

Hi-Tech



Мой Игровой Компьютер

№ 18  
[308]

22.09.2008

Подписной  
индекс  
22307

Арсенал геймера  
ИГРОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ



# S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО

**Devil May Cry 4 • Lost Crown • Mirror's Edge**

УБИВАЙ ДЕМОНОВ  
ЛЮБИМЫМ СПОСОБОМ!

ЭСТЕТИЧЕСКИЙ ХОРРОР

ПОПРЫГАЕМ ПО КРЫШАМ?!



Якість підтверджена гарантією!

**5<sup>2</sup>** роки гарантії на батареї!  
років гарантії на електроніку!



BNT



KIN



IMD

ISSN 1819-8716



[www.powercom.ua](http://www.powercom.ua)

Powercom Джерело безперераного живлення

9 771819 871006 >



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                           |



**3079** грн



Повну інформацію про магазини  
можна отримати за телефонами:  
**8 (044) 594-7-594, 594-7-555**

або на сайті  
**WWW.GRAND.UA**

Два ядра.  
Делай больше.



# Персонаж четвёртого левела

Bateau

**М**ы все (надеюсь, как и вы) уже принадлежим тому поколению, которое не падает в обморок, когда слышит о компьютерных играх. Пускай недалёкие морализаторы беснуются, стараясь найти в обычной забаве (хотя порой — в очень необычной) Вселенское Зло. Нас уже не проведёшь. Мы на своей шкуре проверили: нельзя все компьютерные игры подряд называть средством бесполезного и бессмысленного умерщвления времени. По крайней мере, если уж кто и решится на такой шаг, то ему придётся «за компанию» признать бесполезными и бессмысленными все книги, фильмы и пьесы вместе взятые.

Впрочем, что я рассказываю вам то, что вы и так отлично знаете? Главное, что нас, геймеров, с каждым днём становится всё больше. Мы выросли, вышли из-под родительской опеки, и теперь общаемся с такими же, как мы, с единомышленниками, если не сказать — соучастниками ☺. Теперь на вопрос «Чем ты занимался вчера вечером?» можно не стесняясь ответить: «Проходил Fallout 3», и не ждать упреков. Скорее всего, ваш друг попросит взять диск поиграть, а не посетует: «Лучше бы ты посуду помыл».

Я — геймер. Меня интересуют игры и всё, что с ними связано. Но я не делаю из игр культа, поэтому мне нужен кто-то, кто находил бы для меня самое интересное и предупреждал о самом кошмарном. Но важнее всего, чтобы этот «кто-то» был честным, говорил со мной на равных. И лучше всего — «на ты». Кто бы мог стать таким собеседником?

Естественно, МИК, — самый первый и самый опытный «коллективный геймер» в Украине! С 1999 года мы все вместе делаем его таким. У нас нет гуру с непрерываемым авторитетом. Все равны. Впрочем, если ты не в состоянии обосновать свою точку зрения, то лучше всё-таки прислушаться к тем, кто обладает этим скиллом.

Мы, конечно, не сегодня осознали всё вышенаписанное. Взросление МИК-коммюнити (а значит, и самого МИ-

**МИК — самый первый и самый опытный «коллективный геймер» в Украине!**

Ка) можно было запросто проследить по статьям, «Бензоколонкам» и «Автоответчикам». Так что, ничего не поделаешь, надо принять этот факт и просто привести форму в гармонию с содержанием. Чем, собственно, редакция и занималась весь последний месяц.

Речь, конечно, идёт о достаточно кардинальных изменениях. Как и ранее, хорошая статья в нашем понимании — это прежде всего хороший, интересный текст. Но теперь мы будем стараться не только передать свои впечатления от игры, но и делиться с вами своими знаниями о том, на каком «железе» играть лучше (или, хотя бы, просто возможно), как эти самые «железки» правильно настраивать и использовать, т.е. больше обратим внимание на то, что такое «игровой компьютер».

Впрочем, не думайте, что на этом изменения закончились. Наш журнал — организм молодой, крепкий, аппетит хороший, растёт быстро. Например, мы собираемся добавить ещё несколько «штуковин», которых в МИКе вы раньше не видели. Снова сядьте, если стояли, или прилягте, если сидели. МИК собирается раздавать «медальки». Не подумайте плохого, мы не докажемся до оценивания игр по меркам «общества потребления», мы всё так же считаем, что компьютерные игры — это прежде всего произведения искусства. И оценивать будем соответственно.

Короче — читайте номер, пишите отзывы, хвалите хорошее, ругайте плохое (если что-то не катит), будем делать МИК вместе ☺!

**Эволюция «МИКа»: Level 1 — 1999 год, Level 4 — 2008 год!**





# Читайте в номере:

## Новости

стр. 05-07

Дмитрий ВОЛОШИН

## Всё под контролем

стр. 08-10

Алексей СУРГУЧЕВ

## World Cyber Games 2008.

Украина. Финал

стр. 11

Fallen Angel SID

## Mirror's Edge

стр. 12-13

Bateau

## «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»

стр. 14-18

Вирджин КЕМПЕР

## Devil May Cry 4

стр. 19-22

Yaroslavos

## Lost Crown:

A Ghousthunting Adventure

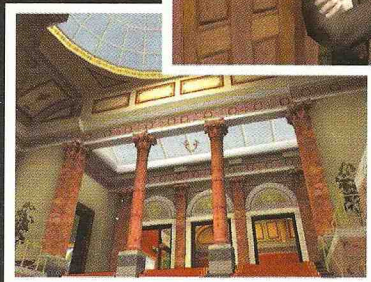
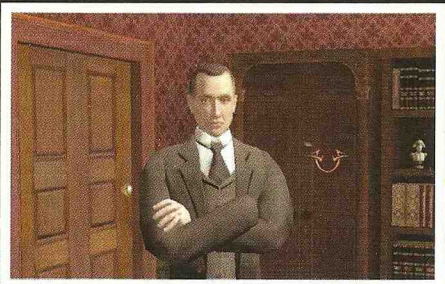
стр. 23-25

Аллан КАРМИН

## «Шерлок Холмс

против Арсена Люпена»

стр. 26-29



### «МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ» №18 (308), 22.09.2008

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: Элла Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк

Редакционный директор: Владимир Табаков

Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко

Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная

Сбыт: Елена Семенова

Экспедиционное: Михаил Ковальчук

Главный редактор: Татьяна Кохановская

Секретарь ДЭВР: Алексей Сургучев

Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий

ПартОгр: Bateau

Команданте: Лар

Художественный редактор: Федор Сергеев

Редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов

Корректор: Яскр

Верстка: Дмитрий Василенко

Представители Издательского дома:

Днепропетровск: Игорь Малахов,

тел.: (056) 233-52-68, 724-72-42,

e-mail: malakhov@hi-tech.ua

Донецк: Begemot Systems,

Олег Калашник,

тел.: (062) 345-06-25, 345-06-26,

e-mail: kalashnik@hi-tech.ua

Львов: Андрей Мандич,

тел.: (0322) 95-41-82,

e-mail: mandych@hi-tech.ua

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев



# ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

## Нас много, и мы в тельняшках

Компания *Ubisoft* объявила официальную дату долгожданного продолжения наделавшего в свое время шороху шутера *Far Cry* от компании *Crytek*. Для всех платформ Северной Америки уже 21 октября. В Европе игра, как обычно, поступит в продажу через три дня, то бишь 24 числа.

Вместе с обычной jewel версией в продажу также поступят и подарочные Box'ы. Те, кто не пожалеет раскошелиться на лишние полсотни убитых енотов, получит в свое распоряжение помимо самого дистрибутива с игрой: артбук, сборник советов «как выжить в саванне» (безумно полезная вещь), DVD с документальными материалами о создании игры и карту игрового мира.

Продолжая тему, стоит добавить что недавно дизайнер *Ubisoft Montreal* Патрик Реддинг (Patrick Redding) в своем интервью сайту *VideoGaming247* ([www.videogaming247.com](http://www.videogaming247.com)) немного рассказал о будущем самой серии. Пока что девелоперы придерживаются варианта не менять окружающую среду и продолжить виртуальную борьбу с торговцами оружием в Африке. Однако не исключен вариант, что в следующих частях (насколько я понимаю, после *Far Cry 3*), главного ге-



роя может занести куда-нибудь поближе к арктическим климату. О возвращении в тропики девелоперы даже и не думают.

«Let's face it, jungle islands are probably less exciting as they were four years ago.» Говоря проще — джунгли нынче не актуальны.

Впрочем, подобная позиция не помешала той же *Crytek* получить немалую прибыль с продажи игры *Crysis* и продолжать работу над продолжением (*Crysis Warhead*), действие которого будет происходить все в тех же «неактуальных» тропических лесах.

Компания *Activision Blizzard* огласила не менее приятную новость, официально объявив о том, что пятая часть военного сериала *Call of Duty* сможет порадовать всех фанатов своим присутствием на раскладках с 14 ноября. Разработкой под PC платформу занимается команда *Treyarch*, выпустившая в свое время *Call of Duty 3* для консолей нового поколения.

Напомню, что сюжет игры вновь вернет игрока во времена Второй Мировой войны, и предложит поучаствовать в боевых действиях против японцев в Тихом океане, а также предоставит возможность принять участие во взятии Берлина. Что самое прият-

ное, разработчики обещают добавить в игру возможность кооперативного прохождения.

В то же время компания *Electronic Arts* в третий раз перенесла дату выхода проекта *Dead Space*, причем, что самое интересное, на более раннюю дату. Космический survival horror, используя движок *Unreal Engine 3*, предоставит игроку вжиться в роль инженера, отправившегося на один из космических кораблей для починки коммуникационных систем. Однако вместо технических поломок и прочей инженерской работы, герой обнаруживает на борту корабля неизвестных и злобных пришельцев. Кстати, на данный момент *Dead Space* уже запрещен к распространению в Германии, Японии и Китае, что само себе говорит об уровне жестокости в игре, а значит, нашему геймеру должно понравиться. ☺

## Еще по одной?

Фирма «1С» отправила в печать продолжение ролевого проекта от Дмитрия Пучкова (ст. о/у Гоблин) «Санитары подземелий 2: Охота за черным квадратом». Глав-



ным героем продолжения стал сержант Хартман, специалист по рукопашному бою, холодному и огнестрельному оружию, тактике и прочим аспектам учебной программы главных героев боевиков про спецназ. Действие игры, как и раньше, развернется на тюремной планете «Матросская Тишина», куда свозят преступников и рецидивистов.

Основной фицей второй части станет специальный режим прохождения, где главный герой изначально обладает всеми необходимыми для десантника навыками. Тем, кому данная идея не придется по вкусу, смогут играть в привычном режиме, постепенно развивая навыки персонажа.

В продаже «Санитары подземелий 2» появятся 19 сентября.

## Немного о грустном

*Ensemble Studios*, из достижений которой можно отметить создание таких игр, как *Age of Empires* и *Age of Mythology*, прекратит свое существование сразу после выпуска их стратегии в реальном времени *Halo Wars* для Xbox 360. Причину закрытия конторы компания-владелец *Microsoft* сводит к финансовым проблемам. На данный момент всем, кто не занимается непосредственно разработкой самой *Halo Wars*, выдали их «трудовые книжки» и

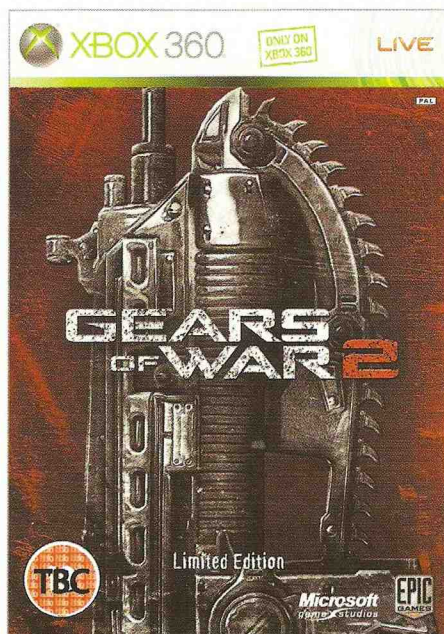
Не іде?! Не вистачає?! Замало?!  
Тобі потрібна... МОДЕРНІЗАЦІЯ!

**-наша спеціалізація!** *IT* ПрогамТех

**457-5720 453-0258**  
вул. Виборзька 41  
пн.-пт. 10-14/15-19, сб. 11-15  
Більш ніж 5 років на ринку!

вежливо указали на дверь. По окончании работы над проектом, основной состав *Ensemble Studios* будет задействован в других разработках *Microsoft*.

Вторая новость также неутешительна. Продолжение одного из самых удачных, для кооперативного прохождения, проек-



та *Gears of War*, издателем которого является *Microsoft*, порадует лишь владельцев консоли Xbox 360. В интервью для *IGN.com* дизайнер игры Клифф Блехински заметил, что серия *Gears of War* изначально была предназначена только для консоли нового поколения, поэтому все внимание девелоперы сейчас уделяют именно ей.

Утешает в данной ситуации только одно, с первой частью было что-то подобное. Но тем не менее игра все же появилась на PC. Будем надеяться, что и в этот раз все образуется.

## ОНЛАЙНОВЫЕ НОВОСТИ

### Русский властелин

Компания *IT Territory* и фирма «1С» отправили в печать MMORPG «Властелин Колец Онлайн: Тени Ангмара» — русскую версию одной из самых заметных онлайн игр прошлого года выпуска. Этот амбициозный, создававшийся в течение более чем



четырёх лет проект от компании *Turbine* получил в прошлом году престижную награду «Золотой Джойстик» и был признан лучшей онлайн-игрой порталами IGN и GameSpy.

Созданный на основе литературного наследия Дж. Р. Р. Толкина виртуальный мир предлагает игрокам возможность прогуляться от пасторальных холмов Шира до выжженных пустынь Мордора. Игра поступит на прилавки 26-го сентября.

## ВНЕ ИГРЫ

### Консольные «1С»

Фирма «1С» объявлена **официальным издателем** проектов для консоли **Xbox 360** в России. Первыми проектами, которые «1С» выпустит для приставки в этом статусе, станут авиасимулятор **«Ил-2 Штурмовик: Birds of Prey»** и экшн **«Приключения Капитана Блада»** (от *Gaijin Entertainment*, и внутренней студии «Морской волк» соответственно).

Также «1С» и Microsoft заключили контракт на дистрибуцию Xbox 360 и аксессуаров к ней в фирменных магазинах фирмы «1С». Приставка появится в продаже с октября.

Как заявил комментируя это событие руководитель отдела лицензирования и продвижения фирмы «1С» Николай Барышников: «Совместно с Microsoft мы планируем развивать и укреплять российский рынок консольных игр. Уверен, что наличие качественных отечественных разработок в этом сегменте будет способствовать дальнейшему его развитию».

### Игры как вид искусства

Между тем игры в общественном сознании медленно, но верно движутся в сторону признания их искусством. Так, в рамках IX Биеннале графики стран Балтийского Моря «Калининград-Кёнигсберг 2008» местный филиал Государственного центра современного искусства представит в Художественной галерее города интерактивную мультимедийную инсталляцию «Игровая».

По словам организаторов (проект реализуется при поддержке всех трех производителей консолей и компании Wacom, одним из кураторов выступает редактор «Игромании» Олег Ставицкий), инсталляция задумывается как репрезентативная выборка самых актуальных игр за последнее время по двум направлениям — музыкальные инсталляции и пространственные абстракции.

Организаторы инсталляции ставят себе целью рассказать о том, «какие сегодня существуют игровые консоли, какова их специфика и философия». В первую очередь, отмечают они, геймплей представленных игр будет близок к созданию произведений искусства — собст-

венного графического рисунка или звукового ландшафта.

Биеннале открывается 15 сентября и продлится 20 дней.

### Китайских подростков — избавим от страданий!

А тем временем, по данным, озвученным в конце августа Ли Джангуо (Li Jian-guo) — вице-председателем Всекитайского собрания народных представителей — около четырех миллионов китайских подростков страдают зависимостью от Интернета и «нездоровых» онлайн игр. Эта информация была опубликована в газете *Beijing Times*, где также было указано на то, что под пагубное влияние попало около 10 % всех китайских пользователей Интернета младше 18 лет.

Под «нездоровым» контентом китайские чиновники понимают эротику, высокий уровень насилия и игры, в которых китайцы являются антагонистами. Подведомственный Джангуо комитет ратует за усиление контроля над такими продуктами. При этом стоит напомнить, что в 2006-м китайские власти уже усилили контроль над играми, с тех пор на всю завозимую в страну игровую продукцию необходимо получить разрешение Министерства культуры, а дистрибьюторы должны ежемесячно присылать отчеты о том, что они не торгуют запрещенными товарами. В онлайн-играх, выпускаемых на территории Китая, также обязательна регистрация игроков с использованием реальных имен и номеров удостоверений личности. Также на государственном уровне реализована концепция *power hour*, в китайском её исполнении лицам до восемнадцати лет разрешено получать нормальное число очков/опыта только в течение трех часов в сутки.

