

Nikopol: Secrets of Immortals

НОВЫЙ СЮР ОТ БЕНУА СОКАЛЯ

Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor

В КОСМОСЕ СНОВА НЕСПОКОЙНО...

Алмазный меч, Деревянный меч

ХИТ НИКА ПЕРУМОВА
ОБЫГРАН!

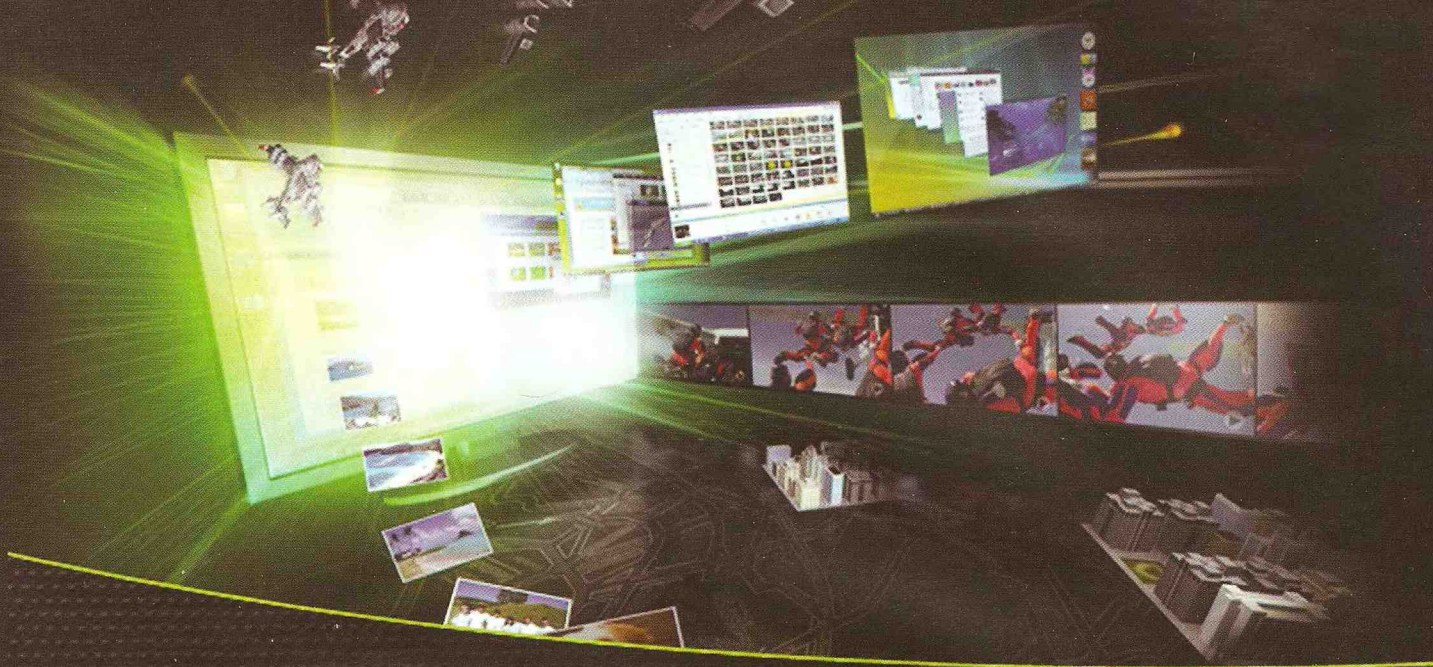
Почти бесплатный
сыр

НА ЧТО ГОДЯТСЯ
ВИДЕОКАРТЫ
ПО 59 ДОЛЛАРОВ
ШТУЧКА?



CRYSIS: WARHEAD

Мертвые не берут кредитов!



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>.

Питомник ДЗВР, или Коллективный портрет на фоне Споры

Еще в прошлый раз, после того, как работа половины редакции была парализована обозреваемой в прошлом номере игрой Spore, у нас возникла идея — написать о собственноручно созданных цивилизациях. Если бы нам дали в руки набор демиурга «для чайников» и мы могли создать одну большую общую планету, то населяли бы ее вот такие жители.

Bateau и его недобрый слоненок



В обзоре Spore была врезка, повествующая о нелегком эволюционном пути прекрасных и гордых животных — протомамонтов. В целях конспирации их отец и идеолог не был указан, поэтому исправляем сей недочет: протомамонтов выращивал Bateau.

На момент сдачи прошлого номера наш ПартОгр никак не мог перейти на племенную ступень развития — игра настойчиво требовала наличия у животных рук. Но в конце концов под давлением общественности заветная кнопка была нажата, протомамонты организовали племя, используя для разжигания огня и удержания первобытных инструментов свои улыбочивые пасти. Таким образом, даже без рук им удалось пройти все этапы развития и построить космический корабль (здорово смахивающий на станцию «Вавилон-5»). Вплоть до космической эры всех соседей по материке они либо уничтожали, либо подчиняли силой.

Jaguar и его боевые монахи КРЯ



Изначально я, конечно же, придерживался идеи создания гуманоидноподобных кошек, но увы, практически в самом конце эволюция сыграла с моей амебой злую шутку, не дав догнать плотоядность до необходимого уровня. Пришлось дорабатывать зверушек по ходу дела. Несмотря на огромные когтистые лапы, создания получились весьма мирные и в то же время умеющие постоять за себя в потасовке. Сама доброта, котоуотки все дипломатические вопросы по мере возможности решали пением, танцами, религией. Для тех, кому не хватало первых трех умений, чтобы подружиться с моей расой, я досконально прокачал единственный в своем арсенале боевой скилл «правый хук в челюсть». Вот так и жили, кто не с нами — тому в глаз.

Lar и его вид Zmeius Petrovus



Ну а я решил выращивать змеев. А то, что это все с ногами да с ногами... Крылья, ноги... главное, как известно — хвост! Впрочем, подумав немного, я решил крыльями не пренебрегать, они здорово повышают мобильность и позволяют уклониться от боя, когда перевес сил явно не в нашу пользу. Да и просто с эстетической точки зрения, цивилизация летающих змеев — разве не круто?

В процессе эволюции мои ползуче-летучие гады выработали всеядность, ядовитость (потому что какая же змея без ядовитости?) и классную агрессивную раскраску, а заодно выяснили, что заводить дружбу в мире Spore, не имея рук и ног, довольно проблематично.

Ну, посудите сами, чтоб подружиться с другими видами, нужно в красивые позы становится, танцы танцевать... А ни то, ни другое не получается, если рук-ног нету!

Впрочем, мои змеюсы с честью прошли все испытания и создали весьма симпатичную и миролюбивую цивилизацию. Они вообще ребята позитивные, несмотря на некоторую... зубастость...

Мэр ТК и ее верный дракопес

А я вот решила создать что-нибудь нежное, эфемерное, изысканное — барышня я в конце концов, или где. Даже назвала своих протеже фейри... Но себя ведь не переделаешь — как я ни старалась создать *дивный народ*, получился все равно дракопес. Правда, довольно добродушного вида. А раньше он выглядел еще добрее, потому что вместо нынешних «злых глаз» (эта модель так в игре называется) у него были умильные круглые зенки с густыми ресницами. Но когда Спора сообщила, что мы с ним уничтожили уже столько видов, что можем именоваться «губителем всего живого», я решила, что хлопать ресничками, безжалостно истребляя соседей по планете, чересчур цинично. Сейчас занята строительством, придумывать архитектурный стиль для дракопсов нелегко. Много консультируюсь со своими собаками.

Теневой лидер: «Боюсь, что не скоро появится снова такая прыгучая чудо-корова» © Толкин

А Теневой лидер Игрограда создал существо мирное, травоядное, поначалу разительно напоминавшее летучую корову. Однако жизнь в мире Споры постепенно вносила коррективы, вместо коровьих рожек зверюга (называемая по классике — Глокая Куздра, эта та, которая бодланула бокра и кудлачит бокренка) обзавелась могучими сохами. Крылатый лось шустро освоил удар с разбега, и от танцев с песнями перешел к дипломатии силы (а по-честному — к геноциду). На этапе племени его сохатый тоже оказался весьма агрессивен, и соседние племена гнобил без всякой жалости. Да и цивилизацию тоже создал не слишком пацифистскую. Одно слово, водку пьем для запаха...

Мохнорыл Талер и Talerus Fantastikus

К сожалению, Мохнорыл не смог толком описать природу происхождения своего питомца, как и его роль в общем эволюционном цикле. Коллективный мозговой штурм, предпринятый всем штатным составом ДЗВР, несмотря на обилие повышающих и понижающих интеллект зелий, также не дал ответ на поставленный вопрос. Лучшие эксперты в области эволюции после продолжительных исследований отказались от каких-либо комментариев, потребовав внеплановый отпуск и направление на бесплатный курс реабилитации психики.





Читайте в номере:

Новости

стр. 05-07

Jaguar, Bateau

Почти бесплатный сыр

стр. 08-10

Тераль

Highlander

стр. 11

Вирджин КЕМПЕР

Crysis: Warhead

стр. 12-14

Ярослав ПЕТИК

Nikopol Secret of Immortals

стр. 16-18

Kos

Terrorist Takedown 2

стр. 19

Shrike, KAYD

«Алмазный меч, Деревянный меч»

стр. 20-22

Варсонофий КРОЛИКОВ

WorldShift

стр. 23

Morte&Shaman AD

Frets on fire

стр. 24-25

Tins

Galactic Civilizations II

стр. 26-27

Tins

Prince of Persia

стр. 28-30

«МОЙ КОМПЬЮТЕР ИГРОВОЙ»

№20 (310), 20.10.2008

Тираж: 12 300. Цена договорная

Рег. свидетельство: серия КВ № 14437-3408ПР

Подписной индекс в каталоге «Укрпочта»: 22307

Учредитель: ООО «К-Инфо»

info@mycomputer.ua

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

© «Мой компьютер», 1998-2008

Издатель: ООО СофтПресс

Редакция: Киев, ул. Героев Севастополя, 10,

тел. (044) 585-82-82

Для писем: 03126, Киев-126, а/я 570/8

Издатель: Элина Шнурко-Табаква, Михаил Литвинюк

Редакционный директор: Владимир Табаков

Руководитель отдела маркетинга: Ирина Савиченко

Руководитель отдела рекламы: Нина Вертебная

Сбыт: Елена Семенова

Экспедирование: Михаил Ковальчук

Главный редактор: Татьяна Кохановская

Секретарь ДЗВР: Алексей Сургучев

Спец. вентиляционных систем: Вадим Народицкий

ПартОрг: Bateau

Команданте: Лар

Художественный редактор: Федор Сергеев

Редакторы: Анна Китаева, Данил Перцов

Корректор: Яскр

Верстка: Дмитрий Василенко

Представители Издательского дома:

Днепропетровск: Игорь Малахов,

тел.: (056) 233-52-68, 724-72-42,

e-mail: malakhov@hi-tech.ua

Донецк: Begemot Systems,

Олег Калашник,

тел.: (062) 345-06-25, 345-06-26,

e-mail: kalashnik@hi-tech.ua

Львов: Андрей Мандич,

тел.: (0322) 95-41-82,

e-mail: mandych@hi-tech.ua

Техническая поддержка: ISP «IT-Park»

Печать: типография «Имидж Принт», г. Киев

ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Кина про тибериум не будет! Электричество кончилось.

«А директор парку дітям написав вірші веселі,
Що з технічної причини вже не буде каруселі»
© здається, Павло Глазовий,
а, може, якийсь інший відомий український гуморист

Мир C&C понес тяжелую утрату в лице двоюродного брата знаковых стратегий, разрабатывавшего шутера **Tiberium**. Проект умертвили, заморозили, закопали и, потоптавшись ногами, ушли покорять геймеров другим, более современным игровым наркотиком.



Причины? Как утверждает Мариам Сахайер, сотрудник EA Los-Angeles, и, видимо, большой человек, дизайн проекта не удовлетворяет высокие нормы качества, каковые предъявляются к любому EA-шному проекту. Мол, бились, бились над дизайном, но существенного улучшения так и не добились. А потому три года разработки уш-

ли тибериумному демону под хвост, наиболее талантливые сотрудники (в т.ч. и дизайнеры?! — прим. Кирилла) переброшены на другие участки корпоративного фронта, и у стратегического семейства, как и прежде, всего один шутерный племянник C&C: *Renegade* от Westwood. Не шибко удачный, но какой есть. Продолжение «ренегатского» цикла, обещанное «западным лесом» вскоре, почilo в бозе, утянув за собой и самих разработчиков. Совпадение?

Может, вообще не стоит лезть с «калашным рылом от первого лица» в стратегические разборки юнитов? Может, на вселенной C&C какое проклятие для шутеров лежит?

Абыдна, жалка, да.

ОНЛАЙНОВЫЕ НОВОСТИ

Тестовая осада

После того, как сотрудникам *Primal Software* стало слишком тесно, они немножко раскололись, исторгнув из себя студию *Quant Games*. Последняя успела отметиться двумя мечами («АМ ДМ», см. статью на стр. 20–22 нынешнего номера), а теперь вот решила показать воротилам из *Astrum Online*, что и молодые команды в состоянии выпускать качественные онлайн-проекты.

Качественные ли? Это может проверить любой камрад, скачав на странице <http://www.siegeonline.ru> клиент готовящейся игры «Осада онлайн» и установив его. Дальше — по умолчанию. Бета-тест открытый.

Вкратце о проекте. Редкого жанра MMORTS поклонники и стратегий и онлайн уже заждались — это раз. Потому всем жаждущим — крепость в пользование: прочные стены, башни с охраной, пара пушек (магов?). А дальше — постоянные междоусоб-

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

-наша спеціалізація!

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

ные войны с возможностью объединяться в гильдии, королевства и т.д. Все трехмерненько и живенько: бой — не более 5 минут.

Вот только «условно-бесплатность» пугает. Насмотрелся я уже на эту условно-бесплатность, делающую невероятно крутым даже самого, пардон, тупого танкиста, который даже пищу принимает через дуло, т.к. из танка не вылезит. Благодаря зеленым бумажкам (от сотни и до нескольких десятков тысяч) «танкист» становится владельцем крутого артефакта и одновременно — лучшим бойцом, хотя в бою из него и стратег никакой и тактик, стремящийся к нулю.



Лучше уж своевременно вносить абонентскую плату, как в WoW или EVE — там очень многое зависит от твоих мозгов и скорости реакции, без «читов», предлагаемых администратией.

