

ИСТИНА РОЖДАЕТСЯ В SPORE

СОЗДАЙ СОБСТВЕННУЮ
ЦИВИЛИЗАЦИЮ
ЗА ПЯТЬ ШАГОВ

Есть ли жизнь
на Марсе?

НЕДОРОГIE
НОУТБУКИ
И СОВРЕМЕННЫЕ
ИГРЫ:
КТО КОГО?



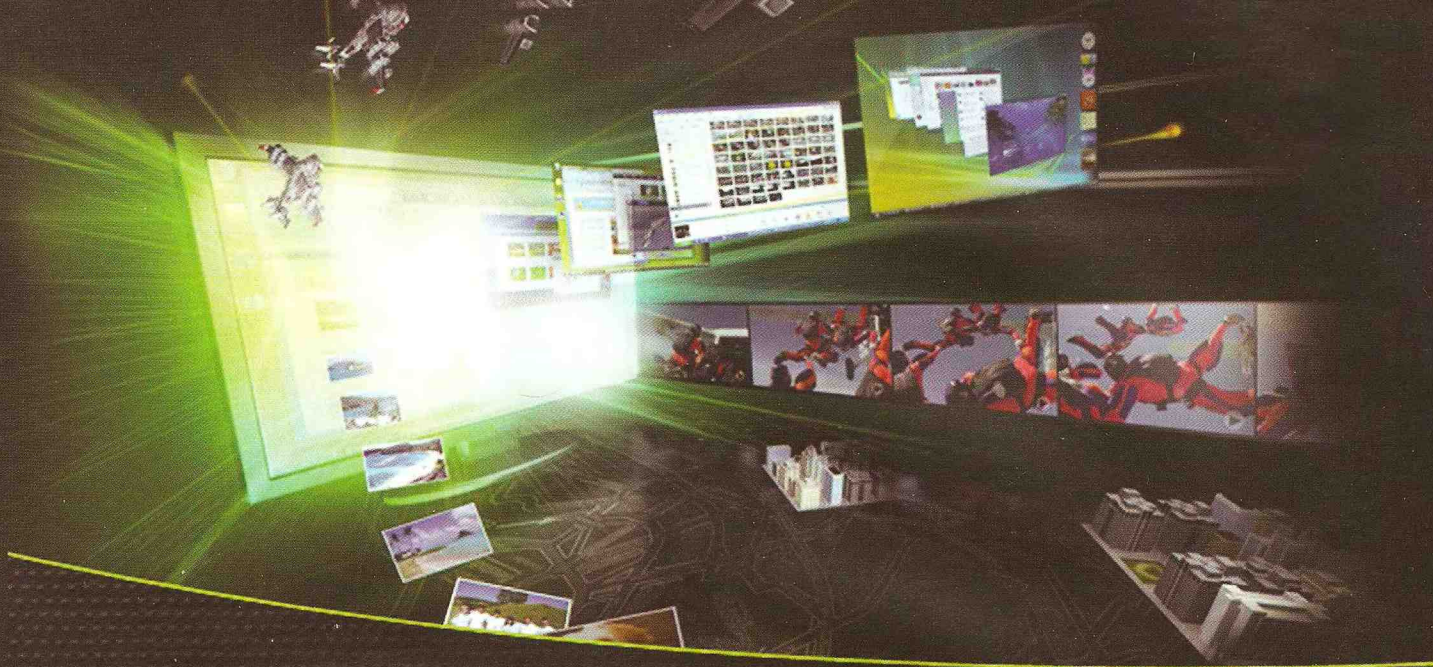
Alone in the Dark • Prince of Persia • Race Driver: GRID

Я НЕ БОЮСЬ ТЕМНОТЫ...

ПОВЕСТЬ О НОВОМ ПРИНЦЕ

НИЧЕГО КРОМЕ СКОРОСТИ





Увидь больше. Используй GeForce®

Ваш ПК незбалансований? Щонайменше половина ПК на сьогодні необладнані достатньо потужним графічним процесором (GPU).

Для найкращих вражень вам потрібно оптимальне співвідношення CPU/GPU.

При роботі в новітніх операційних системах, редагуванні фотографій, перегляді відео і у сучасних іграх графічний процесор NVIDIA® GeForce® забезпечить роботу вашого ПК з неперевершеними візуальними ефектами.



GRAND Average CD225



Графічний процесор 512MB NVIDIA GeForce 9600GT

Процесор Dual Core E2200 2.2GHz

Материнська плата nForce7050 P5N-MX

Пам'ять DDR II 2*1024MB

Вінчестер SATA 500GB

Оптичний пристрій DVD+-RW

Корпус Grand ATX

Блок живлення ATX 400w

2525 грн.

Можливий безготівковий рахунок, кредит

Повну інформацію про магазини можна

отримати за телефоном 8 (044) 594-7-594, 594-7-555

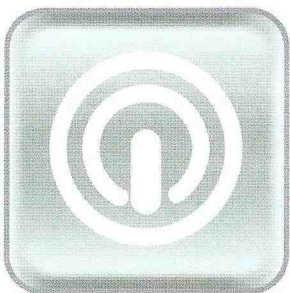
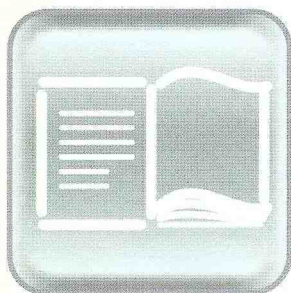
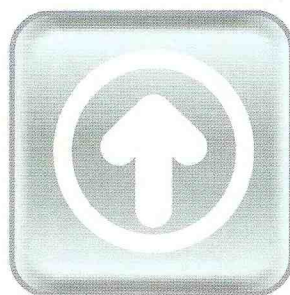
м.Київ, Чоколівський бульвар, 13, 1пов. тел.: 8(044)594-7-594



Авторское право © 2008 NVIDIA. Все права защищены. NVIDIA, логотип NVIDIA, GeForce, HybridPower, The Way It's Meant to Be Played и PureVideo являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании NVIDIA в США и/или других странах. Остальные названия и торговые марки могут являться собственностью соответствующих владельцев. Подробнее о тестах производительности и о производительности продуктов NVIDIA смотрите на странице <http://www.nvidia.ru/balancedpc/legal>.

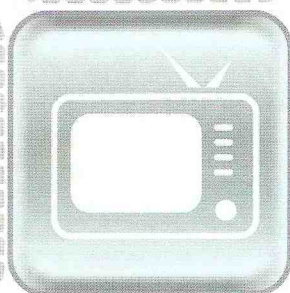
ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ АДАПТАЦИИ

МарКом



100 часов маркетинговых коммуникаций

- успешный старт в PR и маркетинговых коммуникациях
- практические знания и опыт в самой востребованной в Украине профессии
- практика наиболее развитых рынков страны



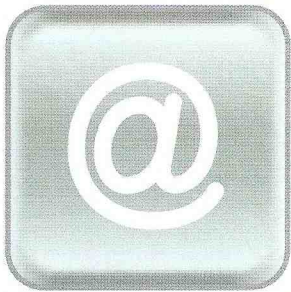
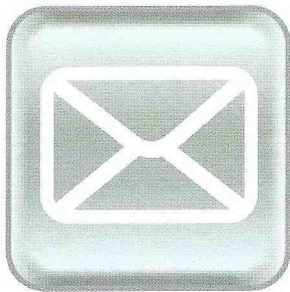
- гарантированное трудоустройство по результатам тестирования
- сертификат

**Узнайте все подробности
прямо сейчас!**

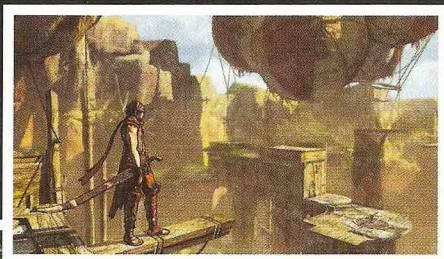
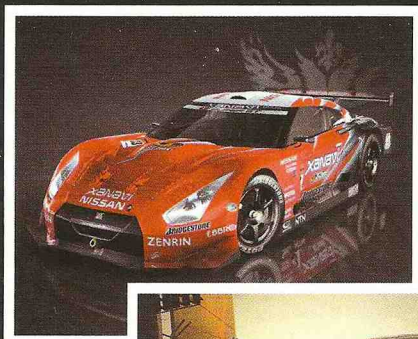
Тел: 8 (067) 508-21-13

e-mail: cpa@s4.com.ua

www.s4.com.ua/marcom



Читайте в номере:



Новости

стр. 05-07

Bateau

Есть ли жизнь на марсе?

стр. 08-10

Lar

Spore

стр. 11-15

Tins

Alone in the Dark

стр. 16-20

The Maks

Kung-Fu Panda

стр. 22-23

Morte&Shaman AD

Racer Driver: GRID

стр. 24-25

Константин «IronMaiden»

КУРИЛЕНКО

Смерть шпионам: Момент истины

стр. 26-27

Tins

Prince of Persia

стр. 28-30

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»

№19 (309), 22.09.2008

Тираж: 12 300. Цена договорная

Рег. свидетельство: серия KB № 4052

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

info@mycomputer.ua

Ответственность за содержание рекламных материалов несет рекламодатель. Перепечатка материалов только с разрешения редакции

© «Мой компьютер», 1998-2008

Издатель: ООО СофтПресс

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

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Элина Шнурко-Табакова, Михаил Литвинюк

Редакционный директор: Владимир Табаков

Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко

Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная

Сбыт: Елена Семенова

Экспедиционное: Михаил Ковальчук

Главный редактор: Татьяна Кохановская

Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев

Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий

ПартОгр: Bateau

Команданте: Lar

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

Подарки к зиме

Издательство **Ubisoft** назвало официально объявила дату выхода всеми ожидаемой седьмой части игры **Prince of Persia** (более подробней об игре: см. стр. 28). Дистрибутив появится в продаже на территории Северной Америки со второго декабря этого года.

В то же время, не менее известный издатель **Electronic Arts** огласил о скором выходе паркур-экшена **Mirror's Edge** от студии **EA DICE** (о нем вы могли прочитать в прошлом номере МИКа). К сожалению, точная дата объявлена только для Xbox 360 и PS3 консолей — 11 ноября. Владельцам PC платформы придется некоторое время потерпеть. По словам представителей EA, релиз, по неизвестным причинам, задерживается на неопределенный срок. Пока что, до зимы, а дальше — по обстоятельствам.

Эволюция с сохранением

В прошлых номерах МИКа мы уже не раз сталкивали читателя с проблемой безумной защитной системы **SecuROM**, которая обороняла от пиратов дистрибутивы таких игр, как **BioShock** и **Mass Effect**, в которых позволяла только три инсталляции, после которых диск можно было выбросить. На этот раз под удар страшного системного надзирателя попала недавно вышедшая в продажу **Spore** (подробнее см. стр. 12). На этот раз, правда, о наличии подобной программы в инсталляционном файле никто не сообщал, но как известно, шила в мешке не утаишь. Уже сейчас покупатели игрового продукта активно ведут судебные процессы, требуя возврата денег за товар и денежно-моральной компенсации. Так же была совместными усилиями геймеров была проведена акция протеста на сайте Интернет магазина Amazon.com. Около двух с половиной тысяч человек в рей-

тинге игры поставили оценку «1», тем самым снизив общий рейтинг игры с 5 до 1,5.

Interplay не сдаётся

Известный многим по проектам — **Fallout**, **MDK**, **Earthworm Jim** и пр., — калифорнийский разработчик и издатель **Interplay**, который, как мы помним, был на грани разорения из-за неимоверных убытков, после долгого затишья снова начал подавать признаки жизни. Первое свидетельство тому — перезапуск официального сайта компании www.interplay.com



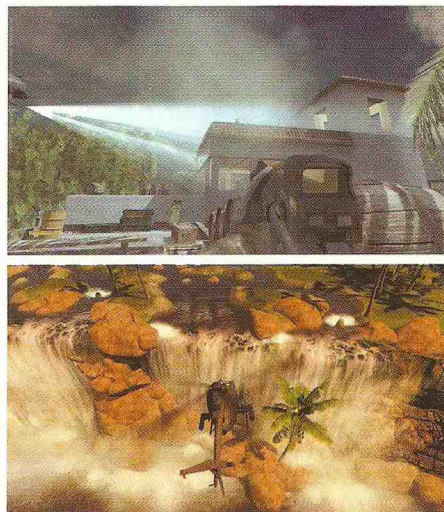
Сама команда перебралась в новый офис и теперь где продолжает свою работу над игрой **Project V13** — MMORPG во вселенной **Fallout**. Незадолго после перезапуска сайта, компания объявила о том, что на должность ведущего системного дизайнера заступил Крис Тейлор, создатель стратегической серии **M.A.X.**, а так же один из дизайнеров самого **Fallout'a**.

Хоть горшком назови...

Компания **NovaLogic**, потерявшая недавно права на разработку игры по сериалу **The Unit**, вынуждена была сменить название разрабатываемого проекта **The Unit: Operation Acid Gambit** на вполне классический **Delta Force: Angel Falls**.

В очередной раз главному герою вместе с небольшим отрядом предстоит навести демократию на территории Колумбии и Вене-

суэлы, где во всю жируют и процветают самые известные наркобароны.



Девелоперы обещают нам полноценный сюжет с внезапными поворотами и интригами, состоящий из 12 миссий, равномерно разделенных на три компании. Местом действия финального эпизода станет всемирно известный водопад Анхель, самый высокий в мире.

Помимо прохождения storyline, игроки смогут сразиться и в режиме multiplayer. Масштабные сражения будут проводиться на одной из 12 предоставленных карт, способной уместить около 200 игроков. Также планируется большой список разнообразного вооружения, специального оборудования, и немалое количество разнообразной техники.

Выход игры, к сожалению, не близок. Проект появится в продаже лишь в июле следующего года.

В черном-черном замке...

Студия **Frictional Games**, знакомая многим по horror-трилогии **Penumbra**, на данный момент вовсю трудится над абсолютно новым проектом в том же жанре. Полноценного анонса, а соответственно, и четкой информации о том, что нам предстоит увидеть в ближайшем будущем, нет. Известно только, что действие игры развернется в конце XVIII столетия в одном из мрачных заброшенных замков. Также известно, что игра разрабатывается на абсолютно новом графическом движке, по всей видимости, собственного производства.

Других подробностей, не считая обещаний разработчиков напугать всех до заикания, пока что нет.

Первые варианты артворков можно посмотреть на сайте www.nextfrictionalgame.com

Злые вы — уйду я от вас

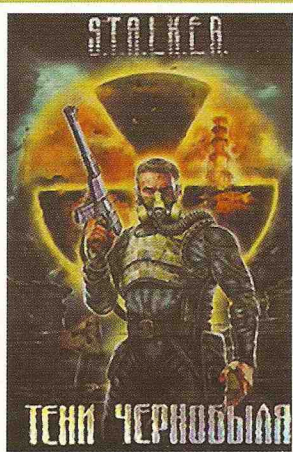
Один из основателей компании **Funcom**, **Гот Годейдж**, до недавнего времени занимающийся разработкой и поддержкой MMORPG **Age of Conan: Hyborian Adventures**, недавно подал в отставку. Причиной увольнения по собственному желанию после пятнадцати лет работы стало недовольство, вы-

АНОМАЛЬНАЯ ЛИТЕРАТУРА

Благодаря последним рыночным сводкам украинской компании **GSC Game World**, стало известно, что в **Сталкер** не только обильно играют (количестве проданных копий «**S.T.A.L.K.E.R.: Тень Чернобыля**» превалило отметку в 2 миллиона копий), но и читают. На данный момент общий тираж книг по миру игры, выпускаемых издательством «Эксмо» совместно с компанией-разработчиком, составляет порядка полутора миллионов экземпляров. Причем книги продаются не только на территории СНГ и пользуются немалой популярностью в других странах Европы.

GSC уверяют, что ни одна из выпущенных книг не разошлась тиражом меньше 100 тысяч копий, а самые популярные превышают отметку в 150 тыс.

Лично от себя добавлю, что многие книги серии действительно очень интересны (в особенности поправилась сборники рассказов), и достойны внимания не только фанатов игры, но и просто любителей отечественной фантастики.



званное не самым грандиозным успехом вышеупомянутого онлайн проекта. По словам Годейджа, несмотря на все его старания, игра все же получилась не столь популярной, как хотелось бы. После неудачной попытки исправить ряд игровых элементов, вызвавших у Гота недовольство, он был вынужден покинуть компанию. Опустевшее кресло на данный момент планирует занять Крейг Моррисон, руководитель проекта Anarchy Online.

Шпионы, музыканты и военные

Исполнительный директор Activision Майк Гриффит в своем докладе на Activision Blizzard Analyst Day немного рассказал о будущих планах компании.

На данный момент *Infinity Ward* уже во всю работает над еще одной частью военного сериала **Call of Duty**, которая, по словам Гриффита, появится в продаже не раньше 2009 или 2010 года.

Помимо этого, в следующем году Activision Blizzard планирует массовый набег на игровой рынок проектов серии **Guitar Hero**. Уже к 2010 году компания планирует увеличить количество Guitar проектов в три раза. Дабы воплотить задуманное в реальность, компания обещает привлечь новых разработчиков, а также производителей музыкальных инструментов.