Стоит отметить, что, несмотря на все эти ограничения, китайская индустрия MMO развлечений бурно развивается. В 2007-м году выручка от онлайн-проектов в Китае, по оценкам аналитиков Pearl Research и Niko Partners, составила 1,6–1,7 млрд долларов. К 2010 году объем китайского рынка сетевых игр предположительно превысит 3,4 млрд долларов (Pearl Research), к 2012-му — 6 млрд долларов (Niko Partners).

## ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

### Согнули мышь в бараний рог

Microsoft представила свое видение манипулятора типа «мышь». Теперь ее согнули в дугу, вернее, в арку. Главным отличием новинки является необычный раскладной дизайн, поэтому в закрытом состоянии она уменьшается вдвое, что крайне удобно при перевозке. Хоть конструкция и кажется хрупкой, разработчики утверждают, что мышка легко выдерживает нагрузку в 11 кг.



Естественно, мышка является беспроводной, при этом передатчик можно подсоединить к чехлу для переноски с помощью магнита. Сам ресивер, работающий на частоте 2,4 ГГц, очень маленький — он выступает из корпуса ПК всего на несколько миллиметров. Кроме того, мышка оснащается световым индикатором, сигнализирующим о разрядке батарей, а также сенсором, работающим почти на любых поверхностях.

Источник: [www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru)

### Разгон с полпинка

Ориентируясь на любителей компьютерных игр, компания ASUS представила новый продукт линии **Republic of Gamers**. На этот раз им стал игровой ноутбук **G50V**, построенный на платформе Intel Centrino 2. В его характеристи-



ки входит GPU NVIDIA GeForce 9700M, 4 ГБ ОЗУ и два жестких диска. Но фишкой G50V является возможность разгона нажатием одной кнопки, а также наличие второго OLED-дисплея для вывода служебной информации в ходе игры. Упомянутый разгон одной кнопкой работает следующим образом: в корпусе ноутбука есть кнопка выбора режима. Достаточно нажать на нее один раз, как частота процессора будет увеличена (режим Turbo). Второе нажатие приводит к включению режима Turbo Extreme (дополнительное увеличение тактовой частоты на 260 МГц).

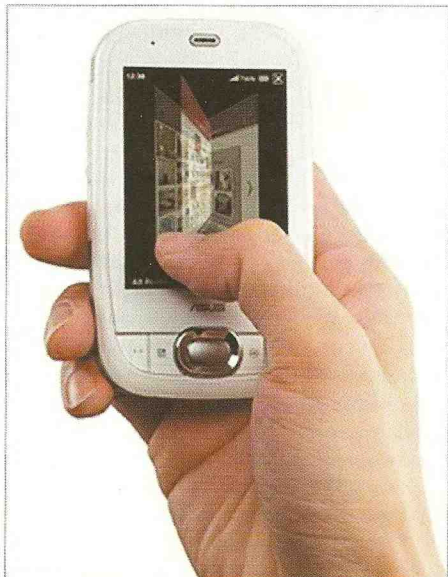
Источник: [ixbt.com](http://ixbt.com)



МОБИЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Скользящий функционал

Управление пальцами становится все более распространенным, поэтому производители вынуждены следовать за тенденцией и ярким примером тому является выпуск **ASUS P552w** — первого по-



ройством ASUS предлагает ряд приложений, включая EziPhoto и EziMusic, предназначение которых понятно из названия. Поиск в коммуникаторе и за его пределами облегчит панель Google Search, располагающаяся на экране Today. Но это не все — у новинки есть право претендовать на звание самого производительного и функционального из выпущенных девайсов. Подкачал лишь экран: он 2,8-дюймовый, QVGA, зато размер и вес благодаря этому остались в разумных пределах.

Новинка базируется на процессоре Marvell Tavor 624 МГц и оснащена 128 Мб оперативной и 256 Мб постоянной памяти. Последняя, кстати, может быть дополнена картами microSD, в том числе SDHC. Гаджет поддерживает работу в сетях EDGE/GPRS/GSM 900/1800/1900 и UMTS 2100 с HSDPA. Интерфейсы передачи данных включают в себя WLAN 802.11b/g, USB 1.1 (к сожалению, плохая традиция ASUS продолжилась и в этом продукте), Bluetooth 2.0+EDR. Дополняют функциональность GPS-модуль SiRF StarIII и 2-мегапиксельная камера.

Источник: [ixbt.com](http://ixbt.com)

Опаловый смартфон

В Сеть просочились сведения, что компания HTC готовит к выпуску новый смарт-



фон **HTC Opal**, который станет наследником популярной модели под названием HTC Touch.

По слухам, дебютант, предназначенный для работы в сетях GSM (850/900/1800/1900 МГц), лишен поддержки 3G, однако «дружит» со стандартами EDGE и GPRS. При этом в новинке применен инновационный пользовательский интерфейс TouchFLO 3D, а в качестве операционной системы выступает платформа Windows Mobile 6.1 Professional. «Сердцем» устройства является процессор TI OMAP 850 с тактовой частотой 200 МГц, а в арсенале присутствуют 2,8-дюймовый сенсорный дисплей с QVGA-разрешением 240x320 пикселей, модули Wi-Fi 802.11b/g и Bluetooth 2.0, 2-мегапиксельная цифровая камера, 256 Мб памяти ROM, 128 Мб памяти RAM и слот для подключения microSD-карт.

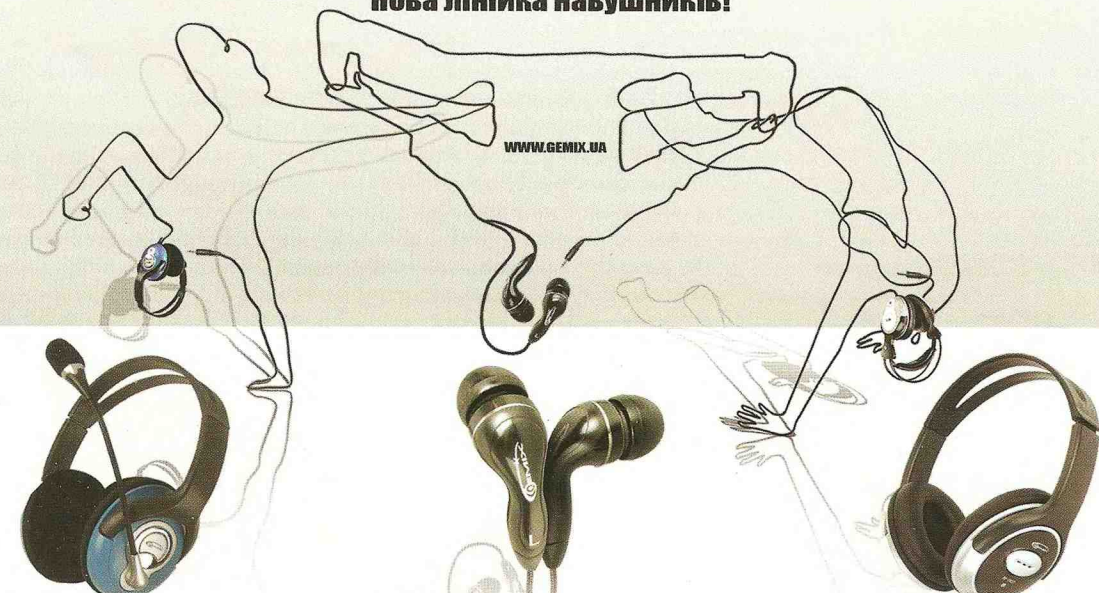
Источник: [www.3dnews.ru](http://www.3dnews.ru)

добного решения в модельном ряду компании. В качестве названия интерфейса выбрано звучное **Glide** («скольжение»). Для облегчения управлением уст-

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



WWW.GEMIX.UA



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

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

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



Дмитрий ВОЛОШИН [voloshin@hi-tech.ua](mailto:voloshin@hi-tech.ua)

# Все под контролем

*Поклонники различных симуляторов отлично знают, что с одними лишь клавиатурой и мышью глубокого погружения в игру не получится. А это чревато недополучением адреналина. Поэтому мы предлагаем вам присмотреться к контроллерам, не имея которых, за симуляторы лучше и не садиться.*



**П**роживание прямо под кварталами Игрограда ни для кого не проходит бесследно. Вот и большие дородные сибирские мужики из страшной ледяной пещеры Тес-Тлаб пристрастились к запретным (для тру-мужиков) развлечениям, которые были дарованы нам пресветлым ГейМыром.

Однако же пещерный образ жизни накладывает свой отпечаток на сознание человека. Поэтому банальных шутеров-квестов-стратегий жителям Тес-Тлаба было недостаточно. Они возжелали большего экстрима, их манила небесная высь, широкий простор и невероятные скорости. В общем, пристрастились Тес-Тлабовцы к симуляторам различной техники.

И стало им ясно, что без основательной подготовки получить от симуляторов полный кайф не получится. Как минимум, без подбавляющих случаю средств контроля.

Отправились они тогда в свои тайные закрома, перекопали все полки и вернулись в главный пещерный зал с разным геймерским добром. И вот как раз в это время я зашёл в Тес-Тлаб, чтобы провести наших суровых соседей.

Сперва я подумал, что товарищей лучше не тревожить, раз уж они заняты таким важным делом, и хотел было по-английски уйти. Но мужики остановили меня и стали наперебой рассказывать о том, какие замечательные железяки они откопали в своих закромах. Очень скоро глаза оми разбежались, голова пошла кругом... А вам я расскажу, что сумел запомнить...

## Logitech MOMO Racing

Эта модель является не чем иным, как упрощенной версией одного из лучших рулей современности, а именно MOMO Force, в отделке которого была использована натуральная кожа и металл. По качеству сборки **Logitech MOMO Racing**, как всегда, на высоте, а отличная эргономика рулевого колеса, полностью покрытого резиной, и широкая устойчивая подставка под педали с в меру мягкими, но не слабыми пружинами, которые можно назвать фирменной чертой этого контроллера.



**Logitech MOMO Racing** — младший брат легендарного MOMO Force

Придаться просто не к чему.

Крепление руля к столу очень надежное, три болта фиксируют его намертво, причем не забыта и подставка с педалями — ее «защитили» от скольжения благодаря установке дополнительной панели с множеством небольших шипов. Эффект обратной связи реализован на твердую пятерку: мало того что он прекрасно отражает ситуацию на дороге в зависимости от покрытия, так еще и отлично имитирует сопротивление руля при повреждениях машины. А любители механики смогут насладиться переключением передач на выбор: как с помощью рукояти, так и двух шифтов.

Рулевое колесо поворачивается на 270°, что позволяет с большой точностью вписываться в повороты любой сложности. Рукоять переключения передач можно установить как с правой, так и с левой стороны торпеды (это должен оценить любой левша).

Впрочем, и цена у Logitech MOMO Racing получилась немаленькой.

**Интерфейс подключения:** USB

**Кол-во кнопок:** 6

**Мини-джойстик:** нет

**Ручка переключения скоростей:** есть

**Педали:** есть

**Поддержка обратной связи:** есть

**Ориентировочная цена:** 125 у. е.

## ZBOARD The Ultimate Gaming, ZBOARD Limited Edition Keyset

Клавиатура **ZBOARD The Ultimate Gaming** начинает удивлять сразу после открытия коробки. Все дело в том, что основное отличие устройства от конкурентов содержится в ее конструктивных особенностях, а именно в модульности, что позволяет ей менять конфигурацию клавиш с помощью специальных панелей. В базовой комплектации таких панелей две: первая — клавиатура со стандартной раскладкой, вторая — игровая, с довольно сильно измененными расположением и конструкцией клавиш. Процесс смены панелей про-



**ZBOARD The Ultimate Gaming** в базовой комплектации можно принять за обычную геймерскую клавиатуру





**ZBOARD The Ultimate Gaming** после замены дополнительных секций может выглядеть примерно так

ходит очень легко, благодаря отлично продуманной конструкции, а хранение демонтированной связки кнопок не займет много места, благо отстегнутые клавиши складываются довольно компактно.

В игровых приложениях клавиатура ведет себя на «отлично», хотя в первое время к ней, как и ко всему новому, придется немного привыкать. Однако процесс адаптации того стоит — после нескольких часов игры пальцы сами находят нужные кнопки, действительно удобно. А тех, кто не поленился и установит драйверы, ждет сюрприз. В окне программы управления клавиатурой находятся настройки, пожалуй, для всех игр, выпущенных до выхода самого устройства. При этом, если какой-то игры в списке нет, вам всегда поможет опция «check for updates».

Но и это не все! Еще одной отличительной чертой устройства является выпуск ограниченным тиражом сменных панелей (ZBOARD Limited Edition Keyset), например, для игры в World of Warcraft, что делает клавиатуру и вовсе уникальной. Поклонники мегапопулярного творения Blizzard будут приятно удивлены огромным количеством кнопок, каждая из которых отведена под определенные игровые функции. Причем, что важно, стандартный блок клавиш не претерпел изменений, так что у любителей чатиться во время игры проблем не возникнет.

**Интерфейс подключения:** USB

**Дополнительные функциональные клавиши:** 17 шт

**Дополнительные USB-порты:** 2

**Сменный блок клавиш:** есть

**Специализированное программное обеспечение:** есть

**Ориентировочная цена:** 55/30 у. е.

## Genius Speed wheel RV FF

Гордостью руля **Genius Speed wheel RV FF** является поддержка запатентованной технологии TouchSense (в народе — «обратная связь»), которая позволяет довольно достоверно передавать эффекты отдачи в зависимости от условий игрового мира. И действительно, в процессе игры система проявила се-



**Genius Speed wheel RV FF** имеет в комплекте удобный рычаг КПП

бя с хорошей стороны, эмуляция езды по выбоинам и пересеченной местности, сопротивление руля при заносе и столкновениях нареканий не вызывают, масса положительных эмоций гарантирована.

Рулевое колесо довольно широкое и удобное в обхвате, а благодаря прорезиненным вставкам лежит в руках вполне уверенно. К дополнительным плюсам модели можно отнести наличие 12 настраиваемых кнопок, 8-позиционный D-Pad, а также кнопки «Turbo» и «Mode». Конструкция педалей не самая удачная, немного подкачали пружины, из-за чего для овладения навыками плавных нажатий и удержания газа в одном положении потребуется некоторый период адаптации. Крепится же руль к столу с помощью четырех присосок и кронштейна, благодаря чему в процессе игры по столу не ерзает. Помимо того, что рычаг переключения передач выполняет свои прямые обязанности в режиме автоматической или механической трансмиссии, его можно также настроить как ручной тормоз. Как и у большинства аналогичных устройств, педаль сцепления отсутствует, что увеличивает шансы использования корб-

**Новый сервис для членов hi-Tech club: создай свою фотогалерею на [www.ht.ua](http://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](http://www.ht.ua) и пользуйся уникальными возможностями для подписчиков:

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



**Подписной купон ищи в журнале!**





ки только в режиме «автомат» в процессе езды. Кнопка «Turbo» применяется для автоматического повтора команды. Рулевое колесо вращается на 240°, что не является рекордным показателем, однако этого вполне достаточно для большинства игровых ситуаций.

**Интерфейс подключения:** USB

**Кол-во кнопок:** 12

**Мини-джойстик:** 8-позиционный

**Ручка переключения скоростей:** есть

**Педали:** есть

**Поддержка обратной связи:** есть

**Ориентировочная цена:** 80 у. е.

### Trust Predator GM-2550

Джойстик **Trust Predator GM-2550** предназначен строго для правой руки, что избавляет его от некоторых конструктивных недочетов симметричных моделей. Например, таких, как располо-



**Trust Predator GM-2550 - всё необходимое для авиасимов за небольшие деньги**

жение дополнительных кнопок на основании с двух сторон от рукояти, что делает практически невозможным их нажатие во время боя свободной рукой. Управление очень эргономично — шесть программируемых кнопок под левой рукой и массивная и очень удобная Throttle-ручка. На самой рукояти помимо курка расположен рычажок, четыре дополнительные кнопки и миниджойстик, с помощью которого довольно удобно управлять камерой обзора. Ход у рукояти одновременно плавный и в меру упругий. Основание крепится с помощью четырех присосок очень надежно, что делает полностью невозможным скольжение джойстика по поверхности во время жарких баталий. Рукоять, помимо стандартных движений по вертикали и горизонтали, может еще и вращаться вокруг своей оси, что придает управлению максимум реальности. В итоге Trust Predator можно смело назвать удачным и продуманным решением, особенно учитывая цену этой модели.