Astrum Online = WoW

По крайней мере, число пользователей примерно одинаковое.

«Общее количество игроков, зарегистрированных в игровых проектах холдинга *Astrum Online Entertainment* — 10 миллионов человек. Такое количество привлеченных игроков является уникальным для российского онлайн-рынка результатом.

Холдинг *Astrum Online Entertainment* был создан в конце 2007 года, и на данный момент в него входят пять компаний: *Nival Online*, *NIKITA Online*, *IT Territory*, *Time Zero* и *Dark Joker Games*. С января 2008 года холдингу удалось увеличить количество пользователей своих online-проектов на 100 %. Компании холдинга разработали, успешно запустили на рынок и поддерживают более 30 многопользовательских онлайн-игр.

«Население» игровых проектов холдинга *Astrum Online Entertainment* будет динамично расти и далее. К концу 2009 года экспер-

ФИНАНСЫ ПОЮТ РОМАНСЫ, КРЕДИТЫ ЛАБАЮТ ПАНК

С миру по нитке — на сорочку для ГейМыра, или что происходит с баблом у разработчиков в условиях глобального финансового кризиса.

Smoking Gun Interactive, компания, чье ядро состоит из экс-сотрудников *Relic Entertainment*, согласно официальному заявлению, в течение последующих нескольких лет получит несколько миллионов долларов на развитие от «анонимных» кредиторов, в связи с чем у «дымящихся стволов» сейчас донабор в команду и большой энтузиазм в работе над неанонсированным мультиплатформером.

После всеобщего падения акций геймдев потихоньку начинает возвращать утраченные позиции. Подробнее — здесь: <http://www.gamespot.com/news/6198381.html> Что характерно, акции *Midway Games* почему-то вообще не падали, только поднимались. Они знают что-то, чего не знаем мы?!

Тем временем компания *Take-Two Interactive*, которая хотела замуж, да не вышла, потому что гордая была, окончательно и бесповоротно отказала покупателям. И никаких больше слияний и поглощений! Подозреваю, что большой перепуг среди покупателей произошел как раз в моменты падения акций на фондовых биржах, а руководители *Take 2* то ли слегка обиделись и перекупили акции обратно, тем более, что они подешевели на тот момент, то ли (уже перекупив акции и немного выиграв на этом) вдруг решили: «А зачем нам под кого-то ходить, если мы и сами с усами?!»

Тем более, задолженностей у компании нет (в результате возможной перекупки акций?).

ты холдинга ожидают увеличение аудитории своих игр до 17 миллионов пользователей.»

(пресс-релиз)

Ага, так и просится на язык: «Российский онлайн-холдинг против самого успешного ММО-проекта Запада!» 30 многопользовательских игр, в некоторых мультководство не только не запрещается, но и поощряется игровой механикой. Так что подождем заявленных 17 миллионов, когда кол-во пользователей де-факто у Голиафа и армии Давидов действительно сравняется.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Чтоб никому мало не показалось

Компания **CyberPower** представила свою новую разработку для серьезных игроков — высокопроизводительный настольный компьютер **Gamer Xtreme XI**. Производитель предоставляет право клиентам подобрать практически все комплектующие по своему вкусу,

но и также предлагает одну стандартную конфигурацию. В базовой комплектации **Gamer Xtreme XI** оснащается четырехъядерным процессором Intel Core 2 Extreme, разогнанным до тактовой частоты 4 ГГц, материнской платой EVGA nForce 790i SLI, парой видеокарт NVIDIA GeForce GTX 280, 4 Гб памяти Corsair DDR3-1333, оптическим приводом LG с одновременной поддержкой Blu-ray и HD-DVD. Дисковая подсистема включает пару 64 Гб SSD-дисков с интерфейсом SATA, работающих в режиме RAID 0, а также RAID 0 массив из двух 500 Гб винчестеров со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Вся «начинка» помещается в корпус NZXT Khaos формата Full Tower и питается от киловаттного БП. Цена **Gamer Xtreme XI** в базовой комплектации составляет \$4975.

Источник: www.3dnews.ru

Дыхание зимы

В конце августа нынешнего года компания **Thermal-take Technology** разместила на популярном сайте YouTube презентационный видеоролик, нагляд-

но демонстрирующий во всей красе подготовленный ею к выпуску новый универсальный процессорный кулер **BigTyp 14 Pro**. Теперь же разработчики официально анонсировали свое детище. Модель с серийным номером **CL-P0456** призвана обеспечить качественное охлаждение мощных чипов как от Intel под Socket LGA775, так и от AMD в исполнении Socket AM2/AM2+, причем уровень TDP используемых процессоров может достигать значения в 130 Вт.

Конструктивно изделие весом 800 г состоит из отполированного до зеркального блеска медного основания, от которого в двух направлениях отходят по шесть медных тепловых трубок толщиной 6 мм, пронизывающих две секции массивного алюминиевого радиатора с 69 тонкими пластинами каждая. На самом радиаторе, имеющем габариты 156x155x128 мм, установлен рассчитанный на 50 000 часов безотказной работы вентилятор типоразмера 140x140x30 мм с эф-



СВЕТЛАЯ ПАМЯТЬ

Это не просто контора закрылась, камрады. Контора, она суть неживой, эфемерный организм, рожденный при помощи некромантского спелла «официальная регистрация юридического лица». Поэтому, когда контора объявляет о своем банкротстве, о слиянии с более крупным хищником или же тихо закрывается — нам печально, очень печально или же пофиг. Клетки этого организма — сиречь, сотрудники, живы и здоровы, работают себе в других конторах, радуются, огорчаются и т.д...

Другое дело, когда умирает клетка такого организма. Важная и или второстепенная. И в очередной раз заставляет нас задуматься над ценой человеческой жизни. Попытки измерить ее банковскими единицами обречены на провал, хотя часто пытались...

Джефф Фримэн, геймдизайнер, игравший немалую роль в проектах компаний **Sony Online Entertainment** и **Spacetime Studios**, покончил жизнь самоубийством.

Что привело Фримэна к суициду?

Версий, как всегда предостаточно. Ясно одно — действие не было спонтанным. 23 сентября в блоге девелопера появился короткий комикс, называющийся «Что такое экономия?» с явно суицидальным визуальным рядом, выполненным в черных тонах.

Джефф Фримэн был или максималистом, или идеалистом, или и тем, и другим — чтобы удостовериться в этом, достаточно прочесть его блог.

Нововведения, которые Фримэн предлагал игрокам в *Star Wars: Galaxies*, не все-

Джеффу Фримэну не везло в карьере. Для созданной силами отщепенцев из *Ultima Online* и *Shadowbane* Spacetime Studios, где покойный работал последние годы, не так давно настали тяжелые времена — их эпи-



гда нравились последним. Иногда аддоны и прочие дополнения, к которым прикладывал руку Джефф, работая под началом самого Рафа Коснера, заканчивались инет-травлей покойного геймдизайнера. Правда, высшие лица SOE отрицают, что сложные отношения с геймерами привели бывшего сотрудника к самоубийству.

У Джеффа Фримэна было также множество личных проблем — слова его брата.

ческий MMORPG/cosmosim *Blackstar* потерял финансирование.

Возможно, повлиял один фактор. Возможно, несколько или сразу все.

Но человека не стало. Финансирование для будущей космосаги еще, думаю, найдется, а вот Джефф Фримэн навсегда ушел в заповедное 3D-пространство, построенное самыми умелыми небесными модельерами и аниматорами... Светлая память.

фектной голубой светодиодной подсветкой. При этом скорость его вращения можно регулировать при помощи специального переключателя VR Fan Knob в диапазоне от 1000 до 1600 оборотов в минуту. Примечательно и то, что в запущенном состоянии «пропеллер» перекачивает до 85,76 кубических футов воздуха в минуту, тогда как уровень создаваемого им шума находится в пределах от 16 до 24 дБ. Согласно обнародованной информации, в продаже Thermaltake BigTур 14 Pro появится уже совсем скоро.

Источник: www.3dnews.ru

Близнецы, но не братья

Представленные на этой неделе ускорители AMD Radeon HD 4350 и 4550 уже выпущены в многочисленных вариантах партнерами компании. Как правило, последние не хотят вкладывать существенные ресурсы в разработку собственного дизайна печатной платы недорогих ускорителей и все различия между ними — это система охлаждения.

Примером такого подхода можно назвать акселераторы ASUS EAH4550/DI/512MD3 и MSI R4350-D512H/R4350-D256H. Первый построен на базе Radeon HD 4550, но, в отличие от рекомендованной AMD пассивной системы охлаждения, имеет активный кулер. Второй, напротив, жертвует габарита-

ми (он занимает два слота) ради тишины, поскольку вместо активного кулера здесь имеется всего лишь радиатор. Частоты продуктов соответствуют референсным, а цены будут находиться в обозначенном AMD диапазоне 40-60 долларов.

Источник: www.ixbt.com

Россыпь самоцветов

Подготовку к предпраздничному сезону начала компания Acer, представившая сразу четыре модели ноутбуков Aspire Gem-



stone: Aspire 8930, Aspire 6930, Aspire 5735 и Aspire 4730. Модель Aspire 8930-6448 характеризуется поддержкой видео высокой четкости. Мобильная система, оснащенная

18,4-дюймовым экраном CineCrystal, приводом Blu-ray Disc (опция), графической картой NVIDIA GeForce 9600M и звуковой подсистемой с поддержкой объемного звучания Dolby Home Theater, хорошо подойдет для игр и просмотра фильмов. Основой для Aspire 8930-6448 стала платформа Intel Core2 Duo T9400, память 4 Гб DDR3 1066 МГц, GPU NVIDIA GeForce 9700M GT с 512 Мб памяти. Модель Aspire 6930-6809 имеет 16-дюймовый широкоформатный экран и в целом более скромные характеристики, что нашло отражение в цене — за \$700 в США можно приобрести ноутбук со следующими характеристиками: процессор Intel Core2 Duo T5800, память 3 Гб DDR3 667 МГц, GPU Intel Graphics Media Accelerator 4500MHD.

Модели Aspire 5735-4624 и 4730-4374 выполнены на процессорах Intel Pentium Dual Core T3200 и стоят в базовых конфигурациях по \$550. Основное видимое различие между ними заключается в размере экрана. Aspire 5735-4624 имеет 15,6-дюймовый широкоформатный экран разрешением 1366x768 пикселей, а 14,1-дюймовый экран Aspire 4730-4374 имеет разрешение 1280x800 пикселей. Обе модели имеют по 2 Гб памяти DDR2 667 МГц.

Источник: www.ixbt.com

ЗАХИЩЕНІСТЬ ВАШОЇ ЕЛЕКТРОННОЇ ІМПЕРІЇ
якість - підтверджена гарантією

2

роки гарантії
на батареї



5

років гарантії
на електроніку

Imperial — джерело безперервного живлення, яке поєднує в собі стильний дизайн та надійний захист вашої електронної імперії від найбільш небезпечних проблем в електромережі. Почувайтесь впевнено — Ваша Імперія захищена!



ТЕХНОАРМАРОК
МЕРЕЖА СПІВРІВНОВАЖЕННЯ ЕЛЕКТРОНІКИ

fireball

everest

diawest



Jaguar, Bateau bateau@ht.ua

Почти бесплатный сыр

Боевое крещение Ягуара в качестве спеца по «железу» прошло успешно. А вот насколько успешно с поставленными задачами справились новые бюджетные видеокарты от nVidia и AMD, вы узнаете из нашей статьи.

Подготовка Ягуара к выполнению ответственного задания в недрах ледяной пещеры Тес-Тлаб проходила в три этапа. Сперва пришлось подстричь нашему хаджиту когти, поскольку при виде жутких и суровых обитателей Тес-Тлаба он, как и всякий нормальный представитель рода кошачьих, поднимал дыбом шерсть и выпускал когти. Шерсть — ладно, фиг с ней. А вот когти... Не вовремя выпущенные когти могут запросто повредить тонкую технику, а за это по шерсти (которая дыбом) не погладишь даже такую неку, как Ягуар.

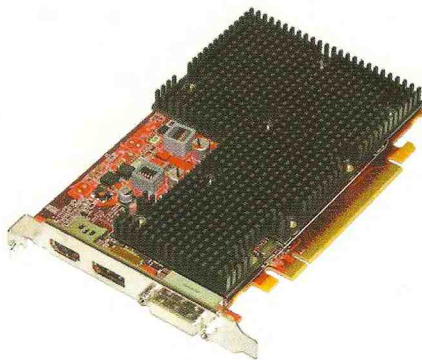
Вторым этапом было отучивание его от «кошачьего» умывания. По крайней мере, на то время, которое он должен был провести в Тес-Тлабе. Мороз там серьезный, поэтому язык мог запросто примерзнуть к шерсти. Ну а перед самой отправкой мы натянули на Ягуара кожаные штаны с пуховой подбивкой. В принципе, как кот, он бы там и так не замерз, но отучать кота от еще одного типично кошачьего ритуала (вы догадались, о чем я, верно?) было просто некогда.

Собственно, в теплых штанах, с подправленным маникюром и бутылкой молока Ягуар был отправлен в Тес-Тлаб с ответственным заданием — выяснить, бывает ли почти бесплатный сыр... То есть, можно ли по-человечески играть, имея в системе бюджетную видеокарту нового поколения, или нет.

Welcome back, ATI!

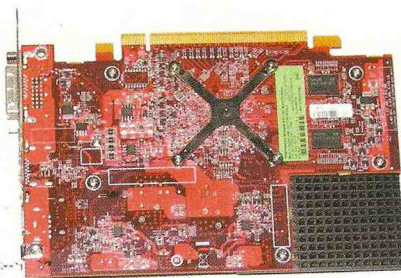
Так сразу и не припомнишь, когда в последний раз видеокарты ATI выигрывали по производительности у своих прямых конкурентов — серии GeForce. Конечно, во времена «волшебного» *Radeon 9500* (того, который «легким движением руки» превращался в *9700 Pro*), мегаразгоняемого *X800* и горячего, но зело шустрого *X1950* бывало всякое. Но с выходом *GeForce 8800 GTX* канадцы «забуксовали» надолго. Сперва мы почти год ждали ответа в виде *Radeon HD 2900 XT* (версии *XTX* так и не дождалась), затем бюджетных версий, потом вышла серия *Radeon HD 3000*, которая, по сути, была все тем же *2000-м*, только на меньшем техпроцессе и с более вменяемым энергопотреблением (да и драйверы к тому времени уже довели до ума). Но, по большому счету, это все были «догонялки» за все тем же *GeForce 8800 GTX* (а с версией *Ultra* могли тягаться только *CrossFire*-связки).