К тому же планируют занять локализацией загружаемых дополнений купленную на прошлой неделе *FreeStyleGames*.

Также было заявлено о намерении наладить выпуск игр про британского агента 007 Джеймса Бонда. В связи с несчастным появлением новых серий на экранах кинотеатров, разработчики рассчитывают на собственный сценарный отдел.

Пробуждение короля мертвых уже скоро

Тринадцатого ноября сего года в продажу поступит долгожданное дополнение **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**. Издателем на территории СНГ выступит компания *Soft Club*.



Те, кто приобретет себе коллекционное издание стоимостью порядка 80 у. е., станут обладателями: 208-страничного артбука, эксклюзивного игрового питомца, документального фильма о разработке игры, уни-

кального коврика для мышки в виде карты Нордскола, саундтреков из игры на отдельном CD, а также двух стартовых наборов игровых карт World of Warcraft: March of the Legion на английском языке в комплекте с двумя эксклюзивными картами.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Корпус-холодильник

ThermalTake представила корпус **Xpressar RCS100** для настольных ПК, который порадует оверклокеров — новинка имеет встроенную систему охлаждения, работающую по принципу фазового перехода. До недавних пор системы охлаждения на фреоне использовали для экстремального разгона только энтузиасты, теперь же более надежные и стабильные системы пошли в серию. Глав-



ными преимуществами такого подхода к охлаждению являются надежность работы и компактность. Ведь охлаждаемый этой системой центральный процессор охлаждается до температуры, близкой к температуре окружающей среды, что позволяет забыть про образование конденсата. А простота конструкции обеспечивает компактность и позволяет системе помещаться в корпусе без ущерба для эргономичности размещения других комплектующих. Изначально система охла-

ждения Xpressar RCS100 разрабатывалась отдельно и впервые была представлена на Computex 2008 как самостоятельный продукт, но компактные размеры системы натолкнули разработчиков на мысль создать на ее базе корпус для настольных ПК, что они с успехом и сделали.

Корпус ThermalTake Xpressar RCS100 относится к типу supertower и позволяет разместить в нем материнскую плату форм-фактора ATX или micro ATX, семь 5,25-дюймовых и пять 3,5-дюймовых устройств, а также до 10 карт расширения. Его размеры составляют 605x250x660 мм, а весит RCS100 22,2 кг. По заявлению производителя, встроенная система охлаждения позволяет держать рабочую температуру процессора Intel Core 2 Duo E8400 на уровне 35°C и при этом уровень шума не превышает 20 дБ. Кроме штатного охлаждающего оборудования, Xpressar также может поставляться с четырьмя 140-мм вентиляторами на передней, верхней и нижней панели, а также с аналогичным вентилятором для обдува видеокарты.

О стоимости и дате начала розничных продаж перспективного корпуса ThermalTake Xpressar RCS100, к сожалению, пока ничего не известно.

Источник: www.3dnews.ru

Холодный Club

Вслед за SPARKLE Computer Co., Zotac и Galaxy Technology выпуском оригинальной по исполнению видеокарты на базе графического адаптера GeForce 9800 GTX+ решила отличаться и компания *Club 3D*. На официальном сайте этого изготовителя совсем недавно появилось описание модели **Club 3D GeForce 9800 GTX+ 512MB** (серийный номер CGNX-XP982DD), оборудованной альтернативной по дизайну системой активного воздушного охлаждения. Сверху карта прикрыта черным кожухом, под которым прячутся три медных тепловых трубки, прямоугольный алюминиевый радиатор, а по центру установлен большой вентилятор. Кроме того, стоит отметить, что

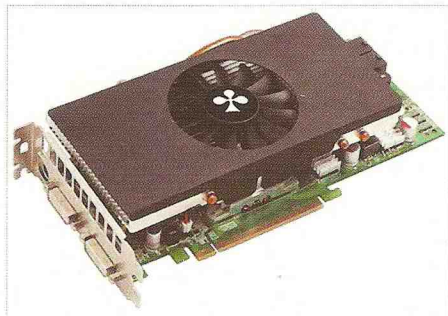
NVIDIA СОКРАЩАЕТСЯ

Корпорация NVIDIA объявила о сокращении штата, которое позволит «продолжить инвестиции в областях стратегического роста». Согласно обнародованному плану, придется уволить примерно 360 человек, что соответствует 6,5% общего числа работающих в компании. Как ожидается, сокращение завершится к концу третьего квартала 2009 финансового года, который у NVIDIA заканчивается 26 октября.

По словам представителя компании, предпринимаемый шаг является необходимостью в сложившейся обстановке. Очевидно, речь идет о последствиях целого веера неприятностей, свалившихся на голову NVIDIA. Это и завышенные цены на GeForce GTX 260 и 280, которые пришлось снижать почти сразу после выпуска; и удар со стороны основного конкурента — AMD ATI, выпустившего новую серию продуктов Radeon и, тем самым, сильно упрочившего свои позиции; и проблемы с продуктами для мобильных компьютеров, повлекшие за собой многомиллионные убытки. Кстати, за сокрытие информации о дефектных GPU компании придется отвечать в суде.

Источник: www.ixbt.com

понижением температуры силовых элементов цепей питания и микросхем памяти GDDR3 объемом 512 Мб с 256-битным интерфейсом занимаются отдельные алюминиевые радиаторы. Сам ускоритель постро-



ен на базе созданного по 55-нм технологии чипа G92b со 128 потоковыми процессорами, использует шину PCI Express 2.0 x16, совместим с DirectX 10.0 Shader Model 4.0 и поддерживает технологии NVIDIA Lumenex Engine, NVIDIA Quantum Effects Technology, NVIDIA PureVideo HD Technology, NVIDIA nView Multi-display Technology, NVIDIA CUDA Technology, NVIDIA PhysX Technology, NVIDIA HybridPower Technology и NVIDIA SLI Technology (допускается организация конфигураций 2-Way SLI и 3-Way SLI). Если же говорить о частотных показателях изделия,

то они соответствуют эталонным значениям 738/1836/2200 МГц, тогда как набор расположенных на задней панели выходов включает наличие двух DVI и одного HDTV.

Источник: www.3dnews.ru

Прогрессивные дебютанты

В ассортименте компании Vantec появились два новых универсальных процессорных кулера, совместимых с разъемами Socket LGA775/478 (Intel) и Socket AM2/754/939/940 (AMD). Сразу стоит отметить, что оба дебютанта построены с применением прогрессивной технологии H.D.T. (Heat-pipe Direct Touch), которая обеспечивает непосредственный контакт с поверхностью процессора трех тепловых трубок диаметром 8 мм каждая. Модель Vantec AeroFlow FX 92 (серийный номер VAF-9225) имеет габариты 95x97x134 мм, весит 525 г и оборудована вентилятором типоразмера 92x92x25 мм, который вращается со скоростью от 1200 до 2800 оборотов в минуту (регулируется автоматически в зависимости от изменений температуры), перекачивает от 39 до 54,6 кубических футов воздуха в минуту и создает шум в диапазоне от 23 до 35 дБ.

В свою очередь новинка Vantec AeroFlow FX 120 (серийный номер VAF-1225) обладает габаритами 84x120x159 мм при весе 680 г

и может похвастаться присутствием вентилятора типоразмера 120x120x25 мм. В данном случае скорость вращения «пропелле-



ра» тоже автоматически регулируется в зависимости от изменений температуры и составляет от 1000 до 2200 оборотов в минуту, причём в процессе работы перекачивается от 72,1 до 99,6 кубических футов воздуха в минуту, а уровень шума находится в пределах от 20 до 32 дБ. Рекомендованная изготовителем цена на Vantec AeroFlow FX 92 и Vantec AeroFlow FX 120 установлена в размере 35,6 и 41,5 евро соответственно.

Источник: www.3dnews.ru

Уже в продаже!

Супер-удобство при супер цене!

INOOF
FM-тюнер
сабвуфер 45Вт
сателлиты 5x18Вт
LCD дисплей
пульт ДУ

SPS-800F
FM-тюнер
сабвуфер 18Вт
сателлиты 2x10Вт



www.fd-audio.com

F&D

Bateau bateau@ht.ua

Есть ли жизнь на Марсе?

Современный геймер не только играет. Он учится, работает, путешествует... И для всего этого хорошо было бы иметь ноутбук. Но если учесть, что после его покупки на игровой десктоп денег может и не хватить, всем хочется знать, насколько мобильный ПК хорош в качестве игровой платформы.



Сообразим на троих?

На данный момент рынок мобильной (да и десктопной) графики делят между собой три компании. Даже неловко перечислять, все и так прекрасно знают эту тройку.

Intel развивает линейку интегрированных чипов **GMA**, по праву считающихся наиболее экономичными и дешёвыми. Но для геймера продолжительность работы ноута от батареи — весьма сомнительное преимущество на фоне низкой производительности видео Intel. Тем более, что при работе от батареи ноутбуки (из-за активации агрессивных алгоритмов энергосбережения) теряют до 50% производительности видеоподсистемы.

Интегрированные решения **AMD** уже давно вырвались вперёд по производительности, но пока ещё немного уступают по части экономичности. В новом поколении мобильной платформы AMD, получившей название **Puma**, ожидаются очень многообещающие варианты. Но, честно говоря, прежде всего AMD поражает не встроенными чипами, а новой линейкой дискретной графики для ноутбуков. Как вам перспектива заполучить ноутбук с **Mobility Radeon HD 3870 X2**? Впрочем, ясно, что такой агрегат будет стоить сумасшедших денег, но сама линейка мобильных видеочипов AMD теперь практически повторяет настольную, так что каждый сможет найти вариант себе по вкусу и по деньгам (я уже облизываюсь на мобильный Radeon HD 4850 ☺).

Не отстаёт от AMD и её извечный конкурент — **nVidia**. На вершине её модельного ряда расположилась пара GeForce 9800M GT, собранная в SLI, а дальше — по убывающей вплоть до интегрированных чипов. О них, кстати, я ничего толко-

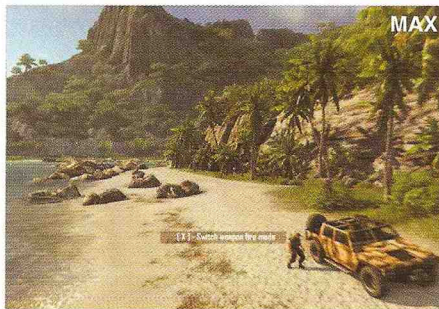
Признаюсь честно, до прихода в редакцию «МИКа» у меня в жизни был период, когда я потерял интерес к новым играм и переключился на старую добрую классику (X-com, Warcraft, Quake). В то же время у меня появился ноутбук с процессором Celeron M 1.5 ГГц и набором логики Intel 915GM со встроенным видео. Для офисных приложений и Adobe Photoshop его хватало с головой, но в конце концов желание по-

чая World of Warcraft) проблем не было ни разу. Хотя настройки, естественно, ставились ближе к минимальным.

С тех пор прошло немало времени, встроенные видеочипы подросли, да и ноутбуки с дискретными видеопроцессорами стали доступнее... Да что говорить, на своём новом «агрегате» я прошёл Crysis, обоих «Сталкеров», Gears of War и ещё кучу всего, несмотря на «немогущность» моего ноутбука. Естественно, при этом при-



Если сидеть подальше от монитора, то джунгли хороши и на минимальных настройках

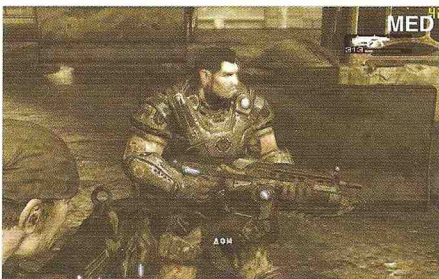


играть во что-то более-менее свежее взяло верх. Тогда-то я волей-неволей и познакомился со всеми «хитростями» встроенных видеопроцессоров...

Проблемы с 3D могли возникнуть буквально на ровном месте. Например, в NFS: Porsche 2000 ноут тянул приличный fps на средних настройках, но стоило запустить трассу «Шварцвальд», как начинались жуткие тормоза. Для Counter-Strike 1.6 мощности видео тоже вполне хватало. Но стоило кому-то бросить дымовую гранату, как счётчик fps моментально падал с 40-50 до 2-3! Впрочем, с творениями Blizzard (вклю-

чилось мириться с невысокими настройками качества картинки (слава богу, есть ещё рабочая система, на которой я имею возможность оценить все красоты интересующих меня игр).

Да, я по-прежнему буду пытаться «обратить в свою веру» невинных геймеров-десктопников (хотя бы потому, что ноутбук полезен прежде всего для работы и учёбы, без должного внимания к которым у вас просто не будет денег на покупку новых игр и нашего журнала). Но считаю своим долгом предупредить неопитов о всех возможных проблемах.



Потеря детализации на средних настройках не так страшна, как полное отсутствие теней и пост-обработки на минимуме



Half-Life 2: Ep2 не так и много теряет на средних, но вот с 4-кратным мультисэмплингом выглядит гораздо приятнее

вого не расскажу, в Украине их практически нет (по крайней мере, в составе готовых ноутбуков).

Подопытные кролики

Сразу условимся, эта статья — не сравнительный тест. Она призвана определить игровой потенциал ноутбуков распространенных конфигураций, для игр, вообще-то, не предназначенных.

Пускай продавцы убеждают вас, что ноутбук с видеокартой GeForce 8400M GS или Mobility Radeon HD 2400 является «игровым», не верьте. Если для процессоров Core 2 Duo (в том числе и мобильных) можно назвать «магическое» число в 2.66 ГГц, выше которого до сих пор не требует ни одна игра ни при каких настройках (ну, разве что Supreme Commander на картах от 40x40 км и больше), то даже герой сегодняшнего теста — GeForce 8600M GS — осилит не каждую игру. И в этот раз речь идет уже о мини-

мальных настройках. Это не игровые ноутбуки. Это просто ноутбуки, на которых можно играть.

А вот к видеочипам от Intel до сих пор остаётся немало вопросов. Да, такой ноутбук стоит дешевле, меньше греется, дольше работает от батареи — просто прелесть. Но можно ли на нём играть во что-то, хотя бы относительно современное? Например, чтобы во время командировки скоротать вечер в гостинице. Или лучше забыть об этом семействе графических чипов, как минимум, до появления следующего поколения?

К сожалению, ноутбуков с видеочипами от AMD под рукой не оказалось, но к ним, если честно, будет интересно вернуться тогда, когда платформа Puma станет доступной в Украине. Судя по всему, для геймеров это будет просто находка. А пока работаем (то есть, играем) с тем, что есть.

А есть у нас два ноутбука Samsung — **R70** (Core 2 Duo T7100 1.8 ГГц, 2 Гб ОЗУ,

GeForce 8600M GS) и **Sens R510** (Core 2 Duo T9400 2.53 ГГц, 1 Гб ОЗУ, Intel GMA X4500 HD). Очевидно, что системы не равны, но мы же ничего ни с чем и не сравниваем, верно? Тем более, что на тех настройках, которые будут применяться по ходу тестирования, имеющихся процессоров и памяти будет достаточно «с головой». Узким местом, уверен на 100%, в обоих случаях будут именно видеоподсистемы.

Кстати, прикинуть относительный потенциал этих чипов (а также наоборот — оценить другие чипы, отталкиваясь от данных этого теста) можно при помощи таблицы, расположенной по адресу <http://www.notebookcheck.net/Mobile-Graphics-Cards-Benchmark-List.844.0.html>. К сожалению, для измерений авторы использовали только пакеты 3Dmark разных версий, а они, как известно, отражают реальную производительность видеокарт в играх лишь очень приблизительно. Но информация всё равно очень полезная.

		Intel X4500 HD		GeForce 8600M GS		
		800x600	1024x768	800x600	1024x768	1280x1024
3Dmark'06	Shader Model 2.0	282	253	1590	1338	1056
	HDR/SM 3.0	434	340	1645	1311	977
3Dmark Vantage	GPU Test 1	видео не поддержив.	видео не поддержив.	2,73	1,82	0,94
	GPU Test 2	видео не поддержив.	видео не поддержив.	4,79	2,97	1,85
Warcraft 3: FT	max	пропущен	27,33	пропущен	пропущен	49,56*
	min	пропущен	23,9	пропущен	30,8	пропущен
Spore	med	пропущен	13,46	пропущен	18,76	пропущен
	max	пропущен	6,8	пропущен	10,4	7,6
HL2: Episode 2	max + 4x AA	видео не поддержив.	видео не поддержив.	пропущен	47,43	пропущен
	max	пропущен	19,8	пропущен	52,78	пропущен
	med	пропущен	28,56	пропущен	пропущен	пропущен
SupCom: Forged Alliance	min	игра не поддержив.	6,38	игра не поддержив.	14	пропущен
	med	игра не поддержив.	пропущен	игра не поддержив.	7,76	пропущен
	max	игра не поддержив.	пропущен	игра не поддержив.	6,75	пропущен
Gears of War	min	1	провален	пропущен	35,93*	пропущен
	med	провален	пропущен	36,86	29,33*	пропущен
	max	пропущен	пропущен	пропущен	25,3*	пропущен
Crysis	min	видео не поддержив.	провален*	пропущен	28,1	пропущен
			* 1280x800		* 1024x640	* 1280x768
Уровень FPS		отличный (даже в мультиплеере можно не опасаться тормозов)				
		приемлемый (для сингла сойдёт, сильно раздражать не будет)				
		терпимый (идёт кое-как, в жаркие моменты откровенно тормозит)				
		неиграбельный (можно запустить только чтобы снять скриншоты)				
		разрешение не поддерживается самой игрой/синтетический тест				



Приятный бамп на средних настройках превращается в полированное дерево. Минимальные настройки, если бы не такое сильное падение детализации, выглядели бы на удивление терпимо



Supreme Commander: Forged Alliance на минимуме превращается в ужас-ужас, но это окупается заметным приростом fps

Без слов

Смею надеяться, что итоговая таблица получилась достаточно простой и понятной для любого геймера. min, med и max — это различные уровни внутриигровых настроек, разрешения вам и так известны. Звёздочкой-сноской отмечены те разрешения, которые отличаются от стандартных. Некоторые ячейки содержат запись «пропущено» — это означает, что с такими настройками тест не запускался. Если система справлялась с игрой в более тяжёлом режиме, то понижать нагрузку не имело смысла. То же самое касается и повышения.

