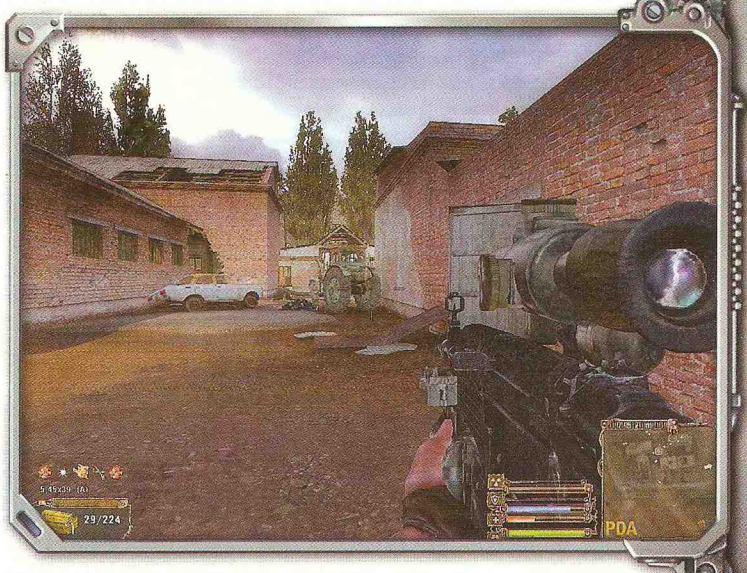
Фанаты сталкера могут спросить: «А как же, скажем, Излом? Офигенный ведь монстр!» (речь идет о монстре, который, притворяясь человеком, заманивает сталкеров в ловушку. Хотя если ему дать еды, то может поделить-



ся информацией). Так вот, Излома не будет. Просто не будет. Невозможно его реализовать.

* * *

Да, журнал конечно не резиновый, а я ведь еще о многом не рассказал! Об ограничении количества предметов в инвентаре ничего не сказал, да и воде новой тоже, а про новое поселение сталкеров на свалке вообще ни словом не обмолвился. Но об этом я вам советую узнать самим, поставив мод на компьютер. Ведь ребята из АМК, работая на голом энтузиазме смогли водохнуть в мир Сталкера новую жизнь. Всяческие истории, которые вам расскажут НПС — обновление а-лайфа и тому подобное, — очень способствует погружению в мир



игры. И честно говоря, мне кажется что, когда выйдет Чистое Небо, все поиграют немного, и снова вернутся к АМК — ждать версии для ЧН.

P.S. А еще в игре фриплей есть: если выбрать правильную концовку, то игру можно продолжить. Правда, пропадут сталкеры-зомби и монолит, но и без них как-то неплохо живется.

Scratch

RF ONLINE

Разработчик оригинальной версии: CCR Inc
Издатель: Codemasters
Локализатор: Innova Systems
Жанр: MMORG
Системные требования: P IV 1 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 16 Мб видео, 3.5 Гб на жестком диске, подключение к Интернет на 56 Кбит/с
Офф. сайт игры: www.rfonline.ru

Сейчас мало кто вспомнит те времена, когда Интернет был недоступной роскошью, а гейм-клубы сдирали бешеные деньги за час игры в он-лайне. Давно прошли те времена, когда фраза «Запиши мой номер ICQ» вызывала благоговейный трепет у собеседника, а скорость подключения на 48 800 была пределом мечтаний.

Сегодня, когда Всемирная сеть доступна везде и всегда, соответственно поменялись и направления развития гейм-индустрии. Если раньше основной упор делался на однопользовательские режимы игры, то сейчас хороший мультиплеер может перекрыть все прорехи и недоработки кампании. Соответственно, и исключительно многопользовательские проекты начали появляться как грибы после дождя.

Вот, например довольно свежий проект от CCR Inc., под названием **Rising Force Online**, а по-простому RF Online. Стандартная, вроде бы, онлайн-RPG — три расы и темное будущее человечества в комплекте. На первый взгляд, RF Online не способна составить ощутимую конкуренцию гигантам этого жанра. Но, тем не менее, популярность игры растет, и количество одобрительных откликов на форумах соответственно. Что ж, предлагаю рассмотреть поближе данное творение.

Хочу сразу предупредить желающих опробовать продукт на практике, как говорится. Проект распространяется **абсолютно бесплатно**, и скачать его может любой желающий. Но стоит отметить нехилый **вес клиента** — порядка 1,4 гигабайта. Нехилый размерчик, даже при хорошем качестве подключения. Но при желании можно все, главное чтобы это самое желание присутствовало.