И вот, свершилось. Геймеры всей Земли получили видеокарты **Radeon HD 4850 и 4870**, которые на старте должны были стоить (и стоили!) 200 и 300 долларов соответственно.

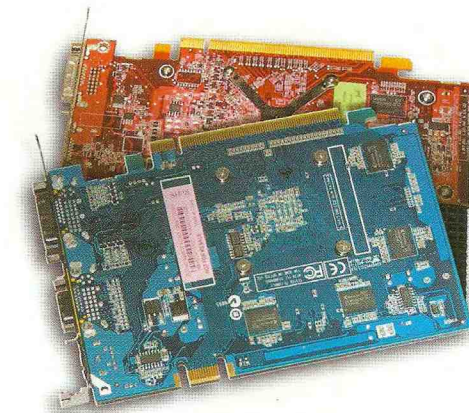


Radeon HD 4550 выглядит скромно, но очень аккуратно

Буквально за месяц до этого компания nVidia выпустила «десятью» серию GeForce, которая получила индексы из трех цифр и буквенное обозначение GTX, стоящее перед цифрами (видно, чтобы не путали со старыми моделями). **GeForce GTX 260 и GTX 280** на старте продаж стоили 400 и 700 долларов соответственно. Но буквально тут же вышли 4000-е Radeon'ы, и вдруг выяснилось, что компания AMD сделала не просто шаг вперед (как при переходе с *Radeon HD 2000* на *Radeon HD 3000*), а настоящий прыжок. По производительности новинки обеих компаний оказались если не равны, то вполне сопоставимы (в одних режимах быстрее AMD, в других — nVidia). А раз так, то ни один нормальный гей-



На обратной стороне Radeon 4550 осталось две микросхемы памяти, не накрытые радиатором



мер не смог бы для себя объяснить двукратную разницу в ценах.

nVidia отреагировала достаточно быстро, поэтому сейчас цены на свежие видеокарты этой компании условно адекватны. Почему «условно»? Да потому, что наши компании успели закупить видеокарт GeForce GTX по стартовым ценам, не подозревая о том, какую «подлянку» подкинет им AMD/ATI. В результате в Украине новый GeForce GTX 260 или GTX 280 вам в ближайшее время еще будут пытаться «впарить» по цене, завышенной чуть ли не вдвое. Тут даже самый отъявленный фанат nVidia глубоко задумается.

Сыр с плесенью?

Уже в который раз заведу свою привычную шарманку о том, что компьютер, который без особой натяжки можно считать игровым, сейчас можно собрать за очень небольшие деньги. Тут, конечно, важно сказать, что слово «собрать» является важным ценообразующим фактором — покупка готового системника аналогичной конфигурации может обойтись на 20–30 % дороже.

А что я считаю «игровым» компьютером? В МК №18 (522) я использовал в качестве тестовой платформы свою рабочую систему, которую «топовой» уж никак не назовешь. Заодно прикинем и стоимость сборки:

- материнская плата ASUS P5GC-MX/1333, на чипсете i945GZ — 50 у. е.;
- процессор Intel Core 2 Duo E4500, 2.2 ГГц, 2 Мб кеш, 800 МГц FSB — 135 у. е.;
- память Hynix DDR2-667, две планки по 1 Гб — 23 у. е.;
- HDD, DVD, периферия, корпус и блок питания — вместе еще 150 у. е.

В итоге, после нехитрых арифметических подсчетов получаем... 358 долларов. Поправьте меня, если где ошибся. Но вот такая получается сумма — без видеокарты. Видеокарта является темой для отдельной беседы, а пока быстренько пройдемся по остальным компонентам.

Материнская плата, безусловно, устарела. В данной системе ее возможностей еще хватает, но если рассчитывать на дальнейший апгрейд, лучше доложить 20–30 долларов и взять что-то на чипсете P35/45 или каком-нибудь nForce (чтоб SLI можно было забабахать, если уж сильно захочется). С другой стороны, socket LGA 775 свое уже отжил, поколение процессоров Core i7 (это те, которые

после Core 2) будет требовать другого разъема и других чипсетов. Так что расчет на апгрейд может быть двояким — либо заготовить «плацдарм» для более мощных процессоров нынешнего поколения, либо заплатить по мини-



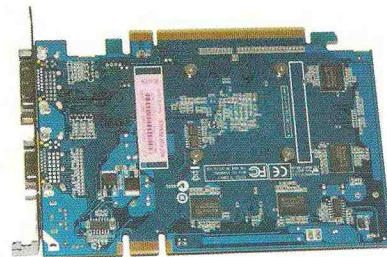
GeForce 9400 GT тоже собран аккуратно. Хотя зачем такой маленькой карте нужно ребро жесткости, я так и не понял

Поклонникам процессоров AMD (особенно тем, у кого есть материнские платы с сокетами AM2 и AM2+) тоже не стоит переживать. Для равной производительности Athlon 64 X2 должен иметь частоту примерно на 300–400 МГц выше, чем сравнимый Core 2 Duo. Но и цена у Athlon'ов ниже будет. А так для end-user'a разницы особой нет. Разве что Athlon'ы греются посильнее да гонятся похуже.

Память на 667 МГц — это уже, конечно, анахронизм. С другой стороны, 945-й чипсет быстрее не тянет, да и хватает такой скорости для игр в разрешениях ниже HD. 2 Гб объема — тоже разумный минимум (при нынешних-то копеечных ценах), а заодно и оптимум. 4 Гб если и могут понадобиться, то разве что в HD-разрешениях.

Блок питания на относительно честные 350 Вт справится с такой системой даже при условии установки GeForce GTX 260 (за 280-й не поручусь, а SLI и CrossFire точно потребуют более мощного БП, да и материнку покруче). Винт на 250 Гб за 60 долларов тоже проходит по классификации «дешево и сердито».

В результате я действительно не вижу смысла мириться с «тормозами» на системниках трехлетней давности. И не рекомендую «подтягивать» их установкой более мощных видеокарт. Физика и AI в современных играх становятся все «тяжелее», поэтому без быстрого процессора во многие свежие игры не



Что спереди GeForce 9400, что сзади — память не прикрыта охлаждением. Впрочем, разгонять ее все равно почти бессмысленно. Не тот класс

муму, чтобы потом одним махом еще раз поменять систему. Годика через два.

Процессор Core 2 Duo E4500 можно было бы назвать недостаточно быстрым для игровой системы, если бы он не разогнался до 2.7 ГГц без каких-либо шаманских плясок. Просто пошел в BIOS, поднял частоту FSB — и пожалуйста. Никаких регулировок напряжения, никакой возни с охлаждением. И для семейства Core 2 такой разгон — норма.

поиграешь. С другой стороны, за несчастные 350 долларов можно собрать компьютер, который потянет любую из ныне существующих игр. С одной оговоркой, да. В эту цифру не входит стоимость видеокарты. А тут как раз и начинается самое интересное...

Бюджеты бывают разные...

Если учесть, что GeForce 9600 GT и его прямой конкурент по цене Radeon HD 3870 показали себя достаточно производительными для любых игр в разрешении до 1280x1024 (минус Crysis на максималках), а их стоимость на данный момент держится на уровне 110–120 долларов, разговор

		Radeon HD 4550			GeForce 9400 GT		
		800x600	1024x768	1280x1024	800x600	1024x768	1280x1024
3Dmark'06	Shader Model 2.0	-	-	1286	-	-	1559
	HDR/SM 3.0	-	-	1416	-	-	1449
3Dmark Vantage	GPU Test 1	-	-	2,28	-	-	2,22
	GPU Test 2	-	-	2,91	-	-	3,05
Crysis	low	-	53,5	36,25	-	48,8	34,34
	med	35,7	25,5	17,1	29,67	22,36	14,77
	high	19,8	14,26	8,71	17,42	12,25	8,46
	max	-	-	5	-	-	3,97
Crysis: Warhead	low	-	49,5	30,55	-	47,15	33,76
	med	24,5	17,9	13,2	25,48	18,91	13,39
	high	12,26	9,1	6,41	14,08	10,1	6,96
SupCom: Forged Alliance	min	-	-	25,8	-	-	24,91
	med	-	-	15,2	-	-	11,16
	max	-	-	12	-	-	9,5
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky DX9	Low	25,04	19,5	14,7	21,5	23,5	14,01
	med	21,6	16,6	12,5	22,23	16,09	7,03
	high	21,6	16,2	11,7	20,34	14,24	4,88
	max	20	15,6	10,9	16,33	11,33	3,17
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky DX10	Low	19	15,3	10,8	26,7	19,51	13,9
	med	15,8	12,3	6,6	20,25	14,3	6,9
	high	13,5	8,6	5,1	16,9	12,1	4,57
	max	12,6	9,1	7,1	6,83	10,13	3,21
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky DX8		-	70,5	-	-	68	-
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					

ОВЕРКЛОКИНГ ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

Если вы еще ни разу не пытались разогнать свой **Core 2**, то стыд вам и позор! Это настолько просто, что грех не воспользоваться такой возможностью. И сейчас я быстро расскажу, как это делается.

Итак, главное запомнить одну простую формулу — частота процессора получается через произведение частоты процессорной шины на множитель процессора. Частота системной шины обычно указывается с учетом режима QDR (в 4 раза быстрее). Например, у меня штатно FSB=800 МГц. Но в BIOS'e (для моей платы это было подменю JumperFree Configuration) частота FSB обычно дается в «чистом» виде. То есть для меня FSB=200 МГц (они же 800 МГц в режиме QDR). Именно эти «чистые» мегагерцы мы будем гнать, и именно их надо множить на множитель (гхм... ну, термины такие, иначе не скажешь) процессора, чтобы получить значение частоты.

Множитель обычно «прописан» в процессоре и его верхняя граница зашита «намертво». Только для инженерных сэмплов и камней серии Extreme Edition изменение множителя в большую сторону может быть открыто («разлочено»). Поскольку инженерные сэмплы не продают, а «экстримы» обычно стоят бешеных денег, по множителю вы, скорее всего, свой Core 2 не разгоните. Так что вариант один — гнать частоту FSB.

Собственно, процедура к тому и сводится — зайти в BIOS, найти строчку FSB Frequency (или FSB Clock — разобраться несложно) и увеличить значение на 5–10 МГц. Загрузиться, запустить какую-нибудь ресурсоемкую игрушку (или тест 3Dmark), посмотреть, есть

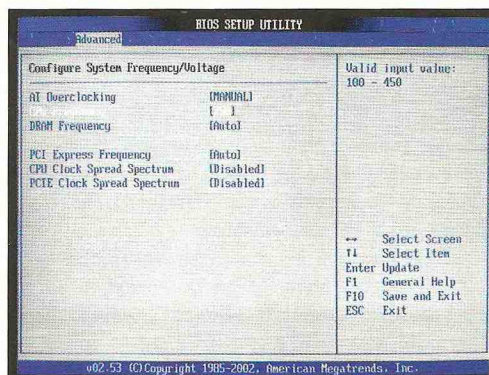
ли глюки. Если все нормально, операцию можно повторить. Параллельно при помощи утилиты Everest (или любой другой, какая нравится) надо поглядывать на температуру процессора. Для Core 2 Duo 60–65 градусов по Цельсию — это вполне нормально.

У меня разгон уперся в 250 МГц по FSB, а процессор из 2.2-гигагерцового превратился в мотор на 2,75 ГГц. При дальнейшем повышении частоты компьютер загружался, но запуск Crysis моментально приводил к перезагрузке. Так что пришлось оставить мечты о 3 ГГц...

Да, важный момент! При разгоне процессоров Intel надо учитывать и то, что к частоте FSB привязана еще и частота памяти. Не напрямую, через определенный коэффициент, но привязана. При FSB=200 (800) МГц моя память работала на 333 (667) МГц (соотношение FSB/DRAM=3:5). После разгона получилось FSB=250 (1000) МГц, а память — 416 (832) МГц. Если учесть, что моя память вообще-то рассчитана на 800 МГц, никаких проблем с работой на 32 МГц быстрее у нее и не могло возникнуть. Но если бы на ее месте стояла DDR2-667, проблемы могли бы появиться. Впрочем,

лечатся они тоже просто — понижением соотношения FSB/DRAM.

Напоминаю еще раз о том, что это самый простой и скромный вариант разгона, с которым у большинства из вас не будет никаких проблем (хотя, если что, я на себя ответственность за не беру 😊). Ну а о разгоне процессоров AMD поговорим в другой раз, когда ко мне в руки попадет подходящий системник. Там, в принципе, все очень похоже, но свои нюансы тоже есть.



Была FSB на 200 МГц, стала 250, и в результате процессор получился на 550 МГц быстрее

о недорогом варианте видеокарты для геймера можно было бы и закончить. Но бывает так, что свободной сотни в кармане нет, а поиграть охота. Пускай и не на максимальном качестве. Что ж, в таком случае можно попробовать low-end последнего поколения в надежде на то, что «замечательность» серии Radeon HD 4000 сохраняется и у видеокарт, которые стоят 59 долларов. Собственно, со стороны AMD в тесте участвует **Radeon HD 4550** — компактная бесшумная и холодная видеокарта, предназначенная для геймеров с очень скромным бюджетом.

В другом углу ринга поставим **GeForce 9400 GT**, который имеет те же 512 Мб видеопамяти, так же компактен, однако в референсном дизайне имеет активную систему охлаждения. Хотя на фоне процессорного кулера «вертушка» на радиаторе GeForce 9400 GT практически не слышна. Рекомендуемая цена этой видеокарты также равна 59 долларам, так что по этому параметру у нас полнейшее равенство.

Кстати, сейчас прикинул, с чем сравнить эту сумму... У меня за месяц примерно столько уходит на проезд от дома до работы и обратно. Нет, не на такси. На маршрутках и метро. Спасибо мировому кризису, нефтяным олигархам и нашему внеземному мэру...

К барьеру!

Результаты сведены в **табличку**, структура которой повторяет структуру таблички из прошлого номера. Только на этот раз состав игр-бенчмарков посерьезнее будет. Half-Life 2 и Gears of War на максималках (при 1280x1024) выдают более 30 fps, равно как и большинство прочих свежих шутеров (Call of Duty 4, Turok и так далее). В тесте остались только те игры, которые действительно бессовестно «жрут ресурсы». И как раз с играбельностью этих игр на бюджетных видеокартах и могут возникнуть вопросы.