Отдельно хочется сказать «спасибо» товарищам, писавшим драйвер для GMA X4500 HD. В обоих тестах, жёстко рассчитанных на DirectX10 (3Dmark Vantage и Crysis), невозможно было установить разрешение меньше «родного». То есть — 1280x800. Нечего и



Frozen Throne идёт на максимуме даже на сверхбюджетном ноуте

СВОЯ РУБАШКА БЛИЖЕ

Графическое ядро **G45**, то есть чип **Intel GMA X4500 HD** на аппаратном уровне имеет поддержку DirectX 10, Shader Model 4.0 и OpenGL 2.0. Помимо этого GMA X4500 HD имеет специальные средства для декодирования видео высокой четкости.

К сожалению, с реальными играми ситуация не настолько радужная. Несмотря на то, что в X4500 насчитывается уже 10 универсальных блоков, работающих на частоте 533 МГц, своей памяти у чипа нет. Нужный объём по-прежнему приходится «откусывать» из общей оперативки, а всю информацию «протаскивать» через и без того прилично загруженный контроллер на материнской плате.

С другой стороны, дискретный чип GeForce 8600M GS имеет всего 16 потоковых процессоров и частоту 600 МГц (что, даже с учётом различий в архитектурах чипов, не намного больше, чем в GMA X4500), но при этом память у него своя (как правило, 256 Мб). И работает она через отдельную 128-битную шину. Как это отражается на работе игр, можно прекрасно увидеть в итоговой таблице.

удивляться тому, что оба теста провалились. Также откровенно разочаровал провал с Gears of War. Если бы GMA X4500 хоть как-то справился с этой игрой на движке UT3, это означало бы... Но — нет. Не судьба.

В итоге имеем: с **GeForce 8600M GS**, в принципе, можно играть во что угодно. Да, на низких настройках, не выше 1024x768, но можно. Практически без тормозов. Из общей картины выбивается SupCom, но я измерял fps при хорошем приближении к земле (чтобы хорошо были видны юниты). Обычно же игра идёт в «стратегическом режиме» (вы поняли, о чём я, если играли в SupCom или читали о нём), а там fps ровно вдвое выше.

Что касается **Intel GMA 4500 HD**, то играть можно и с этим видеочипом. Но более-менее комфортно — только в игры с графикой уровня Half-Life 2. А это, простите, 2004-й год... Да и от «подводных камней» Intel пока избавиться не удалось. Так что серия GMA — это по-прежнему хорошее решение для работы, но не для геймера.

P.S. Любопытно пока ещё финансово зависимый тру-геймер после прочтения этого текста должен быстро съесть страницу с табличкой и выводом. Иначе не ровен час, и всё это прочтут ваши родители. А там — к гадалке не ходи — подарят ноутбук с видеочипом от Intel...

Lar lar@ht.ua



Разработчик: Maxis
Издатель: Electronic Arts
Жанр: как бы симулятор эволюции
Системные требования: Процессор 2 ГГц; 512 ОЗУ; 128 Мб видео; 5 Гб свободного места на жестком диске.

Кто бы мог подумать, что такая игра, как Spore, послужит поводом не спать всю ночь для половины сотрудников редакции, включая начальство!..

Перед нами проект, предлагающий роль этакого мастера эволюции, создающего свою собственную расу разумных существ, начиная формирование с этапа амебы и доводя подопечных до полетов в космос.

Давайте отложим для какого-нибудь другого случая вопрос о том, является ли возникновение жизни и развитие ее до мыслящих форм закономерным и запрограммированным результатом работы колоссальной и невероятно сложной машины под названием «Вселенная», или же жизнь вообще и разумные ее формы в частности — лишь некий побочный эффект, случайность, незначительный сбой программы.

Этот вопрос кажется мне вопросом о существовании Бога, а тема это деликатная и лежащая далеко за пределами задач нашего издания.

Поэтому давайте начнем с очевидного и эмпирически подтверждаемого факта — каким-то образом жизнь появилась во Вселенной, по крайней мере, на планете Земля.

Гипотез же о том, как именно она появилась здесь, существует множество. Вот к примеру: давайте представим, что четыре миллиарда лет назад некий «зараженный» жизнью метеорит рухнул в земной океан, принеся таким образом свой «груз» к новому дому и запустив долгий и невероятно сложный процесс эволюции... И в этот момент появление Spore — компьютерной игры про Жизнь и эволюцию — было уже предreshено, хотя, конечно, знать этого не мог никто... Некому было потому что...

* * *

Уилл Райт — несомненно, человек старой формации, титан из той эпохи, когда энтузиасты и гении закладывали первые кирпичики в фундамент современной индустрии (которой сейчас, в свою очередь, энтузиасты и гении уже не очень нужны — на то она и индустрия). Вряд ли можно, не согрешив против истины, сказать, что разработка компьютерных игр была тогда в пер-

вую очередь вопросом творчества, а не бизнеса. Но утверждать, что вне рамок ответственности за современные бюджеты творческие идеи (тех, у кого они были) могли развернуться куда более широко, мы можем со всей уверенностью.

Основной же идеей творчества Райта всегда был контроль: возможность наблюдать, а главное — руководить самыми невероятными (а иногда и обыденными, просто показанными под совершенно невероятным углом) процессами и ситуациями. От полного контроля за жизнью и ростом большого города (*SimCity*), через контроль за экосистемой целой планеты (*SimEarth*, *SimLife*) и жизнью колонии муравьев (*SimAnt*) к контролю за повседневной жизнью обывателя (*The Sims*). После невероятного успеха последних Райт мог не отказывать себе ни в чем, и запустил новый сверхамбициозный проект **Spore** — игру, позволяющую контролировать развитие жизни от плещущегося в первичном супе одноклеточного до могучей межзвездной цивилизации, терраформирующей планеты на свой вкус.

Что ж, давайте попробуем разобраться, что из этого получилось.

ГИПОТЕЗА ПАНСПЕРМИИ

Конечно, на самом деле мы не знаем, каким образом жизнь появилась на Земле, да и вообще, как она появилась. На сегодняшний день существуют распространенные гипотезы, ни одна из которых удовлетворительно не отвечает на все вопросы. Первая, гипотеза «первичного бульона» или *абиогенеза*, вам должна быть знакома — ее по старой, советско-марксистской памяти выдают в средней школе за истину ☺. Суть ее проста: плававшие в прото-океане вещества группировались во все более сложные молекулы, пока не зародилась первая живая клетка. По известной аналогии, вероятность такого события такова же, как того, что типографские литеры, сброшенные с крыши небоскреба, сложатся в 105 страницу «Войны и мира». По теории вероятности, если «бросать и бросать», это в конце концов произойдет. Вот только время, нужное для зарождения жизни таким способом, на много порядков превосходит время существования всей нашей Вселенной (не более 20 млрд лет).

А вторая гипотеза — *панспермии* — чрезвычайно любима фантастами. Еще бы, она гласит, что жизнь вечна и повсеместна, как самое материя, и ее зародыши постоянно путешествуют в космосе, «осеменяя» все новые и новые планеты. Звучит весьма романтично, и даже как-то ненаучно. На самом деле это вполне научно обоснованная гипотеза: например, просчитана принципиальная возможность переноса бактериальных спор силой давления света! Да и суть гипотезы не в межпланетных странствиях зародышей жизни, а в том, что жизнь — одно из фундаментальных свойств материи, а значит, вопрос о «происхождении жизни» несколько странен...

Современная панспермия исходит из предположения, что предбиологическая эволюция — общегалактический процесс, протекающий на поверхности множества планет и внутри огромных газопылевых облаков, и что удачные предбиологические элементы могут сравнительно легко, путешествуя в космосе вместе с метеоритами, «заражать» пригодную среду и заменять собой менее удачные предбиологические формирования. Теория довольно убедительна, но, к сожалению, не подтверждена экспериментально (как, впрочем, и любая другая): в исследованных метеоритах не найдено следов достаточно сложных образований.

Уилл Райт, впрочем, точно за панспермию — во вступительном ролике Spore показано, как жизнь заносится на планету метеоритом.

СКРОМНЕЕ НАДО БЫТЬ!

В шутеры и стратегии домохозяйки могут не играть, а в The Sims — сколько угодно. При этом домохозяйка никогда не купит новомодный Radeon HD 4870 X2, она даже не знает, что это такое. Она купит «красненький ноутбук», на котором любимые «симсы» должны запуститься по умолчанию. И будет трижды права.

Точно так же была права и Firaxis, когда выпускали The Sims 2, отлично работавший на любом пылесосе с 32 Мб видеопамати. Чтобы ощутить масштабы бедствия, вспомните, что вышедший в том же 2004 году Doom 3, на максимальных настройках требовал мощной видеокарты с 512 Мб видеопамати. Тогда таких еще просто не выпускали. Та же ситуация, кстати, повторилась и с Crysis. А теперь сводим «концы с концами» и понимаем, почему свертхтехнологичные шутеры по тиражам на порядок уступают The Sims.

Spore по своим требованиям оказалась настолько «правильной игрой Firaxis», что даже на «красненьком ноутбуке» пойдет без проблем. Также Spore мы включили в число тестов «железной» рубрики этого номера, но игрушка оказалась настолько «заразной», что буквально через день в нее играла уже половина офиса (дома, конечно, на работе коллеги работают, и с плохо скрываемой завистью косятся на игровую редакцию). Таким образом, мы получили массу статистики о системных требованиях.

Так вот, самым удивительным оказалось то, что Spore с настройками чуть ниже средних без проблем идет на системе с Celeron D 1.67 ГГц, 1 Гб ОЗУ и встроенным видео на чипсете Intel 945G. Если вы еще не ощутили, насколько это круто, то сравните. Эта конфигурация по мощности примерно равна бюджетному ноутбуку четырехлетней давности. Настолько слабый новый ноут (а уж тем более десктоп), будь он хоть трижды бюджетным, в продаже вы не найдете. За исключением разве что «нетбуков», но это уже отдельная песня.

Кстати, при первом запуске на той системе Spore пожаловался на устаревшие драйверы (простым и понятным текстом!), хотя и не отказался работать. Со старыми драйверами (обновлялись еще в начале 2007 года) игра частенько вылетала в «окна», но после обновления все проблемы исчезли.

В общем, мораль такова: обновляйте драйвера, и в Spore можно будет поиграть даже на микроволновке.



Эта штука вполне удовлетворяет минимальным системным требованиям Spore

тоядные, травоядные и всеядные). Правила просты: травоядные едят зеленые кружочки и следят, как бы их самих не схарили хищники. Хищники гонятся за красными кружочками и стараются схватить какого-нибудь зазевавшегося травоядного или хищника помельче, и тем временем не попасть на обед (в качестве блюда) кому-то крупнее или поагрессивнее. Всеядные стараются по мере возможностей совмещать оба пути и опять-таки не оказаться кем-нибудь съеденными.

Звучит чрезвычайно просто, но затягивает неимоверно.

Во-первых, здесь игрок впервые знакомится с редактором существ. За все добытое в процессе борьбы за пропитание (и за то, чтоб не стать пропитанием для кого-то еще) доисторическому подопечному насчитываются ДНК баллы, которые можно потратить на развитие тех или иных органов (информацию об особо ценных нужно при этом еще найти и успеть поймать). На первом этапе игры выбор на самом деле невелик, а редактор не раскрывает и сотой доли своих возможностей, но для сверхдинамичного начала это совершенно не критично. Возможность отрастить себе дополнительную пасть, «ускорялки» (чтоб быстрее сматываться в случае чего), пару шипов по бокам и электроразрядник на задницу (чтоб, значит, если и съели, то надолго запомнили), по настоящему завораживает и увлекает.

Во вторых, Spore с самого начала выкладывает свои главные козыри — замечательную атмосферность и дружелюбность. Вокруг нас в океане бурлит жизнь, кто-то за кем-то охотится, невероятно огромные хищники проплывают мимо, и лучше не попадаться им на

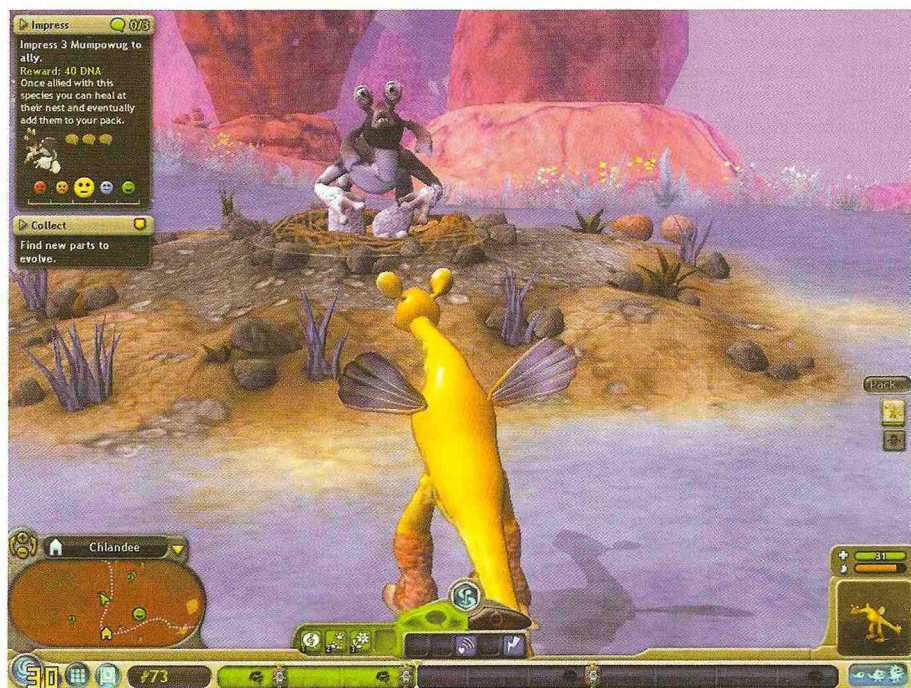
* * *

Итак, жизнь зародилась, и игра началась.

Выбрав стартовую планету в свободном от всяких излишеств главном меню (даже оно работает на свехидею, представляя собой галактику, медленно вращающуюся под приятную музыку), выбрав стартовую эпоху (само собой, начинать интереснее всего с самого начала) и тип существа (плотоядное или травоядное, что, впрочем, можно по ходу дела и поменять — а можно развить и не предложенную поначалу всеядность), мы отправляемся прямо в первобытный океан, где первые примитивнейшие организмы начинают вечную борьбу за выживание.

Начальный этап игры является по сути простейшей аркадой.

Есть ваше безмерно симпатичное одноклеточное (с умильно огромными глазами); есть первичный суп доисторического моря, в котором пока ничего примечательного не происходит, но скоро... Также представлены «красные съедобные шарики», «зеленые съедобные шарики» и другие безмерно симпатичные существа (пло-



А че это вы тут делаете?

пути, а на заднем плане движутся по своим делам какие-то уже просто не представимо огромные чудовища, которым, слава Богу, нет дела до такой мелюзги, как мы... Но стоит съесть побольше, стоит про-



Когда один шестипал взял палку, остальные задумались

двинуться дальше по эволюционной и пищевой цепочке, стоит отрастить себе новые орудия защиты и нападения и просто вырасти... как вдруг все меняется. Казавшиеся несколько секунд назад страшными хищники превращаются в малоопасную и очень даже съедобную мелочь. Огромные монстры, от которых раньше можно было разве что убежать, превращаются во вполне равных противников, а ранее не интересовавшиеся нами огромные чудовища начинают проявлять интерес к нагулявшей весу мелюзге. Но ты уже знаешь, что вырасти и до их размеров — вполне реально, тем более, вон на заднем плане маячат совершенно колоссальные существа, для которых эти казавшиеся раньше не представимыми хищники — так, легкая закуска перед обедом...