Хочется сразу заметить, что игра полна штампов и наработок из аналогичных игр. Но не стоит сразу судить строго. Во-первых, все идеи, взятые из других игр, очень хорошо проработаны и зачастую по качеству исполнения превосходят своих аналогов. Ну, а во-вторых, где вы видели игру без штампов и повторений прошлых проектов?

Кто-кто в теремочке живет?

Ну так вот, регистрируемся мы на сайте, закачиваем клиент, причем успеваем за время закачки сходить на работу, в школу или институт, по возвращении еще докачиваем всяческие обновления и улучшения и, наконец, попадаем в далекое будущее, на планету Новус (Novus), где в битве не на жизнь, а на смерть, каждая по своим объективным причинам, сошлись **три расы**:

Holy Alliance Cora (Священный Союз Коры) — религиозные фанатики, ценящие превыше всего духовное развитие и религиозное воспитание. Отлично владеют магией и холодным оружием, но презирают технологию и все, что с ней связано. За историю своего развития пережили множество религиозных войн, происходивших между разными областями и провинциями. Руководствуясь постулатами своей веры, согласно которой они являются высшей формой жизни, объединились в Священный Союз для осуществления эдакого Крестового Похода по Галактике, направленного на искоренение технологии с лица Вселенной. Внешне представители этой расы походят на классических эльфов, с длинными ушами, изящными доспехами и прочей атрибутикой.

Accretia (Аккретия) — раса механических существ, для которых идеи Империи превыше всего. Экспансия, захват новых территорий, развитие как количественное, так и качественное, — главные приоритеты существования Аккреции. Эдакое воплощение идеи Братьев Вачовски — империя механических воинов, движимых одним великим Суперкомпьютером. Сильны сами по себе, плюс владеют многими передовыми военными технологиями. Внешне — просто роботы.

Bellato Union (Союз Беллато) — эдакие середнячки (не по характеристикам, но по описанию). Союз Беллато — довольно предприимчивая раса, основной специализацией которой является торговля, ремесленничество, изобретательство. В боях используют пилотируемых роботов и основы магии. Как любые торговцы и промышленники, склонны к экспансии, ради выявления новых источников прибыли. Внешне лично мне очень напоминают хоббитов — низкорослые, ушастые, с волосатыми ногами (правда, в игре ног не увидеть, но уверен, так оно и есть).

Вот, собственно, и все представители планеты Новус. Что интересно, все вышеуказанные красавцы — потомки давно забытого человечества. На официальном сайте есть довольно подробные и интересные описания быта, общественных строев всех трех рас. Кто заинтересуется — может почитать.

О **классах**, доступных для игры, рассказывать не буду. По сути, их три: воин, стрелок и маг (у Аккретии — специалист). Вот и вся математика, стандартный набор, так сказать.

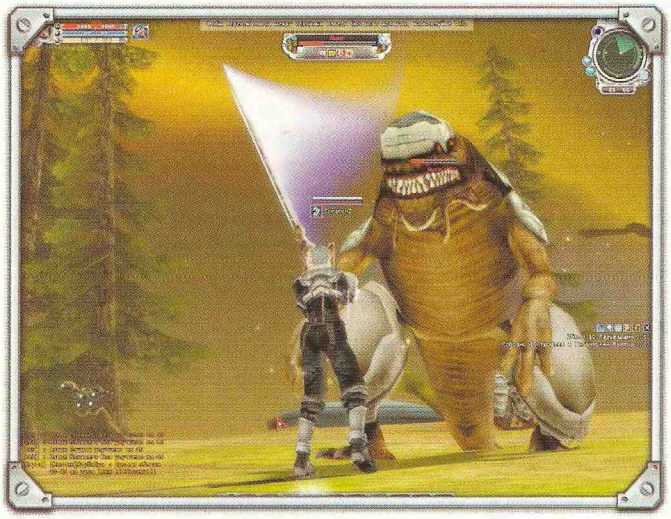
С **характеристиками** и того проще — каждый навык, умение или способность прокачивается в зависимости от частоты его использования. Часто махаете мечем — растет навык ближнего боя, постоянно кастуете заклинание ускорения — повышается эффек-



тивность заклинания, и так далее. Все довольно просто и ненавязчиво. И, в принципе, вполне логично.