**Интерфейс подключения:** USB

**Кол-во кнопок:** 12 (+ курок)

**Ручка Throttle:** есть

**D-Pad:** 4-позиционный

**Кол-во осей поворота рукояти:** 3

**Поддержка обратной связи:** нет

**Ориентировочная цена:** 36 у. е.

### Trust Predator GM-3500R

Руль **Trust Predator GM-3500R** обладает, пожалуй, самым удобным рулевым колесом из принявших участие в нашем обзоре-тесте контроллеров. Полностью прорезиненная поверхность «баранки» в сочетании с очень удобно выбранной формой самого колеса оставляют о себе действительно приятные впечатления. С таким рулем можно подаваться хоть в виртуальные таксисты —



**Trust Predator GM-3500R – радует реалистичным фидбэком, а стальные накладки на педалях настаивают на спортивный лад**

все нипочем, руки при вождении вовсе не устанут, а реализация Force Feedback заслуживает отдельной похвалы. Хотя установленный мотор и не самый мощный из всех, но ощущения от езды незабываемы — максимально приближены к реалистичным. За переключение передач отвечают два шифта, рычаг переключения передач отсутствует. Из дополнительных «удобностей» на рулевом колесе мы обнаружили шесть программируемых кнопок и 8-позиционный мини-джойстик. К педалям никаких нареканий нет, они ведут себя под ногами вполне адекватно. К столу руль крепится при помощи кронштейна и одной присоски, что в тандеме с утяжеленной конструкцией самого устройства обеспечивает крепление, надежное на все сто. Лампочка-индикатор сигнализирует о подключении руля к сети. Помимо всех вышеперечисленных достоинств рулевое колесо способно крутиться на 250°. Благодаря своим компактным размерам GM-3500R не займет много места на столе.

**Интерфейс подключения:** USB

**Кол-во кнопок:** 6

**Мини-джойстик:** 8-позиционный

**Ручка переключения скоростей:** нет

**Педали:** есть

**Поддержка обратной связи:** есть

**Ориентировочная цена:** \$90

\* \* \*

Когда Тес-Тлабовцы закончили расписывать свои замечательные девайсы, я уже не мог точно определить, что им больше нравится — игры или железяки, которые они нашли для этих игр. Впрочем, какая разница? Главное, чтобы настроение было хорошее. Верно?



Алексей СУРГУЧЕВ

# World Cyber Games 2008

## Украина. Финал

*Последние дни августа ознаменовались подведением итогов крупнейшего киберспортивного события национального финала WCG 2008.*

**С** 30 по 31 августа в Украинском доме, что на Европейской площади, собрались самые сильные игроки и команды из Львова, Симферополя, Донецка, Одессы, Харькова и Днепропетровска, дабы принять участие в финальном поединке, победители которого, помимо звания чемпионов страны, получили право представлять нашу страну на Гранд-финале всемирного чемпионата по компьютерным играм в Кельне (Германия).

### Teams are here

С каждым годом к мировому чемпионату по компьютерным играм присоединяется все больше и больше игроков. Количество претендентов на пьедестал чемпионов выросло и в этом году. В Украине общее число игроков, принявших участие в национальном отборочном соревновании (не считая Java-чемпионата), составило чуть меньше 2000 человек (а именно — 1989). *Half-Life: Counter-Strike 1.6* — 1265 игроков *StarCraft: Brood War* — 142 игрока *WarCraft III: The Frozen Throne* — 198 игроков *FIFA Soccer 08* — 384 игрока

Для сравнения: в прошлом году на чемпионате было заявлено 1939 участников.

По сравнению с отборочными играми финал проходил в более спокойной обстановке. Общую массу присутствующих составили команды игроков, их тренеры, журналисты и фотографы. Большого числа простых посетителей не наблюдалось. А зря! Во время чемпионата многословный ведущий постоянно разыгрывал среди зрителей заветные кулечки с ценными призами внутри. Те из зрителей, кто постоянно находился в па-

### ПОБЕДИТЕЛИ НАЦИОНАЛЬНОГО ФИНАЛА WCG 2008

Итак, киберчемпионами Украины в этом году стали:

#### FIFA:

- 1 место — Рябыкин "Blood" Александр
- 2 место — Хмара "Walkman" Олег
- 3 место — Мостовик "Yozhik" Евгений

#### StarCraft:

- 1 место — Филипчук "Dimaga" Дмитрий
- 2 место — Опарышев "Strelak" Евгений
- 3 место — Мищенко "hanniGan" Сергей

#### WarCraft:

- 1 место — Новопащин "Hot" Михаил
- 2 место — Бычков "Ghost" Алексей
- 3 место — Свисюк "Blyueg" Александр

#### Counter-Strike:

- 1 место — DTS (Днепропетровск)
- 2 место — A-Gaming (Київ)
- 3 место — HR.Bullet (Днепропетровск)

#### Java-игра «Атака Рональдино»

- 1 место — Цымбал Евгений (42 900 баллов)

тии национального чемпионата, где проходило награждение победителей представителями компаний-организаторов.

### The best...

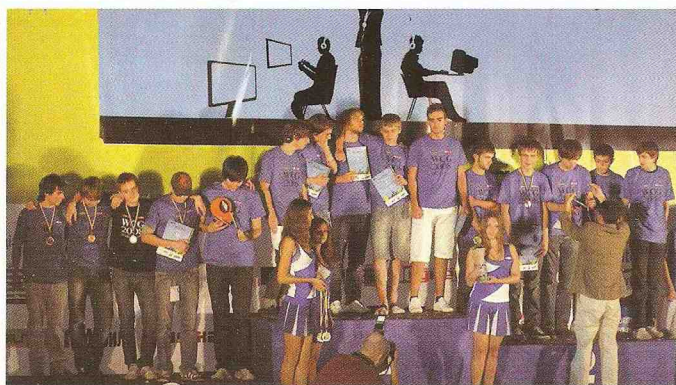
Заккрытие прошло в лучших традициях World Cyber Games. Большая сцена, пьедестал, яркий свет прожекторов, поздравительные речи организаторов и приглашенных гостей, соответствующее музыкальное сопровождение, медали, кубки победителей, дружеские рукопожатия финалистов, вспышки фотоаппаратов — и конечно, море радостных эмоций. Трудно описать словами весь позитив мероприятия. Каждый радовался по-своему, кто-то делил радость с командой или тренером, кто-то танцевал, кого-то поднимали на руки и подбрасывали вверх (кстати, чуть не уронили чемпиона за пьедестал). Немного отклоняясь от общей темы, стоит заметить, что больше всех не сиделось на месте киберспортсменам, представляющим дисциплину StarCraft.

### Long way to Germany

Напоследок хочу пожелать удачи всем, кого в скором времени ждет поездка на Гранд-финал чемпионата. Парни, мы за вас боимся! И ждем от вас честной победы!

Тем же, кому на этот раз не посчастливилось принять участие в финале, редакция журнала МИК и коллектив «СофтПресс» тоже желает успехов и грядущих побед. Продолжайте тренировки, оттачивайте свои навыки и не забывайте, что через год все начнется снова и у вас опять появится шанс показать себя на большой арене.

До встречи на World Cyber Games 2009!



Украинская CS-элита



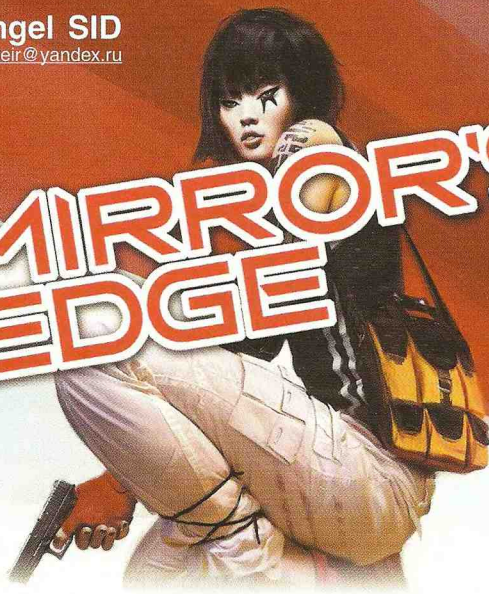
Филипчук Дмитрий лучший StarCraft'er нашей страны



Fallen Angel SID

celeir@yandex.ru

# MIRROR'S EDGE



**Ощувив за спиною тяжеле дихання конкурентів, Electronic Arts пересмотрела свою издательскую политику и подправляет оригинальными проектами имидж, испорченный бесконечным выпуском сиквелов и клонов. Mirror's Edge, во многом революционная экшен/адвенчура с видом от первого лица.**

**В** наше время наблюдается активное продвижение в массы такого понятия как *паркур* — в клипах, фильмах и рекламе всё чаще и чаще можно увидеть, как подростки, скажем так, ищут альтернативу привычному способу передвижения: и забор им не помеха, и лифт им не нужен, про лестницу они вообще не слышали... В общем, везде проберутся, везде пролезут.

Не буду вдаваться в особенности мировосприятия трейсеров — думаю, разработчикам для решения воплотить такой способ передвижения в игре достаточно того, что выглядит это очень эффектно. А если учесть, что игрокам всегда нравится свобода выбора пути, то вообще непонятно, как раньше игры обходились без паркура.

Разработчики по-разному подходили к реализации новой идеи: в похождениях самого известного принца беготня по стенам и лазание по уступам свободы в передвижении не добавляли, но зрелищность обеспечивали. Альтаиру из Assassin's Creed умение карабкаться по стенам и бег по балкам обеспечили уже и свободу передвижения. Как же теперь внедрить в игру «бег с препятствиями» так, чтобы никто сравнивал новый проект с вышеперечисленными? Может, сделать игру с видом от первого лица?.. Хм-м, а это идея! А может, ещё и сделать паркур краеугольным камнем игры?.. Ух, а это идея-2!

Устав делать Battlefield за Battlefield'ом, разработчики из DICE решили создать что-нибудь действительно новое. И вот, обиженные, что играя суперэлитным уберсолдатом, нужно идти длинной, кишасей злющими врагами дорогой в обход хлипенького забора, раз-

рабы поклялись избавить мир от подобной несправедливости! Всего-то и надо, что позволить игроку преодолевать препятствия, которые можно преодолеть в реальном мире!

Расстрелять ненавистный нам заборчик из гранатомёта мы могли и в других проектах, а вот перелезть его нам ещё точно не давали. Воплотить подобную задачу (и многие другие, *ещёна*) в реальность должна грядущая First Person Action Adventure **Mirror's Edge**, представляющая собой нечто вроде action/FPS с продвинутой физикой движения персонажа.

\* \* \*

Что там у нас за предыстория нарисовывается? А ну-ка давайте глянем!

Помнится, давным-давно в далёкой-далёкой галактике Энакин Скайуокер рассуждал, что

Разработчик: EA DICE

Издатель: Electronic Arts

Жанр: First Person Action Adventure

Дата выхода: конец 2008-го года

Сайт игры: <http://www.on-mirrors-edge.com>

жесткий контроль за жизнью народа может искоренить весь негатив, присущий демократии; и, проникшись его идеями, некое правительство (пока неизвестно — мировое или только отдельно взятой страны) решило резко повернуть в сторону тоталитаризма. Из последствий сего решительного шага, интересующих нас в данный момент, известен разве что ввод полнейшего контроля за распространением любого рода информации: телефонные звонки прослушиваются, письма перечитываются, Интернет под надзором, и в каждом баре сидит по одному-двум агентам, которые вслушиваются в пьяные разговоры посетителей — а вдруг зреет заговор?

«Нельзя заставить других людей жить по твоей системе, даже если твоя система лучше». Народу сложившаяся ситуация не понравилась, и был придуман способ установленный контроль обойти — всего-то и надо, что передавать информацию не через глобальную паутину или, там, по телефону, а поручить доставку тому, кого никакая милиция остановить не сможет. Так появились *Бегущие* (Runners), трейсеры, которые доставляли всевозможные документы из рук в руки, обходя все милицмейские патрули и пробираясь туда, куда нетренированному человеку добраться возможности нету.

Как ни странно, правительство сперва не обращало внимания на почтальонов-экстремалов, однако долго это продолжаться не могло. И с недавних пор на Бегущих началась настоящая охота. В эти нелёгкие времена мы начинаем свой путь в образе трейсерши Веры (Faith), чью сестру объявили причастной к преступлению. Собственно, нам нужно будет доказать невинность своей сестрички, попутно раскрыв уйму коварных замыслов и интриг сильных мира сего.



Наш путь бежит по крышам ☺



\* \* \*

Работа есть такая — почти разносить. Этим мы и будем заниматься всё игровое время, и так как занятие это нелегальное, силовые структуры не дадут нам расслабиться. Именно потому Вера должна носиться по крышам и помещениям так быстро, как это только возможно, и тот факт, что «паркур» — её второе имя, поможет ей не только выжить, но и насытить действием игровой процесс.

Так как всю игру нам предстоит бегать, прыгать, лазать и скользить, то сердцем игры по праву можно считать физический движок **PhysX**. Самыми главными физическими параметрами, реализованными PhysX'ом, для Веры будут ускорение и инерция — продвигаясь от препятствия к препятствию, трейсерша набирает скорость, благодаря чему ей становится легче выполнять различные акробатические трюки или скрываться от врагов; без инерции тоже далеко не уйдёшь, так как она незаменима не только при передвижении, но и при стычках с противником. По заверению разработчиков, Вера может взаимодействовать буквально со всеми предметами в игре (на основе заготовленных анимаций открывается такой выбор всевозможных действий, что разрабы даже не берутся подсчитать их количество), так что потеря скорости или инерции может быть вызвана только ошибками игрока. При правильных решениях перед нами предстанет действительно красивое и интересное действие, заметно напоминающее забеги Принца Персии на скорость. Управление персонажем сводится к минимуму — при контакте с активной зоной следует нажать одну универсальную клавишу, которая в зависимости от ситуации приведёт к выполнению того или иного действия.

Решив сделать упор на паркур, DICE практически отказались от всякого рода оружия. Вера вам не супергерл, трубы взглядом не гнёт и джедайскому контролю разума не обучена, и хоть она может сбить с ног или оглушить одного противника, с отрядом спецназа ей точно не справиться. В большинстве случаев лучше всего дать дёру туда, где тебя не достать ни дубинкой, ни пулей — но иногда всё же можно позволить себе скинуть кого-нибудь с высоты, оглушить и т.д. Можно обзавестись трофейным ружьем (их будет 15 видов), выбив его из рук противника, и даже применить по назначению. Но патронов в обойме мало, на их поиск времени нет, так что израсходовав боезапас, «ствол» можно смело выкидывать, ибо лазать по карнизам с занятой рукой как-то несподручно. Будем «ставить на место» ментов без дополнительных плюшек, опираясь только на ловкость и вёрткость героини. К слову, в драках у нас появляются примитивные



**Местная система рукопашного боя невероятно зрелищна**

комбо-удары, т. е. для эффектного обезвреживания противника следует нажать короткую последовательность клавиш.

Избежать встречи с теми, кто служит и защищает, не получится. Хоть игра и пропагандирует свободу движения, на самом деле она вполне линейна. Мы будем двигаться в заданном направлении и, скорей всего, регулярно встречаться со скриптами, но путей достижения цели всегда будет несколько, что должно создавать некоторую иллюзию свободы выбора. К тому же не думаю, что даже при заявленном практически бесконечном списке возможных трюков мы сможем пройти отдельные участки иначе, чем задумали разработчики.

**«Мы намерены изменить то, как игроки движутся в играх с видом от первого лица. Исчезнут ограничения, а простые преграды вроде стен и барьеров вас больше не остановят. Мы хотим, чтобы игрок мог ходить, как настоящий человек, бегать, прыгать с места или разбега и скользить так, как ему еще ни разу не позволяли в экшене с видом от первого лица». — Оуэн О'Брайен, продюсер Mirror's Edge.**

Переход от вида из-за спины к виду из глаз поначалу многих озадачил — ведь ориентироваться в положении персонажа в пространстве легче, если видишь его самого. Но на деле всё оказалось очень даже хорошо. Вот вы играли в *Condemned: Criminal Origins*? Помните, как там герой перелезал через заграждения или лазил по лестницам? Именно так всё будет реализовано и в *Mirror's Edge*: героиня прыгает вперёд — экран немного встряхнуло и повело, ненадолго появились выставленные вперёд ноги, расставленные для равновесия руки... Вера прыгает на забор и перелезает его, экран очень похоже воспроизводит изменение обзора, снова видно, как героиня работает руками. Анимация плавная и... не знаю... естественная — по-другому увиденные движения почти и не представляешь. А что Вера делает в бою, вообще описать кроме как «Тринити вернулась, и она очень сердитая!» нельзя.

Короче, подытожить можно так — выглядит всё очень натурально и эффектно, мне такая реализация ещё в том же *Condemned* сильно понравилась.

\* \* \*

Графика очень аккуратная и стильная. Первое — это заслуга движка; разумеется, третьего Нереального. Стиль же во многом основан на цветовой гамме: в игре преобладают серый, холодные синие тона и «пятна» ярких оттенков жёлтого и красного (зачастую они просто обозначают активные зоны, взаимодействуя с которыми, нам следует продвигаться дальше). Цвета очень насыщенные, но не кислотные, и контраст холодных и горячих тонов выглядит просто здорово. Чем-то напоминает незабвенный *Trop 2.0*, хоть в ME арт и не такой концептуальный.

Отдельно DICE подчёркивают важность освещения в игре, они даже заручились поддержкой какой-то шведской организации *Illuminate Labs*, которая предоставила некую *LiquidLight lighting technology*, впервые использующуюся в играх. Думаю, вся прелесть этой технологии должна проявляться при динамическом освещении, но пока нам его не продемонстрировали. Ну ничего, статическое освещение выглядит тоже хорошо — выложенные скрины города и завода больше похожи на фотографии, чем на картинку из игры.