Что ж, результаты налицо. Показатели 3Dmark'ов мы, как обычно, приводим скорее «для порядка», с реальными играми они связаны слабо. А вот дальше начинается интересное...

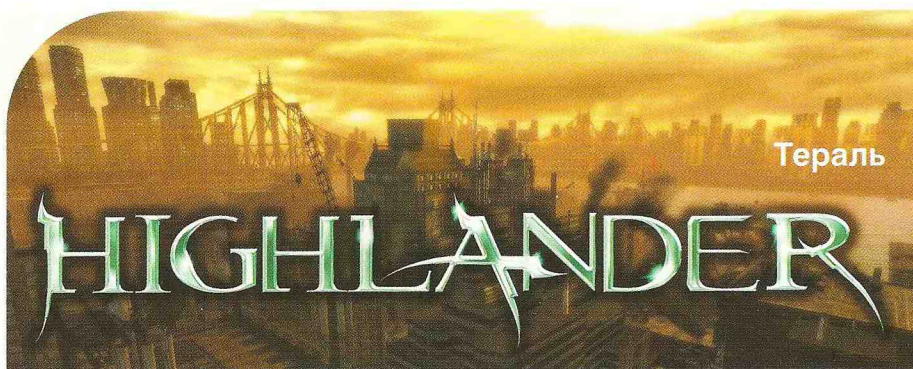
В Crysis на минимальных настройках можно играть на любой из видеокарт по 59 долларов (кстати, несмотря на заявленную оптимизацию движка Crysis Warhead, в среднем он все-таки работает медленнее оригинала). Насколько такая картинка отличается от средних и максимальных настроек, вы могли увидеть еще в прошлом номере МИКа. Средние настройки при 1024x768 обе видеокарты еще с горем пополам вытягивают, но на высоких (не говоря уже о very high) приходится рассчитывать исключительно на красивое слайд-шоу.

Supreme Commander: Forged Alliance, как обычно, при недостаточной производительности видеокарт тормозит что на высоких, что на средних настройках. Но на минимальных становится вдвое быстрее, показывая хороший играбельный фреймрейт. Другое дело, что выглядит игра при этом жутковато — бедному геймеру придется с этим смириться.

Больше всего озадачил *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*. С патчем 1.5.04 он только в разрешении 800x600 под рендером DirectX 9 смог выдать на Radeon HD 4550 играбельные (с натяжкой) 25 fps. В то же время GeForce 9400 GT под десятым DirectX оказался быстрее, чем под девятым! Очевидно, что тут не все в порядке. В первую очередь, конечно, с оптимизацией S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, а во вторую — с драйверами Radeon HD 4550 под DirectX 10.

В сухом остатке

Тот факт, что видеокарты за 59 долларов позволяют играть в современные игры хотя бы на минималках, несомненно, радует. Но компромисс получается слишком уж тяжелым, получать удовольствие от игр сможет только геймер с очень хорошей фантазией. Для поклонников технологичных шутеров и масштабных стратегий лучше все-таки насобирать вдвое большие деньги и купить видеокарту помощнее.



Ігри за мотивами культових фільмів завжди привертають увагу. І хоча часто-густо розробники просто спекулюють на розкрученому імені, все ж можна налічити багато вельми достойних проектів, пов'язаних з блокбастерами назвою та сеттінгом. А чого варто чекати від нового action-adventure за старим кінохітом? Отже, прошу, панове, — Highlander.

Гдаю, всі пам'ятають фільм 86-го **Highlander**, або ж «Горець». Схоже, культовість образу безсмертного воїна з далекої Шотландії живуча, як він сам.

Доказом чому є однойменна гра, котру з 2004 розробляють Widescreen Games під крилом поважних Eidos Interactive.

Лишитись мусить лише один

Грати будемо абсолютно новим персонажем — Оуеном Маклаудом (суворий, неголений холостяк, займається фехтуванням). Сюжет також досить опосередковано стосується оригіналу. Але обіцяють, що зустрінемо давню знайомих безсмертних. Дія охоплює аж двадцять століть, починаючи з античної Помпеї, де наш протагоніст працював гладіатором, аж доки місце роботи не знищило виверження Везувію. Він починає мандрувати і десь у IX сторіччі потрапляє до Шотландії. У країні диких горців йому видадуть клеймор, пізніше, десь в часи Середньовіччя, він потрапляє на гору Фуджі в Японії, де отримує катану. І так аж до сучасності.

І все це відбуватиметься у 18 локаціях, розташованих у абсолютно лінійному порядку, проходячи які, ми зустрінемо близько восьми

десятиків інших безсмертних, більшість яких доведеться залишити без такого привілею.

Впоратись з цим завданням нам допомогатиме, відверто кажучи, не надто багатий арсенал. Крім вже згаданих класичного важезного клеймору та витонченої катани ми матимемо два вигнуті короткі мечі шабельного типу, котрі Оуен чомусь називає гладіусами і любить носити по-македонськи (Twin Gladius). Техніка двообою кожним мечем різуче відрізнятиметься, і, певно, використовувати їх доведеться з оглядкою на нагальну ситуацію. Ну, а щоб битви були ще цікавішими та динамічнішими, нам будуть доступні різні унікальні можливості. Можна в оригінальний спосіб обеззброювати противників, наколюючись на їхню зброю. Можна удавати з себе провідник електрики та живий смолоскип. Стрибки з хмарочосів у цьому переліку — єдине не надто пригнучене за вуха.

Деякі можливості Оуен отримає лише після перемоги над черговим безсмертним. Відтіля голову, отримали силу — все, як в оригіналі.

Який вигляд це матиме?

Про геймплей наразі відомо не багато. Скорше за все, це буде щось на кшталт Devil May

Розробник: Widescreen Games
Видавець: Eidos
Локалізатор: 1C
Системні вимоги: не афішовано
Дата виходу: 2009 рік

Сру. Проходимо рівні, спілкуємося з NPC (Можливо спілкуємося, але заставки точно будуть), б'ємося і ще раз б'ємося з ворогами. Тільки комбо будуть не такими... Анімешними?

Про якість діалогів, режисуру роликів — говорити взагалі можна буде лише після виходу гри. Наразі існує один трейлер — обліт камерою основних локацій, під пафосний монолог героя. Має нормальний вигляд, та й пафос той не різке слух.

Нічого не відомо про здоров'я протагоніста, бо як можна убити людину з увімкненим god-mode? Позаяк проект мультиплатформенний, то регенерація життя — річ звична. У даному випадку ще й виправдана. У такому разі можна обмежити використання розрядів електрики та самопідпалів.

ЦІКАВІ ПОСИЛАННЯ

<http://www.highlanderthegame.com> — офіційний сайт гри

А за цією адресою: [http://ru.wikipedia.org/wiki/Горец_\(вселенная\)](http://ru.wikipedia.org/wiki/Горец_(вселенная)) на Вільній енциклопедії Вікіпедія міститься матеріал про всесвіт Highlander'a, до якого належать не лише 5 фільмів, але й теле- та мультсеріали, кільканадцять книжок та сила-силенна коміксів. Отже, незабаром й гра долучиться...

А от щодо графіки, у мене є серйозні побоювання. Вона доволі таки благоденна — не надто деталізовані моделі, вбогі текстури, і все це на движку UE3. Звичайно, за рік ще дороблять, покращать, але мало ймовірно, що картинка на той момент буде передовою. Хоча трагедії в тому немає. Якщо «Кризис» років через 10 морально застаріє, то це ще не означає, що на нього буде гидко дивитись ☹.

Хто бажає жити вічно?

Ну, а наостанок щось на зразок висновку. Передусім гра підкупляє своєю тематикою — все ж, як не крути, її розробляють за мотивами культового франчайзу. До того ж, що дуже приємно — гра не прив'язана до виходу чергової частини, і роблять її, на відміну від всьляких там Ironman'ів та Incredible Hulk'ів не кілька місяців, а ось уже чотири роки. Тож я більше схилиюсь до думки, що нас чекає хороша, або, як мінімум, якісна гра.

Отже, в активі — чотири епохи, різноманітні бої, використання особливостей безсмертного організму.

У пасиві... А нічого в пасиві, добрий я сьогодні ☺. Чекаємо.



Дія гри відбуватиметься як у минулому, так і в сьогоденні



Вирджин КЕМПЕР

Разработчик: Crytek Studios
 Издатель: EA Games
 Издатель на территории Украины: СофтКлуб
 Жанр: FPS
 Системные требования:
 • стандартные: P4 2,0 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 256 Мб видео
 • рекомендовано: Core 2 Duo, 2048 Мб ОЗУ, 512 Мб видео

Вышедший в прошлом году оригинальный Crysis наделал немало шума среди геймеров, не столько благодаря игровым достоинствам, хотя они имели место, — сколько из-за непомерных системных требований. И вот спустя год вместо полноценного продолжения разработчики предлагают нам небольшое дополнение.

Откровенно говоря, новость о выходе в продажу дополнения **Crysis: Warhead** стала для меня в некотором роде неожиданностью и поводом пристыдить себя как журналиста за то, что в последнее время я не так часто выделял себе небольшие промежутки в рабочем графике, дабы почаще интересоваться свежими фактами в новостных лентах игровых сайтов. Так получилось, что работа над новым дизайном, должным оформлением статей, и, конечно же, извечный поиск всякого рода мелочей во время верстки, безбожно поедающие рабочее время, попросту поставили меня в неловкое положение. Вести о том, что игра уже в продаже, пришли ко мне абсолютно случайно, от одного знакомого, который решил поделиться своими соображениями касательно проекта и, будучи свято уверен в том, что игру я уже давно прошел, поинтересоваться моими впечатлениями. Еще раз подавать себя с не самой лучшей стороны, как это было с материалом по первому Crysis'у (тогда, по всей ви-

димости, под влиянием названия игры, написание материала вызвало у меня неимоверный творческий кризис, который тянулся два номера подряд), поэтому пришлось в самый короткий срок раздобыть себе дистрибутив игрой и засесть за прохождение.

По старым следам новыми ногами

Основная фабула дополнения Warhead, не обращая внимания на так и неразгаданные тайны оригинального Crysis'a и оставляя позади все накопившиеся вопросы, предлагает совершить несколько шагов в обратном направлении от сюжетного финиша. Игроку вновь предстоит вступить в конфликт с инопланетной цивилизацией, предпочитающей не самую теплую температуру «за бортом», а также с корейскими супостатами, желающими раньше вашего добраться до заветных знаний и технологий чужих. Только на этот раз роль главного героя достанется другому члену элитного подразделения Раптор (Raptor), персонажу, гордо именуемому **Псих**. Помните, прак-

тически в самом конце, когда Номад попадает на авианосец, руководство сообщает ему, что его напарник по прозвищу Псих (Майкл «Psycho» Сайкс, если быть точным), сумел раздобыть и доставить на корабль ценный контейнер с одним из пришельцев внутри?

Собственно, именно эту задачу нам и предстоит выполнить в дополнении, а заодно и более подробно разузнать о том, что происходило на другой части острова, куда не удосужился заглянуть Номад.

С самого первого уровня девелоперы бросают нашего героя в самую гущу сражения. Аварийная посадка транспортника, засада, кругом стрельба, взрывы, кто-то из офицеров, перекидывая все военную канонаду, объясняет, что отряду необходимо отступить и перегруппироваться. Дальше, по приказу свыше, несемся сломя голову, не обращая внимания на свист пуль и грохот разорвавшихся снарядов. Попутно, на бегу, проходим мини-тutorial, читаем подсказки и вспоминаем, как пользоваться нано-костюмом... И вдруг на какой-то момент все куда-то пропадает, подгружается новый кусок локации, и мы видим перед собой до боли знакомую картину. Все тот же остров, все те же пальмы, домики из фанеры и жестяных листов, снующие в разные стороны корейские патрули. Такое ощущение, будто уже бывал здесь не раз, только следы разрухи после прошлого визита подлатали, а так практически идентично. Вопрос, а где, собственно, эти самые нововведения, которые должно содержать любое уважающее себя дополнение, остается без ответа до тех пор, пока в один из игровых



Первый босс. Большой, страшный, но скучный



Crysis Wars, еще один вполне веский повод купить игру

моментов не решаешь сменить старую добрую тактику маскировка-выстрел-маскировка на более приличествующий шутерам стиль прохождения.

Лично я вспомнил, как в оригинальном «Кризисе», сдуру выбрав максимальный уровень сложности, был вынужден чуть ли не половину всего игрового времени проползти на брюхе, обходя каждый третий патруль стороной. В этот раз все получилось совсем по-другому. Когда в поисках того самого драйва, за который, собственно, и ценим сам жанр шутеров, появляется желание нахрапом навалиться на очередную блокпост и со всей присущей любому боевику экспрессией устроить там настоящее побоище, игрок начинает понимать, что теперь это действительно возможно.

Не знаю, что сподвигло сотрудников Crytek'a немного подкорректировать баланс в сторону старого доброго FPS и сделать игру более простой или, как это сейчас принято говорить, казуальной, но должен заметить, получилось очень даже неплохо. Некоторые огрехи, слегка портящие впечатление от игры, правда, остались, но в целом девелоперам все же удалось немного «раструсить» игровой процесс, что, несомненно, пошло игре на пользу.

Если в первом Crysis'e после нескольких часов игры начинаешь понимать, что вся эффективность стартового ролика, демонстрирующего возможности костюма, не больше, чем красивый мультик, то Warhead четко показывает, что и сам игровой процесс позволяет подобные выкрутасы, пусть не со стопроцентной идентичностью, но все же позволяет.

Психологически полноценный Псих

Определенному оживлению подверглась не только геймплейная часть игры. Весьма порадовала и более усердная работа над персонажами. Должен заметить, что в свое время Номад как игровой персонаж меня немного разочаровал. Как по мне, чрезмерно ув-

лекшись основной сюжетной линией, девелоперы не совсем четко смогли проработать личность главного героя. Стандартный типаж, большая часть фраз шаблонны, а решения вполне предсказуемы, ну и, конечно же, намертво приклеена маска нанокостюма, кото-

ТАК У КОГО КРАСИВЕЕ?