Все это царство первобытного пожирания подается в совершенно неповторимом мультяшном стиле и с совершенно непередаваемым звуковым сопровождением, позволяющим взглянуть на воплощенное торжество дарвинизма с пониманием и даже каким-то умилением. Глядя на глазастых обитателей океана, хочется захлопать в ладоши и воскликнуть что-то вроде «Какие ми-и-илые!». Если вашего подопечного все-таки съедят, на его место тут же придет новый — это эволюция, ребята; процесс, происходящий не с единицами, но с видами... да и не может быть смерти для таких кавайных существ!

* * *

Впрочем настоящий кавай и настоящая суть геймплея Spore откроется, когда выращенный вами вид достигнет пределов эволюции в пучине морской и соберется на сушу. Отрастив лапы (ну, или не отрастив — я вот сейчас на полном серьезе пробую вывести цивилизацию летающих змеев), ваши подопечные откроют вам доступ к совершенно другому геймплею и к самой сладкой изюминке Spore — полноценному генератору существ.

По сравнению с первым этапом игры возможности его возрастают, наверное, стократно, и становятся просто невероятно широкими. Я буквально не верю, что у кого-либо из играющих в эту игру получилось случайно повторить чужое существо. Слишком богатые возможности, слишком много простора для самовыражения...

Впрочем, поначалу доступны далеко не все «детали», можно даже сказать, что доступен самый минимум. Новые «запчасти», равно как и ДНК баллы, необходимые для их... кхм... «установки» вашему свежееволюционировавшему зверю, придется добы-

ПРОТОМАМОНТ

Еще до установки Spore на свой компьютер я знал, что буду выращивать слонов. Согласитесь, какое другое животное может быть внушительнее, добрее, милее и харизматичнее слона? Конечно, только полосатый слон!

Мои протомамонты любят рыбий жир, при звуках флейты теряют самоконтроль, а также в ходе эволюции почему-то получились плотоядными. Сперва я отрастил им внушительные бивни, но это смотрелось слишком уж устрашающе. Поэтому для повышения кавайности и мобильности протомамонты обзавелись крыльями. Правда, опыт слоненка Дамбо не пригодился, крылья вместо ушей выглядят не лучшим образом. Впрочем, в полете протомамонты все равно помахивают ушами, видимо, используя их, как стабилизаторы или рули высоты.

К сожалению, при переходе на племенной этап эволюции существам необходимо обзавестись хотя бы парой рук, но прямоходящие слоны — это не канонично. Так что я пока приостановил развитие цивилизации протомамонтов на стадном этапе, тем более, что времени на игру было мало.

Но время от времени подмывает запустить Spore на пять минут, чтобы отправить протомамонтов не шибко стройным, но очень боевым клином на поиски очередной дичи. И, конечно же, во время полета тихонько мурчать под нос мелодию «Полета валькирий» за авторством товарища Вагнера.

Согласитесь, летающие хищные полосатые слоны с обворожительными улыбками — такого Мартин Шин не сыграл бы, а Коп-пола не снял. Но для тру-геймера нет ничего невозможного!

вать, исследуя мир и его обитателей. Кстати, игра учтет, как вы действовали на первой стадии, и возможности травоядного, всеядного и хищника будут серьезно различаться — а перевоспитать плотоядное существо в мирное, предпочитающее плоти невинных жертв сочную травку, у вас уже не получится.

ДНК баллы теперь не начисляются просто за еду, которая на второй стадии необходима только для того, чтоб не умереть с голоду или поправить здоровье после схватки. Чтобы заработать необходимые для дальнейшего продвижения по эволюционной лестнице очки, вашему питомцу нужно отныне развивать мозг, общаясь или сражаясь с представителями других видов.



Конструктор юнитов вещь столь же занятная сколь и малополезная

При этом стоит учитывать, что за неоходимые для боя и социализации в природной среде навыки отвечают те самые «запчасти», из которых вы собрали своего питомца. К примеру, вот эти внушительные копыта точно не сделают из вашего животного божественного танцора, но зато усилят его таранный удар с разбега, а вот это только что открытое рыльце, пусть оно и не так симпатично, как нынешнее, зато и кусает, и поет куда лучше...

Процесс заведения дружбы с существом оформлен в виде небольшой мини-игры, которую можно назвать «делай как я». К примеру, вы приходите с предложением дружбы к местному утконосому утконосу, а он в ответ предлагает вам станцевать танец или спеть песенку. Далее участники концерта показывают забавное шоу (при всем богатстве возможностей собрать несимпатичное и нехаризматичное животное здесь, кажется, совершенно невозможно), а игра сравнивает простейшие математические характеристики способностей существ. Если ваше оказалось более артистичным, с вами охотно подружатся и даже заключат союз, если менее — с вами элементарно не захотят водиться, и вы сможете со спокойной совестью навалить этим самым утконосам. Тем более, что бой здесь оформлен настолько просто и интуитивно, что его даже описывать не стоит; человек, хоть пару раз видевший компьютерную игру, разберется без всякого труда.

Кстати, по мере развития интеллектуальных способностей вашего подопечного он сможет набирать себе команду друзей (одна, две и три штуки соответственно). Само собой, с подтанцовкой и впечатлять друзей, и бить врагов много легче.

Словом, на первый взгляд все очень просто, интуитивно понятно, дружелюбно и казуально...

Но до чего же увлекательно! И не надоедает ведь!

Сумма простого, но занимательного геймплея и превосходного конструктора невероятно обаятельных существ, совершенно замечательная атмосфера...

* * *

...К сожалению, следующие два геймплейных этапа Spore не удержали столь высокую планку. Более цивилизованные этапы развития сделаны куда слабее.

Уже закономерный переход в стадию племени превращает игру в весьма казуальную и однообразную RTS без особых вариантов. Эволюция на этом заканчивается, и вы как бы отделяетесь от своих питомцев. И если на племенном этапе пляски у костра и прочие забавные мелочи еще спасают положение, то переход на стадию цивилизации превращает Spore в совершенно кондовую страстишку, скрашенную разве что достаточно занятным конструктором всего. Танков, зданий, кораблей, самолетов...

Он даже мог бы спасти положение, не будь созданная нами вручную техника столь мелкой на игровой карте (деталей без максимального зума не различить) и не будь игровой процесс столь... заунывен. Я flash-based игры поинтересней видал, ей-богу...

Такое печальное положение дел разрушает очарование первых двух этапов и заставляет взглянуть на вещи более трезво.

По сути, геймплей Spore держится на двух китах. Первый — совершенно замечательный редактор существ (который, как

известно, даже продается отдельно) и превосходно заточенный под взаимодействие с ним второй этап игры. Второй — весьма самобытная и небезынтересная (хоть и не лишенная некой скучноватой стерильности, присущей, как правило, freerplay'ю) космическая эра, в которой игрок носится на звездолете своей расы по невероятно огромной галактике, выполняя случайно и не очень (даже некое подобие сюжета есть) сгенерированные задания государственной важности, основывая колонии, терраформируя планеты, мирясь и воюя с чужими расами... Промежуточные же этапы сделаны куда слабее и с куда меньшим тщанием, воспринимать их иначе как проходные не получается, и поэтому геймплейная и идейная связь между первым, вторым и пятым элементами-эпохами совершенно теряется. Из-за этого — по крайней мере, для меня — космическая эра выглядела совершенно другой игрой, имеющей крайне мало общего с тем, что я видел на стадии развития «существо» (ну, картинку получившегося у меня в результате динозавра показывают — тоже мне геймплейная связь...).

Для неопытного и казуального геймера, на которого Spore во многом рассчитан, это, возможно, не произведет поначалу отталкивающего впечатления (надо думать, он, этот гипотетический казуал, меньше играл в те же RTS, и уровни «племя» и «цивилизация» не покажутся ему такими уж скучными), но реплейабилити такое положение дел понижает очень серьезно — да и более хардкорный геймер, боюсь, заснет, гоняя танкетки на этапе цивилизации... Даже замечательная по





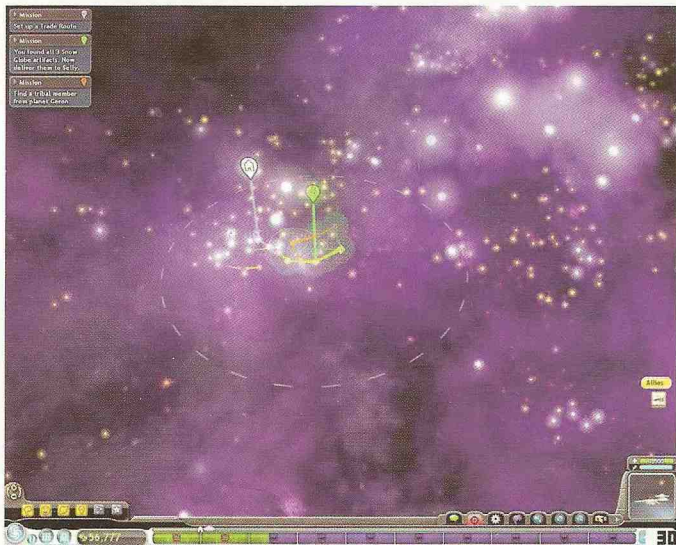
Так вот ты какая, цивилизация...

своей сути идея с загрузкой из Интернета сконструированных другими игроками существ и прочего не спасает положение. Конечно, сражаться с существами и техникой, сконструированными одним парнем из Новой Зеландии, другим парнем из Канады, каким-то французом и вашим братом — прикольно (особенно когда догадываешься, что кто-то сейчас наверняка пытается одолеть какое-то из твоих творений)... Но более сбалансированный, глубокий и (главное!) цельный геймплей это не заменит. Что ж, с надеждой ждем аддонов.

* * *

Тот редкий случай, когда вердикт вынести несложно — но лучше этого не делать.

Spore — очень неоднозначный проект, на который я все же советую вам взглянуть. Возможно, вы найдете в нем для себя то,



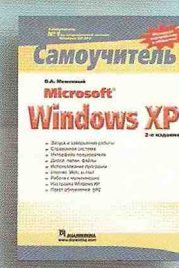
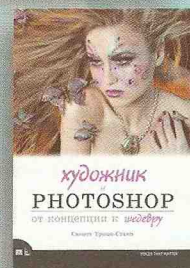
Космос. Огромный. Величественный. Скучный...

чего вам не хватало в играх; возможно, просто от души повеселитесь, создавая свое уникальное существо, а после пожмете плечами и забудете об этой игре навсегда...

Но попробовать стоит. Уверен, что по крайней мере от одного прохождения «от амебы к космолету» удовольствие вы получите... А в крайнем случае диск можно подарить детям или поверхностно знакомым с компьютером родителям или девушкам. Им понравится — точно вам говорю.

Гарантированный подарок каждому подписчику!

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



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



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

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

- ☐ Я оформляю подписку на hi-Tech PRO с DVD — 336 гривен*
- ☐ Я оформляю подписку на «hi-Tech. Мир связи» с DVD — 228 гривен*

Для того чтобы ежемесячно получать журнал, необходимо:

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

Адрес

Ф.И.О. или Организация

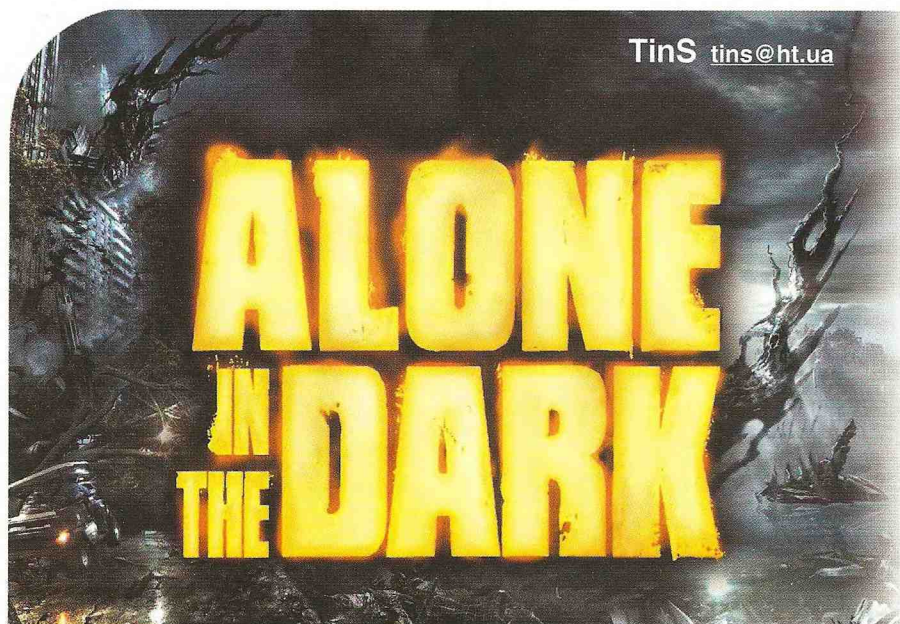
e-mail

Телефон

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

* — без НДС согл. п. 5.1.2

** — за перечисление денег банк возьмет небольшую плату



TinS tins@ht.ua

Разработчик: Eden Studios

Издатель: Atari

Жанр: action

Системные требования: ЦП 2.5 ГГц,
1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео

Полку весьма популярной horror-серии Alone in the Dark прибыло! Предлагаем вашему вниманию краткий путеводитель по выживанию в Центральном Парке Нью-Йорка! Свежий воздух, монстры и оздоровительные пробежки! Карта достопримечательностей прилагается!

Все мы боимся, и страх — это еще одна вещь, которая объединяет нас. А значит, на нем можно срубить неплохие деньги!

Вот и сейчас нам обещали многое. Разработчики из **Eden Studios**, восторженно демонстрирующие распрекрасные фишки и нововведения, клятвенно уверяли, что даже в худшем случае игра получится шедевром, а пиарщики из **Atari** радостно вторили им. Я поверил.

Если добро не может победить зло, наберите iddq

Парни из Eden довольно часто говорили о том, что гордятся работой своих сце-

наристов. И знаете, ими действительно можно гордиться! С первых секунд сего действия на игрока обрушивается поток сюжетных клише, по мощности сравнимый разве что с Ниагарским водопадом. Потерявший память Эдд Карнби, неизвестно как оказавшийся в нашем времени, сталкивается с Таинственной Организацией, пытающейся завладеть Древним Амулетом, но тут просыпаются Силы Тьмы и рвут центр Нью-Йорка на куски — и только он, Последний Хранитель, может остановить Великое Зло. Далее по порядку: Пророчество, Зомби, Тайные Знания Тамплиеров, Храмы Инков, Сила Света против Силы Тьмы и сам Люцифер в при-

дачу. И все это в Нью-Йоркском Центральном парке. Не хватает только Загадочной Маленькой Девочки.

Сюжет полон нестыковок и нелогичных поворотов, при этом все же ухитряясь оставаться жизнеспособным единым целым почти до самого конца. «Почти» — потому что являющая собой верх идиотизма развязка и следующие за ней две абсолютно бредовые концовки обрушивают хрупкую башню повествования, оставляя игрока в полном недоумении. Думаю, вопрос «Что за ...?!» задал себе каждый игрок, добравшийся до титров, независимо от того, какую концовку он выбрал. Создается впечатление, что сценаристам под конец жутко надоел этот проект, и они просто забили на сюжет. Как и на персонажей, и на диалоги, которые порой поражают своей тупостью (хотя тут, скорее всего, постарались локализаторы).

Мужики не танцуют! Вспомни Шварценеггера, он даже ходит с трудом!

Как ни прискорбно, но самый главный минус игры проявляется в самом начале и преследует нас до самого конца. Управление. Оно просто чудовищно. Его невозможно освоить, к нему невозможно привыкнуть, и даже для того, чтобы просто идти в нужную сторону, необходимо приложить массу усилий и сжечь чертову прорву драгоценных нервных клеток. Я уже не говорю о стрельбе на бегу. Клавиши различных действий, каких здесь уйма, разбросаны по клавиатуре в совершенно произвольном порядке, и если вы действительно хотите пройти игру, вам придется посидеть пару часов в настройках, выстраивая более-менее удобную раскладку управления. Еще более болезненным станет общение с невменяемым инвентарем, интерфейс которого превращает обычную смену оружия в раздражающе долгий процесс. «Но игра-то консольная, нельзя ожидать адекватного управления на клавиатуре/мыши», — скажете вы. Я вначале тоже так подумал и подключил геймпад. Мою удивлению не было границ, когда выяснилось, что и с геймпадом дела обстоят не лучше, а навигация в пространстве с видом от третьего лица становится еще более проблематичной. Единственной лажейкой для игрока служит повсеместное использование режима «от первого лица». Этот режим вполне традиционен, хотя то-



Только катаны здесь и не хватало



И где же пожарные, когда они так нужны?

же имеет массу недостатков — вид от первого лица в том же *Suffering* выполнен на порядок лучше. Однако он есть, и этому нельзя не радоваться — более-менее адекватное перемещение, прицеливание с помощью мыши и старые добрые стрейфы станут неоценимым подспорьем в прохождении игры.