Озвучка должна быть на уровне. Звуки взаимодействия с окружающим миром, как по мне, весьма правдоподобны, только не знаю, как повлияет на геймерскую психику постоянное тяжёлое дыхание героини. Нет, я не спорю — это обусловлено постоянным бегом и физическими нагрузками, но всё же п часов подряд слышать это «хе-канье» может оказаться весьма раздражающим. А может и не оказаться, практика покажет.

Про музыку ничего толком не известно, разве только то, что она будет уникальной для каждой локации и будет адекватно реагировать на темп игры. Загадывать пока рано, но если судить по роликам, в игре музыки будет не так уж много — в основном мы будем слышать звуки окружающего мира.

### Вывод...

...будет очень коротким — ждать! Если я не смог вас в этом убедить — посмотрите хоть пару роликов, и убедитесь сами ☺





**Второго пришествия S.T.A.L.K.E.R.'а пришлось ждать не так долго, как первого, но GSC снова сделали «ход конём» и, не отходя от данных обещаний, выпустили игру, в равной степени похожую и на Shadow of Chernobyl, и на то, чего ждали многие геймеры.**

**К**ак определить, что игра по-настоящему зацепила? По каким внешним признакам можно поставить диагноз «вот этого товарища атмосфера такой-то игры затянула по самые уши»? Полуночный разговор по душам за рюмкой чаю не предлагать, на словах человек может рассказать что угодно. Ему мог понравиться любой из элементов игры, ради которого даже самая невнятная атмосфера будет описана им, как великое откровение. Кстати, мы даже сами себя частенько обманываем, таковы уж причуды подсознания. Скажем, если меня спросят, что я думаю об одной (ну, обойдёмся без имён) красивой, но невероятно глупой девушке, я преуменьшу её глупость. Мол, какая разница, что люрекс путает с латексом? Зато человек хороший...

Поэтому я предлагаю смотреть на рефлексy. И если за окружающими особо не проследишь, то можно посмотреть хотя бы на свои спонтанные желания, которые не вырываются наружу, но всё-таки всплывают в сознании. Например, после прохождения Assassin's Creed на протяжении двух-трёх недель я замечал за собой неадекватные рефлексy. При виде нашего начальства, рыскающего по редакции в поисках нерасторопного работника, до сих пор не сдавшего материал, (то есть, меня) постоянно хотелось напильник на голову капюшон (которого на футболках не предусмотрено), сложить руки

лодочкой и прикинуться обычным монахом-францисканцем. Один раз даже попробовал — не помогло.

Ещё раньше, когда Ягуар вернулся в редакцию со страйкбольных игр, я почти минуту изучал его Steyr Aug, прикидывая, как на него приладить цепную пилу. Диагноз — перепогружение в Gears of War.

То, что при виде любой картонной коробки у меня первым делом проскакивает мысль о том, влезу ли я в неё или нет, не-

Разработчик: GSC Game World  
Издатель в Украине: GSC World Publishing/1C  
Жанр: FPS с элементами RPG  
Сайт игры: [www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)  
Минимальные системные требования: CPU 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта со 128 Мб памяти и поддержкой DirectX 8.0, 10 Гб на винчестере, Windows 2000 SP4/XP SP2/Vista  
Авторское примечание: Считается, что скрещивать коня и трепетную лань — дело неблагодарное. Но почему-то так и хочется «скрестить» GSC Game World и AMK Team. Тем более, что их первый внебрачный ребёнок (описанный нами в прошлом номере) получился умным, красивым и вообще просто замечательным

двусмысленно указывает на хорошую атмосферу серии Metal Gear Solid.

Остались ли у меня в мозгу подобные «артефакты» после прохождения S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky? Нет, пока ничего не могу вспомнить. Хотя очень хочется, честно. Как о той самой девушке, хочется сказать, что Clear Sky может путать параллакс с «Гутталаксом» сколько угодно. Игра-то всё равно хорошая. Почему так получается?

### **Эй, ящик, поворачивай к чёрту!**

Оригинальный S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, как мы все отлично помним, тоже вышел не таким, каким его хотели видеть геймеры, перекормленные различными превью и интервью. Впрочем, справедливости ради надо признать, что первый S.T.A.L.K.E.R. отличался прежде всего от той «игры мечты», которую представляли себе сами сотрудники GSC Game World.



Репертуар сталкеров по-прежнему душевный





Этот наемник уже не получит свою награду

Так что не будем обижаться на кого-то из-за разбитой мечты о мегашутере с элементами RPG и автосима, сногшибательной графикой и бесшовным миром, гениальным AI и низкими системными требованиями. Возможно, если бы не было безжалостного фичаката по инициативе издательства THQ, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl вообще не вышел бы. Но, как оказалось впоследствии, недостатки игры замечательно поддаются «лечению».

Как вы догадались, речь идёт не только о патчах, действительно избавивших Shadow of Chernobyl от глюков и багов, но и о модификациях, которые в огромных количествах стали появляться сразу же после релиза. За глобальными модами тоже не жаргавело, причём среди активных мододелов были замечены не только наши соотечественники (включая весь бывший СССР), но и граждане из далёкого зарубежья. Например, товарищ Kanuhalos со своей командой, создавшей очень популярный мод Oblivion Lost (как можно догадаться по названию, эта модификация является попыткой вернуть в игру большую часть того, что было утеряно по ходу фичакатов).

Собственно, основной фишкой большинства модов было развитие идей, заложенных в Shadow of Chernobyl, шлифовка геймплея, балансировка «экосистемы» A-Life, доведение до ума экономики, и так далее. Как-то само собой появилось ощущение, что GSC Game World пойдёт примерно тем же путём. Ну, конечно, добавят кой-чего по мелочам, карт новых сделают, но, в целом, должен получиться очень хорошо пропатченный Shadow of Chernobyl, не уступающий по уровню саспенса и глубины погружения тому же АМК-моду. Сейчас, конечно, уже никто внятно не объяснит, откуда взялось такое ощущение, ведь разработчики действительно обещали не-

много не то. Разве что первоначальное намерение делать аддон да отсутствие в названии S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky циферки «2» могло служить косвенным указанием на «официальный мод». Но, так или иначе, GSC пошли своим, особым путём. И я не могу определить, к лучшему были эти изменения, или нет. S.T.A.L.K.E.R. превратился в другую игру, хотя его по-прежнему ни с чем другим не спутаешь. Впрочем, давайте по порядку.

### Весь мир насилия мы разрушим...

Прежде всего стоит обратить внимание на то, как изменилась система A-Life, и насколько возросла мотивация для вовлечения в разборки местных группировок.

На большинстве карт в Clear Sky обозначены «контрольные точки», которыми чаще всего являются различные временные лагеря, развалины, в которых удобно укрываться от дождя, и просто удобные места для засады на ключевых дорогах или тропинках. Чтобы не вдаваться в пространственные объяснения того, как работает новая система войны фракций, просто

сравню её с оффлайновым вариантом игры в классический Battlefield 1942. Боты собираются в штурмовые группы и отправляются к точкам, которые заняты вражескими бойцами, а те, в свою очередь, обороняются. И практически на всех локациях Clear Sky (за редким исключением) идёт постоянная война, кто-то захватывает точки, кто-то организывает контратаки... Кстати, монстры теперь тоже являются отдельной группировкой, они тоже могут занимать временные лагеря. Жаль только, что к ним нельзя присоединиться. Кроме того, не дадут почувствовать себя в шкуре «Ренегатов» (ещё одна разновидность зоновокских бандюков), «Монолита» и «Военных». Со всеми этими гражданами у главного героя (впрочем, как и у всех остальных) по умолчанию — кровная вражда. С «Наёмниками» нам тоже не по пути, хотя номинально Шрам (наш аватар) всё-таки наёмник. Но в Зоне у этой фракции даже своей базы нет.

Втягивание игрока в войну фракций начинается буквально с первого задания — спринтерский забег по контрольным точкам, которые заняли ренегаты, в компании со сталкерами из группировки «Чистое небо» наглядно демонстрирует, как это всё работает. Или, по крайней мере, должно работать, поскольку в дальнейшем, после вступления в ряды любой из доступных группировок, игрока будут заваливать невыполнимыми заданиями (прибеги за три секунды на другой конец карты и защиты точку) и не засчитывать выполненные (мало освободить точку, нужно ещё дождаться подхода союзников, которые могут банально не захотеть никуда идти). Не хватает толковой системы выдачи заданий и возможности передавать своим, что, мол, я тут держу точку, высылайте поддержку ASAP.

И даже если вы сумеете «под корень» извести всех представителей вражеской фракции (скорее всего, в одиночку), насладиться триумфом игра не даст. Буквально через пять минут враги начнут респауниться на своей главной базе. Show must go on, мира в Зоне быть не может.

### «ЧИСТОЕ НЕБО»

С этой группировкой вы познакомитесь сразу после начала новой игры. Автоматически «Чистое небо» становится единственным вариантом для торопыг, желающих поучаствовать в войнах группировок сразу же на болотах, то есть, на первой локации.

К сожалению, на остальных картах эта фракция практически не встречается, разве что по течению основного сюжета.

Впрочем, несмотря на то, что в составе «Чистого неба» нет умелых и хорошо экипированных бойцов, идеологическая база этой группировки выглядит наиболее разумной.

Жаль только, что колоритный профессор Каланча, обитающий на базе «Чистого неба», больше ни разу не проявит себя в ходе развития сюжета.

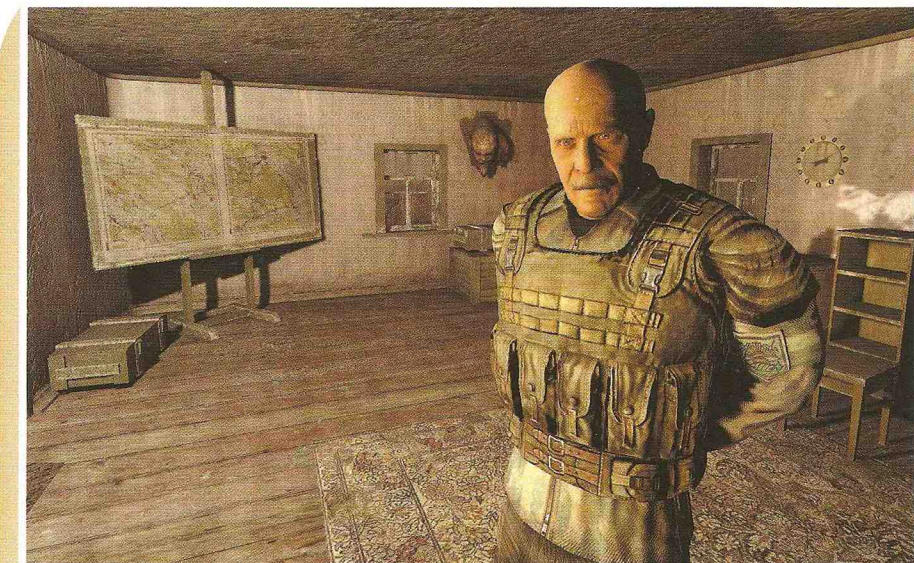


Но даже несмотря на все недочёты в реализации, война фракций затягивает. Достаточно лишь проникнуться духом той фракции, в которую вступаешь, а дальше уж будешь спешить на помощь не ради наград (кстати, довольно неплохих), а просто потому, что не хочешь видеть этих парней мёртвыми.

Тут же, кстати, появляется довольно острый моральный выбор. Если с «Чистым небом» всё ясно, игрок всё равно связан с этой фракцией по сюжету, то выбор между «Долгом» и «Свободой» уже далеко не так прост. Передвигаясь по сюжету, Шраму придётся выполнять задания за обе эти группировки. И, само собой, игрок сможет поговорить с представителями каждой из сторон. Примкнёшь к одним — придётся убивать других. Поднимется ли рука?

Возможно, было бы проще проходить Clear Sky, оставаясь одиночкой. Собственно, и воевать тогда пришлось бы только с монстрами и фракциями, к которым нельзя присоединиться. Но зачем отказываться от дополнительного экшена?

Вполне реально отказаться ещё от одного увлекательного занятия — поиска артефактов. Кто жаловался на то, что в Shadow of Chernobyl арты были разбросаны где попало и светились, как морские маяки? Теперь они стали полностью невидимыми, а найти их можно только в аномалиях. Вернее, не просто в аномалиях, а в



Лидер «Чистого неба» товарищ Лебедев

аномальных полях. Да, теперь по большинству карт можно бегать, как по Борщевке, опасаясь лишь местных бандитов. Зато все аномалии (многие из которых, кстати, стали полностью невидимыми) сгруппированы в целые поля, да ещё с радиоактивным фоном. И вот где-то в этих смертельных лабиринтах спрятаны драгоценные артефакты.

Чтобы добыть самый легкодоступный артефакт, Шраму, скорее всего, потребуется слопать две-три аптечки и выпить бу-

тылку антирадиационной водки. Ну а в какие места разработчики упрятали артефакты поценнее, даже описывать жутко. Признаться честно, некоторые из встретившихся мне артов я просто не смог добыть.

### Шкурный вопрос

Раньше рядовому сталкеру было некуда девать деньги. Моды, конечно, немало исправили ситуацию, но по большому счёту, ничего, кроме покупки большого и красивого экзоскелета игрок не планировал. Всё остальное можно было добыть в виде лута. Теперь всё не так.

Если кому-то в Shadow of Chernobyl не нравилась баллистика, не пугайтесь, когда увидите разброс обычного «ствола» в Clear Sky. Да, GSC принципиально не пошли на поводу у любителей Counter-Strike, точность оружия даже снизилась. Но с другой стороны, для большинства «стволов» появилась возможность установки различных апгрейдов, значительно повышающих характеристики. Причём система улучшений сделана разветвлённой и нелинейной — либо вы концентрируете всё на точности, либо повышаете убийность и скорострельность. Третий вариант — улучшение «всего по чуть-чуть», но тогда вы не сможете поставить апгрейды высокого уровня.

Не знаю, как у вас, а у меня такое нововведение вызвало самую прямую ассоциацию с классическими ролевыми системами. Есть один класс, есть другой. Мультикласс возможен, но он будет заведомо слабее узкоспециализированного персонажа. Ну а самое главное то, что все эти апгрейды стоят немалых денег, да и ремонт навороченной винтовки влетает в копеечку. Например, я к концу игры имел три полностью улучшенных винтовки, но на экзоскелет денег накопить не успел.

Таким образом Clear Sky приобрёл ещё больше сходства с RPG, но абсо-

## АПГРЕЙД НЕОТВРАТИМ

Clear Sky вышел на прилавки России и Украины в очень сыром виде. Но патчи понемногу исправляют ситуацию (например, некоторые геймеры рапортуют о том, что патч версии 1.5.04 примерно на 20% повышает fps), поэтому не стоит паниковать. Лично я проходил игру на своём ноутбуке (Core 2 Duo T7100 1.8 ГГц, 2 Гб ОЗУ, GeForce 8600M GS) под Windows Vista 32 bit. При средних настройках (динамическое освещение объектов) в разрешении 1024x768 счётчик fps показывал 15-20. Понижение качества текстур и отключение нескольких эффектов позволило достичь пока-

зателя в 30 fps. Но время от времени (в жарких баталиях) производительности всё равно не хватало, поэтому я понизил разрешение ещё до 800x600 и уже в этом режиме добрался до финала.

В то же время Ягуар играл на Core 2 Duo 2.2 ГГц с 2 Гб ОЗУ и ATI Radeon HD 4850 в 1024x768. Настройки на максимум — и 25-30 fps. Правда, в Лиманске производительность внезапно упала чуть ли не в 10 раз, из-за чего эту локацию Ягуар проходил почти на тех же настройках, что и я. Возможно, проблема связана с плохой оптимизацией DirectX 10 режима с видеокартами ATI, гадать на кофейной гуще не будем.

Главное, что система, на которой шёл оригинал, тоже должна осилить Clear Sky. Но потолок системных требований вырос очень сильно, поэтому для экстремалов, желающих увидеть все красоты Clear Sky, апгрейд неотвратим. До сих пор апгрейдиться требовал только Crysis... Ну что ж, Clear Sky почти догнал коллегу по прозорливости.





## «СВОБОДА»

**Я** не знаю, насколько бессердечным типом надо быть, чтобы пойти против «Свободы». Достаточно было зайти на их базу, увидеть магазин «Шота у Ашота», послушать реггийные мотивы и поболтать с барменом, чтобы понять: этих парней я убивать не хочу и не буду.

Впрочем, анархия и миролюбивые заветы Джа слабо сочетаются с военной доблестью. Поэтому бойцы в «Свободе» собираются неважные. Радует лишь то, что местный слесарь является лучшим спецом по снайперским винтовкам на всю Зону. Даже не знаю, что бы я без него делал.



лютно непривычным, окольным путём. И это круто. Не круто другое. Зона, как была, так и осталась довольно пустынным местом.

Нет, конечно, теперь по всем локациям шастают толпы сталкеров, постоянно идёт война, случаются выбросы и набеги монстров. Но на всём этом празднике нашлось место лишь небольшому количеству персонажей, хоть чем-то отличающихся от обычного пушечного мяса, респавнящегося на базах группировок. И подавляющее большинство небольших историй о людях, живущих в Зоне, приходится на основную сюжетную линию. Да и те особой проработанностью не отличаются.