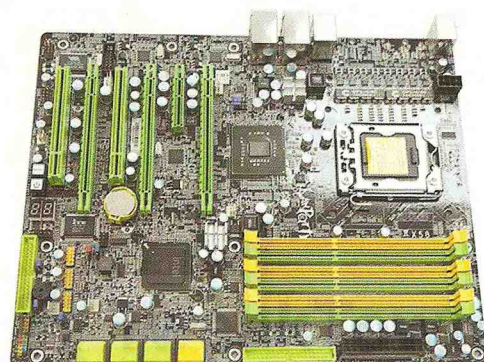
Пару лет назад холивор между поклонниками консолей и геймерами, хранящими верность платформе PC, был в самом разгаре. Основные аргументы вы и так знаете, не вижу смысла повторять их еще раз. Однако про иллюзорное графическое превосходство консольных игр над PC-шными все-таки вспомню (туда же, кстати, отнесем и физику, и AI, и открытые пространства).

Братцы PC-шники, вы и сейчас в состоянии за 600 долларов нафаршировать системник всем необходимым для того, чтобы **Crysis** пошел в High при 1280x1024! Xbox 360 от такой нагрузки загнулся бы сразу. Ну а максимальная планка производительности для нас, как известно, ограничена только нашими финансами.

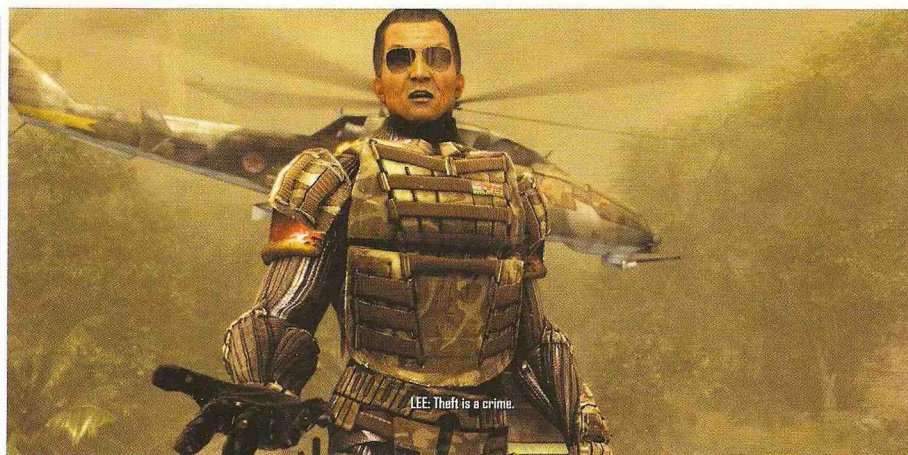
Сейчас весь IT-шный мир замер в ожидании выхода нового поколения процессоров Intel Core i7, в которых вернется знакомая нам по Pentium 4 технология Hyper Threading, превращающая четырехъядерный процессор в комбайн, работающий в восемь потоков. Впрочем, для игр это пока не очень актуально, нам и двух потоков хватает. Тем не менее первые «буглегерские» тесты показывают 15–40 % прибавки в скорости по сравнению с Core 2, работающим на той же частоте.

Задно с процессорами обновляется и вся платформа, а по Сети начинают бродить фотографии платы DFI X58 из легендарной серии LANParty. И если уж вам вдруг захочется поиграть в *Crysis Warhead* в разрешении Full HD при настройках Very High (Enthusiast), стоит присмотреться к этой плате повнимательнее. Сами представьте, какую систему можно собрать, имея в распоряжении сокет под Core i7, шесть (!) слотов DDR3 и три полноценных разъема PCI Express 2.0 x16 с поддержкой 3-way SLI и CrossFireX.

О цене пока тактично умолчим, тем более что рекомендации производителей в этом отношении мало чего стоят. Особенно в нашей стране. Но самые отчаянные уже могут разбивать копилки.



Если вам не хватит возможностей этой платы, то вы — маньяк



Главный злодей философски объясняет герою, что брать чужое нехорошо

рая даже в конце всей истории так и не открыла истинного лица главного героя.

Псих по сравнению с Номадом получилась более открытым для игрока, а соответственно, и более интересным. По крайней мере, после прохождения, немного поразмыслив и попутно прокрутив весь сюжет еще раз, можно сложить вполне четкий психологический портрет Майкла Сайкса.

Все новое — это...

К сожалению, на этом Crysis:Warhead как источник приятных нововведений иссякает. В остальных аспектах игра неизменно продолжает демонстрировать все то, что было наработано после выхода оригинальной игры. На протяжении нескольких игровых уровней игроку предстоит периодически принимать участие в погоне за заветным инопланетным грузом. Заслуживает внимания в этой всей беготне только преследование главного злодея по обледеневшему побережью, когда вам доведется пилотировать скоростной катер на воздушной подушке.

А ХВАТИТ ЛИ ВИДЕОКАРТЫ?

Несмотря на весь прошедший отрезок времени с момента выхода первого *Crysis'a* и появление с тех пор новых видеокарточек, проблема с подгоном оптимальной конфигурации, способной адекватно тянуть движок *Cry Engine 2*, выдавая при этом хорошее качество картинки, по-прежнему осталась. Конечно, по сравнению с тем, что было раньше, ситуация значительно упростилась. Видеокарты, «пригодные» для данной игры, немного подешевели, как, собственно, и другие компьютерные комплектующие того времени. Но, тем не менее, если вы желаете увидеть максимум качество, все же придется раскошелиться на небольшой апгрейд. У нас в редакции на неплохую разогнанную видеокарте **Radeon HD 4850** мне периодически приходилось понижать качество картинки, в противном случае обновленные эффекты взрывов, которые девелоперы сделали более зрелищными и реалистичными, вызывали периодическое подтормаживание системы, что, в свою очередь, немного портило общее впечатление от происходящего вокруг.

Если же картинка высокого качества вас не сильно интересует, то вполне можно обойтись старым добрым GeForce. 8600 или 8800GTX вполне должно хватить для поддержания нормального уровня FPS на средних настройках.

Остальные этапы гонок ничем оригинальным похвастаться не могут или, говоря проще, — это все уже пройденный этап. Утомительные поездки на местных разновидностях боевых автомобилей уже достаточно набили оскомину еще в первом *Crysis'e*. Поэтому очередная партия по мини-тиру из установленного на транспорте вооружения не вызывает ничего, кроме скуки и приступов зевоты. Штурмовать, преследовать, а потом еще и охранять поезд с контейнером от недоброжелательных инопланетян, по всей видимости, желающих освободить своего собрата из металлического холодильника и вернуть в надлежащую среду обитания, тоже занятие не из веселых. Да и вообще, захват или оборону движущегося состава давно пора вписать в тот же раздел, где в последнее время обитает босс-вертолет. Кстати, о боссах. В игре данный тип противников присутствует в двух экземплярах, один больше другого. Первый повстречается на пути нашего героя к моменту прохождения первой половины весьма короткой компании, второй же будет под-



В холодную погоду нанокостюм смотрится еще более стильно

ждать возле самого финиша. Как и в прошлый раз, для финального сражения разработчики приготовили нам еще один экземпляр экспериментального вооружения.

Основной же арсенал по сравнению с оригиналом пополнился парочкой смертоносных и даже немного читерских миниавтоматов, дабы внести разнообразие для любителей стрельбы «по-македонски». Также в общую оружейную компанию был добавлен шестизарядный гранатомет неимоверной силы и дальности поражения. Наличие хорошего запаса боеприпасов к данному оружию позволяет устраивать настоящую бомбардировку, нанося огромные повреждения как земным, так и инопланетным представителям враждующей стороны.

И все же...

...И все же, несмотря на весьма основательные подвижки в сторону динамичности игрового процесса и более детальную работу над персонажем, налицо попытка компании Crytek «заморить червячка» до момента выхода второй части игры. Дополнение получилось слишком коротким (не больше шести часов чистого игрового времени, даже на высоком уровне сложности), а главное — оно рассчитано исключительно на фанатов или хотя бы тех, кто играл в оригинал. Человек, только начавший познавать мир *Crysis'a*, моментально озадачится немалым количеством вопросов, главным из которых непременно будет «А что здесь вообще происходит?».

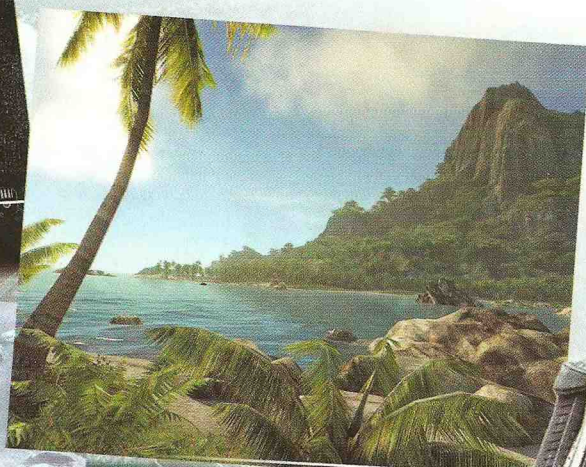
Помнится, в *Crysis'e* остался еще один персонаж (по имени Пророк, если не ошибаюсь), чья история пребывания на острове также осталась неизвестной... В скором времени нас ожидает еще один аддон?



Мы тигрики — мы затаились



Живыми из вагона не вышел никто

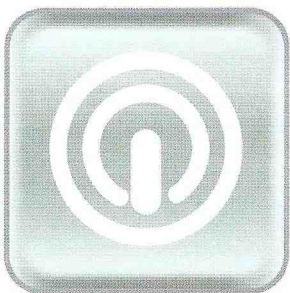
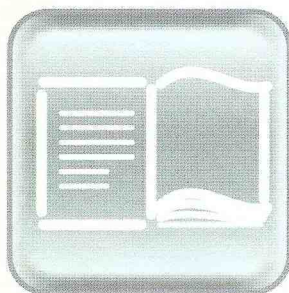
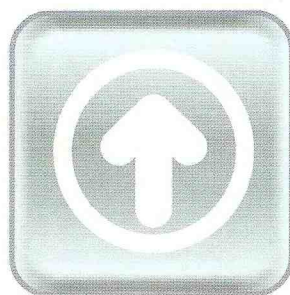


А говорят — тропики нынче не актуальны



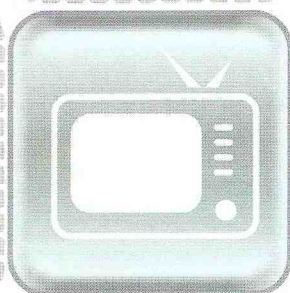
ЦЕНТР ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ АДАПТАЦИИ

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



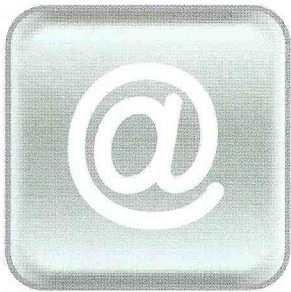
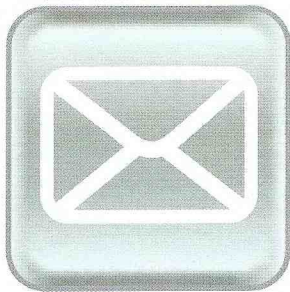
- гарантированное трудоустройство по результатам тестирования
- сертификат

**Узнайте все подробности
прямо сейчас!**

Тел: 8 (067) 508-21-13

e-mail: cpa@s4.com.ua

www.s4.com.ua/marcom



Ярослав ПЕТИК

NIKOPOL

SECRETS OF THE IMMORTALS

Разработчик: White Birds Productions
Издатель: Got Game Entertainment
Жанр: adventure
Системные требования: Процессор P 4 1.7 ГГц, 512 Мб ОЗУ (1024 Мб для Microsoft Windows Vista), 3 Гб свободного места на жестком диске, 128 Мб видео

В своей новой адвенчуре культовый разработчик Бенуа Сокаль впервые использует чужой мир. В данном случае Вселенная взята из французского (тоже культового) комикса — впрочем, это не так удивительно, как может показаться на первый взгляд. Ведь как раз в среде европейских художников Бенуа начинал свой творческий путь.

*I wish I could be
Perfectly free*

© Immortel Ad Vitam OST

Началось все с того, что французский художник боснийского происхождения Энки Билал (*Enki Bilal*) выпустил в свет **La trilogie**

Nikopol — графический роман-трехтомник, повествующий о мрачном мире недалекого будущего, где власть над земным шаром поделена между тоталитарными режимами, религиозными сектами и транснациональными корпорациями. Ваш покорный слуга, который читает этот комикс параллельно с написанием статьи, вынужден признать, что, несмотря на его предубеждения по поводу комиксов как таковых, Никопольская трилогия художественной ценностью определенно обладает. Гротескно,

с юмором, где-то почти абсурдно, но как раз из-за этого — интересно.

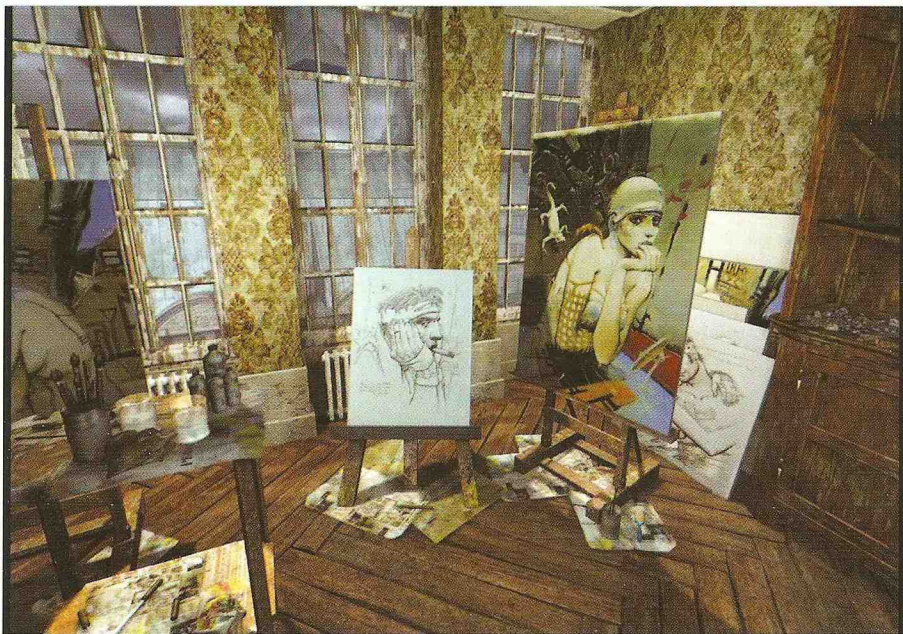
В 2004 году выходит фильм «Бессмертные: Война миров». Кино получилось сложное для восприятия среднестатистического зрителя — прежде всего, потому что было произведено в Европе. Отсюда — мизерный бюджет и отсутствие жесткого продюсера, который бы порезал сюжетное дерево, сделал его удобоваримым для широких потребительских масс. А так Энки с товарищами попытались втиснуть как можно больше от оригинала, а в плане дизайна так вообще разошлись на полную катушку — в итоге имеем следующее. В конце двадцать первого столетия над Нью-Йорком возникает огромная пирамида — судя по всему, космический корабль инопланетян. Все попытки войти в контакт бесполезны. Примерно в то же время посреди города появляется так на-

зываемая зона вторжения — по сути, проход в параллельные миры. Она немедленно огораживается войсками, из попытавшихся и проникнуть в зону вторжения и даже просочившихся сквозь кордоны живым не возвращается никто. Добавляем сюда еще и корпорацию «Евгеника», занимающуюся запрещенными генетическими экспериментами и по сути контролирующую официальное правительство. А теперь представьте: огромный футуристический город, заселенный киборгами, мутантами, пришельцами из других миров и просто уродами. Говорят, гримеру приходилось работать почти с сотней персонажей одной только массовки. Что с самого начала поражает, так это окружение. Можно сказать, что это как раз тот случай, когда играет сцена. Огромный мегаполис а-ля «Пятый Элемент», шикарные офисы корпорации, злачные места низших округов. Осведомленный человек найдет десятки ссылок на классику фантастического жанра — на произведения Дика, Гибсона.