Пули, монстры, алкоголь

Что больше всего способствует нагнетанию атмосферы в хоррорах? Жесткий дефицит. В хорошем *survival/horror* всегда всего очень мало. Не хватает патронов, медикаментов и даже сохранений. Есть стальная труба, радио, окровавленный герой и план «как пробежать через во-он то забитое монстрами помещение». Каким потенциалом обладал *Alone in the Dark*, имеющий такой огромный арсенал самодельного оружия! Но, увы, не сложилось. В Центральном Парке всего в достатке. Коробки с патронами, батарейки, бинты и медицинские спреи валяются кучами на каждом шагу. В любой мусорной урне вы найдете все, что может понадобиться вам для выживания в следующие полчаса. А когда у вас в кармане 120 патронов к пистолету и потратить их вы просто не можете — слишком уж часто попадают коробки с боезапасом, то создавать какие-либо изощренные виды оружия, комбинируя разные предметы, просто бессмысленно. Зачем делать из зажигалки и баллончика огнемёт, когда тварь гораздо проще тупо накормить свинцом? Какой же это хоррор, это просто симулятор охоты!

В игре нам встречается всего 5 видов монстров (есть еще живой разлом и живая грязь, боящаяся света, но они не в счет). Первые два — летучие мыши и какие-то плюющиеся жуки, сильно смахивающие на хэдкрабов; могут быть убиты любым видом оружия. Остальные три вида — зомби разной комплектации, умирают только от огня, обычные атаки их просто оглушают. И вот тут в игру вступает самый главный элемент

экипировки — спиртное. Бутылки и банки с «огненной водой» разбросаны по Центральному Парку в огромных количествах. Создается впечатление, что в недрах пар-

ка обосновалась тайная Гильдия Самогонщиков, вынашивающая планы мирового господства. Из бутылки со спиртным можно сделать много чего, но реально полезны только два способа применения — облить патроны, делая их зажигательными, и использовать бутылку как гранату, бросив, а после выстрелив в нее. Вот и получается: единственное, что нужно для прохождения игры, это патроны и водка. И ходит наш горемычный Эдд Карнби, обвешенный поллитрами, расстреливая все, что движется.

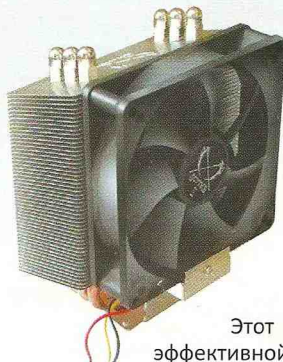
Разрабы набили парк патронами и водкой под завязку, руководствуясь опасением «А вдруг игрок не сможет их всех убить», в то время как истинный геймдизайнер хоррора должен руководствоваться кредо: «Если постарается, то сможет убежать».

Помимо пистолета, ножа и самодельного оружия Эдд может драться разнообразными предметами, такими как стулья, доски, топоры, мечи, огнетушители и т. д. Все это добро управляется мышью — движение мышки по осям отвечает за замах, нажатие

ФИШКА

Мы продолжаем в мини-рубрике «Фишка» рассказывать о прикольных и нужных геймеру железяках. Без кулера — ни разогнать систему толком, ни спокойно геймить в жару. Сегодняшний наш герой — работяга и тихоня.

SCYTHE KATANA 2



Разъем: S754/939/940/AM2/478/LGA775

Размеры: 105x82x149 мм

Материал: Медь+Алюминий

Масса: 535 г

Диаметр вентилятора: 100 мм

Частота вращения вентилятора: до 1500 об/мин

Температура процессора Core 2 Duo E4400, 3.2 ГГц:

- при простое процессора: 38 градусов;
- в играх: 57 градусов;
- под максимальной нагрузкой: 80 градусов.

Ориентировочная цена: 40 у. е.

Этот кулер является достаточно недорогой, но при этом вполне эффективной заменой для боксовой системы охлаждения процессоров Intel Core 2 или AMD Phenom (сокеты AM2 и AM2+ механически совместимы, поэтому и кулеры для этих разъемов являются взаимозаменяемыми).

Конструкция SCYTHE Katana 2 основана на трёх тепловых трубках, загнутых в форме буквы U. На трубках под углом к поверхности закреплены алюминиевые рёбра (таким образом можно направить вторичный обдув на радиатор, который охлаждает «мосфеты» системы питания на материнской плате).

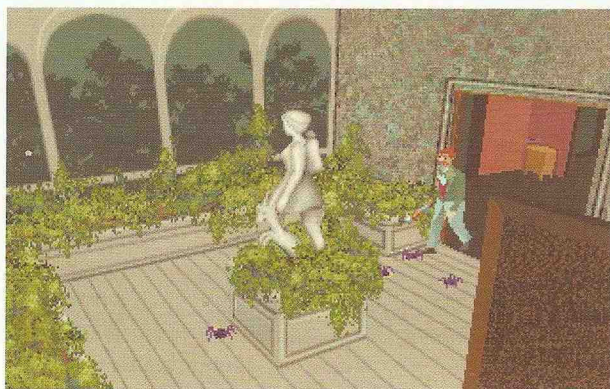
Основание кулера отлично отполировано, поэтому контакт с процессором получается оптимальным.

Результаты измерений температуры на хорошо разогнанном (но недорогом) процессоре не назовёшь рекордными, но для своей цены SCYTHE Katana 2 вполне хорош. Кроме того не стоит забывать о том, что благодаря простой системе крепления вентилятора на этом кулере, его очень легко заменить на более быстрый или более крупный. С другой стороны такая замена может привести к повышению уровня шума, который издаёт кулер, а по этому показателю SCYTHE Katana 2 очень хорош. Собственно, невысокая эффективность вполне оправдывается тихой работой.

В целом, хороший вариант для экономного геймера, который любит тишину.

ТЕМНАЯ ИСТОРИЯ

Эдвард Карнби (Edward Carnby) впервые появился на экранах мониторов в 1992 году благодаря компаниям I-Motion и Infogrames, которые, сами того не ведая, стали пионерами застройки ныне величественного игроградского квартала survival horror. В *первой части Alone in the Dark*, как герой, он не выделялся никакими сверхъестествен-



Трудно поверить, но именно отсюда растут ноги современных ужастиков...

ными способностями или особыми знаниями о потусторонних силах. Игроку предоставлялась возможность отыграть роль простого частного детектива, нанятого одним коллекционером для описи имущества в особняке Derceto, владелец которого по непонятным причинам «сыграл в ящик». Помимо детектива, разработчики внесли в игру еще одного игрового персонажа — **Эмили Хартвуд** (Emily Hartwood), племянницу покойного владельца, которая решила выяснить истинную причину загадочной смерти дяди.

С выходом *второй части* (1993 год) разработчики определили наперед судьбу Эдварда на все игры серии, создав ему репутацию хорошего детектива и специалиста по паранормальным явлениям.

В 1994 году выходит *третий Alone in the Dark*. Нисколько не уступающая по качеству, атмосфере и геймплею предыдущим частям, игра получает еще одну заслуженную порцию похвал от всех геймеров и фанатов.

А потом в жизни серии, в отличие от, например, описанного в прошлом номере *Devil May Cry*, начинается темная полоса. Вышедший в 2001 году *Alone in the Dark: The New Nightmare* от компании Crystal House, даже несмотря на новые технологии и графические возможности, получился весьма слабеньким и был воспринят фанатами серии не самыми теплыми словами.



Правый вдох, левый выдох

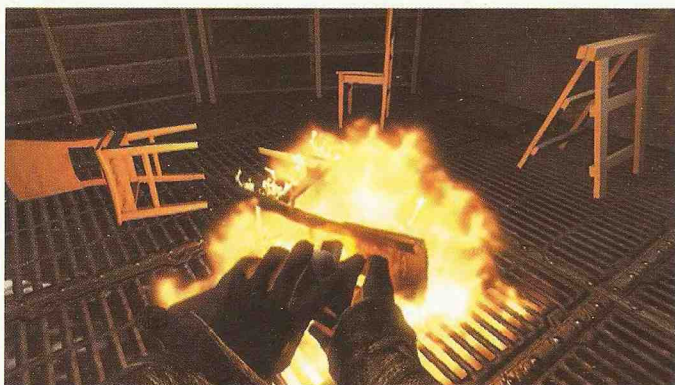
левой клавиши — удар. Все это чрезвычайно неудобно, и правильно замахнуться — настоящая проблема. Так что нет смысла забивать врагов шваброй — просто застреляйте их до смерти.

Еще одна фишка игры — «Призрачное зрение». Когда Карнби в режиме от первого лица закрывает глаза (да, да, для этого тоже есть своя клавиша), он может видеть присутствие сил — «разломы» на телах врагов, которые обозначают их слабые места, магические знаки и силовые барьеры. Довольно интересно, однако и у этой медали есть другая сторона — сила призрачного зрения измеряется по 100-балльной шкале. Игра не пустит вас дальше, если у вас не будет необходимого количества баллов, которые зарабатываются путем уничтожения «Корней Зла», разбросанных по парку. В итоге это нудное «агрессивное садоводство» занимает больше половины игрового времени.

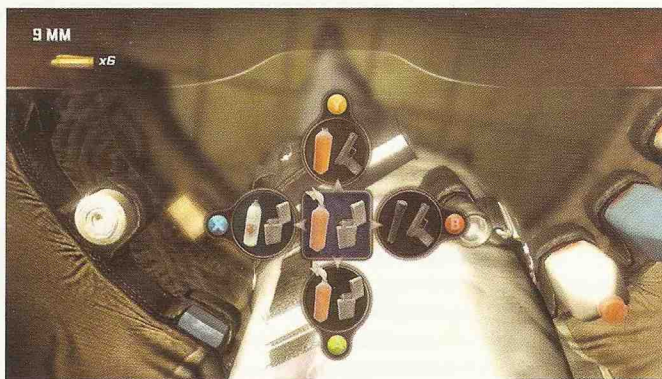
А вот что действительно полезно — так это местная система перемотки. Игра состоит из восьми эпизодов, представленных в виде серий, со всеми вытекающими — титры в конце каждого эпизода и вставки «В предыдущих сериях...». Так вот — эти эпизоды можно проходить произвольно, и все они доступны практически с самого начала. Каждый эпизод разбит на некоторое количество частей, и можно войти в игру с любой из них. Только вот все предметы экипировки, кроме основного оружия и сюжетных вещей, исчезают.

GTA: Central Park

С самого начал разработки было известно о присутствии автомобилей в игре. Ведь парк большой, и по нему нужно как-то передвигаться. Но никто не ожидал такой лажи от создателей Test Drive Unlimited. Управление резиновое, а физика машины вообще заслуживает отдельных «похвал». Машины ведут себя как игрушечные, цепляются за текстуры, отскакивают от преград при касательных столкновениях, иногда зависая в воздухе. Однако единственная альтернатива колесам — пешие пробежки, а бегать по пустому и мертвому парку совсем не интересно. Вот и получается картина — Эд колесит по парку, принимая монстров на бам-



Самодельный огнемет в действии



Прямо торговец из Resident Evil 4, только спиртного многовато

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



ЧП.INFO

Бачити щоб жити



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



Кошмар популярных игровых серий, Уве Болл добрался и до Alone in the Dark. Результат ужасный

УВЕ В ТЕМНОТЕ

В недалеком 2005 году легендарный **Уве Болл**, с подачи все тех же *Atari*, приложил свою руку к знаменитой серии *Alone in the Dark*, сняв одноименный **фильм**. Картина планировалась как хоррор, но получилась настоящим кошмаром, в буквальном смысле слова. Для читателей, не знакомых (к их счастью) с «творчеством» сего режиссера, я просто процитирую слоган картины: «Сможет ли человек победить армию темноты, разбуженную древним культом?». Фильм получил две премии «Золотая Малина» (прямой антагонист премии «Оскар») — за худшую режиссуру и за худшую женскую роль, и был занесен в список ста самых худших кинокартин в истории человечества.

горении меняют текстуру и разваливаются — правда, всегда по одной схеме, на стандартное количество кусков стандартной формы. Для огня очень даже неплохо, но вот во всем остальном физика подкачала. Интерактивные объекты в игре — итемы, стекло, то, что может гореть, оружие и... скамейки. Все прочее неуничтожимо и приварено к земле намертво. Маленькие поваленные деревья, низенькие железные заборчики, ограждения из сетки — все это невозможно сдвинуть с места. Даже ужасные «типа кусты», представляющие собой мешанину зеленых текстур (прямо как в *Half Life*), останавливают машину не хуже бетонной стены. Зато огонь есть.

The darkness of the Music of the night

Самое большое преимущество игры — ее саундтрек. Его написанием занялся Оливье Деривьер, ранее писавший музыку для *Obscure*. Музыкальная тема полностью соответствует той атмосфере, которую ожидали от игры, а болгарский женский хор довершает звуковую картину, оставляя слушателя в упоении. Если бы в игре было побольше музыки... И поменьше игры... А ну ее нафиг, ту игру, дайте диск с саундтреком!

Tide of Horror

Графика под стать всему — слабо, вяло, слишком просто. Даже травы нет, лишь зеленая текстура — не парк, а поле для гольфа. Неплохая детализация основных персонажей, которых всего два, неплохой огонь и почти все световые эффекты, известные на сегодняшний день, правда в очень посредственном исполнении. Вот вроде и все.

пер и врезаюсь во все подряд, доезжает до цели, гасит все до состояния пепла, ищет другую машину и едет дальше.

Иногда в машине нет ключей, тогда и включается простенькая мини игра — подбери нужные проводки одинаковых цветов (в 90% случаев — желтые) и заведи тачку.

Также есть три принудительных сюжетных поездки на машине, по жестко заданной заскриптованной трассе. Внезапно появляющиеся препятствия, обрывы и все такое — классика. Только вот со здешним управлением эти трассы превращаются в

испытание воли. Раз за разом переигрывать одно и то же, погибая из-за какого-нибудь камешка на дороге или невидимой текстуры... Никому не пожелаешь.

Fire spreads

Использующийся в игре физический движок — *Havok* — все еще способен выдавать приличное действо, но разработчики, сильно увлекшиеся огнем, позабыли про все прочее. Пламя выглядит довольно красиво, распространяется по деревянным предметам и горючим жидкостям. Стулья, доски, двери при

Вот этот мост, под которым закончилась жизнь последних двух героев фильма Cloverfield (Монстро)



Central Park:
Hallowed Ground Since 1859

Гудящая голова и горящий стул в руках — вот он, истинный спаситель человечества!



Ща как подкурю!



Самое красивое место в игре. Честно

XVI Міжнародна спеціалізована виставка телекомунікацій та інформаційних технологій

ТЕХНОЛОГІЇ III ТИСЯЧОЛІТТЯ

ІНФОРМАТИКА І ЗВ'ЯЗОК 2008

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

IT-Expo'2008

XIX Міжнародна спеціалізована виставка Інформаційні Технології 2008

12...14 2008

Листопада November

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

Організатори >> Organised by

Офіційний партнер >> Official partner



Індивідуальні мобільні рішення



Разработчик: Beenox Studios
Издатель: Activision
Издатель у нас: 1C
Жанр: детская аркада
Минимальные системные требования:
процессор 2.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео.

Власти Игрограда продолжают застройку — в квартале детских аркад открылось новое яркое здание. Очереди у дверей пока не наблюдается, но в скором времени ситуация может измениться...

Ab initio*

Почему-то многие сопроводительные проекты имеют нехорошее свойство — быть сделанными на скорую руку. Из-за этого часто появляется и второе, не менее, а точнее, очень даже более нехорошее свойство — отвратительность самих игр, в различных формах и с различной степенью тяжести. И ничего с этим не поделаешь, ибо разработчик все равно будет лениться, издатель скупиться, а пипл хавать все с потрохами, если сабж будет именитый и брэндовый.

Именно так — с самого начала, которое конкретно в сюжетной части полностью совпадает с началом одноименного фильма. Впрочем, первыми локациями данное совпадение и ограничится — в дальнейшем сценарий разворачивается вглубь и вширь китайских земель, вверх и вниз воздушных пространств оных земель, et cetera, et cetera и дополняет оригинальный сторилайн множеством приключений, которых в фильме не было и в помине. Ну, это дело такое — геймерам только на руку при хорошем ис-

те нечастую возможность созерцать все прелести древнекитайских мотивов, правда, в несколько более детской и сказочной форме. Над антуражем девелоперы поработали на славу, ибо одно дело просто сваять компьютерную интерпретацию популярного «кина», а другое — вдохнуть частичку души в банальный проект по мотивам. В общем, здешними видами я хорошенько полюбовался. Хотя считаю нужным напомнить читателю о том, что «Панда» — всего лишь сопроводительный продукт, поэтому, несмотря на мои похвалы в адрес визуального ряда, особо рассчитывать на величественные / эпические / супермега-клевые впечатления от картинки и проработки мира не следует. Но если держаться в рамках жанра — все превосходно.

И чисто с технической точки зрения придраться тоже не к чему — качественно, мило и симпатично — *Марсе одобряе*. Ну, и чтобы уже закончить текущий раздел обзора, упомяну о музыкальном сопровождении, которое тоже вызывает только положительные эмоции и помогает погрузиться в атмосферу сказки. Слушать очень приятно, хотя после окончания игры ни одну из мелодий я вспомнить так и не смог.