Возможно, я хочу слишком многого, но в Clear Sky категорически не хватает интересных побочных заданий, а также ярких персонажей. Я, конечно, могу развлечь себя поисками артефактов и войной с «Долгом», но оба эти занятия довольно быстро теряют смысл и надоедают.

## О чём я не буду рассказывать

Те счастливицы, которые уже попробовали пройти Clear Sky до выхода патча 1.5.04, скорее всего, ожидали увидеть в этой статье гневные речи в адрес GSC Game World, выпустившей крайне сырую и глючную игру. Ну что ж, что есть, то есть. Не знаю, как там с последним патчем, а в версии 1.5.03 Clear Sky практически невозможно пройти без фикса, который останавливает бесконтрольное «саморазмножение» патронов в ящиках на контрольных точках. Дело в том, что если оное размножение не

## «ДОЛГ»

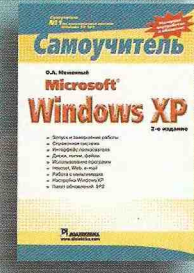
**Ц**ели этой группировки вам уже должны быть известны. Равно как и методы. Ну, что тут скажешь, жёсткая дисциплина, идейность и самопожертвование — это, конечно, круто. Но зная, чем на самом деле является Зона, разделять подобные взгляды мне было трудно. А ещё их торговец — хам, каких мало.

Впрочем, если вы играете на высоком уровне сложности, подумайте десять раз, прежде чем стать врагом должговцев. Поначалу эти ребята ходят с простыми «абаканами», но стоит «Свободе» их немного прижать, как тут же появляются товарищи в экзоскелетах и с пулемётами РПК. А это уже не шутки.



## Гарантированный подарок каждому подписчику!

Оформи подписку на «Мой компьютер» или «Мой игровой компьютер» на 2009 год, выбери книгу в подарок на [www.ht.ua/club](http://www.ht.ua/club).



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



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

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

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

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



## «БАНДИТЫ»

Одна из самых колоритных группировок в игре. На базе бандитов звучит замечательная музыка, известная каждому из нас по репертуару матёрых маршрутичиков и периферийных залов с игровыми автоматами. Жаль только вокальной партии нет, текста в духе «а голуби летят над нашей Зоной» не хватает очень сильно. Зато по сравнению с Shadow of Chernobyl обновился их лексикон, поэтому достаточно просто подкаяться к их лагерю, чтобы получить непередаваемое эстетическое удовольствие.



Эти товарищи враждуют с группировкой сталкеров-одиночек, с которыми я не нашёл общего языка (зато к ним присоединился Ягуар). Но и отношения с бандитами у меня не заладились с самой первой встречи — не люблю, когда отнимают деньги, заработанные потом и кровью (на тот момент кровь была преимущественно военных).

Хорошей брони и оружия у бандитов нет. Обычное вооружение — пистолет и дробовик. В лучшем случае — местный аналог «калаша» или МР-5. Но зато никто другой не забрасывает врага таким количеством гранат. Причём, 100 метров для бандита не расстояние, будьте уверены, граната прилетит прямо вам под ноги.

остановить, количество патронов достигает величины, которую игровой движок обработать не в состоянии, и — вылет.

Но брызгать слюной почему-то не хочется. Да, будьте готовы к встрече с новыми типами аномалий — «Kick to Windows



Главная опасность на болотах — кабаны в камышах

Desktop» и даже «Hello, BSOD!», но с последним патчем они уже не смогут остановить по-настоящему упорного сталкера на пути к заветной цели.

Не вижу особого смысла в подробном описании графических красот этой игры. Смотрите на скриншоты (благо, нынешнее качество нашей полиграфии рулит) и восторгайтесь. Да, это не Crisis, но очень-очень близко. Впрочем, оптимальные системные требования тоже заметно подросли. Но движок X-Ray действительно очень гибок, поэтому на слабых системах Clear Sky тоже может пойти. Главное не экономить на оперативной памяти, в нормальную игру с 512 Мб ОЗУ я не верю. Гигабайт — минимум.

Не буду пинать и основную сюжетную линию. Местами, конечно, интересно, но в целом сторилайн оригинала выглядел более впечатляющим. Вполне закономерно, в Shadow of Chernobyl был эффект новизны, а тут мы уже знаем, что к чему.

Ох, и отдельного пинка заслуживают местные диалоги. Грубых ошибок и феерических канцеляризов, как в «Красном Космосе», тут нет, но к стилю остались серьёзные претензии.

Кроме того не хватает замечательных «сталкеровских» подземелий в духе лабораторий «Х16» и «Х18». Коротенький туннель под Агропромом — вот вам и вся клаустрофобия. Даже мегакуртой Рыжий лес, в котором впечатлительный геймер может и обделаться, всё-таки является открытым пространством. Его можно пробежать, не ввязываясь в драку.

Мало страшных мест. Мало побочных заданий. Даже новых монстров мало (апгрейджённый кровосос — вот и всё обновление). GSC Game World повели развитие серии, вроде бы, в правильном направлении, но при этом не сохранили кое-что из того, за что мы полюбили Shadow of Chernobyl.



В приквеле ворон сбивать можно (если попадете)

Вот и получается, что Зона стала другой, и погрузиться в неё по-настоящему мешает то ли глущность Clear Sky, то ли старые привычки их Shadow of Chernobyl. Откуда же взяться условным геймерским рефлексам? На какую лампочку должен выделяться желудочный сок?

Хотя, погодите, есть рефлекс! Вот прямо сейчас у кого-то в редакции запищал телефон. Этот звук... Что я только что сделал? О чём подумал? Да, точно, так и есть. Оглянулся в поисках аномального поля — там ведь можно разжиться артефактом!

## «СТАЛКЕРЫ»

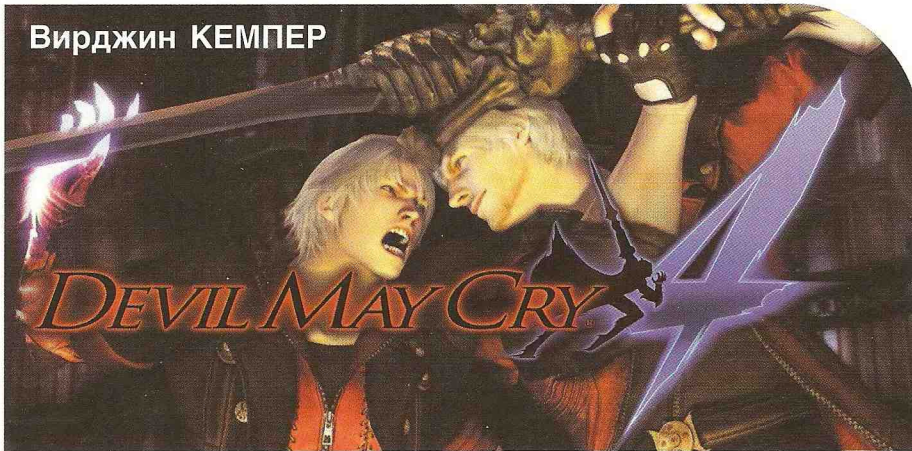
Обычные сталкеры до «большого выброса», перекроившего всю Зону в тот вид, в котором мы её видели в Shadow of Chernobyl, только с большой натяжкой могли называться одиночками. У них были свои базы, они сообща ходили воевать против бандитов... Кстати, именно у этой группировки больше всего торговцев и мастеров по ремонту/апгрейду оружия.

С другой стороны возможности сталкеров не так уж и высоки, приличную броню и редкое оружие у них не добудешь. Впрочем, к этой фракции можно присоединиться хотя бы для того, чтобы поскорее отомстить бандитам, которые по воле основного сюжета дважды обберут Шрама. Не знаю, как вы, а я такой наглости не прощаю.





Вирджин КЕМПЕР



**Разработчик:** Capcom  
**Издатель:** Capcom  
**Лицензия:** 1C  
**Жанр:** Action  
**Системные требования:**  
 ✓ Стандартные: P4-2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео  
 ✓ Рекомендуемые: Core 2 Duo, 2 Гб ОЗУ, 512 Мб видео

*Продолжение знаменитого сериала об охотнике на демонов, сыне легендарного темного рыцаря Спарды — Данте. Правда, на этот раз ему предстоит делить роль главного героя с молодым рыцарем Ордена Меча по имени Неро. Что же получилось из подобного дуэта?*

Стэн Ли, создатель и один из руководителей всем известной Marvel Comics Studio, как-то в интервью признался, что знаменитых X-Мен'ов он придумал, когда понял, что выдумывать для каждого нового героя историю получения суперспособностей — дело не из легких. «С мутантами гораздо проще — они просто такими родились» говорил Стэн.

По всей видимости, в Capcom'e придерживаются того же мнения. По последним проектам складывается впечатление, что девелоперы абсолютно не волнует сюжетное соприкосновение виртуальных миров, над которыми они работают. Обратив чуть больше внимания на последнюю линейку сиквелов (или, как в данном случае, приквелов), можно заметить, что разработчики не беспокоятся о сохранении колорита первых частей сериала. Каждое новое продолжение той или иной игры начинается практически «с нового куплета», не останавливаясь подолгу на содержании предыдущей композиции. Взять хотя бы четвертый Resident Evil. Казалось бы, после финального ролика третьей части, где главная героиня сравнивала страдавший от J-вируса Ракун Сити с землей, в мире накопец-то должен был настать долгожданный по-

кой. Компания Umbrella благополучно уничтожена ядерной дезинфекцией, а все, что осталось от их деятельности, навеки погребено под радиоактивными обломками города.

Однако, как показала практика, столь — да простит меня за тавтологию главный редактор — «финальный» финал ничем не помешал сценаристам из компании девелопера придумать сюжет для следующей части, который имеет отношение к предыдущим сериям не больше, чем «Вавилон пять» к пятому эпизоду «Звездных Войн».

Но, тем не менее, на качество проекта это не повлияло. Даже самые заядлые фанаты «вселенной» остались довольны продланной девелоперами работой, несмотря на почти полностью новую идею.

Что-то похожее получилось и с продолжением многим известной повести об одном из сыновей темного рыцаря Спарды.

### Двойной Удар

Новая история практически с самого начала предоставляет игроку вполне классическую детективную завязку, часто используемую во многих сиквелах. Несмотря на все провокационные заявления сотрудников PR-отдела де-

велоперов, все, кто играл хоть в одну из частей DMC, изначально не верили, что Данте достанется роль «глухого парня». Вообще персонаж подобного типа не склонен к ошибкам или злым намерениям. Уж слишком много родни полегло из-за демонического мира.

Наверное, именно по этой причине первая сцена, где во время церемонии в храме Ордена Меча внезапно появляется Данте и устраивает там кровавую расправу над главой ордена и большинством охраняющих его рыцарей, была воспринята мной как вполне себе стандартная завязка для игры подобного рода. Раз Данте решил поубивать всех прислужников ордена, значит, на то были веские причины. Естественно, Неро видит все это совсем в других тонах. Впрочем, спусковым механизмом для стартового выстрела послужила не потасовка в ордена, а скорее попытка Неро уберечь свою любимую Кериль от участи тех, кто находился в храме на момент вторжения.

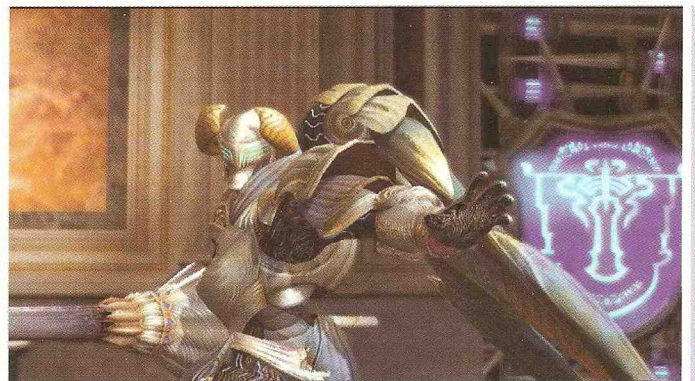
А тут еще, откуда ни возьмись, демоны нахлынули в невероятных количествах и за считанные минуты заполонили весь город. Теперь перед молодым воином стоит задача разобраться во всем произошедшем — и, конечно же, наказать виновных.

### Неро

Все, кто следил за обновлением новой страницы официального сайта разработчиков, наверняка были шокированы новостью о том, что в продолжении серии Devil May Cry в роли главного героя выступает абсолютно новый персонаж, доселе не встречавшийся ни в одном DMC.



Неро — рыцарь-левша



Этот ангелоподобный красавчик опасен для наших героев





## БЕЗ ГЕЙМПАДА КАК БЕЗ РУК?

В Сети народ настойчиво пишет, что те, кто проходил DMC без геймпада, не поймали настоящего кайфа. Я решил проверить, так ли это.

Выбрать недорогой и в то же время качественный геймпад задача не из легких. **Genius MaxFire Grandias 12V**, попавшийся мне под руку, во время прохождения DMC 4, вполне отвечает данным параметрам. В первую очередь хотелось бы отметить стильный, а главное — удобный дизайн игрового устройства. Геймпад удобно ложится в руку, вследствие чего даже после нескольких часов игры не возникает потребности сделать перерыв, дабы дать возможность рукам отдохнуть.

Кнопки в правой половине устройства достаточно «мягкие», что весьма удобно для выполнения сложных боевых комбинаций в игре. Наличие кнопки «макро» позволяет программировать «курки», что для обозреваемой игры опять же так немаловажно. Выставив на одну из подобных кнопок комбинацию из нескольких атак, можно весьма неплохо облегчить себе процесс прохождения.

В комплект с игровым устройством входит небольшой мануал на нескольких языках (включая русский), а также диск с драйвером под Win 98/ME/2000/XP и Vista. Данная модель представлена как в классическом (провод), так и в более современном «беспроводном» варианте. Как уже упоминалась выше, цена устройства имеет немалое значение при выборе. Стоимость Genius MaxFire Grandias 12V невысока и составляет порядка 25 у. е.

Я поиграл в DMC 4 и с клави, и с геймпадом. Могу сказать — я по-прежнему не согласен, что клавиатура так уж сильно уступает вышеописанному игровому устройству, но, с другой стороны, готов признать, что действительно облегчает прохождение.

Легким движением кисти сценариста и гейм-дизайнера привычный геймерам Данте отходит на второй план, а в крупный план игровой камеры попадает юный борец со злом по имени Неро.

Собственно, данный подход вполне логичен с точки зрения эмоционального баланса игры.

Герой, которому любые армии тьмы «по колено», уже есть — значит, должен быть и тот, в чьи обязанности будет входить решение проблем высокой морали и разбавление игры долей пафоса. Грубо говоря, Неро выступает в роли такого мальчика, которого, несмотря на весь его шарм и подростковые шуточки, периодически должно быть жалко, дабы игрок не начал воспринимать игру на уровне трэшевого боевика с элементами черного юмора.

О самом персонаже сказать можно немного. В отличие от Данте, о котором известно уже достаточно много, история Неро скрыта туманом неведения. По мере прохождения игры я так и не смог обнаружить конкретных данных об этом герое. Возможно, более подробно девелоперы расскажут о нем в новом продолжении. Ну, а пока что будем довольствоваться тем, что есть. Неро — один из рыцарей Ордена Меча, причем явно не из самых покорных и послушных, учитывая хо-

тя бы тот факт, что Неро одевается так, как нравится ему, а не так, как все остальные адепты ордена. Во время всеобщей молитвы «за все хорошее, что было, и за все хорошее, что будет», он надевает наушники, из которых доносится мотив какого-то Heavy Metal'a, и делает звук погромче. Проще говоря, еще один романтик хулиганской наружности, на манер Данте. От других представителей ордена

Неро отличается не только стилем одежды и тяжелым характером. С рождения ему достался весьма интересный подарок неизвестного происхождения. Неро получил часть сверхчеловеческой силы, заключенной в демонической лапе, заменяющей Неро правую руку. Откуда пришла данная сила, и главное — почему именно Неро удосужился стать ее обладателем, опять же полностью неизвестно.

Как боец Неро практически не уступает в силе тому же Данте. Даже не имея возможности поглощать энергию побежденных древних демонов (боссов), преобразуя её в оригинальное оружие, Неро вполне неплохо обходится оружием, доступным ему изначально. Соответственно и выбор стилей, доступных к прокачке, у него небогат. Плюс ко всему, некоторые навыки не стоят того количества опыта, которое приходится за них выкладывать. Хотя теперь в случае необходимости есть возможность «сбросить» ненужный навык и перераспределить очки опыта по-другому.

Как уже упоминалось выше, оружия у Неро немного — всего три вида: демоническая рука/лапа, за спиной клинок немалых размеров, и в качестве утешительного огнестрельного бонуса — двуствольный револьвер сумасшедшего калибра. Последний, кстати, на фоне двух остальных представителей арсенала Неро смотрится действительно как мелкий бонус, ибо толкового применения данному оружию и доступным для него навыкам я не обнаружил.