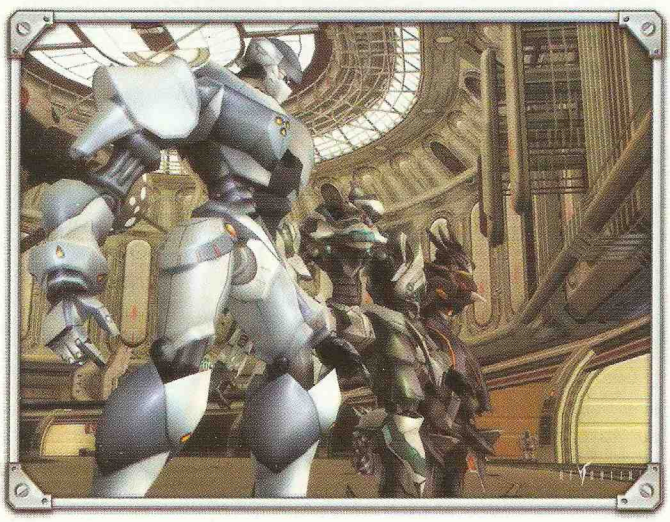
Нам сказали — жизнь это бой...

Идем дальше. После выбора расы, персонажа, прохождения незатейливого обучения мы попадаем собственно в мир Новуса, для начала в Генеральный штаб вашей расы. Кругом мечутся игроки, идет торговля, в общем, как в любой MMORG, кипит бурная виртуальная жизнь.



Впору растеряться, но тут вам на помощь приходит сам Главнокомандующий или, по меньшей мере, исполняющий его обязанности. Он/она тут же рассказывает вам о тяжелой обстановке на фронте, о вашей огромной роли в великой войне и отправляет вас на первое **задание**. В дальнейшем кроме главы генштаба задания нам будут выдавать представители разнообразных организаций и гильдий. Задания, как правило, стандартны — пойди туда и убей штук эдак надцать таких-то монстров. После успешного выполнения получаем оружие, шмотки или деньги. Однообразие заданий, конечно, немного надоедает, но все они направлены на то, чтобы заставить игрока как следует исследовать игровой мир и особого возмущения не вызывают.

Где-то после уровня двадцатого наш подопечный получает первые задания на нейтральных территориях и тут начинается самое



веселье. Что такое нейтральные территории? Ах, пардон, совсем забыл рассказать о главной фишке игры.

Итак, как уже говорилось, играем мы за одну из рас. Дело в том, что любые внутрирасовые конфликты (читай PvP)

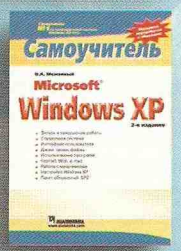
Гарантированный подарок каждому подписчику!

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 той же тематики.

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

Адрес ☐☐☐☐ _____

Ф.И.О. или Организация _____

e-mail _____

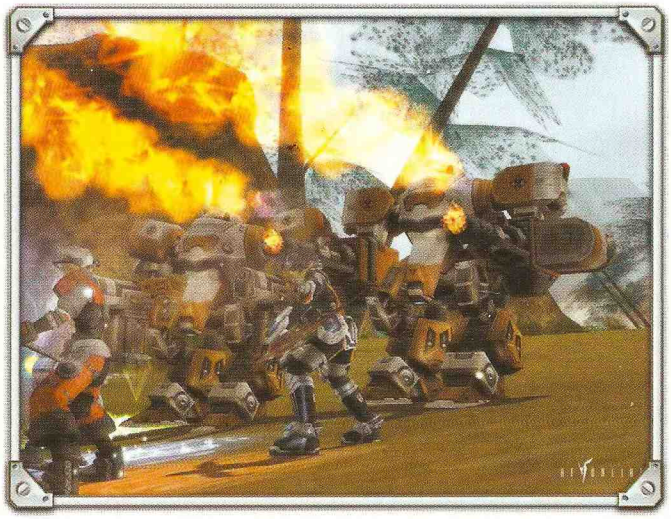
Телефон _____

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

* – без НДС согл. п. 5.1.2

** – за перечисление денег банк возьмет небольшую плату

невозможны. Ибо одна общая идея объединяет всех игроков. Все игроки, так или иначе, участвуют в борьбе против вражеских рас, стараясь добиться первенства. Есть великая вой-



на, есть великая идея, за которую борются игроки, объединенные этой самой идеей. По сути, ребята из CCR Inc. опередили разработчиков *Warhammer Online*, в котором заявлена такая же схема игры — своих бить нельзя, а чужих можно и нужно.

Ну, так вот, исходя из всего вышесказанного, есть **три типа локаций**: территория Генерального штаба, нейтральные территории и, можно так сказать, конфликтные. Территория Генерального штаба недосягаема для представителей вражеских рас и безопасна для новичков. Здесь вас никто не тронет, кроме вездесущих монстров. Нейтральные территории — локации, где есть аванпост одной или нескольких рас и куда имеют доступ представители всех сторон. Конфликтные территории — стратегически важные пространства, богатые на ресурсы. Как правило, три раза за сутки, каждые восемь часов, на таких территории происходят запланированные массовые военные действия. Раса победителей получает возможность временно добывать ресурсы локации, до следующего побоища. Проигравшая же сторона получает небольшое ухудшение характеристик всех представителей расы. Так что представляете себе, что творится на таких вот военных столкновениях, когда большинство представителей всех трех рас прут друг на друга, молотят врагов, расстреливают противника из всего, что может стрелять. Летают фаерболы, мелькают мечи, проносятся снаряды, лязги, взрывы — красота! И все это трижды в день.