De actu et visu**

А вот теперь пришел черед поведать и о том, чем же мы будем заниматься большую часть игрового времени, то есть, о забавной звериной беготне и сражениях. Наперекор сюжету фильма, жистрест По даже в начале истории уже кое-что из кунг-фу умеет и здешним неприятелям тумака может отвесить преспокойно. В роли вражин выступают всякие противные животные — свинтусы, обезьяны, волки ниндзеватые... Они являются союзниками и различными помощниками главного героя — беглеца Тай Луна, который мечтает добыть таинственный свиток Воина-Дракона (в фильме же, напомним, кроме выше-названной злоки, никаких других врагов у положительных героев не было). Бои выглядят очень динамично и достаточно зрелищно — помимо двух основных видов удара, главный герой владеет также несколькими комбо и специальными приемами. На практике самым полезным оказался эдакий «панда-плюх», когда По высоко подпрыгивает и своим огромным пузом падает прямо в толпу врагов — «люли» при этом достаются чуть ли не всем в округе (ага, с таким-то чревом!). Еще весьма интересен «панда-колобок», но на него уж как-нибудь сами посмотрите, если соберетесь играть — на подробное описание каждого по-

THIS IS PANDAAAA!

Новая анимационная лента от создателей небезызвестных «Шрека» и «Мадагаскара» увидела свет в мае сего года. Фильм получился достаточно интересным, динамичным и веселым, а потому пришелся по вкусу многим зрителям по всему миру (о чем свидетельствуют весьма неплохие кассовые сборы).

Главного героя — неуклюжего толстяка По, мечтающего стать мастером кунг-фу — озвучивал талантливый американский комик Джек Блэк. Еще к озвучиванию персонажей были привлечены такие звезды как Дасти ХOFFман, Анжелина Джоли и Джеки Чан.

Законы рынка! Но тем приятнее в кои-то веки запустить очередную, не сулящую никаких откровений игрушку по фильму и с легким изумлением обнаружить... что она весьма и весьма неплоха. А наш сегодняшний пациент **Kung-Fu Panda** заслуживает даже более высокой оценки — толстый симпатяга По успешно перебрался с киноленты прямиком в уютные недра винчестеров и рискует там задержаться намного дольше, чем прочие собраты по жанру. А казалось бы, все в проекте достаточно стандартно и банально — ан нет, не так-то проста Панда! Но с выводами в начале статьи я спешить не стану, лучше начну свою историю...

полнении. Игра и так не шибко длинная, а подобное географическое разнообразие не дает заскучать при достаточно однотипном геймплее. Но непосредственно о нем мы поговорим немного позже, так как о сеттинге и антураже сказано еще далеко не все.

Фильмы фильмами, а вот в компьютерных играх древнекитайская стилистика использовалась довольно редко. Из последних примеров лично мне вспоминается только «Нефритовая Империя» от Bioware — дизайн игрового мира тогда оказался на редкость удачным и интересным. И если кому-то тамшняя красота пришлась по душе, то ему прямая дорога в «Кунг-Фу Панда» — здесь вы имее-

** От начала, с возникновения (лат.)

*** По опыту и личным наблюдениям (лат.)

**** Конец венчает дело (лат.)

***** Редкая птица (лат.)

нравившегося приема просто не хватит места. И, кстати, непрерывно использовать специальные атаки вам никто не позволит — на них тратится здешний аналог маны, звучное китайское название которого я уже успел позабыть. Но ведь это не принципиально...

А еще можно схватить в лапы валяющуюся на земле палку, швырнуть в наседающего противника бочкой или коробкой с бомбами... короче, есть где развернуться. Здоровье восполняется путем поедания съестных припасов, в изобилии раскиданных по локациям щедрой рукою заботливого разработчика. А еще, помимо стандартного избиения недружелюбных существ, придется позаниматься и не менее стандартной акробатикой — поначалу, кстати, весьма забавно наблюдать за пыhtaющей жирной пандой, которая карабкается на уступы. А прыгать, скакать и кувыркаться надо будет много. Единственное, что в такие моменты несколько напрягает, так это сохранения на чекпоинтах. Нет, не подумайте — контрольные точки размещены на уровнях достаточно плотно. Но вот если прямо перед нелегким участком дороги была скриптовая сценка... что ж, вы обладаете счастьем созерцать ее в полном объеме после каждой загрузки. Пусть ролики интересны и качественно сделаны, но увы — больше одного-двух раз их смотреть совершенно не хочется.

Дабы главный герой не успел особо надоесть придирчивым геймерам, девелоперы предоставили возможность побегать и другими персонажами из фильма. Естественно, распределение игрового времени между ними получилось весьма неравномерным, но лучше уж немного, чем вообще ничего. Больше всего внимания создатели уделили мастеру Шифу — несколько уровней будут полностью в его распоряжении. Журавлю отдали лишь парочку эпизодов (зато моменты с полетами заметно добавили разнообразия в монотонный процесс «прыг-скок-тыц»), а вот Тигрице, Гадюке и Богомолу досталось совсем мало (Обезьяна ваще в пролете, да). Нельзя также обойти стороной и одну из самых интересных, пусть и не слишком оригинальных фишек проекта — здешний слоу-мо! Выглядит стильно, очень мультяшно, а оттого только еще более прикольно. Да и аналогичные моменты из анимационной ленты напоминают (только длится дольше). На практике же от игрока требуется всего лишь вовремя нажимать необходимые клавиши, а герой (или пара героев) будет выполнять хитрое и уникальное в своем роде комбо.

Ну и какая ж аркада без всякого хлама, который следует собирать для получения новых способностей и прочих бонусов! Локации усеяны обилием «дырявых» китайских монет, определенное



Оппа! Гусь!

количество коих откроет доступ к улучшению характеристик панды (сила ударов каждого типа, мощность простых комбо, здоровье, мана, бла-бла-бла), апгрейду специальных приемов и покупке новых костюмов. Валюту советую собирать очень тщательно, ибо мне ее не хватало даже на половину всего, что можно было приобрести. К слову, на костюмы я вообще забил, отдав предпочтение совершенствованию панды в кунг-фу. А еще кое-где мож-

ИСКУССТВО УПРАВЛЕНИЯ

Несмотря на то, что «Кунг-Фу Панда» ориентирована на игру с геймпадом, управление с клавиатуры реализовано очень и очень удобно. WASD + пробел и 4, 5, 6 на дополнительной раскладке. Мышкой я пользоваться не советую — во-первых, все оси почему-то инвертированы, а во-вторых, просто нет смысла, ибо с клавиатуры выходит на порядок быстрее. Игровая камера, правда, ведет себя порой непредсказуемо, но к ее кульбитам скоро привыкаешь — наловчиться держать ее в нужном положении с помощью стрелок не составит никакого труда.



А любителям использовать геймпад можно посоветовать модель **Genius MaxFire Wireless G-12PS**. Данный геймпад использует беспроводную технологию с частотой 2,4 Гц, что, в свою очередь, дает возможность играть на немалом расстоянии (до 10 метров). Также данный устройство оснащено специальным переходником, позволяющим подключать его к PC2 консоли. Ориентировочная цена 40 у. е.

но встретить так называемые «древние монеты» (аж мхом зеленым покрылись от старости — давно, видать, валяются!) — редкие штуки такие, открывающие бонусные ролики и прочую дребедень в меню «Дополнительно». Вот такие пироги.

Finis coronat opus***

Уж вывод близится, а автор до сих пор не удосужился рассказать читателю еще о двух весомых плюсах проекта. Но коли место остается, то наверстать упущенное не поздно.

Второго же лестного отзыва заслуживает русская локализация, ибо она ой как хороша. Вы не поверите — я даже остался ОЧЕНЬ доволен полным русским дубляжем! И это вспоминая то, как я плевался после русского дубляжа фильма, который изначально был просмотрен в отличном украинском переводе. Эх, дожились — игры звучивают лучше, чем кино... Но это ведь круто, согласитесь.

Ну, а теперь собственно выводы. Мы имеем отличную сопроводительную игру, которую грех не погонять пару вечеров в предвкушении проектов класса AAA, особенно если вам понравился одноименный фильм. Положительные эмоции обеспечены в достаточных количествах, однако если вы обращаете свое внимание только на шедевры игростроя — смело проходите мимо. Это всего лишь очень качественный продукт. Но...

Avis rara****. В жанре.

P.S. А еще в «Панде» есть довольно занятный мультиплеер.



Серьезные пацаны. Заклюют...



Morte&Shaman AD
shaman@ht.ua

Разработчик: Codemasters Studios
Издатель: Codemasters
Издатель на территории Украины: Новый Диск
Жанр: Racing
Системные требования: P 3 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 12,5 Гб жесткий диск

Спроси еще пару лет назад у любителя виртуальных баранок, какая игра — лучшая, я думаю, он, не задумываясь, ответил бы, что это «Жажда скорости». Но сейчас ситуация в корне изменилась и виновник этому — наш сегодняшний пациент, совместивший в себе множество интересных идей, одолженных не только у соседей по жанру, но и у одного очень дальнего родственника, а именно у персидского принца...

Вероятно, каждый по-своему представляет идеальные аркадные гонки... Этакий органический симбиоз самых удачных идей... Квинт-эссенция лучшего, что было в жанре... Ну, вы поняли. Вот только — что разработчикам делать? Думаю, угодить всем вряд ли получится. Кто-то бредит скоростными гонками на экзотических суперкарах, кто-то души не чает в пыльных

NO MUSIC

Невероятно, но факт — привычного по аркадным гонкам track-list'a с десятками разнообразных исполнителей нет. Собственно, музыки в игре вообще нет. Есть она в меню, в конце 24-часовых заездов и великолепный ремикс Unkle на «No_One_Knows» от Queens Of The Stone Age.

трассах для дерби или в узких горных серпантинах, а некоторым вообще подавай Chevrolet Lachetti, дабы его можно было разнести вдребезги. И все это разнообразие обязательно надо завернуть в приятную для глаз обертку, сделать эту обертку удобоваримой для компьютеров геймеров, приятной на ощупь, учесть тысячу мелочей и очень внимательно следить, чтобы в результате не получился Франкенштейн, сшитый белыми нитками. Скажете, черта с два из подобной затеи выйдет толк? Просто вы еще не видели **Race Driver: GRID**.

No handlebars

Даже если бы новое творение **Code-masters** оказалось хуже, чем оно есть, свою порцию комплиментов игра все равно получила бы. Ведь конкурентов у нее просто нет. Солнечные тропики из Test Drive Unlimited изъезжены вдоль и поперек, DiRT хоть оказался весьма хорош, но со временем надоел... Что? Говорите, я забыл про NFS ProStreet? Не смешите меня — знаменитая серия «Жажда скорости» уже давно превратилась в «печально известную». А больше на персоналки ничего существенного и не заглядывало.

Чего-нибудь кардинально нового в Grid нет. Разработчики проигнорировали столь популярное обклеивание и обвешивание автомобилей побрякушками ака тюнинг, отправили под нож любые попытки поменять параметры машины или фиши из ряда «прокачай напарника». Забудьте обо всей этой лишней мишуре, здесь главное — гонки, так что все... ну, почти все (об этом немного позже) внимание сосредоточено именно на них.

Look at me, look at me

Карьера начинается с классического заезда для затравки. Садимся за руль Dodge Viper и доказываем свое право на лицензию самого низкого уровня. Дальше просто: выигрываем гонки — получаем деньги и репутацию. Условные единицы тратим на пополнение личного автопарка и найма коллег по цеху, а мифические респекты необходимы для соревнования более высокого уровня.

На первых порах, пока у вас туго с финансами, придется выступать под чужим знаме-

нем, чтобы скопить необходимую сумму для создания своей команды. После этого начинается восхождение на вершину вершин всевозможных рейтингов и таблиц.

В этот момент нашей скромной персональной начинают интересоваться спонсоры. Разместив логотип компании на своем кузове, можно спокойно грести деньги лопатой, правда, при небольшом условии. «Размер» поставленных условий, как правило, пропорционален гонорару. Если клиент платит хорошо, то и требует, как минимум, чтобы игрок попал в тройку лидеров. А то ведь эмблема на двери аутсайдера не особо подымет настроение акционеров, да и корпоративному имиджу только повредит. Все спонсорские задания сводятся к трем требованиям: занять место не ниже определенного, избежать повреждений или просто закончить гонку.

Hands in the air like it's good to be ALIVE

«Тактическая карта» всех ваших будущих заездов представляет собой квадрат из девяти ячеек поделенных по трем регионам и трем уровням лицензий. Когда кубков на ней будет достаточно, станет доступен уровень Global.

Все режимы в том или ином виде мы уже видели в исполнении конкурентов — это самые банальные догонялки, одиночные заезды на время, несколько видов дрифта, настоящее дерби, коварный togue на горных трассах Японии и знаменитые гонки в Ла-мане.

Togue — это почти дуэли в узких каньонах из NFS Carbon, но с несколькими интересными дополнениями. Точнее, обычный его вариант — вылитый близнец коллеги по жанру, а вот подвид PRO — совсем другое дело. Во-первых, вы проезжаете положенный участок 2 раза. Один раз стартуете с первой позиции вы, второй — ваш противник. В конце считается общее время. Во-вторых, за нанесение повреждений начисляют штраф. Так что просто впечатать конкурента на крутом повороте в бордюр уже не получится, можно запросто оказаться с табличкой «Looser».

Дрифт особо не отличается от того, что мы видели раньше: идем в занос — начисляются очки, делаем это несколько раз подряд — очки умножаются, все по старому, за исключением одного «но». В Grid на каждом повороте понатыкали красных палок и чем ближе ты подъезжаешь к ним — тем больше очков получаешь.

Even when the paths're all crookedy

Что касается самого игрового процесса, он оставляет исключительно положительные впечатления, главное — быстро разобраться, что к чему. Проблем с этим, в смысле с разбиранием, возникнуть не должно — видео-мануалы позволят освоиться даже самому отсталому первокласснику. Только не нужно идти по моим стопам и сразу после покупки заветного диска лезть в сетевую игру. Там я не смог даже нормально стартовать — более удачливые соперники разламывали мою машину практически на самом старте, после 5-го повтора этой ситуации игра начала казаться чистой хардкорщиной.

При детальном рассмотрении первоначальное мнение все-таки оказалось ошибочным. Да, в некоторых заездах критически не хватало руля, но все же большинство трасс можно пройти и без него, даже с клавиатуры, конечно не с первого раза, но все же — за это разработчикам нужно сказать большое спасибо, как и за то, что оставили возможность выбора уровня сложности перед каждым заездом.

Вообще подход Codemaster'ов к поведению оппонентов мне пришелся по вкусу. Конкуренты перепробовали очень много способов, чтоб сделать ИИ «таким, как надо», но, как по мне, получилось это только у нашего пациента. Запустите более-менее сложный симулятор — и вы заметите, что из-за любой, даже самой минимальной оплошности вы рискуете потерять лидерство — стукнулись на особо крутом повороте и все — от вас противники уехали, и их уже не догнать, при этом в аркадах встречаются ситуации диаметрально противоположные. Да, большинство девелоперов не стали заморачиваться, а поступили следующим образом: если соперники уж слишком оторвались от вас — они притор-

ТРОЮРОДНЫЙ БРАТ LAMBORGHINI

Сингловый режим в большинстве современных гоночных аркад и симуляторов является не более чем разминкой перед полным погружением в онлайнные схватки с живыми соперниками. С другой стороны, у многих дома уже есть два компьютера (или компьютер и консоль), которые удобнее всего подключить к Интернету через Wi-Fi, не путаясь в проводах.

Фанатам сетевых гонок должна приглянуться свежая модель **Wi-Fi маршрутизатора Level One WBR-6000**, корпус которого вызывает стойкие ассоциации с дизайном автомобилей Lamborghini. «Начинка» этого аппарата поддерживает ещё не принятый официально стандарт 802.11n, обеспечивающий от двух до четырёх раз большую скорость, чем распространённый 802.11g, и практически сравнивается с привычным проводным FastEthernet. Правда, результаты независимых тестов показывают, что роутер ASUS WL-130N, имеющий примерно ту же цену (80 у.е.), работает быстрее. Но красота, как известно, требует жертв.



маживают, или же наоборот, если сильно отстали — добавляют газу. Но это тоже не совсем честно по отношению к игроку... С недавних пор начали юзать slo-mo, но угадали с ним и, что самое главное, толково реализовали фишку с изменением времени только в Grid'e: оппоненты едут «как надо», но при попадании даже в очень серьезную аварию гонка для вас не заканчивается — так как есть возможность по нажатию клавиши запустить повтор, оценить повреждения и «отмотать» время на нужный отрезок назад.