Главная героиня — синеволодая девушка Джил — протееже таинственного странника между мирами, Джона. Главный герой — одиозный политический диссидент, в которого вселяется древнеегипетский бог Гор. Последнего коллеги по небесной канцелярии приговорили к смерти, и у того есть семь дней для того чтобы оставить по себе потомство... На самом деле сюжет фильма был просто нарезкой из всей длинной истории романа Билала. Отсюда некоторая перегруженность деталями и персоналиями и, на первый взгляд, отсутствие логики.

Добавим сюда и нестандартные производственные решения создателей фильма — большая часть «Бессмертных» создавалась при помощи «зеленого экрана», то есть все интерьеры и ландшафты наложены компьютером. И не только окружение — Гора, к примеру, играл чернокожий атлетически сложенный актер, затянутый в зеленое трико. Более того, половина персонажей — трехмерные модели, причем, скажем так, не особо высокого качества анимации; все-таки 2004 год.

В общем, от такого изобилия сюжетных линий и новаторств волей-неволей идет кругом голова, и примерно на середине фильма мне пришлось нажать на «стоп», чтобы откинуться в кресле, выпучить глаза и задать вполне резонный вопрос: «Что это?». Переведя дыхание, я уже с опаской нажимаю на «Play», ожидая вторую часть фильма, которая должна была завершить мое мне-



Знакомые лица...

КТО ЭТО СДЕЛАЛ?

Энки Билал — французский художник и режиссер. Родился в 1951 году в Белграде. В 1960 году переезжает в Париж, но жизнь в Восточной Европе оставляет в его сознании неизгладимый отпечаток и позднее влияет на его творчество. Во Франции он встретил Рене Госцини — знаменитого автора комиксов, «отца» Астерикса и Обеликса. Начинает публиковать графические новеллы. Серьезную известность ему принесла Никопольская трилогия. В фильмографии Билала четыре картины: *Bunker Palace Hotel* (1989), *Tukho Moon* (1996), *Immortel (Ad Vitam)* (2004), *CineMonster* (2007). Консультировал Сокаля и команду при создании Никополя-игры, в данный момент является ведущим арт-дизайнером игры *Beyond Good and Evil 2* (!).

Бенуа Сокаль — бельгийский автор графических новелл и разработчик компьютерных игр. Родился в 1954 году в Брюсселе. Первым девелоперским опытом был *Amerzone* (1999). Мировую известность принесла вышедшая в 2002 году *Syberia*, и по сей день входящая в золотой фонд игростроения. Эта и все последующие игры Бенуа были адвенчурами: *Syberia II* (2004), *Paradise* (2006), *Sinking Island* (2007), *Nikopol* (2008). Готовятся к выходу: *Aquarica* (2008), *Last King of Africa* (2008).

нии о нем как о неудобоваримом винегрете и... Вижу моменты, после которых понимаю, что многочисленные рецензенты Интернет-изданий, посвященных фильмам, наваявшие кто ироничные, кто гневные, а кто откровенно издевательские отчеты по «Бессмертным» — люди, достойные сочувствия. Потому что это люди лишенные чутя, а следовательно, лишенные и вкуса. Ну как, как можно называть Энки плохим режиссером после момента с Джоном, сидящим в кресле посреди космической пустоты?! А их критика даяка? «Смешной монстр». А он не должен был быть страшным? Это вообще не монстр, монстры они в аркадах, а в кино — персонажи.

Впрочем, распинаться на тему фильма можно еще долго, но совершенно бесполезно. Те, кто могут, поймут все сами, а те, кто не могут, в лучшем случае пожмут плечами.

И вот, становится известно, что по Никопольской трилогии разрабатывают игру. Адвенчуру. Как вы думаете, кто взялся за нелегкую задачу переноса уникальной атмосферы билаловской суровой антиутопии на наши с вами мониторы? **Бенуа Сокаль.**

Да и где это слыхано — целых два кандидата на одни выборы?
© солдат Святой Миссии

Если фильм был выжимкой из всех трех томов комикса, то сюжет игры кратко и более-менее достоверно пересказывает первый том. Главный герой — Альсид Никополь, сын того самого Никополя. Обоим, кстати, Энки дал имя в честь города Никополя, того самого Никополя в Днепропетровской области — герой виделся ему человеком из Центральной Европы, и для того, чтобы не мучаться с подбором подходящего имени, он просто открыл атлас и выбрал первое понравившееся название.

Действие происходит в 2023 году. Мир сильно изменился после двух ядерных войн — повсюду эпидемии неизлечимых болезней, голод и войны. Париж — город-государство под властью Святой Миссии, возглавляемой диктатором-пророком Шубланком. Город разделен на два округа — первый для богатых, второй для всех остальных. Все здоровые женщины, способные рожать, содержатся в специальных клиниках в первом округе, и восемьдесят процентов младенцев воспитываются как свежее пушечное мясо для армии Парижа.

Альсид-младший, который помимо занятий запрещенным в Париже искусством, состоит в оппозиционной секте евангелистов,

получает уведомление от своего куратора, что скоро ему предстоит выполнить свое первое задание для организации.

События развиваются стремительно, все сюжетные ниточки ведут к двух знакомым персонажам — Никополу старшему и вселившемуся в него Гору.

Дискретное перемещение, возможность обзора на 360 градусов — **Nikopol: Secrets of Immortals** представляет собой классическую адвенчуру от первого лица. К сожалению, никакого полностью трехмерного окружения мы здесь не увидим; тем не менее, с точки зрения дизайна, игра — шедевр. Стиль — вот краеугольный камень игры. Атмосфера разлагающегося мегаполиса ощущается еще с игрового меню и не отпускает до самых финальных титров. Трещины второго округа, подпольное христианское кладбище в бывшем супермаркете, военный форт, захваченный огромной медузой с альфы Центавра, Елисейский дворец — вот неполный перечень живописных мест, в которых нам придется побывать. Грязные клоаки, заселенные большими и фанатиками, чистые коридоры правительственных зданий с холодным освещением, по которым печатают свой размеренный шаг солдаты диктатора... Но, пожалуй, самая сильная локация — первая, квартира подпольного художника. Мастерская тут же, в соседней комнате. Везде незаконченные картины, на стенах трещины, в зеркале ванной давно ничего не видно... если фильм напоминает о классике киберпанка, то на первых минутах игры моей первой мыслью было — «1984». Тотальный контроль над всеми сферами жизни, запрет искусства как такового, пропаганда и наглядная агитация, а вместо портретов Большого Брата — изображения диктатора-пророка. Тем не менее, меня позабавили выборы и связанная с ними диктаторская пиар-компания.

«Не забудьте проголосовать на выборах. Напоминаем, что неявка на избирательные участки карается военным трибуналом».

«Голосуйте за Святую миссию. Напоминаем, что правительство выдает дополнительные билеты на питание своим приверженцам».

Мне одному так показалось, или здесь есть даже некая сатира на сегодняшние реалии?

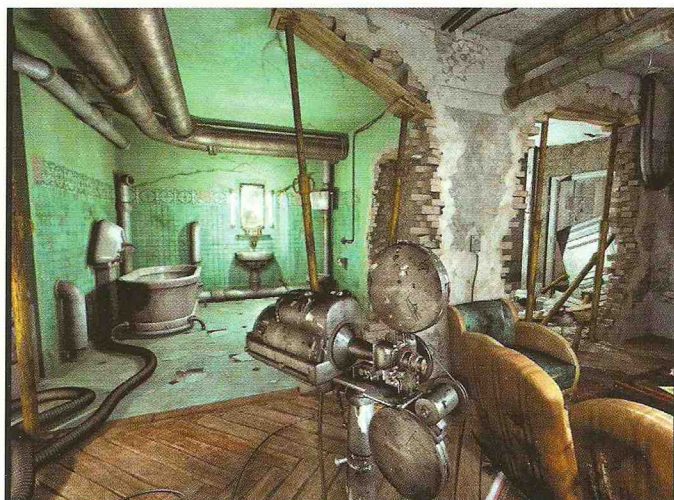
Неплохими вышли и NPC, хотя в игре их раз-два и обчелся.

И приятных людей (как впрочем, и нелюдей) среди них вы не встретите.

Декламация довольно таки мрачных поэм — любимое занятие Никополя старшего — демонстрируется и здесь. Финальный стих просто потрясающий.

«Никополь» — очень короткая игра, часов десять максимум. Кроме того, он изобилует комиксными вставками — что только усиливает впечатление того, что ты смотришь интерактивный фильм.

Загадки достаточно просты (особенно по сравнению с другими представителями жанра), за всю игру было два или три момента, над которыми пришлось действительно подумать. Много нарека-



Это не свалка, а дом творческого человека

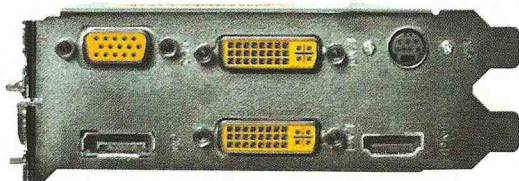
РАСПЛОДИЛОСЬ, ПОНИМАЕШЬ...

Игры Бенуа Сокаля никогда не были особо требовательными, однако всегда отличались отличной графикой и дизайном. По-хорошему они так и просятся на большой экран (не в том смысле, чтобы их экранизировали в Голливуде, а просто — на экран домашнего кинотеатра... хотя экранизация тоже не помешала бы), и тут у рядового геймера может возникнуть небольшое затруднение.

Пару лет назад вопрос подключения компьютера к телевизору решался просто — через S-Video переходник. Но для высоких разрешений этот интерфейс не подходит, поэтому выбор сводится к современным **DVI** (некоторые телевизоры имеют этот «мониторный» разъем), **HDMI** и **Display Port**.

Самым распространенным пока что является HDMI, о котором вы уже, наверно, слышали много раз. Его главное преимущество перед DVI заключается в том, что кроме изображения по одному проводу передается также и звук. Но Display Port обладает теми же преимуществами и постепенно внедряется в телевизоры и мониторы (подробности можно почитать тут: <http://en.wikipedia.org/wiki/DisplayPort>). Если на видеокарте есть выход DVI (а он там обязан быть ☺), то при помощи переходника можно будет подключить ТВ с входом HDMI.

А вот для Display Port желательно обзавестись видеокартой с соответствующим выходом. Например, *GeForce 9600GT Palit Sonic HDMI Display Port* или *Zotac 9600GT ZT-96TES3D-FSP-512D3*. Последняя оснащена вообще всеми портами, которые только можно представить на видеокарте, так что какой бы телевизор вы не собрались к ней подключать, проблем с совместимостью не будет.



Набор интерфейсов универсальной GeForce 9600 GT от ZOTAC гарантирует совместимость со всеми телевизорами, проекторами и плазменными панелями

ний вызывает их нелогичность — но лично мне эти нападки кажутся необоснованными. Большую часть игры проходишь, не включая абстрактного мышления, в остальных случаях помогают умные и своевременные подсказки. Конечно, традиционного пик-

сель-хантинга никто не отменял, но я, человек с минимальным опытом, смог пройти игру, ни разу не заглянув в солюшен.

Единственные, кто будет откровенно разочарован «Никополем» — те, кто ожидают внятного сюжета. В комиксе, основным дей-

ствующим лицом был как раз Никопол-старший, а его сын появлялся чисто эпизодически, поэтому в игре большинство сочных моментов романа — как то: кровавый хоккейный матч или выборы — выпущены. Из-за этого человеку, незнакомому с оригинальными комиксами, будет очень трудно понять, откуда взялся робот ХВ2, что за недавняя попытка переворота будоражит солдат Шубланка или что за скандал произошел на хоккейном матче без правил с братско-вражеской коммунистической Чехословакией.

Кроме того, в первом томе не было никакой Джил, так что фанатов синеволосой странницы между мирами тоже ждет некоторое разочарование.

Если уж речь зашла о минусах — то никакого даяка мы в игре тоже не увидим. Но совсем без инопланетных тварей не обойдется.

Музыка в игре достойная. Помнится, саундтрек — одна из первых вещей, которые впечатлили меня в фильме. А финальная песня вообще стала одной из моих любимых. Не мрачные, но отнюдь не жизнерадостные футуристические музыкальные темы сливаются с игровым процессом.

Официальная русская локализация тоже не подкачала. Диалоги написаны литературным языком, и даже задача с расшифровкой записки переведена вполне адекватно.

Остается сказать, что я очень надеюсь на продолжение, хотя прямых указаний на то, что оно предполагается, не было. Тем не менее, остаются еще два тома романа, и хотя концовка игры чуток расходится с концовкой комикса, заветная ниточка повествования оборвана не была.