Другое дело — демоническая конечность. Видимо, именно в данное оружие ушла большая часть девелоперского креатива. Многие, уже успевшие поиграть в DMC 4, считают оружие подобного рода таким узаконенным чихом. И, собственно, есть за что.

Особенно эффектно подобные «speed kill» смотрятся при сражении с боссами.

Наблюдая за тем, как Неро при помощи сей штуки рвет, ломает, швыряет, раскручи-



Дама, приятная не во всех отношениях





Сила Yamato во всей красе

ваит над собой, держа за хвост, и просто, как бывалый гопник, дубасит по фейсу несчастных монстров, можно снизойти до жалости к жителям потустороннего мира демонов.

Помимо атакующих свойств, данное оружие послужит также вспомогательным девайсом при необходимости разгадывания всяческих головоломок и разрушения магических преград, блокирующих дальнейшее прохождение.

Меч по сравнению с предыдущим оружием менее эффектен, но вполне эффективен при сражении с превосходящими силами противника. Как и обещали девелоперы, меч обладает возможностью накапливать энергию для небольшой серии очень мощных ударов. Накапливается энергия при помощи специального рычажка на рукояти, напоминающего часть мотоциклетного руля. Наловчившись накапливать энергию во время сражения, и комбинируя атаки меча с ударами демонической лапы, вы облегчите прохождение игры и получите немалое количество красивых игровых моментов.

## Два лика Данте, или Еще одно эмоциональное отступление

Обычно мысли подобного рода я стараюсь оставлять вне страниц журнала, дабы не вводить читателя в заблуждения личными домыслами. Однако сейчас мне уж очень захотелось поделиться собственными наблюдениями и выводами.

Выпустив Devil May Cry 3, который по хронологии событий является приквелом, разработчики преподнесли игрокам старого главного героя в не совсем привычной ипостаси. К сожалению, мои познания в психологии и соционике весьма малы, дабы подробно сравнить все особенности характера молодого и повзрослевшего Данте, поэтому все свои выводы я постараюсь объяснить простыми словами.

Думаю, тем, кто начал свое знакомство с третьей части сериала, будет достаточно сложно представить себе Данте, способного проявлять такие эмоции как злость, ярость, ненависть и даже страх. А ведь в DMC 1 и DMC 2 он был именно таким. Собственно, и обе



Небольшой демонический армагеддец

## ЛЕДИ, МЫ ЗНАКОМЫ?

У тех, кто не имел возможности поиграть в первые части DMC, наверняка возникал вопрос о происхождении длинноногой обворожительной блондинки по имени Триш (Trish), которая появляется в середине игры и, судя по диалогу, знакома с Данте уже достаточно давно.

История этого персонажа берет свое начало еще с первой части сериала.



Триш, давний друг Данте...

Триш была создана по воле Мундуса, императора мира демонов, которого в свое время, в той самой «Великой войне людей и демонов», одолел темный рыцарь Спарда.

Внешне Триш очень похожа на мать Данте, что непременно должно было его подкупить и заставить согласиться на предложенную сделку. Основной задачей Триш было заманить Данте на остров, в замок Мундоса, где с ним бы разобрались приспешники темного императора.

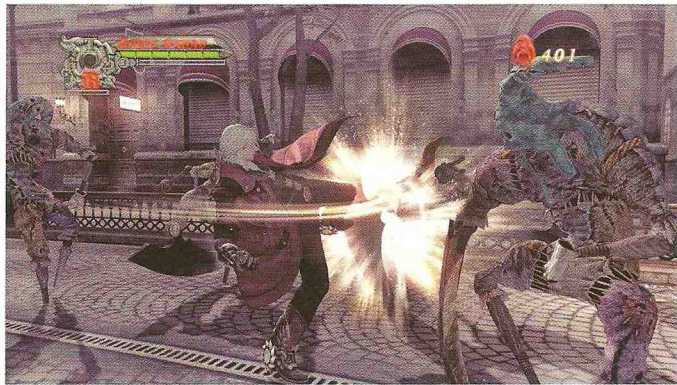
Однако, несмотря на предательство демонессы, Данте в самый ответственный момент все же спасает Триш, и та понимает, что сын Спарды единственный на всем белом свете, кому она небезразлична. В итоге она помогает Данте одолеть императора демонов, едва ли не ценой своей жизни. После победы и удачного побега из разрушающегося замка Данте и Триш стали работать одной командой, а агентство по борьбе с демонами было переименовано в «Devil Never Cry».

части игры были чем-то схожи по эмоциональному наполнению. Только не подумайте, что в первых частях сын Спарды был полнейшим пафосным занудой — это не так. Просто в игре соблюдался некий эмоциональный баланс, не дающий определить характер главного героя в двух словах. Всем, кому интересно, я бы порекомендовал поиграть в предыдущие части серии или же просто посмотреть парочку сюжетных видеовставок (в особенности одну из финальных заставок первой части), воспользовавшись youtube'ом.

## Dante

После прохождения первой половины игры игроку предстоит смелить юного героя на уже привычного (кстати, явно постаревшего) Данте. Хотя, конечно, стоит заметить, что вторичность сына Спарды в данной игре начинает быть заметна чуть ли не с первых шагов по игровой зоне. Говоря образно, если Неро шел вперед, то, играя за Данте, нам предстоит пройти все тот же маршрут, только в обратном порядке и с некоторыми изменениями. Попутно, как опытный борец с демонами, Данте должен будет доделать то, что не получилось у главного героя, то бишь убить оставшихся демонов и разрушить все то, что еще смогло уцелеть после визита Неро. Как вы уже, наверное, догадались, со всеми боссами тоже придется сра-





Знакомое оружие, правда?

жаться повторно. В качестве утешительного бонуса за столь открытый сору/paste разработчики не забыли про вышеупомянутую возможность Данте поглощать силу поверженных демонов.

Изначально сыну Спарды также доступно три вида оружия: привычный Rebellion (меч), пара старых добрых пистолетов Ebony&Ivory и шотган... просто шотган.

По мере ликвидации боссов наш арсенал пополняется новыми видами диковинного вооружения. Как и в предыдущих частях, после каждого пополнения игроку крутятся ролики, где Данте профессионально демонстрирует все возможности полученного оружия. Больше всего из увиденного впечатлил местный вариант «Pandora Box» в виде черного чемодана, трансформирующегося при желании в шестистольный пулемет, базуку, огромный сюрикен (подобрать комбинацию клавиш под данную трансформацию в игре я так и не смог) и пару вариантов стационарной ракетной установки класса «земля-земля».

Список всяческих улучшений у Данте подлиннее, нежели у Неро. Игравшие в третью часть легко разберутся в местной прокачке, но те, кто видит игру впервые, вполне могут запнуться в навыках стиля и отдельных ветках для каждого из видов доступного вооружения. Возвращаясь повторно к системе прокачки, стоит заметить, что очки опыта мы получаем отдельно за каждый пройденный уровень. Привычным красным рунам досталась роль местной валюты, за которую можно приобретать разнообразные аптечки и улучшалки.

Если основным принципом боя Неро является комбинирование атак мечом и лапой, то, играя за Данте, игроку предстоит комбини-

ровать стили. Помните, в третьей части было четыре стиля? Меч, оружие, акробатика и блоки. В четвертой части DMC нет необходимости выбирать перед каждой миссией один из стилей. Все они перенесены на специальную панель и горячие клавиши. При необходимости вы можете прямо во время боя свободно переключаться между стилями, меняя стиль в зависимости от ситуации.

Подобное небольшое нововведение позволило даже при отсутствии заветной «лапы» продолжать получать удовольствие от замечательной боевой системы игры.

## DX10 may cry

Несмотря на возможность запускать игру под десятком DirectX'ом и все местные графические возможности движка, Devil May Cry 4 нельзя назвать слишком требовательной игрой. Дома я спокойно играл на GF 7600 GT и получал не намного меньше удовольствия от картинки, нежели на игровой машине, что стоит на работе. Тут даже при желании придаться к чему-либо сложно. И игровая картинка, и видеовставки, и боевые постановки, все просто вылизано до идеального блеска. Музыка большей частью переключалась из прошлой части — все тот же привычный Heavy Metal. Озвучила персонажей группа профессиональных актеров, причем действительно профессиональных, а не тех, кто просто временно взялся на непостоянную работенку по озвучке компьютерных 3D фигурок.

Ну и напоследок — извечная тема всех игр, претендующих на несколько игровых платформ: управление. В статье по Devil May Cry 3 я говорил, что управление не кажется таким уж корявым и ужасным, если руки растут из правильного места. То же самое скажу и сейчас. Не верьте тем, кто говорит, что без геймпада игру можно пройти, только поломав три клавиатуры. Управление в DMC 4 вполне сносное как для порта. По крайней мере, с моей стороны никаких нареканий по данному вопросу не было и не будет.

## Maybe Devil will cry again?

Maybe, очень даже maybe. Как ни странно, несмотря на то, что это уже четвертая часть, игра нисколько не становится хуже. Серия по-прежнему продолжает радовать игроков новыми порциями качественного геймплея, красочными роликами, сногшибательными постановками боевых сцен, отличной озвучкой, «живыми» персонажами и многим другим. Надеюсь, что и впредь компания **Capcom** не отойдет от своих канонов и следующая часть **Devil May Cry** будет еще красивее, веселее, атмосфернее...

Револьвер: красиво, но бесполезно



Битва демонических титанов

Карающая длань Неро







Разработчик: Darkling Room  
Издатель: Got Game Entertainment  
Издатель на территории СНГ: «Акелла» («The Lost Crown: Призраки из прошлого»)  
Жанр: Adventure  
Системные требования: P4 1,2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

**Страх — это тоже товар. И как среди всякого товара, есть страх первосортный. Не мясной ужасик с зомби и мутантами, а что-то неуловимо гнетущие. Как вот, например, авантюры Джонатана Боакса. Что ж, сегодня у эстетов праздник и имя ему — *Lost Crown*, свежая игра от Darkling Room.**

«А играть в игры жанра adventure не так уж и скучно, особенно если это хорошие игры» — совершил я неожиданное для себя открытие. Правда, понимание этой простой истины пришло ко мне не при игре в *Lost Crown: A Ghousthunting Adventure*, а несколько раньше, зимой, где-то после получаса игры в *Culpa Innata*.

Так уж сложилось — устаревшая **графика** в играх меня никогда не пугала, даже скорее наоборот. Для меня *Heroes of Might and Magic 3* навсегда останется одной из самых красивых игр. Ни кино, ни литература не копируют реальной жизни полностью, ведь любое искусство — это не жизнь, а взгляд творца на нее. Куда большие опасения у меня вызывало непривычное **управление**: странные, как мне казалось вначале, ракурсы камеры. Ну и, конечно, самая главная фобия начинающего поклонника adventure — боязнь пропустить необходимый предмет или активную об-

ласть. Любое открытие солюшена для меня не только признание собственной неспособности решить загадку, что для любого человека несколько неприятно, но и убийство частички интереса. Очень четко это проявилось как раз при игре в *Lost Crown*. Это новое творение компании *Darkling Room*, является horror'ом, посвященным охоте за призраками. Фактически *Darkling Room* — это, фактически, Джонатан Боакс (Jonathan Boakes), создатель таких известных среди любителей авантур, как *Barrow Hill* и серия *Darkfall*.

Главный герой игры, англичанин Найджел Дэнверс (Nigel Danvers), занимает не шибко высокую должность инженера в компании Hadden Industries. Несмотря на свои почтенные тридцать лет, Найджел, как он сам признается в ходе игры одному психологу, вовсе не является зрелым в психологическом плане человеком — уныло-патриархальные

формальные понятия вроде «планирование жизни», «четко обозначенные приоритеты» и «твердая материальная база» ему чужды. Зато не чуждо любопытство и некоторые амбиции — иначе он бы не взламывал сервер своей компании и не крал секретную информацию. Дело в том, что наш герой давно подозревал, что его компания занимается чем-то необычным, таинственным, далеким от той серой рутины, которой приходилось заниматься ему. Его догадки подтвердились, среди украденных файлов обнаружилась информация, недвусмысленно указывающая на то, что основной деятельностью Hadden Industries является исследование паранормальной активности — как показали до-



...Каркнул ворон «Nevermore»

## ЧЕЛОВЕК ИЗ ТЕМНОЙ КОМНАТЫ

**Б**ританец Джонатан Боакс — человек удивительно многогранного и сильного таланта. До своего триумфального прихода в игровую индустрию он был известен как неординарный фотохудожник (одни только названия выставок «The Twice Told Tales of Lynch Fox Wood», «2 Weeks After the Storm» — говорят о многом, согласитесь), предпочитающий черно-белую фотографию, а ценители авторского кино, возможно, знакомы с его короткометражкой *Detektor* (тоже черно-белой). По отзывам людей, знакомых с этими сторонами творчества Боакса, и то, и другое производит неизгладимое впечатление.

Еще одним каналом для его творческого самовыражения стали компьютерные игры. Имя Боакса приобрело нешуточный вес в индустрии после того, как в 2002-м вышла игра *Dark Fall: The Journal* — разработанная фактически на энтузиазме, безумно интересная и атмосферная авантюра, большую часть работы над которой Джонатан выполнил лично, заткнув, впрочем, за пояс многие достаточно высокобюджетные проекты.

Последовавшая за этой работой *Dark Fall II: Lights Out* закрепила успех, и третью игру автора любители авантур ждали уже с понятным нетерпением.

рогостоящие научные исследования, вовсе не все рассказы о призраках, столь распространенные в Туманном Альбионе, оказались выдумкой. Однако проанализировать неожиданное открытие времени у нашего героя не было — взлом не остался незамеченным, и за ним в погоню пустились двое таинственных сыщиков из службы безопасности Hadden Industries. В отчаянной попытке скрыться Найджел садится на первый попавшийся поезд на Лондонском вокзале, которые то ли по случайности, то ли не совсем, отправляется в зону повышенного интереса Hadden Industries — маленький городок Saxton, где согласно старинной легенде спрятан древний артефакт саксонских королей. Завязка, как видите, нейтральная — при должном исполнении из игрушки может получиться как унылая пошлятина, так и неплохая вещь.

Я не зря упомянул национальность главного героя абзацем выше. Дело в том, что слово «англичанин» лучше всего ха-



рактеризует Найдже. Нет, это не Шерлок Холмс, это скорее доктор Ватсон, вырванный из своего времени и из-под опеки своего хладнокровного напарника, и оттого он немного наивен, где-то проявляет чрезмерный энтузиазм, а местами теряется. Бородатый, с квадратными короткопальными руками и не слишком выделяющимся стилем одежды — куда ему до той же героини *The Longest Journey*? Он довольно симпатичный человек, однако не обладает достаточным обаянием, чтобы сильно запомниться игрокам. Впрочем, это как раз тот случай, когда оно и к лучшему — в *Lost Crown* сильно запоминающийся герой выглядел бы лишним, здесь главней окружение. Тот самый таинственный городок Сакстон, с немногочисленными жителями, весьма злобещей историей и туманным, чисто английским, климатом.

Первое, что удивило, это то, что игра идет от третьего лица — предыдущие проекты Боакса славились непередаваемым ощущением присутствия, чему немало способствовал вид от первого лица. Хотя, не удержусь от соблазна и скажу, что совсем без first person не обойдется.

Кроме того, как уже упоминалось, игра делалась одним человеком, и это видно. Когда я, к примеру, говорил что Найджел человек симпатичный, я имел в виду характер, а не внешность. Впрочем, остальные персонажи отнюдь не краше. По качеству моделики немногим превосходят игры конца прошлого века.

Самое страшное начинается, когда они приходят в движение. Но, как говорится, все познается в сравнении — неуклюжие движения местных гуманоидов ничто по сравнению с тем ужасом, который я испытал в первый и, слава ГейМыру, последний раз, увидев местную кошку в движении. Хотя если вы играли в одну-две игры подобного жанра и вам понравилась, то пугаться тут нечего. В целом графическое исполнение *Lost Crown* отличное, если учитывать ее принадлежность к этому специфическому и, к сожалению, все более редкому жанру. Разительно контрастируют с трехмерными элементами задники — все красиво, в тему, атмосферно. Затянутое туманом болото, маленький рыбацкий городок, мрачный коттедж на берегу моря, магазин антиквариата...

Игра выполнена в черно-белой палитре, цветными являются только некоторые элементы, которые автор хотел выделить — как, например, небо в праздник Бельтайн. В общем, смотревшие

«Город Грехов» Роберта Родригеса имеют о цветовой гамме игры самое полное представление.