I can show you how to do-si-do

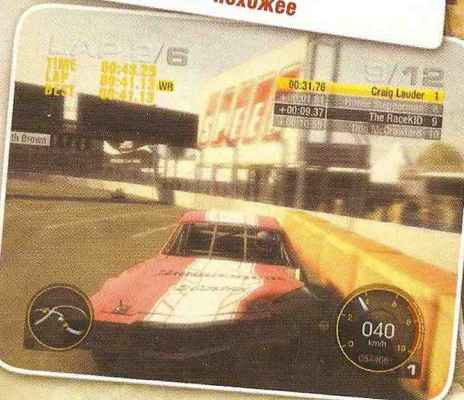
В Grid хорошо ведут себя не только соперники — поведение машин тоже проработано весьма впечатляюще. Выполнять полицейский разворот — как, впрочем, и остальные фигуры высшего пилотажа — очень приятно, причем для каждой машины приятно по-разному. То есть, пересев с «мускула» на полноприводной автомобиль, обя-

зательно ловишь себя на мысли: «И как это я раньше ездил на этой развалюхе?» Стоит только почувствовать, как хорошо машина держит дорогу. И наоборот — когда садишься за руль заднеприводной тачки, становится по-настоящему легко войти в занос, даже ручник можно не пользоваться — придавил газ, и вуаля — машину развернуло на все 180 градусов. В общем, наблюдать за поведением машин — одно удовольствие.

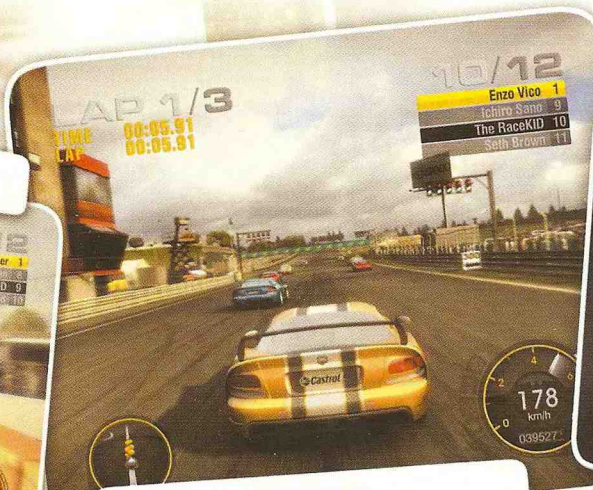
I can show you how to scratch a record

Как бы там ни было, Grid — это очень качественные, красивые и, что самое важное, цепляющие гонки. Именно ГОНКИ! Не конструктор обвесов, не симулятор маляра и даже не приют для авто-шопера. В общем, разработчики сделали в точности то, чего мы все так долго ждали — просто очень хорошую игру, не больше и не меньше. Теперь лидер в жанре очевиден.

Конечно, не Midnight Club, но что-то очень похожее



Повторы в этом режиме наиболее интересны



Национальный sportcar





Разработчик: Haggard Games
Издатель в СНГ: 1C
Жанр: stealth-action
Дата выхода: 28.03.2008

Stealth-action всегда считался одним из элитных жанров игровой индустрии, и до определенного времени в нем царило полное затишье. Однако в 2007 году его нарушила игра доселе неизвестной российской студии Haggard Games — «Смерть шпионам», которая затрагивала нераскрытую в играх подобного жанра тематику Второй мировой войны. Спустя год оригинальная СШ, оказавшаяся крепким середнячком, обрела продолжение — «СШ: Момент истины».

В первую очередь стоит отметить, что «Момент истины» — не сиквел, а лишь самостоятельное дополнение. Впрочем, отличия от оригинала весьма значительны: основательной переработке подверглись как геймплей, так и движок.

Начнем, пожалуй, с первого. Если СШ была ориентирована на выполнение задач силовым путем (задушить/заколоть/застрелить противника), то прохождение аддона стало более изысканным, лишь немного не дотягивая до планки, установленной Hitman. Разработчики расширили арсенал спец. средств,

добавив в игру яды и снотворное. Выглядит это так — переодеваемся в официанта и не просто проникаем в гостиничный номер, не вызывая подозрений, но и приносим «клиенту» отравленный обед или скармливаем приблудившему послу снотворное, дабы потом стащить у него дипломат с важной информацией. А еще наш главгерой наконец овладел приемами рукопашного боя, что позволяет экономить столь ценные боеприпасы.

С вооружением стало несколько труднее — вместе с введением в игру 4-х новых образцов (нож HP-43, бесшумные пистолеты High

Standart HDM и Luger, а также штурмовая винтовка StG.44) в арсенале почти исчезли снайперские винтовки, придававшие особый колорит прохождению оригинала. По сути, из всего многообразия стволов интерес представляют лишь бесшумные пистолеты, которые можно спрятать под одеждой. Всему остальному, включая и бесшумный пистолет-пулемет Sten, уготована невеселая судьба — пылиться на складе. Нет, не потому, что они неэффективны, просто их негде применять — бой с применением обычного оружия представляет собой заранее проигрышный вариант по причине крайне хилого здоровья главного героя. (Впрочем, на это нельзя жаловаться — идея игры сама по себе не подразумевает ведения перестрелок а-ля CoD, stealth-action все-таки).

Специально для матерых хардкорщиков разработчики создали уровень сложности «Диверсант». От уже имевшихся он разительно отличается — мы не можем переодеваться (одно это основательно меняет принципы прохождения), враг становится намного зорче и сообразительнее, зато мы получаем весомый козырь — уже упомянутый вариант пистолета Luger, доступный лишь на этом уровне сложности (он не отличается особой мощностью или точностью, просто патроны к нему можно найти почти на каждом шагу; по сравнению с 20 патронами для HDM или нагана это более чем внушительно!). Вместе с системой уровней сложности обновили и рейтинг достижений игрока — в зависимости от стиля прохождения нам будут давать различные звания (убиваем много врагов — становимся «Маньяком», а если действуем тихо — то нас величают «Профессионалом»).

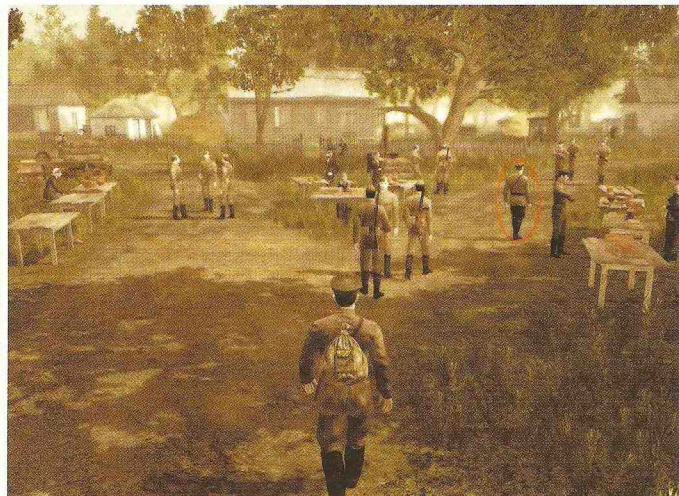
А вот сюжет аддона подкачал — собственно, его нет, никакого, пусть даже самого незамысловатого и «штампованного». В отличие от оригинала, где имелся не слишком связный, но все же драматичный сюжет, все 7 миссий дополнения представляют собой разрозненные (и, что интересно, абсолютно не связанные с сюжетной линией первой части) воспоминания уже знакомого нам оперативника 4-го отдела, Семена Строгова, причем подаются они в абсолютном беспорядке — нередко нам приходится «путешествовать во времени», переносясь из 1943-го в 1945-й год. В перерывах между миссиями, как и в оригинале, следуют отдающие нуаром ролики, в которых Семен весьма расплывчато вводит нас в курс следующего задания. Однако этот минус нельзя считать следствием лени или некомпетентности разработчиков — скорее всего, тут о себе дает знать ограниченный бюджет молодой команды.

СКРОМНЫЕ ЗАПРОСЫ

При всей своей привлекательности игра совсем не требовательна к «железу» — для уверенной работы на средних настройках подойдет конфигурация прошло-, а то и позапрошлогодней «свежести»: Celeron D 3,2 Ghz, 512 MB RAM и «офисной» видеокарты GeForce 6200. Категоричными условиями работы является наличие операционной системы Windows XP или Vista (под 2000-й с SP4 игра не запускается, радостно информируя нас о несовместимости) и видеокарты, поддерживающей шейдеры как минимум версии 2.0. Впрочем, GeForce 6000-й серии поддерживают шейдеры третьей версии, так что проблемы могут появиться разве что у владельцев систем пятилетней и еще большей давности.



Сэкономив на сюжете, Haggard Games отыгрались на проработке самих уровней. Оригинальная «СШ» в свое время приятно удивила разнообразными заданиями, дополнение же вдвойне достойно такого отзыва. На протяжении всей игры нас ждут поручения широчайшего диапазона — от похищения шифровальной машины «Энигма» (косой взгляд в сторону Hidden and Dangerous 2) с кишасей немцами базы подводных лодок до тайной ликвидации вражеских агентов. Некоторые уровни нельзя назвать иначе как гениальными — чего стоит хотя бы последняя миссия! В ней нам прикажут ликви-



Вон он, предатель... Сейчас мы ему покажем!

ровать троих законспирированных агентов, находящихся в деревне, полной советских солдат и мирных жителей. Поскольку агенты переодеты в офицерскую форму, у наших солдат их пребывание неподалеку от стратегически важного моста не вызывает подозрений. Наоборот, «свои» поднимают тревогу, едва увидят расправу, вершиму над «советским» офицером. Как водится в таких случаях, тревога означает полный провал миссии, к тому же приводит и ликвидация свидетелей — как-никак, соотечественники. Что же делать? Первый совет — не спешите в ужасе жать на кнопку «Выход» и откладывать игру в долгий ящик. Как и в остальных миссиях, мы должны будем тщательно осмотреть арену будущих подвигов — в результате обнаружится, что один из врагов задумчиво покуривает возле погреба, над «любимой» скамеечкой второго стоит помойное ведро, а третьему как медом намазано у забытого всеми сеновала... Вот тут на смену отчаянию приходит здравая мысль — неспроста они так облюбовали эти места, ох неспроста... Мысленно очертив план дальнейших действий, мы подкрадываемся к курильщику и спустя несколько мгновений его бездыханное тело отправляется в холодный погреб... Становимся над вторым диверсантом и якобы нечаянно опрокидываем на него ведро. Вражьи диверсанты не только хитры, но и невероятно чистоплотны, — раздосадованная жертва нашей «шалости» побежит отмываться в деревенскую баню. Что мы делаем? Правильно, идем за ним и караем его по закону военного времени. С третьим же изменником и вовсе просто получается — отправляемся вслед за ним, выжидаем, когда все отвернутся... Через пару секунд проблема с диверсантами разрешится раз и навсегда — останется только разминировать мост и доложить о выполнении задания в штаб. С виду просто, но как захватывает!

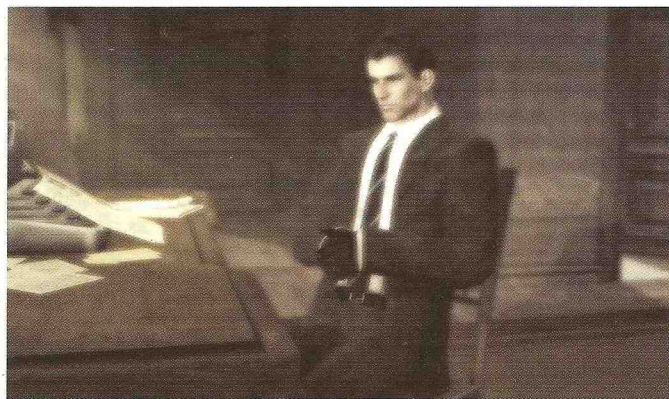
Заметно похорошели не только уровни, но и их «население». Несмотря на то, что поведение «массовки» целиком и полностью срежиссировано скриптами, она производит очень хорошее впечатление (в первую очередь это касается мирных жителей) — вместо страдающих дефективностью («топорной» анимацией и, самое главное, полной немотой) NPC из оригинальной игры аддон встретит нас вполне убедительными второстепенными персонажами. Теперь они не бродят, храня гробовое молчание, а ведут свою собственную жизнь:

HAGGARD GAMES

Ростовская команда Haggard Games была образована в 2005 г. Ее костяк составила дюжина опытных специалистов, ранее занимавшихся разработкой программного обеспечения. В 2003 г. будущие сотрудники компании «отметились» в разработке довольно успешной MMORPG «Сфера», созданной командой Nikita. Однако известность компании принесли лишь самостоятельные проекты — игры серии «Смерть шпионам», выпущенные в 2007-2008 гг.

беседуют, работают и даже «стреляют» сигареты! Переработанная «озвучка» NPC убедительно доказала, что разработчики стали уделять на порядок больше внимания деталям. Большие размеры локаций заставят нас не раз воспользоваться разными транспортными средствами — как новыми (лендлизковский «Виллис»), так и доставшимися в наследство от первой части мотоциклом и грузовиком.

Вдоволь наслушавшись нелестных отзывов о неуклюжести моделей, размазанных текстурах и разного рода глюках, ростовские гейм-девелоперы очень серьезно подошли к решению этих проблем. Аддон стал симпатичнее, в основном, за счет улучшенной анимации персонажей и глубокой проработки всевозможных деталей. Графическое оформление игры соответствует атмосфере — пасмурная погода и неяркие цвета создают впечатление, что происходящее на экране вовсе не игра, а классический фильм о подвигах отважных разведчиков. Пожалуй, единственным значительным недостатком графики можно считать реализацию световых эффектов — при входе в помещение (с блекло-серого на ярко-желтое), что очень утомляет, а подчас и ре-

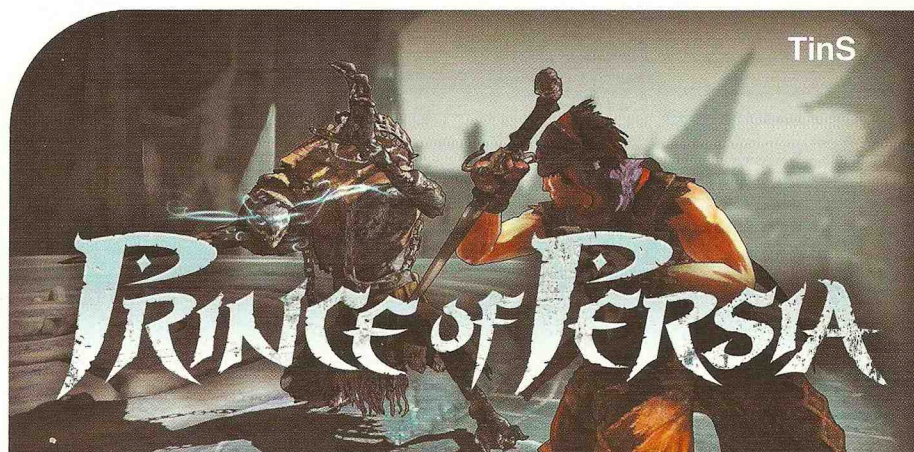


Ну чем не 47-й?

жет глаза. Стабильность работы на голову превзошла СШ (который и так в этом плане был очень даже неплох, но все же позволял себе иногда некоторые вольности типа вылетов) — за довольно продолжительное время игра не дала ни одного сбоя или ошибки.

* * *

Итак, что же мы имеем? Год работы Haggard Games не прошел зря — мы получили качественный аддон, не более и не менее. Заметно, что «Смерть шпионам: Момент истины» явно эволюционировала в сторону саги о похождениях уже ставшего легендой лысого киллера. Это, конечно, хорошо, но хотелось бы увидеть и собственные идеи ростовчан — уверен, что они вместе с полноценной сюжетной кампанией смогли бы сделать из игры настоящий шедевр. Несмотря на свое (причем, весьма относительное) несовершенство, игра показала, насколько велик потенциал, заложенный в этом молодом коллективе. А пока нам остается лишь одно — надеяться и ждать новых хитов родом из Ростова...



Несомненно, Prince of Persia — одна из самых ожидаемых игр этого года. На этот раз девелоперы решили отступить от привычной схемы, используемой в прошлых частях серии. Новый мир, новые возможности, новый герой.

«По коридору бежит маленькая фигурка. Нарисована она с большой любовью, даже несколько сентиментально. Если нажать клавишу "Up", она подпрыгнет вверх, прогнется, повиснет на секунду в воздухе и попытается что-то поймать над своей головой...»

Виктор ПЕЛЕВИН, «Принц Госплана», 1992 г.

Перед вами редкий вариант игрового материала, поданного в не самой привычной ипостаси. Это можно было бы назвать «литературным превью», однако сам стиль, использованный автором для написания, подымает данный материал до уровня небольшого рассказа, основанного на имеющихся на данный момент материалах по ожидаемой игре. — Прим. ред.