* * *

*New dream is born
New freaks has come
© Immortel Ad Vitam OST*

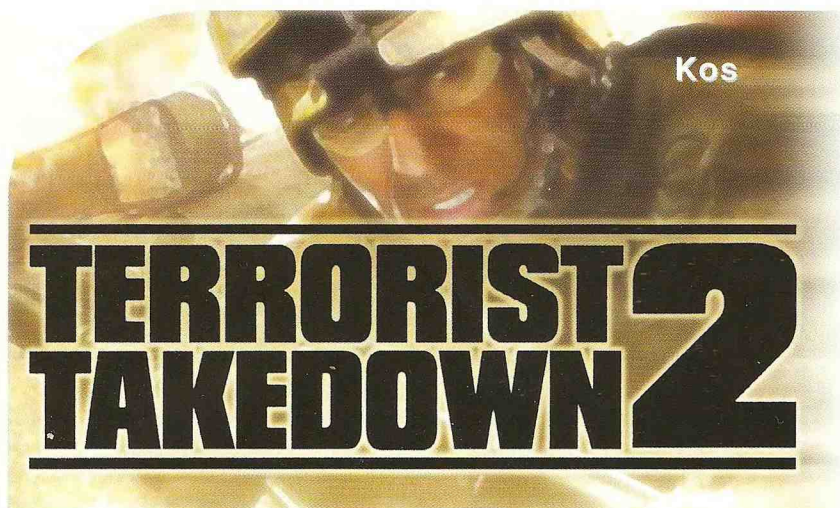


Что-то не похож ты на святого

Игра стоит того, чтобы ее купить. Правда, перед этим, во избежание культурного шока, стоит почитать комикс, благо он не такой уж длинный. А если понравилось — посмотреть фильм. Именно в таком порядке. И лишь потом браться за игру. Также «Никопол» рекомендуется к приобретению всем любителям красивого в играх и фанатам адвенчур от Бенуа Сокаля в частности. Впрочем, последние наверняка уже купили игру и наслаждаются без чьих-либо советов. Это приятный, недлинный и красивый квест от первого лица со своим уникальным визуальным стилем и необычным сюжетом.

Отличный дизайн, не слишком сложные, но и не элементарные загадки. Хороший саундтрек, красивые комиксные вставки. Пара интересных вечеров обеспечена.

Плющимся и морщащим носы стоит напомнить, что как раз с неприятия нового и с догматичного мышления начинаются всякие Шубланки.



Разработчик: CITY Interactive
Издатель в СНГ: Новый диск
Жанр: FPS
Системные требования:
✓ минимальные: Процессор 1,7 ГГц; 1 Гб ОЗУ; 64 Мб видео; 3,2 Гб на жестком диске
✓ рекомендуемые: Процессор 2,4 ГГц; 1 Гб ОЗУ; 256 Мб видео; 3,2 Гб на жестком диске

Очередная игра про очередной отряд очередного спецназа, который в очередной раз борется с очередной напастью в лице очередного мирового терроризма. ☺

Спецназ и его похождения — неисчерпаемый источник вдохновения для гейм-девелоперов. Именно из этого источника и питается польская команда **CITY Interactive**, ежегодно выдающая на-гора по шутеру «про спецназ». Малобюджетная серия **Terrorist Takedown** так и не смогла снять народную любовь, но разработчики решили съезжать с накатанной колеи, создав, наконец, полноценный сиквел. Удастся ли ему превзойти предшественников и стать открытием в жанре? Что ж, разберемся...

* * *

Начнем, пожалуй, с одиночной кампании. Как и в предыдущих частях, в **TT2** сюжет завязан на диверсионной операции, проводимой в глубоком тылу противника. Мы перевоплощаемся в российского спецназовца (почему-то экипированного и вооруженного по стандартам НАТО), отправленного в одну из ближневосточных стран (здравствуй, *Call of Duty: Modern Warfare*!) для спасения захваченных экстремистами заложников. Неоригинально. **TT2** поначалу захватывает, однако уже на втором-третьем уровнях игрока одолевает скука — в основном, из-за однообразных зада-

ний («прорвись», «зачисть», «взорви») и коридорных локаций. Ближе к середине игры сценаристы потчуют нас «крутой интригой» о предательстве, которая своей неуместностью портит впечатление от и без того слабого сюжета. Всего же игра состоит из 8 уровней, на протяжении которых мы уничтожаем местных террористов. В этом нам помогает довольно скудный арсенал из 12 «стволов», типичных для игр подобной тематики, и почти бесполезного ножа. Среди всего этого «многообразия» мы не встретим чего-нибудь ультимативного вроде пулеметов, базук или огнеметов — в **TT2** бал правят разномастные штурмовые винтовки; также доступны осколочные гранаты, без которых, впрочем, запросто можно обойтись. Особо яркие эмоции вызывает глюк, при котором постоянно исчезает оружие поверженных супостатов — приходится беречь каждый патрон.

Не особо приятное впечатление вызывает и реализация обещанного разработчиками «максимально приближенного к реальности ИИ». Враги постоянно пытаются повторить подвиг Матросова, что вкупе с их «резиновостью» (шутка ли, но для успокоения одного из гуттаперчевых террористов пришлось ист-

ратить почти полжизни для «АК»!) доставляет много неприятностей. В **TT2** мы не увидим сложных тактических схем, осуществляемых противником — враг берет числом, но никак не умением. Проблема с ИИ коснулась и наших товарищей — в тех нескольких миссиях, где они есть, толку от них нет: их хватает лишь на то, чтобы созерцать избивание главного героя превосходящими силами врага.

Описанная выше трагикомедия происходит на тесных улочках арабского городка, заботливо отрисованного движком **Jupiter EX**, знакомого нам по трилогии **F.E.A.R.** Доброго слова заслуживают негловкая физика и анимация смерти с элементами rag-doll. С технической точки зрения игра выполнена очень даже неплохо, однако изредка все же выделяет мелкие пакости вроде вылета в систему при загрузке последнего чекпоинта.

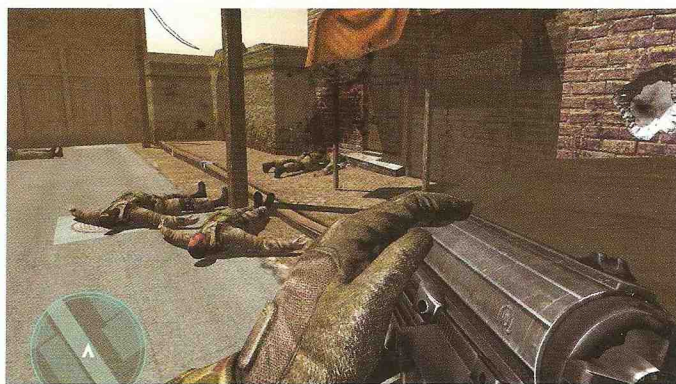
TT2 можно было бы простить скучную и невыразительную одиночную игру, если бы у нее был достойный мультиплеер — но, увы, разработчики оставили нам лишь три режима — стандартные deathmatch, team deathmatch и flag capture.

* * *

Подводя жирную черту, мы приходим к неизбежному и безрадостному выводу — **CITY Interactive** упорно продолжает наследовать громкие проекты, бессовестно эксплуатируя чужие идеи: если первые части ориентировались на серию *Soldier of Fortune*, то из-за сиквела отчетливо выглядывают уши *CoD4*. Как результат — вместо обещанной нам первоклассной игры мы получаем (в который раз уже!) второсортный «шутыр про спецназ», вобравший в себя все существовавшие штампы и не привнесший ровным счетом ничего нового в побитый молью жанр.



В такой игре — и без босса-вертолета?..



И тишина...

Shrike, KAYD

Алмазный меч, Деревянный меч

У литературной саги о двух мечах на просторах бывшего СССР достаточно поклонников самого геймерского возраста, чтобы игра по ней, «не особо напрягаясь» ☺, стала хитом. Справились ли разработчики со своей задачей?

*«Когда Два Брата обретут свободу,
наступит конец времен»
Iaienne Мудрая, Видящая народа Дану
«Чтоб я, да еще раз...»
Shrike*

Право же, зря вы это читаете. Если вы читаете эти строки, то либо вы читали Перумова, но не видели, что (или даже ЧТО) создали по его произведению. Или вы не читали книгу и не играли в «АМДМ», но вам все же интересно, что оно такое. Или вы надеялись, что **Primal Software** выпустила в мир что-то, по меньшей мере не хуже, чем «Волкодав: месть Серого Пса», но не знали, что компания пре-

кратила свое существование до выхода игры, и заканчивала «Алмазный меч» уже **Quant Games**. Или вы играли, но не читали первоисточник, поэтому вам просто непонятно, что там вообще к чему, и откуда все повывалилось (я такой — прим. KAYDa). Либо же вы читали, играли, и теперь вам просто интересно... просто интересно.

* * *

*Если я буду проходить мимо очередной
игры «по лицензии» — скорее всего,
пройду мимо...*

Честно говоря, я (и, вероятно, не один я) думал, что немножко изменять и дополнять сюжет оригинальной книги/фильма — это пло-

Разработчик: Primal Software/Quant Games

Издатель: 1C

Жанр: action/RPG

Системные требования:

• **минимальные:** процессор 2.4 ГГц, 1 Гб ОЗУ, видеокарта ATI Radeon 1600 256MB или GF 6600 (шейдеры 2.0 и MRT).

• **рекомендуемые:** процессор 3 ГГц, 1.5 Гб ОЗУ, видеокарта ATI Radeon 1800 256MB или GF 7800 GT (шейдеры 2.0 и MRT).

хо. Видимо, Primal подумали так же и оставили сюжетную линию вообще без изменений, только лишь обрубив все лишнее (да и много нужного тоже). Только вот в реальности это выглядит весьма... к-хм... странно. И, видимо, потому в руководстве пользователя есть очень веселая строчка: «чтобы больше узнать о персонажах, Мечах и прочих событиях, рекомендуем таки прочесть книгу». И ладно бы все первым делом лезли читать этот самый мануал, а не только тогда, когда возникают какие-нибудь проблемы. А теперь представьте, что вы сели играть и назло всем все же не ознакомились с первоисточником... Есть Фесс (кто такой, зачем такой, откуда вообще взялся?), посланник Серой Лиги (что она такое — бог его знает), выполняющий задание по преследованию адепта Красного Арка (из всего этого понятно только про преследование). Потом эпизодически мелькают другие эпизоды из книги (если вы ее читали, ага), и заканчивается все традиционным глобальным мордобоем.

А еще почему эльфы с гномами рубятся? Они же вроде вместе против людей?.. В общем, цитируя бессмертных Колобков: «Ничего не понимаю!» ☺

Собственно, и способ подачи сюжета тоже не отличается особой оригинальностью: история порционно выдается в виде стилизованных под книжные набросков (привет, «Не время для драконов»!), роликов на движке игры и текстовых врезок между миссиями.

* * *

«— А это что у вас? — А это ролевая система! — Правда? А почему такая маленькая? — Ну, дык, она вырастет!»

Ролевая система, да. Как бы вам сказать... это лучше не видеть. Это такая штука, что она как бы есть, но ее как бы нет. Если вы надеялись самолично раскидать параметры — забудьте. Весь ролевой придаток (самое подходящее к этому слово) заключается в том, чтобы выбрать при левел-апе очередной талант (о которых немного ниже). И все! Да и с параметрами у Фесса не густо — два основных (жизнь и энергия) и штук пять второстепенных. Из них повышаются только вторичные, при помощи амулетов и колец.

Облегчить жизнь Фессу могут магические камни, которые дают временные эффекты типа неуязвимости или призыва помощника. Их,



Рыжих гномов не любит даже Фесс

впрочем, насчитывается тоже разновидности четыре, причем экипировать можно только два. Бывают они трех размеров — от маленького до огромного. И, как в случае, когда размер имеет значение — чем больше камень, тем больший бонус он дает. Ну и куда же без вездесущих бутылочек, восстанавливающих жизнь и энергию.

Видимо, привнести хоть какое-то подобие ролевого элемента призваны таланты, разбитые по трем веткам: ассасин, воин и маг. Причем Фесс — зверский мультикласс! Постепенно овладев всеми профессиями (четко по сюжету!), мы сможем поменять текущую в укромном уголке — а со временем и вообще в бою. Эх, как можно было бы развернуться... Но тут пришел Дэвид Лень и все скукожил. В итоге имеем по пять талантов на класс (еще одно умение дается сразу с классом) плюс пара усилителей чего-нибудь. Хотя, половину талантов выбираешь только потому, что этих самых очков таланта просто девать некуда. Все равно к концу игры (особенно если заморачиваться с истреблением монстров) прокачать можно все.

Еще когда информация по игре только начинала появляться, среди стандартных обещаний «все будет просто зашибись» внимание общественности привлекла фраза про «боевую систему жестов: тип применяемого удара или заклинания зависит от траектории движения мыши». Поскольку в играх такая фишка встречается весьма нечасто, то стало даже немного интересно, во что это выльется после релиза. А получилось нечто следующее: сначала у Фесса есть целых два удара — один обычный и один супер. По мере развития способностей появляются и другие удары, типа «кровоточащей раны», сбивания с ног и им подобных. На практике это выглядит следующим образом — нужно зажать обычный удар и дернуть грызуна в одну из четырех сторон. И все бы ничего, если бы на выполнение этих ударов не тратилась энер-

КОНСПИРАЦИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО!

Прогнозы по поводу светлого будущего продаж ноутбуков в Украине сбываются — последние статистические данные показывают, что 45 % продаваемых сегодня компьютеров именно ноутбуками. Так что не зря мы так много внимания уделяем этим девайсам, ноут тоже может (и должен) быть игровой платформой. Навороченные шутеры, конечно, потянет далеко не каждый девайс (в этом мы убедились в прошлом номере МИКа), но с играми наподобие «АМДМ» проблем быть не должно, системные требования вполне демократичны.

Проблемы могут начаться с начальством, если оно заметит, что вы в рабочее время втихомолку используете свой лаптоп не для подготовки квартального отчета, а для изведения под корень популяции хобгоблинов и рыжебордых гномов.

Спокойствие! На помощь спешит компания LG Electronics, представившая на днях **технология Privacy Filter**. Собственно, ничего экстраординарного в новинке нет, просто LG превратили один из главных недостатков TN+film матриц — малые углы обзора — в преимущество. Благодаря специальному фильтру (который, к слову, стоит 50 евро) горизонтальные углы обзора уменьшаются настолько, что происходящее на экране видит только человек, сидящий прямо перед ноутбуком. Стоит сделать шаг в сторону — и видно только черный экран.

В общем, теперь главное следить за тем, чтобы начальник не мог незаметно пробраться к вам прямо за спину.



Если ноутбук немного повернуть, на экране не видно абсолютно ничего

гия. Ведь в разгар боя за движениями мыши особо не следишь, и порой из-за небольшого сдвига манипулятора в сторону наносится удар — и хорошо, если враг рядом, а не где-нибудь метрах в пяти от персонажа. И получается, что накопленная энергия уходит в никуда, а новую набрать еще нужно успеть. Да и про комбы тоже можно забыть из-за все той же энергии. Ее хватает максимум на два-три удара, и то, если приемы не требуют особых затрат. А ведь есть еще и куллдаун...