События развиваться неторопливо, без надрыва. Но и на полное отсутствие напряжения не пожалуешься — сказывается **horror-элемент**. Здесь никто не растерзает нашего героя на части, не вонзит в него клинок для жертвоприношений — Боакс бы не стал действовать так грубо. Припоминая сейчас призраков Сакстона, я понимаю, что на слух все это не воспримется — ну кого сейчас может испугать семейка серийных убийц, ночное кладбище или коттедж с призраком самоубийцы? Все уже было, все было пройдено. Но ведь как много значит мастерство! Да, здесь тоже есть тени, выскакивающие из тьмы — но здесь они выскакивают именно там, где нужно и когда нужно. Старый граммофон, играющий в давно покинутой церкви, вороны, следящие за тобой с надгробий — весь этот сугубо европейский ужас смешан с древними символами, выбитыми на стенах пещер и посланиями на мертвых языках. Шорохи и тихие рыдания, разносящиеся по пустым комнатам заброшенного здания, продавец, страдающей странной формой шизофрении, счастливая семейная пара, свидетельство о давней смерти которых ты находишь через пару часов после того, как покинул их уютный дом... А главное, главное в ужасе, это фон — потрясающий саундтрек. Англо-саксонские мелодии, сменяющиеся мелодичными, но все таки навевающими непонятную тревогу проигрышами фортепиано...

**Диалоги** под стать процессу. Каждодневное общение с несколькими ключевыми жителями Сакстона, все большее погружение в мрачную историю городка... Иногда кажется, что почти каждый из местных жителей живет с какой-то глубоко спрятанной в душе тайной или просто скорбью. Гадания по ладоням и чайным листьям, видения в хрустальном шаре — древнее ремесло местных мудрецов соседствует с чисто технократическим подходом главного героя. Это, кстати еще одна понравившаяся мне деталь — линия конфликта между двумя мирами. Найджел, сын лондонских джунглей, и жители малосенького городка, затерянного среди болот Англии, некоторые из которых даже не умеют читать. Этот итог даже отображается в концовке — ведь жители не раз предупреждали героя, что не стоит доставать сокровище оттуда, куда его поместили мудрые предки...



Поезд в страну мертвых

Предсказывающая смерть

Сухое дерево, еще один мертвец

Пастор, человек на портрете не похож на праведника



**Загадки** очень логичны и достаточно просты. Сложных паззлов, за исключением Four Seasons, фактически нет. Нельзя сказать, что игра совсем не бросает никакого вызова — пару раз в солюшен мне все-таки лезть пришлось. Некоторые затруднения создали загадки на правильное составление мелодий — людям без музыкального опыта точно придется читать прохождение. Тем не менее, я уверен, что более-менее опытный адвенчурик Lost Crown осилит без труда.

Одной из отличительных особенностей LC стала **проработка локаций**. Сакстон имеет реальный прототип, обе присутствующие в игре церкви были скрупулезно срисованы с реально существующих. Выглядят они просто потрясающе. Подобная любовь к реализму проявлялась разработчиками не только в разработке архитектуры — в сюжетную историю органично вплетены история Черной Смерти, праздник Бельтайн и несколько известных историй о призраках. Обо всем этом можно прочитать в книгах, встречающихся по ходу игры.

Стержнем игрового процесса стала **охота за призраками**, которая будет вестись четырьмя специально разработанными в Naden Industries **приборами**:

- ✓ Фотоаппарат — пожалуй, самый простой и часто используемый прибор. Специально модифицированная фотокамера, на ее снимках можно отчетливо видеть призраков. Помимо охоты за призраками, игрок может делать снимки для местного конкурса.

- ✓ Видеокамера — специальный режим ночного видения, опять же, позволяет видеть и даже общаться с представителями потустороннего мира.

- ✓ Диктофон — позволяет записывать и слушать недоступные человеческому уху звуки. Большей частью это будут с трудом разбираемые вопли и стоны призраков.

- ✓ E.M.P. Meter — фиксирует какие-то цифровые показатели (Судя по аббревиатуре, электромагнитные. — Прим. корр.) в зонах паранормальной активности. В игровом процессе реально необходим аж один раз, однако в самом сюжете играет важную роль.

Кроме того, в наше распоряжение поступают четыре камеры видеонаблюдения с портативным монитором. С их помощью будем расследовать паранормальную активность в Harbour Cottage. Очень облегчает жизнь блокнот, куда каждый новый день записывается список конкретных целей и указаний. Все доказательства существования призраков — фото- и аудиозаписи — собираются в специально отведенном месте, в коттедже главного героя.

Фактически игра разворачивается по схеме: дневное расследование — ночное общение с призраками. И в каждом из этих двух этапов своя изюминка.

В целом игра оставила у меня очень и очень положительное впечатление. Хотя. Как и большинству малобюджетных проектов с хорошим сюжетом, Lost Crown свойственно некое чувство незавершенности... Наверное, этим и объясняется мой восторг, последовавший за явным намеком на продолжение.

## Вывод

Отличная музыка, приятная двухмерная графика и оригинальное цветовое решение создают цельную атмосферу. Хороший сюжет и приятные персонажи обеспечивают десяток часов приятнейшего геймплея. Немного портят картину уродливые трехмерные элементы графики, хотя, повторюсь, адвенчурикам не привыкать. Игра также, пожалуй, подойдет для знакомства с жанром. Игра не то, чтобы давяще-страшная, но пару раз передернуться или даже вскрикнуть заставит. Если искать самое правильное слово, точнее всего характеризующее атмосферу игры, я бы сказал «мистическая».

Lost Crown: A Ghousthunting Adventure однозначно стоит внимания, хотя, думаю, что все опытные любители данного жанра давно в курсе ее выхода — игры от Джонатана Боакса ждут, а один из авторитетнейших адвенчурных сайтов уже выставил Lost Crown самый высокий бал, тем самым подтвердив, что Боакс своих поклонников не подводит.

Покупать, играть, ждать продолжения.

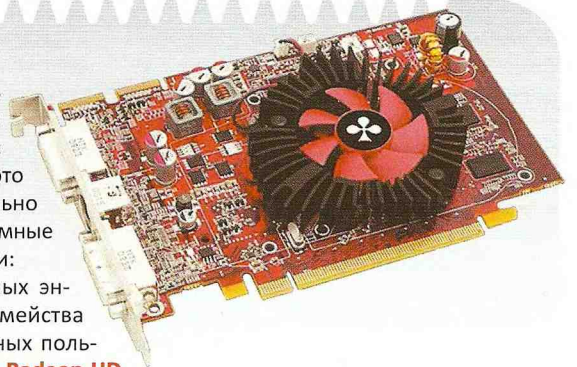
## БЮДЖЕТНЫЙ ВАРИАНТ

Вы наверняка заметили, что Lost Crown проявляет похвальную скромность в вопросах системных требований, и номинально может удовлетвориться встроенным видео. Но мы хотим предупредить: подобные адвенчуры с движками сомнительного происхождения зачастую плохо реагируют на это самое встроенное видео — глючат, не запускаются etc. Посему мы настоятельно рекомендуем обзавестись дискретной картой, благо сегодня за более чем разумные деньги можно обеспечить себе изрядную производительность. Судите сами:

«Удовлетворив сполна потребности самых взыскательных компьютерных энтузиастов выпуском высокопроизводительных графических адаптеров семейства ATI Radeon HD 4800, компания AMD не забыла и о нуждах более экономных пользователей, которым решила предложить две новые видеокарты серии **ATI Radeon HD**

**4600**. Сообщается, что основой данных ускорителей стал созданный по 55-нм технологии чип RV730 с 320 потоковыми процессорами, причем у **ATI Radeon HD 4650** применена версия RV730 PRO, тогда как более мощная новинка **ATI Radeon HD 4670** получила модификацию RV730 XT. При этом каждый из дебютантов изготовлен под шину PCI Express 2.0 x16, обладает аппаратной совместимостью с DirectX 10.1 Shader Model 4.1 и OpenGL 2.0, использует 128-битный интерфейс памяти, поддерживает HDMI, HDCP и 7.1-канальный звук, а также «дружит» с такими фирменными технологиями, как ATI CrossFireX Multi-GPU Technology, ATI PowerPlay 2 и ATI Avivo HD Technology. Что же касается коммуникационных возможностей изделий, то они представлены двумя разъемами DVI и одним HDTV-выходом. Примечательно и то, что потребляемая мощность ATI Radeon HD 4670 и ATI Radeon HD 4650 в режиме полной нагрузки не превышает 60 Вт и 50 Вт соответственно, что исключает необходимость в дополнительных разъемах питания и значительно упрощает установку. При этом ATI Radeon HD 4670 с 512 Мб памяти GDDR3 имеет частотные показатели 750/2000 МГц, тогда как ATI Radeon HD 4650 с таким же объемом памяти DDR2 функционирует на частотах 600/1000 МГц.»

Как видите, характеристики вовсе не скромные: считай, половина однокипового флагмана ATI Radeon HD 4870, а вот рекомендованная цена на 4670 составляет не половину, а менее трети — всего \$80. А на 4650 так и вовсе \$60...







**Столкновение двух гибких изобретательных умов, лучшего сыщика и лучшего вора — к тому же, происходящее в блистательной обстановке — идея невероятно яркая, заметная, привлекательная... и лежащая на поверхности. Не означает ли это игру без изысков, но в красивой упаковке?**

«А я, в отличие от Люпена, не умею пользоваться отмычками».  
**Ш. Холмс, ключевая фраза игры.**

**Д**олго же мы ждали этого события! Нет-нет, я говорю вовсе не о четвертой части сериала «Шерлок Холмс и Что Бы Еще Такое Выдумать?», а о том самом столкновении. Шерлок Холмс может взять реванш по прошествии 100 лет с первой встречи с Арсеном Люпеном. Первая состоялась в коротеньком рассказе с невнятным сюжетом и названием, напоминающим указанное выше.

Я не особо хорошо отношусь к играм с громкими названиями, и требую от них соответствия использованным прототипам. Причем обычно включается мой перфекционизм, который Ягуар именует нудностью, хотя я и стараюсь делать некоторые скидки на то, что это «особенности жанра». Да, у каждого свой уровень требований, но я не люблю, когда меня ловят на том, что мне дорого и под видом, скажем, истории о Холмсе стремятся продать игру не столь высокого качества, как можно было ожидать, исходя из официальной информации. Но не спешим расстраиваться, мое расследование показало свои «за» и «против».

Возможно, и ценители указанных литературных произведений, и даже ролевые игроки смогут кое-что для себя почерпнуть.

\* \* \*

Похоже, что *мось* великого сыщика был *захаван* в ходе предыдущего расследования. Иначе как объяснить то, что в игре **Шерлок Холмс** — пафосный наркоман с бланшами под глазами, с самого начала

игры то и дело выдающий надменные пошлости лобкового уровня, чаще всего в адрес Ватсона. Пострадал и **Доктор Ватсон**, превратившись в неуклюжего кретина, созданного для бытовых поручений; впрочем, иногда он совершает мелкие диверсии, нарушая ход расследования для повышения интереса к игре. **Арсен Люпен** почти неотличим от привычного литературного персонажа, — молодой человек, соответствующий образу пафосного аристократического бандита.

\* \* \*

Чтобы не расстраиваться вконец, давайте о приятном. Очень порадовала художественная красота игры. Я признаю, что это — **один из самых красивых квестов** наше-

Разработчик: Frogwares  
Издатель у нас: «Новый диск»  
Жанр: Детективный квест  
Системные требования:  
Windows 2000 SP4/XP/Vista, Pentium 4 1.4 ГГц или аналогичный AthlonXP, 512 МБ ОЗУ, видеокарта NVIDIA GeForce 4Mx или ATI Radeon 8000/9000

го времени с точки зрения графики. На высоком уровне рисунка, моделирования и детализации воссозданы улочки Лондона и внутренне убранство зданий; восторгает насыщенность цветов. Динамически вся модель работает, как часы, только в одном месте за всю игру Холмс застрял в объекте, и то это было на обочине. Декорации улучшены множеством атмосферных деталей, от предметов обстановки квартиры Холмса (в которой нашлась даже статуэтка Кхтулху из предыдущей части, куда она, видимо, попала из повести Лавкрафта) — до реконструкции оружейных палат и дворянских интерьеров. Хотя, конечно, при всем качестве и размахе, локаций в игре не так много — ровно столько, сколько нужно для расследования. Диалоги тоже смотрятся приятно. Мимика персонажей хороша, хоть и без особых «испугов», «изумлений» и так далее. В целом, атмосфера создана превосходно, и размещать свое сознание в игровом мире весьма приятно.

Вид «из глаз» и неподвижный курсор-прицел в центре композиции, меняющийся при наведении на активные зоны, говорит опытному игроку о том, что **пиксельхант** или сканирование экрана мышкой — неотъемлемый элемент игры. С одной стороны, если вы не знаете, что ищете, вы можете найти это случайно, если уже активировали объект своими поступками. И даже зная, что вам нужно, вы будете вынуждены искать, в каком же месте надо щелкнуть, чтобы оно заработало или отобразилось в записной книжке Холмса.

Первый вид перемещения внутри локаций — ногами. И эти переходы ногами, дол-

## ХЕРЛОК ШОЛМС

**И**дея столкнуть в противостоянии Великого Детектива и Великого Вора — не нова, еще сам Морис Леблан (создатель второго из персонажей) ровно 100 лет назад, в 1908 написал рассказ под названием «Арсен Люпен против Шерлока Холмса».

Правда, после того, как за своего подопечного вступился сэр Артур Конан Дойл, детектив в рассказе стал, хм, Херлоком Шолмсом, простите мой французский.

Рассказ этот очень короткий и крутится вокруг задачи куда более простой, чем ритуал Месгрейвов, где «авторский» Холмс занимался криптографией. Очевидно, эти два произведения и натолкнули разработчиков на мысль увеличить количество шарад в жизни великого сыщика.



жен сказать, ничего не меняют с точки зрения игры, только отнимают уйму времени у игрока взамен на создание бесполезного эффекта пространства.

Разрушают в хлам все это прекрасное впечатление отрывистые **диалоги** без развилок (заподозрил что-то — попробуй спросить персонажа, который должен это знать; если правильно — появилась единственная строчка в меню или даже две) Тут же сказывается **перевод** низкого качества, особенно там, где требуется текстовый ввод с клавиатуры. Такое впечатление, что делался он людьми, не видевшими игру в глаза, поэтому несколько головомомок затруднены из-за него, а в одном стихе текст и вовсе не соответствует задаче. **Озвучивание** всего этого безобразия мне показалось знакомым по русской версии *Post Mortem*.

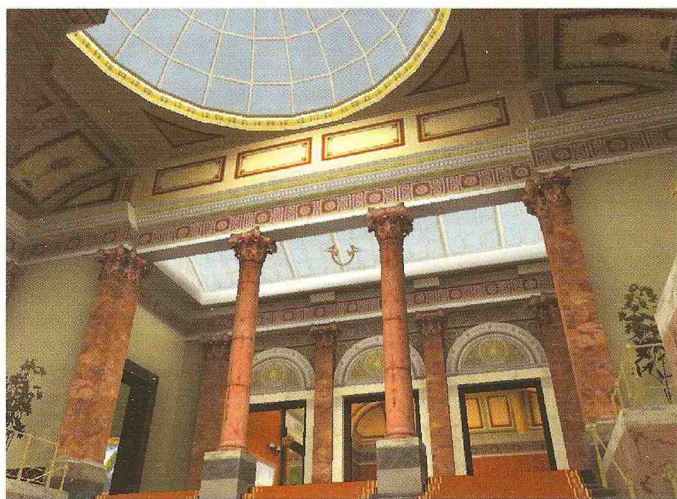
## I. Приключение с беготней по кафелю

История начинается с того, что Холмс получает письмо, где некто — вроде бы, Люпен — угрожает пятью громкими ударами по национальной гордости Британии. Сразу скажу, что подбор объектов более чем логичен, но игру может пройти честно только тот, кто знаком с культурой великой империи конца XIX века и способен ассоциировать некоторые важные намеки с реальными предметами и зданиями, а значит, должен знать, как они выглядят не только снаружи, но и изнутри — в подробностях.

Я не могу вам открыть ни одного названия напрямую, но обрисовать должен. Итак, авторство письма под вопросом, но Холмс рискнул наведаться в указанное место, связанное с искусством. Здесь мы наблюдаем красоту графики и неплохую информационную базу для будущего расследования...

Но вся эта красота — коварный механизм кражи времени. Потому что именно его злодей вознамерился похищать. В игре — у Холмса, в жизни — у нас.

Итак, все приготовления к возможному приходу джентльмена-вора сделаны, но он, применив усыпляющий газ, совершает задуманное. Холмс, вычислив тайник Люпена, достает из него первое задание — стих, описывающий какое-то произведение искусства. Обследовав указанный предмет, он находит букву и еще один стих. Так, с небольшой долей фантазии в зашифровке послания, проходит первый утомительный акт игры — в конце мы собираем слово, иносказательно описывающее следующий объект взлома. Я бы сказал, что загадка примитивна по сути, но отягощена вычурностью для создания иллюзии сложности. Прикосновения личности Люпена в ней почти нет, это просто один из ребусов двадцатилетней давности, которые помнят, пожалуй, только старики вроде меня. Ну и расположение всех упомянутых в записках объектов разнесено в пространстве для создания «эффекта поиска», то есть, утомительной беготни от очевидного к очевидному. От полного засыпания спасает **карта**



Галерея, живописная во всех смыслах

## ХОЛМС, ВЫ САМ НЕ СВОЙ!



Это, собственно, Холмс — глазами Ватсона

**П**оговорим об отличиях от привычного литературного образа. В книгах Холмс — ироничный интеллект, счетная машина, эмоции которой направлены только на расследование и на личность преступника. Его методы часто ведут как раз на противоположную сторону закона: взлом замков, использование оружия и боевых искусств. Он, скорее, хулиган, а никак не чопорный английский джентльмен... да и вполне мог бы заменить Мориарти, если бы не приверженность к стороне Порядка. А в игре мы видим чуть ли не полную противоположность всему этому. Начнем хотя бы с отмычек — это просто не укладывается в голове! — Холмс, который не умеет пользоваться отмычками! Дальше — Холмс, который не стреляет из револьвера, при том, что он в игре есть! Ну, и по мелочам — не думаю, чтобы Холмс был великим знатоком живописи. В рамках криминалистики, возможно — но как тонкий ценитель-гурман, смакующий игру света и цветовую работу? Неа!..