И вот, достигая уровня где-то двадцатого, вы получаете первое задание, которое выводит вас на нейтральные локации. Могу сказать сразу — бить будут больно и часто. Первые столкновения с противниками, как правило, кончаются плачевно. На пограничных территориях носится масса игроков из вражеских организаций, рубящих на котлеты новичков. Первое время приходится быть предельно осторожным и чуть что бежать под охрану аванпоста. Что поделаешь, мир несправедлив и жесток. Потому рекомендую запастись терпением.

Перекуем мечи на орала?

Пережив трудное время знакомства с, так сказать, внешним миром и достигнув тридцатого уровня, игрок получает возможность выбрать **профессию**. Потом, спустя еще десять уровней, получает вторую специализацию. В принципе, в этом моменте игра особо ничем не отличается от своих аналогов. Любишь махать мечем или палить из бластера — быть тебе солдатом, ну и так далее. Единственное, что стоит отметить, так это систему крафта. Создавать, усовершенствовать и улучшать можно практически все и всегда. Крафтер все необходимое оборудование носит на себе, а нужные ингредиенты в изобилии выпадают из убитых монстров. Все очень удобно и практично. Правда, вырастить специалиста-ремесленника дело довольно дорогостоящее.

Чего еще сказать. **Экономика** в игре держится на двух валютах: платине и внутрирасовых тугриках (у каждой расы своих). За внутрирасовую валюту можно тариться у торговцев и на внутрирасовом аукционе. Могу сказать: цены на аукционах иногда уж слишком высокие. Даже с учетом прокачки предмета. Но это торговля, что поделаешь. Платина используется для торговли на межрасовом аукционе. Конвертировать деньги можно у любого банкира. Вот и все.

Еще есть **гильдии**. Максимальное количество членов одной гильдии — 50 индивидуумов. Вступление в гильдию дает множество преимуществ. Свои всегда помогут, поделятся деньгами и шмотом, подсобят в выполнении квеста. Плюс есть еще рейтинги гильдий и соответственные конкурсы. Вместе веселее, короче говоря.

Внешне все это действо смотрится хорошо. Добротная графика, детализированные текстурки, хорошие модели, пейзажи тоже хороши. Особенно понравилась местная архитектура — монолитно, величественно, впечатляюще. Анимация сделана неплохо, но, к сожалению, не хватает разнообразия движений. А в целом все исполнено на довольно высоком уровне. Правда, спецэффекты немного блеклы.

Стоит ли овчинка выкачки?

Что еще сказать? Да вроде бы и все о RF Online. Хорошая добротная онлайн игра с вполне качественной реализацией отличной идеи. Общая идея, цель игры для сообщества игроков каждой из сторон приносит в игру свое очарование и интерес. Играть весело и интересно. Если не вести себя обособленно, не быть волком-одиночкой, а активно участвовать в культурно-массовых мероприятиях, вступать в гильдии, короче говоря, вести себя, как и положено в MMORG — игра затянет вас надолго. Правда, для ведения активной деятельности в онлайне нужно в нем постоянно сидеть. Явный плюс



также то, что игра бесплатная. Можно, конечно, при желании приобрести себе премиум-клиент со всеми бонусами и вкусностями. Но, стоит отметить, особой внутриигровой дискриминации это не создает. Потому могу сказать, что игра хороша, несмотря на множество штампов и иногда однообразие. Если вам, как и мне, жаль выкидывать каждый месяц энное количество кровно заработанных тугриков, то этот проект станет достойной альтернативой платным аналогам. Главное набраться терпения и скачать клиент.

"Магнолія - ТВ" представляє:
телеканал надзвичайних новин



ЧП.INFO

Бачити щоб жити



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





SyncMaster
2053BW, 2253BW

свято кольорів

Можна бачити кольори, а можна відтінки і, навіть, напіввідтінки… Кольори можуть бути ще більш насиченими, а відтінків існує стільки, скільки Ви здатні собі уявити. **Все багатство барв** демонструють нові широкоформатні монітори **Samsung 2053BW** та **2253BW** – неймовірно реалістичне відтворення кольорів, динамічний контраст **8000:1**, рекордна швидкість реакції матриці **2 мс**. Насолоджуйтесь красою зображення і красою дизайну цих стильних моніторів Samsung, які щодня даруватимуть Вам свято кольорів.

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).

SAMSUNG