Тысяча и одна ночь

Я расскажу тебе эту историю, странник. Расскажу, как рассказывал сотням до тебя. Присядь и обратись в слух, ибо я отведу тебя в те времена, когда Земля была молодой, на зарю истории человеческого племени. Тогда, после сотворения мира, к людям сошли два брата — Бог Света Ормаз, и Бог Тьмы Ариман, равные в мудрости и силе своей. Оба желали открыть людям понимание мира, каким они видели его — расцветающего в лучах восходящего солнца или отдыхающего и свободного в наползающей ночной темноте. Не было вражды между братьями, ибо каждый понимал — нет Света без Тьмы, как нет Тьмы без Света. Ормаз и Ариман проповедовали свои учения, делясь мудростью с каждым, кто того хотел. Однако человек слаб, и не может видеть далеко. Большинство из тех, кто искал мудрости и понимания, обращались к учению Ормаза, ибо путь Света



был проще, и лежал ближе к душам людей. Путь Тьмы же выбрали лишь немногие, постигшие необходимость равновесия дня и ночи. Время шло, ряды последователей Света росли, и вскоре учение превратилось в культ. Ормаза стали почитать главным божеством, в его честь строилось множество богатых храмов, и множество народов возносило ему хвалу. Ариман же был забыт, а его немногочисленных учеников презирали и боялись. Ормаз ликовал, видя триумф своего учения и поражение брата. Гордыня заполнила его душу, затмевая былую мудрость и доброту. Власть Бога Света стала безграничной, все богатства мира лежали у его ног — в то время как в душе Аримана пылали ненависть и зависть. Он тоже жаждал почта и власти, желал признания своей мудрости. Но брат, с рождения равный ему, возвысившись, присвоил все себе. Ариман возжелал отобрать то, что по праву принадлежало ему. Снедаемый яростью, Бог Тьмы высвободил саму сущность извечного Мрака, дабы одержать верх. По забыв о мудрости и благородстве, братья вступили в битву за власть.

Главным оружием в этой войне были люди, ибо боги были равны по силе, и не могли совладать друг с другом в поединке. Фанатики Ормаза сражались с Порабощенными — кошмарными существами, сама сущность которых была извращена Мраком. Выпущенный на волю

Разработчик: Ubisoft Montreal
Издатель: Ubisoft
Жанр: action/adventure
Системные требования: 3.0 ГГц CPU, 2 Гб ОЗУ, 512 Мб видеопамати.
Дата выхода: IV квартал 2008 года.

Ариманом, он расплзался по земле, как страшная болезнь, искажая и меняя все на своем пути. Все Порабощенные когда-то были людьми, но Мрак лишил их воли, души и разума. Однако были и другие, выдающиеся мудрецы и воины из числа последователей пути Тьмы, продавшие душу в обмен на великую силу и невиданные знания. Названные Одержимыми, они вели в бой кошмарные армии Аримана, став его главной силой и опорой.

Основы мира содрогались от кровопролитных битв, фанатики и Порабощенные с радостью умирали за своих Богов. Ценой неисчислимых жертв Ормаз наконец победил Аримана. Ослабленного силой Мрака Бога Тьмы заточили в сердце Древа Жизни, некогда созданного его братом. Оставшиеся в живых Одержимые были заключены вместе со своим хозяином, став печатями, вечно охраняющими пленника.

Избавившись от пыла сражений, Ормаз оглядел свои владения и устыдился, ибо понял, сколько бед и несчастий принесли миру братья, находясь в плену у гордыни и жадности. Пришедшие сюда, дабы нести мудрость, они предали свои цели, едва не уничтожив мир в борьбе за власть и могущество. Слезы Бога Света полились на землю, исцеляя раны, нанесенные войной. Осознав, какую ошибку он совершил, заточив Аримана в клетку собственной ненависти, Ормаз оставил стражу, должную из поколения в поколения охранять Древо Жизни и зло внутри него. Затем Бог Света покинул этот мир, дабы отвратить новые беды и сохранить равновесие. Род людской снова был предоставлен сам себе...

Вы слышите? Мой меч зовет вас!

Думаю, сложно найти геймера, не слышавшего ничего о серии **Prince of Persia**. Один из старейших брэндов в индустрии, увлекательный и самобытный, он всегда стоял отдельно от типичных представителей action/adventure. В 2003 году, возрожденный из пепла силами умельцев **Ubisoft**, *Prince of Persia: Sands of Time* принес революцию в жанр. Невиданная ранние акробатика, уникальная боевая система, принцип равновесия трех элементов геймплея — акробатики, боев и решения загадок, гарантировавший, что игрок не захочет отрываться от игры ни на минуту — все это было новым и очень удачным. Но главное — пьянящая атмосфера сказки, прекрасная музыка, захватывающий и увлекательный сюжет не оставляли игроку ника-

ких шансов; ты влюблялся в игру с первого взгляда. Потом на смену дурманящей сказке о Песках Времени пришел темный и brutalный *Prince of Persia: Warrior Within* с обновленной боевой системой (Free Form Fighting System), обезбашенным саундтреком и харизматичным, повзрослевшим Принцем. Последней игрой серии была немного философская *Prince of Persia: Two Thrones*, одновременно и поставившая точку в приключениях Принца, и положившая им начало.

Спустя несколько лет после выхода «Двух Тронов» сеть стала полниться слухами о разработке новой части PoP. Появилось даже несколько скриншотов ужасного качества, сильно смахивающих на подделку. Диспуты на эту тему велись до тех пор, пока весной этого года Ubisoft наконец не объявила о скором выходе абсолютно нового Prince of Persia, разрабатываемого в тайне последние несколько лет. Но больше всего фанатов поразило то, что, по заявлениям разработчика, новый Принц будет действительно новым — новый сюжет, новый герой, новая обертка и никакого Песка Времени.

Every such a Hero has a Villain

Он был схож с тобою. Нет, не ликом, но характером и душой. Свободный, подобно ветру, легкомысленный, словно падающий лист. Истинный искатель приключений, авантюрист, каких мало, полный молодости и сил. Он бродил по миру в поисках великих тайн и древних сокровищ. Тайны, разгаданные им, он тут же забывал, ибо были они ему более не интересны, сокровища же, какими бы древними и богатыми они ни были, проматывал за несколько закатов, ибо был страстным охотником до вина и женщин. И была такая жизнь ему по нраву, и желал он жить так до конца дней своих. Однако провидение в который раз решило иначе.

ПРИНЦ В ГЛУБИНЕ ВРЕМЕНИ

Эпиграфом к этой статье не случайно взята цитата из повести знаменитого русского писателя **Виктора Пелевина «Принц Госплана»**. Написанная в 1992 году, именно она принесла писателю первую известность и престижные литературные награды. Представляла она собой фактически **первый русский киберпанк**, ибо описывала погружение в иллюзорный, виртуальный мир, переплетение его с миром реальным. Главный герой рассказа, Саша Лапин, живет в двух мирах. В скучной реальности он компьютерщик, служащий Госплана — унылая работа, очереди в столовку и т. п. Зато в своем мире он самый настоящий Принц, стремящийся к прекрасной и таинственной принцессе. В компьютерные игры играют и сослуживцы Лапина, и его мир сосуществует с другими — мирами F-16, M1 Tank Platoon, Starglider и др. Главного героя мучает вопрос — какова цель его жизни, реальна ли она, или все, что он видит — видит через экран монитора?..

Этот маленький исторический экскурс дает представление о том, насколько был популярен «Принц Персии» в бывшем СССР. Созданная в 1989 году, игра подкупала не только прекрасным геймплеем, но и яркой красивой графикой, использующей все 16 (sic!) цветов самого популярного на тот момент графического стандарта CGA.

CGA (Color Graphics Adapter) — первый стандарт цветных мониторов для IBM PC, названный по первой графической плате IBM (1981 г), поддерживающей цветное изображение. Плата CGA имела 16 кб видеопамати и подключалась либо к NTSC-совместимому монитору или телевизору, либо к RGBI монитору, поддерживала несколько графических и текстовых видеорежимов.



Вот на таких «гробах» играли в первого «Принца Персии» Искра 1030.11, исполнение 4. Советский персональный компьютер. Процессор аналог 8086. Видео — CGA. Уже есть и жесткий диск, и флопповод

Герой возвращался с очередного приключения, нагруженный сокровищами по самую чалму, когда странная песчаная буря, представ посланником судьбы, заключила его в свои объятия. Долгие дни шел он навстречу ветру, отрезанный от мира и потерявший счет времени. И вот, когда силы начали покидать

героя, а свет надежды почти угас, буря успокоилась так же быстро, как и пришла. Пред измученным взором искателя приключений предстало видение, немислимое в своей красоте. Огромный оазис, окутанный дымкой тумана, покрытый цветастым покровом лесов и цветов, пронизанный звоном ручьев и во-

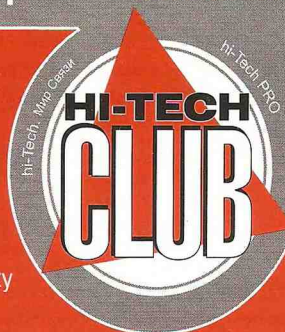
Новый сервис для членов **hi-Tech club**: создай свою фотогалерею на www.ht.ua!!!

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

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

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

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



Подписной купон ищи в журнале!





ПРИНЦ ВАС НЕ РАЗОРИТ

Разработкой нового Prince of Persia занимается *Ubisoft Montreal*. А если еще точнее — та же самая команда, которая создавала *Sands of Time* и недавний хит *Assassin's Creed*. Заявленная мультиплатформенность, команда разработчиков, геймплейные ролики... Все указывает на то, что новый Prince of Persia окажется не таким уж и требовательным к системе.

Нынешний супер-хит в среднем ценовом диапазоне, видеокарта **Radeon HD 4850** (около 200 у. е.) «потянет» эту игру на максималках даже в HD-разрешении. Для полной уверенности, конечно, можно заменить штатный кулер и хорошенько разогнать эту видеокарту (подробнее об этом можно почитать в еженедельнике «Мой Компьютер» №18 (522) за 2008 год). Тогда и *Crysis* пойдет на «high» в 1024x768.

Кстати, появление такого удачного продукта от *AMD/ATI* не могло остаться без асимметричного ответа — *nVidia* выпускает обновленный **GeForce GTX 2602**, в котором будет на 24 потоковых процессора больше (итого — 216), а цена — заметно ниже, чем у первых GTX 260 (сейчас они продаются по 400 у. е.). Жаль только, что в Украине в ближайшее время снижать цены до рекомендованного *nVidia* уровня никто не собирается. Но «зарубочку» на будущее сделайте. Апгрейду может быть начало, но нет апгрейду, блин, конца...



гадки» и атмосфера сказки, изрядно подзабытая после *Sands of Time*.

Наверное, самым кардинальным изменением игровой механики стало отсутствие Песка Времени. «Как же так! — запаниковали фанаты. — Нельзя без Песка, это что, теперь по чекпоинтам бегать?! Это будет уже не Принц Персии!». Разрабы хитро улыбнулись и ответили: «Думаете, у нас не получится? Усаживайтесь поудобнее и наблюдайте». По словам разработчиков, механика Песка уже изжила себя, и ей нет места в новой концепции приключений Принца. Вместо этого в игру ввели новый «save me» механизм.

С самого начала игры за игроком следует Принцесса Элика — прекрасная девушка, наделенная сильными магическими способностями. В случае неудачного прыжка Элика высвобождает свою душу, делая своего рода рывок силы, в последнее мгновение хватает Принца за руку и возвращает на последнюю стабильную платформу. Эта механика, по сути являющаяся системой очень частых чекпоинтов, не нарушает целостность повествования и геймплея в целом, не прерывая также погружение в атмосферу игры. Такое понятие, как наказание за смерть, практически исчезает, что поощряет новичков и слабых игроков. Можно, конечно, пожаловаться на переход к казуальности, но для начала нужно оценить ситуацию в целом. Несмотря на серьезные изменения в акробатике, основы останутся теми же, и хардкорные ветераны серии будут чувствовать себя как рыба в воде, пролетая целые локации без единой ошибки. Но даже допустив промашку, мастер окажется лишь немного позади опасного места, то есть там, где бы он оказался, воспользовавшись Песком. В результате «save me» практически не влияет на геймплей средних и хардкорных игроков, в то же время не отбивая интереса у слабых игроков и новичков, помогая безболезненно обучаться мастерству акробатики. И волки сыты, и овцы целы, и нет больше раздражающего «GAME OVER. Continue?»

Окончание следует.

допадов был слишком прекрасен, чтобы быть правдой. Однако ласковый ветер доносил до него запахи и звуки, а глаза упрямо твердили, что все это не сон. Герой понял, что спасен, и возблагодарил свою удачу, которая в очередной раз верно послужила ему.

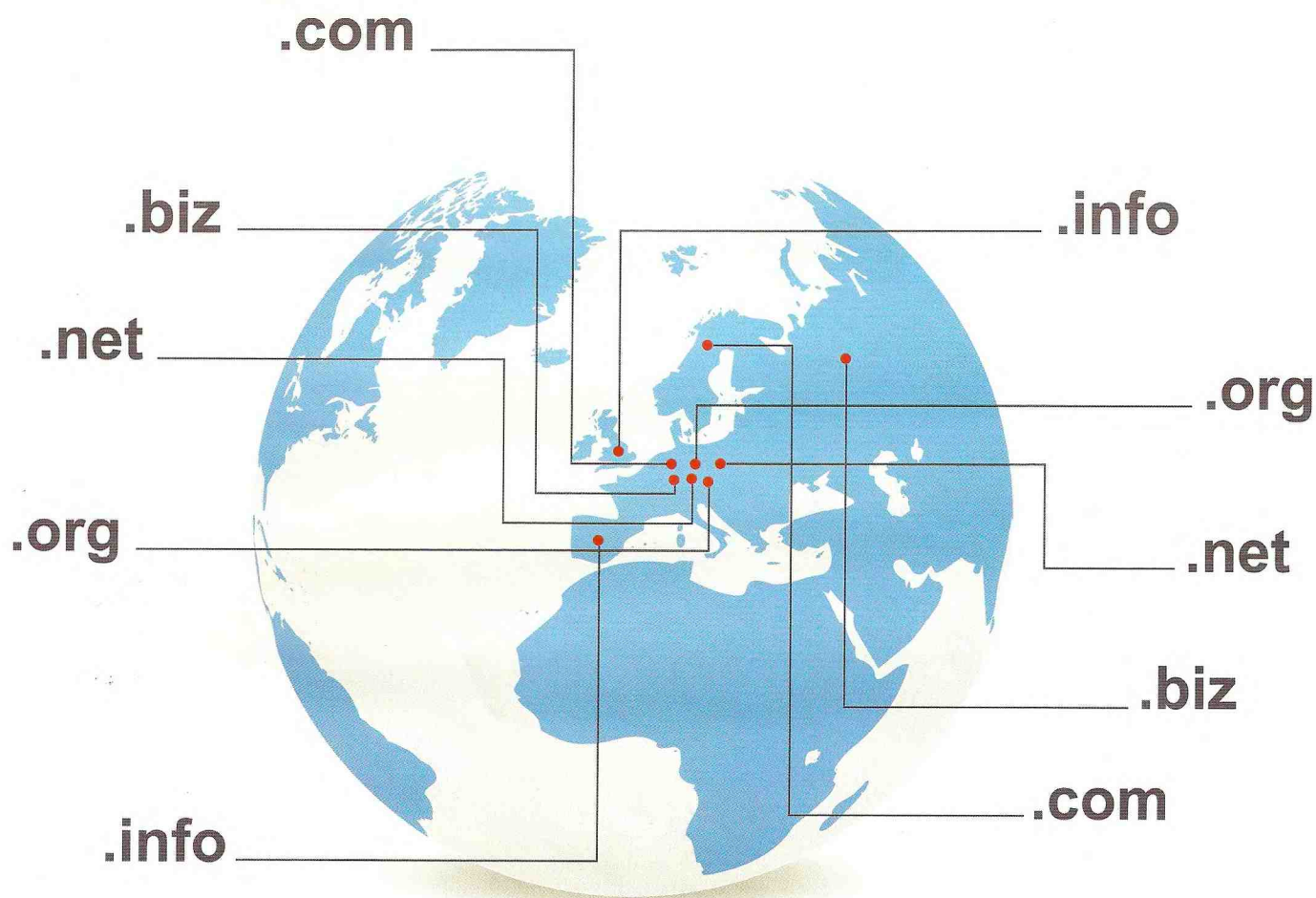
I can't control you — you're not my destiny

Новый Принц, по словам ребят из *Ubisoft*, не будет иметь никаких привязок к прошлым играм серии. Ведь во вселенной Prince of Persia может быть множество Принцев, каждый со своим миром и со своим приключением (а новый главный герой даже никак не Принц — в начале истории он просто авантюрист, но, судя по названию игры, у него еще все впереди). Единственное, что останется прежним — это сбалансированное трио «акробатика/бой/за-



Первая украинская компания

аккредитована ICANN* в качестве международного
регистратора доменных имен первого уровня



imena.ua
регистратор доменных имен

тел.: +38 (044) 201-01-02

www.imena.ua



*Интернет-корпорация по присвоению имен и номеров, USA



приємні спогади завжди поруч

Пам'ятні моменти хочеться не тільки сфотографувати, але й одразу побачити. Тепер досить просто завантажити улюблені знімки до цифрової фоторамки Samsung, і насолоджуватися переглядом. Не треба друкувати, не треба чекати! Це справжній подарунок для шанувальників цифрових технологій. Влаштуйте свято собі та своїм близьким!

Н-серія

- Роздільна здатність 800 x 600 пікселів
- Внутрішня пам'ять 1 ГБ
- Перегляд фотографій

Р-серія

- Роздільна здатність 800 x 600 пікселів
- Внутрішня пам'ять 1 ГБ
- Перегляд фото
- Програвання аудіо
- Робота від акумулятора

В-серія

- Роздільна здатність 800 x 600 пікселів
- Перегляд фото, відео
- Програвання аудіо
- Wi-Fi з'єднання
- Робота від акумулятора