локации, незаменимая для быстрого перемещения. В целом все локации неразрывны, за исключением нескольких внутренних помещений, загружающихся отдельно, так что везде можно (а иногда и нужно) пройти ногами от точки к точке. Встречая метки суб-локаций, вы получаете их на своей карте — и затем просто «телепортируетесь».

Да, и в первом же акте вы используете **инвентарь** (как же без него?! — саквояж с обычным сеточным делением и возможностью применять предметы друг на друга. Вообще, переносимых предметов в игре немного и чаще всего применение очевидно и должно произойти «здесь и сейчас».

Помимо предметов в инвентаре Холмс носит с собой лупу и рулетку, изредка задействует их для того, чтобы сделать выводы о каких-то неразборчивых следах и для анализа рисунков. В таких случаях интерес к игре несколько подпрыгивает — и тут же шмякается об землю вновь.

## II. Приключение с затяжной охотой на птиц

Во второй локации, пожалуй, самой обширной в игре, Холмс и Ватсон ставят массу меток на карте, пробегают множество ярдов по внутреннему дворику небольшого замка и открывают несколько комнат и мрачный подвал. Все для того, чтобы собрать некое количество записок Люпена и прочитать его следующий текст. Основная загадка локации (эти самые записки) выполнена довольно изыскан-



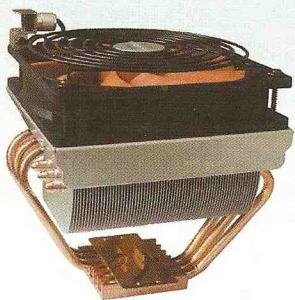


В мрачно-уютной оружейной могли бы открыться страшные тайны... ах нет

### ФИШКА

Мини-рубрика «Фишка» будет знакомить вас с отдельно взятыми устройствами, которые могут пригодиться в правильно налаженном геймерском хозяйстве. Сейчас мы предлагаем посмотреть на такой актуальный девайс, как кулер.

## THERMALTAKE BIG TURBHOON 120VX



Разъем: S754/939/940/AM2/LGA775

Размеры: 122x122x103 мм

Материал: Медь+Алюминий

Масса: 813 г

Диаметр вентилятора: 120 мм

Частота вращения вентилятора: 1300-2000 об/мин

Температура процессора Core 2 Duo E4400, 3.2 ГГц:

- при простое процессора: 37 градусов;
- в играх: 56 градусов;
- под максимальной нагрузкой: 75 градусов.

Ориентировочная цена: 50 у. е.

Благодаря внушительной внешности, хорошей эффективности и (чего греха таить) грозному названию кулеры этой линейки стали популярными у геймеров и оверклокеров. Правда, последние обычно устанавливают Big Turbhoon в свою систему только после небольшой доработки — шлифовки контактной поверхности, которая в этой серии кулеров действительно требует «доработки напильником». Мы поленились, поэтому температуры, указанные ниже, любой юзер может сам уменьшить на 3-5%, если отшлифует основание кулера.

Некоторые опасения вызывало крепление этого кулера — обычные пластмассовые защёлки. При такой массе всей конструкции хотелось бы чего-то более надёжного. Однако во время тестов кулер держался хорошо, материнская плата не прогнулась, значит использовать можно.

Не всем понравится регулятор частоты оборотов, который установлен прямо на кулере. Чтобы его подкрутить, придётся забираться в корпус компьютера. С другой стороны, если один раз настроить на нормальную скорость, дальше (до замены или разгона процессора) можно не лазить.

Итого: огромный вентилятор с красными лопастями, приличная эффективность и вменяемая цена. Что ещё нужно для счастья? Ну, разве что отполированное основание...

но, что порадовало. А вот «сопровождающие» головоломки, необходимые для ее решения, и ответы на них — лежат глубоко в области оригинальных представлений разработчиков о том, что такое логика. Масса времени ушла на скучную проверку всех предположений о том, где может находиться та или иная безделушка, критичная для решения задачи. Очень часто решение находилось просто случайно. К концу второго действия становится все интереснее, каким образом знаменитый взломщик пробрался во все эти места, где нашлись его записки... Интрига возрастает, несмотря на усталость от многочасовой беготни. Эта усталость и желание поскорее все закончить увели мое внимание в сторону от нескольких малозначимых на первый взгляд фактов, указывающих на истинные намерения Люпена.

Здесь же отмечу, что очень приятным моментом в игре стала побочная ветка сюжета, в которой Ватсон вертится среди представителей лондонского дна в поисках книготорговца Барнса, от которого все время требуются редкие книги для расследования.

### III. Приключение в кошмарной библиотеке

Развитие событий заставляло поторопиться. Третий объект атаки охраняется великолепно, но история, в которую влип болван Ватсон, помогая книготорговцу, неизбежно приводит к созданию в обороне бреши.

И опять детективное настроение погибает под обилием однообразных головоломок, которые разработчики, вероятно, сочли высоко интеллектуальными. И впрямь, давно мой интеллект так не утомлялся. Причем на абсолютно черной мыслительной работе. Помимо привычной ассоциативной задачи и арифметических действий с числами, Холмс еще и вынужден всякий раз искать какую-то книгу в картотеке библиотеки согласно полученному номеру — и ногами идти за ней к нужному стеллажу на одном из трех этажей. Кроме огромнейшего количества потраченного времени, сложности в этом нет, как и особого интереса. Скажу по секрету, настоящая научно-исследовательская теоретическая работа именно так и выглядит и может быть еще скучнее. Но зачем же переносить такую реальность в игру?

Но Холмс всякий раз придет на помощь воспаленному мозгу, скажет «Элементарно!», когда загадка успешно решится, или даже «Переходим к следующему этапу», если она многэтапная, а в случае ошибки — «Думайте!» Также детектив подает сигнал «Мне что-то нужно», когда недостает квестового предмета. Здесь он единственный раз за всю игру применяет умение играть на скрипке, стырив для этого инструмент работы Страдивари.

Да, и на лондонское дно, выяснив о том, что натворил Ватсон, теперь спускается Холмс, перевоплощаясь в бродягу.



#### IV. Этюд в гламурных тонах

Холмс, выяснив, что Люпен замахнулся на саму королеву Викторию, добивается аудиенции. Чтобы дойти до королевы, Холмс завоевывает благосклонность придворных и проявляет свою темную сторону в полной мере, изобретая, чем кормить избалованную собаку, — для этого он роется в мусорном ведре. Но контроль над событиями давно в руках Люпена, Холмс не успевает предотвратить появление вора и, будучи позади на шаг, гонится за ним по тайным ходам дворца. Четвертый акт добавляет игре динамики, отсутствие идиотских стишков радует, но сложность головоломок остается в сфере «ну и как оно должно сработать в этой игре?».

#### V. Приключение инженера Холмса

Вычислив последний, самый главный объект кражи, Холмс вступает в гонку на время с Люпеном. Пока полиция ищет вора в другом месте, Великий сыщик отправляется сам ловить своего Nemesis, свое зеркальное отражение. Веревка, протянутая Люпеном из окна «объекта» на свободу, должна быть повреждена. И вот Холмс (вместо одного револьверного выстрела) стремглав несется по огромнейшей локации, чтобы найти идею, как повредить веревку, а затем ищет все части для нужной ему машинерии. Отмычками пользоваться он также напрочь не умеет.

Но вот личная встреча Холмса и Люпена состоялась. После их беседы и объяснения всего дела Ватсону понимаешь, что, может, в этом и есть рациональное зерно, в затягивании времени? Безусловно, в реальности, согласен, Люпену было бы безразлично качество стихов, если он не собирался играть с сыщиком, а просто выматывал его. Но игра — это же романтизм в электронном виде. И, как я уже говорил, незачем моделировать скучную реальность.

Игра заканчивается плоской и вульгарной шуткой Холмса в адрес Ватсона во время трагической игры на скрипке.

#### Заключение

Что я ждал от этой игры? Всего лишь таймера. Чтобы время поджимало по-настоящему. Я уже не говорю о возможности нелинейной разветвленной концовки, чтобы Люпена можно было обогнать. А так, жесткая линейность и предсказуемость превратили игру с прекрасным сюжетом в обычный квест, который будет интересен тем, кто никогда не играл в квесты до этого.

Это что касается сугубо игровых вопросов. А с точки зрения «Холмсианы» — вроде все ключевые элементы, самые заметные (скрипка, переодевание в бандита, и т.д.) есть... Но в том-то все и дело. Поверхностный стереотип без мелочей, создающих полноценную атмосферу, погоды не делает. Вспомнилась невероятно похожая игра 1998 года, «Версаль 2», такая же пафосная по

#### АНРЕСПЕКТ

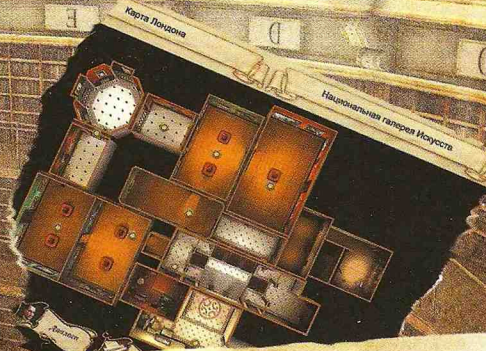
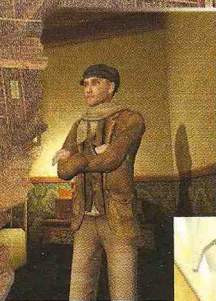
Отдельное недовольство хочется вынести в рамочку из общего описания игрового процесса. Да, все выглядит казуально, динамично и неплохо, но... Только потому, что я, переписав статью пять раз, удалил из нее все бранные слова, объем которых соответствовал объему тупых фраз, оскорбительных интонаций, пошлых шуток на высоте лобка, наивных или перекрученных фраз, вставленных «для тех, кто никогда не читал о Холмсе». А это как раз тот случай, когда мелочи своей массой портят настроение от игры.

виду и пустая по наполнению. С тех пор улучшилась только графика и процент наполнения смыслом и сюжетом. Конечно, сюжет несколько захватывает и по-своему интересен... но стоило бы проработать его куда глубже — и был бы хороший квест, сравнимый хотя бы с *Post Mortem*. А так — цепляет, возносит — и роняет вниз, на камни.

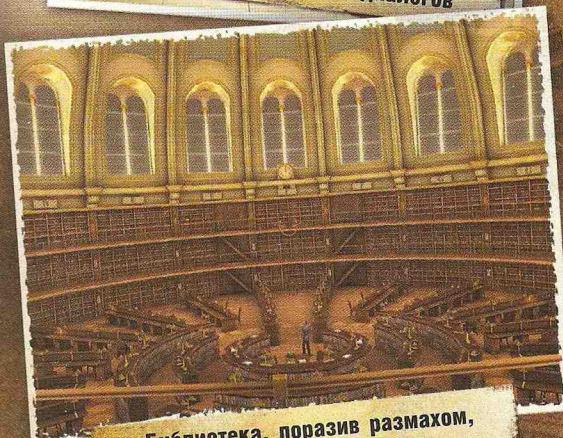
В качестве последней черты скажу, что игра одноразовая. По второму и больше кругу в нее есть смысл играть только, если вас привлек сюжет, и вы бы хотели пробежать все повторно. А при ее официальной стоимости это несколько... отпугивает.



Один из редких проходных диалогов



Карта перемещения по локации



Библиотека, поразив размахом, разочаровала исполнением



Высший свет — несколько пересвечен



# Журналу hi-Tech PRO срочно требуются сотрудники Тестлаба!



Какие рубрики **hi-Tech PRO** вызывают бурный и неподдельный интерес читателей абсолютно всегда? Правильно, «железные» тесты! Кто-то серьезно изучает результаты тестирования и руководствуется ими при покупке техники, кто-то интересуется результатами для повышения эрудиции, чтобы быть «на гребне волны», а кто-то сравнивает мнение Тестлаба со своим и, возможно, даже не всегда соглашается.

Не согласны с мнением редакции? Хотите протестировать «железо» самостоятельно?

Да еще чтобы ваш тест опубликовали на страницах любимого журнала?

Теперь все это стало возможным!

Мы предлагаем вам, читатель, на несколько месяцев стать сотрудником Тестовой лаборатории.

Ваши изыскания будут рассмотрены, изучены, оценены и ... некоторые из них даже опубликованы!

Лучших сотрудников Тестлаба ждут ценные подарки!!!

Всех желающих принять участие в народном тестировании ждем

по адресу [www.ht.ua](http://www.ht.ua)

Акция проводится при поддержке компании «Небеса»

[www.nebesa.com](http://www.nebesa.com)

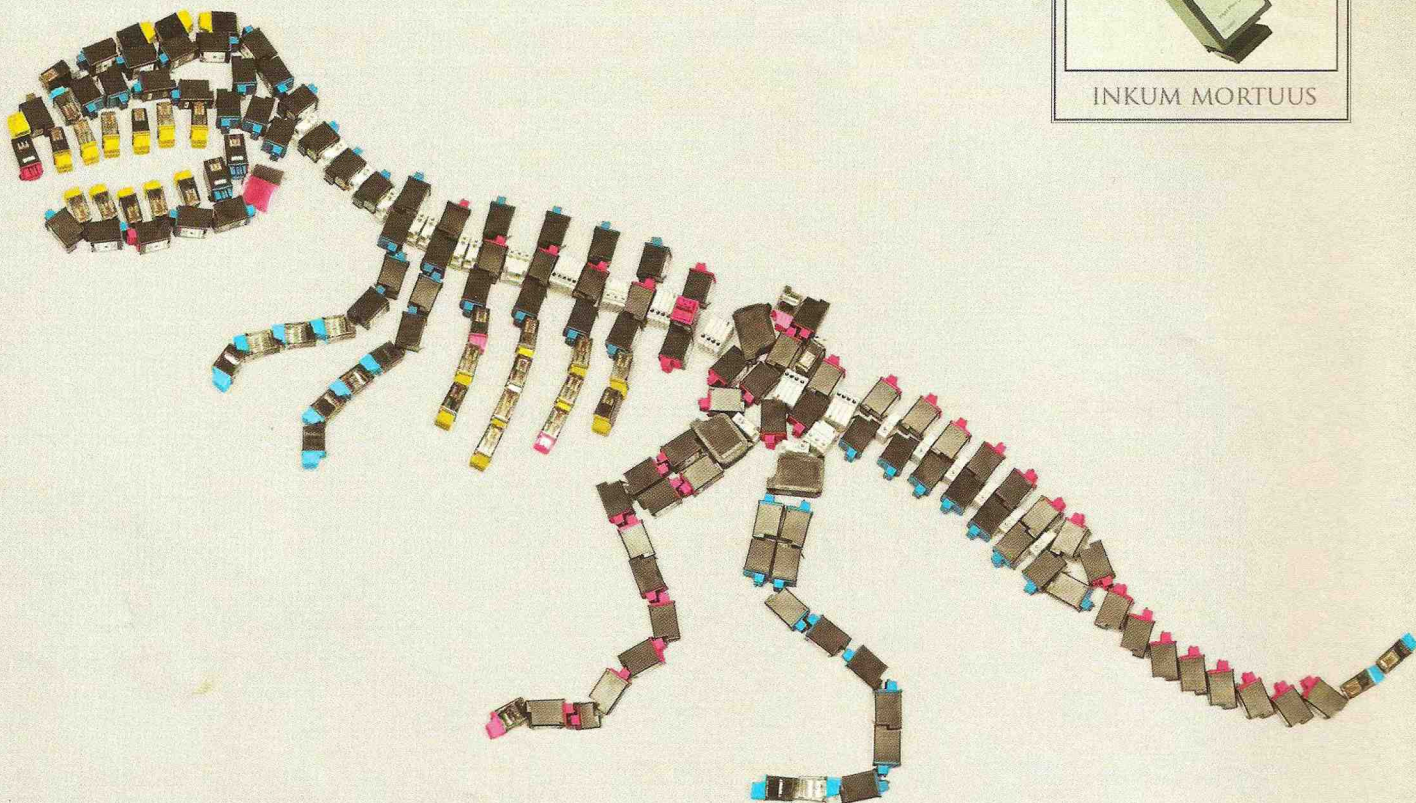




# ЭКСПЕРТ В ВОПРОСАХ ХОСТИНГА







# Кінець ери струменевого друку

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



CLP-310



CLP-315



CLX-3170FN



CLX-3175FN