Кстати, об энергии — и тут почти интересно сделали. Каждый класс добывает энергию по-своему: ассасин отсиживается в тени, воин получает «адреналин» в драке, а маг просто потихоньку регенерирует. Но хорошая идея убила об реализации: ассасином убегаем от врагов и ловим тень лампочек (а про них ниже), воином можно просто не заметить, что набралось достаточно, а про мага Шрайк ниже скажет. Еще энергия вечно утекает (кроме мага) и остается лишь простой удар.

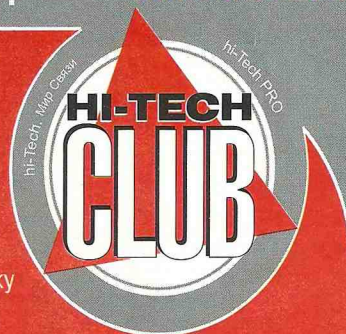
Новый сервис для членов **hi-Tech club**: создай свою фотогалерею на **www.ht.ua!!!**

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!



КАК ПРОЙТИ В БИБЛИОТЕКУ?..

Николай Перумов родился 21 ноября 1963 года. Окончил кафедру биофизики физико-механического факультета Ленинградского политехнического института. Занимался молекулярной биологией и десять лет отработал в Ленинградском НИИ особо чистых биопрепаратов, пока литература не стала его основной профессией.

За годы литературного творчества, начиная с 1991 г., из-под пера Ника Перумова вышло более 20 книг общим тиражом свыше четырех миллионов экземпляров, что рекордно для жанра фэнтези.

В литературной саге «Алмазный меч, деревянный меч» описана Империя, основанная людьми, победившими гномов, эльфов, орков и Дану, которая держится на крови и страхе. Опоры трона — семь Магических Орденов — имеют неограниченную власть над душами и судьбами обитателей страны и самого императора. Но близок день мести, день начала великой битвы, ибо пробудился уже в глубине Друнгского Леса священный меч Иммельсторн и все ярче искрится Алмазный «брат» его Драгнир, освещая тайные пещеры Подгорного Племена.

Действие первой книги цикла происходит в Мире Мельина. Множество магических сил, народов и героев-одиночек ведут борьбу за обладание двумя магическими мечами. Главный герой цикла Фесс ведет свою игру, но неожиданно обнаруживает себя в центре схватки за Алмазный и Деревянный мечи.

Официальный сайт писателя: <http://www.perumov.com>

Впрочем, иногда спасает то, что в «АМДМ» на редкость тупой АИ. До той поры, пока он вас не заметит, за ним по пятам можно таскать хоть ударную установку или половину посудной лавки — враг все равно вас не услышит. Но когда увидит... Если нет желания сражаться (а локации на третьей-пятой это желание практически пропадает), отцепиться можно разве что за счет того, что противник просто медленно бегает. Собственно, для мага это самая действенная тактика. Завидев толпу врагов, маг просто замедляет ее, а потом просто расстреливает файерболлами, изредка отступая на заранее подготовленные позиции. Потом ждет восполнения запасов маны (це-

лых секунд 7–10) и идет на поиски следующей толпы неудачников. Так что воевать в «АМДМ» не то, чтобы сильно напряжно, а... просто скучно, и где-то через час от начала игры процесс уничтожения врагов продолжается на одних рефлексках.

А еще врагов мало — не в смысле штук, а в смысле видов. Да и штук маловато — в общем, и тут скукожили.

Кстати, уже на момент написания статьи я получил дополнительное доказательство тому, что мануал все-таки неплохо бы прочитать ДО прохождения игры, а не ПОСЛЕ. Оказывается, у Фесса есть еще специальные умения, активирующиеся *пробелом* —

Исчезновение, Парирование и Заживление Ран. Что из этого к какому классу относится, думаю, догадаться нетрудно (А я сразу знал! Хотя, может, это я мануал читал? — прим. KAYDa).

* * *

«Твій біль нікого не волнує...»

© Вадим Народицкий

Картинка бюджетная (это чтоб не говорить «страшененькая»). Местный Жзашпаупат способен убить не только попыткой выговорить название, а и внешним видом. Спецэффекты местами ужасают — зато анимация местами хороша. Но добивают припадочные тени — Дэвид Ленъ не пожалел и динамическое освещение. Думаю, не лишним было бы писать на коробках предупреждение «не рекомендуется эпилептикам» — местная цветовая гамма с кислотными спецэффектами наверняка может вызвать приступ.

Хотелось бы сказать что-то про музыку, но, как оказалось, сказать-то и нечего. Анализ папок показывает, что в игре она вроде как и есть, а попытки вспомнить не дают абсолютно ничего. К сожалению (или к счастью), этого нельзя сказать об озвучке. К счастью, потому что озвучка выданных из книги моментов относительно неплоха, а к сожалению — потому что озвучка остальной части игры просто нулевая.

Что можно еще сказать? Да, наверное, достаточно — и так нарушили правило «о мертвых или хорошо, или никак». Поэтому вывод об игре — никак. Если приелись «Алиэн Шутер» и «Диабло», а кроме «АМДМ» ничего больше нет — можно и поиграть. Но платить за «ничего» деньги — спасибо, нас и без того неплохо кормят...



Глефа — любимое оружие Фесса, как в книге, так и в игре



Армия гномов и Драгнир



Маги — нам не друзі!



Разработчик: Black Sea Studios
Издатель: Playlogic Entertainment
Издатель на территории СНГ: «Акелла»
Жанр: RTS
Системные требования: процессор 2.4 ГГц; 1 Гб ОЗУ; 256 Мб видео; 4 Гб свободного места на жестком диске.

Геймплей и прочее

...Словом, о сюжете скажу, что хотел бы увидеть его в другой игре. В со-о-овсем другой. Интересная предыстория и концепция чахнет и сохнет в тисках вполне посредственного геймплея и унылой сюжетной кампании. Впечатления от нее можно охарактеризовать одним словом — удручающе.

Суть любой из двадцати миссий в том, что вы должны пробежать по совершенно линейному маршруту. А куда бежать — даже стрелочками на земле отмечено... зелененькими... шаг в сторону — попытка к бегству, расстрел и начало с последнего чекпоинта (нормальных сохранений нет — и не надейтесь). Выглядит это поначалу так — по стрелочкам бежит большая шобла народу под вашим контролем и всех-всех стреляет (что вовсе не трудно при наличии головы на плечах и зачатков микроконтроля)... На более поздних миссиях разработчики, чтоб создать хоть какое-то напряжение, разбросали щедрой рукой stealth-элементы. Ваш отрядик крадется мимо толп врагов по все тому же единственно верному пути. Вас заметили? Ах-ах-ах... Жмите «переиграть» — и так до победного... Если вы тот самый извращенец-любителю стелса в RTS — купите эту игру скорее, она для вас, и пишите нам, а то у редакции есть большие сомнения, что вы вообще существуете в природе.

Получше обстоят дела с мультиплеером и skirmish сражениями. Тут, становится видно, что именно имели в виду разработчики — обычная казуальная стратегия с как бы упором на сетевые сражения.

Никакого строительства, внятного менеджмента ресурсов и прочих «излишеств» — знай носись между контрольными точками, на которых нужно строить свои башни (генератор ресурсов и по совместительству — казармы), да кроши супостата, занимающего тем же.

На самом деле — неинтересно. В драке 3 на 3 проклеивается даже кой-какая динамика, но общая шаблонность происходящего, мизерный лимит юнитов и небогатый тактический рисунок игры обеспечат вам чудовищную скуку очень быстро.

Вывод

Мне скучно и одиноко, **Black Sea Studios**, я видел много подобных историй... То есть историй, может, и не видел (сюжет, впрочем, все равно губится совершенно никудышной его подачей)... А вот RTS получше и повеселее вашего творения я видел десятки.

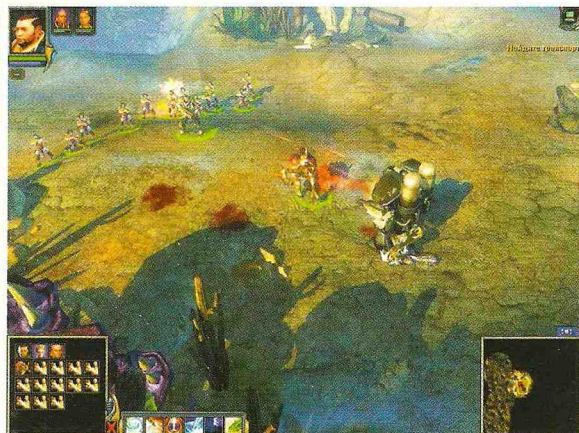
Идея создания успешной казуальной стратегии чрезвычайно популярна среди людей, радеющих за будущее жанра RTS, и небогатых девелоперов из Центральной и Восточной Европы. Одни жаждут привлечь более широкую аудиторию, вторые — сделать относительно простую и дешевую игру. Болгары из Black Sea Studios явно относятся ко вторым.

Предыстория WorldShift. Итак, в конце XXI века ученые обнаружили вдруг, что к Земле откуда-то из-за пределов Солнечной системы летит гигантский астероид. Все, конечно, страшно испугались, а астероид упал... эм... не упал... — на глазах изумленных землян он приземлился где-то в Сибири, не причинив и сотой доли предполагаемых разрушений. Но радовались люди недолго, очень скоро выяснилось, что космический гость генерирует какое-то странное излучение, необратимо меняющее все живое вокруг. Находившиеся поблизости животные и растения превращались в жутких мутантов, так и не давших исследователям экспедициям приблизиться к астероиду. Излучение, названное «Чумой», распространялось стремительно, и вскоре привычные нам люди остались жить только в защищенных городах-крепостях. На всех про-

чих территориях кишели разнообразные тупые и крайне агрессивные мутанты, образовавшиеся из зверей, растений и людей. Впрочем, некоторые из оказавшихся «снаружи» остались людьми если не внешне, то внутренне, они создали очень своеобразную культуру, основанную на идеях жизни в гармонии с изменившейся природой, а поскольку природа самих людей из Племен изменилась, жить так им было вовсе не трудно. К чему нужна технология и толстые стены городов, если ты можешь бахать молнией из пальцев, мгновенно заживлять раны, прорицать будущее и творить другие подобные штуки?

Как это всегда бывает, «чистые» люди из городов разбираться не стали, невзлюбив мутантов всех сразу и скопом, а люди Племен сразу поняли, что с этими агрессивными задаваками нужно говорить на языке силы. Формально между «старой» и «новой» ветвями человечества держался худой мир, но фактически стычки происходили постоянно, чему способствовал сложившийся в городах вполне феодальный уклад жизни и разрозненность Племен.

До поры до времени в дивном новом мире существовал относительный баланс сил, в котором все друг друга не любят, все друг друга стреляют и все вместе отстреливают тупых мутантов с пулеметами. Но тут в игру наконец открыто вступил Культ — инопланетяне, изменившие биосферу планеты в своих целях... И такая тут пошла борьба за мир, что камня на камне...



Бей больших человекоподобных роботов!



Morte&Shaman AD

Разработчик: Unreal Voodoo
Издатель: SourceForge
Жанр: Ритм-аркада
Системные требования: 256 MB RAM,
видеокарта с поддержкой OpenGL

Игра Frets on Fire относится к достаточно редкому жанру, так называемых гитарных симуляторов. Несмотря на свою простоту и незамысловатость, данный проект практически не уступает, а в чем-то даже превосходит другие, более «раскрученные» игры данного жанра.

Все знают, что PC — платформа серьезная. Это вам не NES, в свое время заставившая полмира биться головой о кирпичи для того, чтобы съесть грибочек; не Wii, в которую можно играть, только бешено размахивая руками; не Nintendo DS, в которую вообще надо тыкать стилем и дуть (что-то Nintendo получилось средоточием зла)... ПК-шники люди сосредоточенные и молчаливые, в PC-играх решается судьба мира, в то время как беззаботные консольщики развлекаются бессмысленными состязаниями в наборе очков.

Один из самых эффективных способов поедания мозга консольщика — так называемая «ритм-игра», или «ритм-аркада». Бесмысленнейшее развлечение, должен сказать. Весь игровой процесс состоит в том, чтобы нажимать кнопки, попадая в ритм звучащей музыки. Я понимаю, что это само по себе уже звучит смешно. А если добавить, что этот немолодой жанр до сих пор процветает? На всех консолях время от времени появляются новые ритм-игры, немедленно становясь культовыми. А эта жуть — Pump it up? Во всех

крупных городах уже появились эти игровые автоматы. И ведь играют! Вам, наверное, уже приходилось видеть этих несчастных...

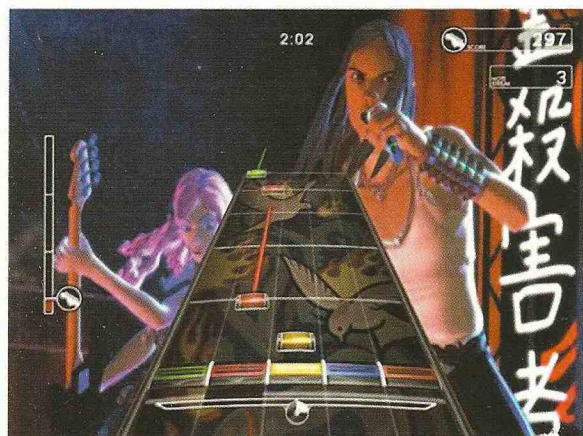
Patapon, Dance-Dance Revolution, Elite Beat Agents, Guitar Hero... А-а, в ваших глазах показался нездоровый блеск... Да, Guitar Hero была портирована на PC. Совершенно непонятно, кстати, по какому жуткому недосмотру эта статья попала в МИК. Симулятор игры на гитаре, господа... Ну разве не глупо? А ведь она провоцирует геймеров на покупку контроллера! Да какого! Ну, вы, я думаю, и сами испытываете такие же чувства... С этой гитарой ни в ИЛ-2 полетать, ни в RACE поездить... Деньги на ветер. Я уже не говорю о... (обрыв связи)

Шутки шутками, а давайте попытаемся вспомнить: много ли на ПК игр, направленных на то, чтобы вызвать у игрока позитивные эмоции? Я имею в виду не «добрые и благие», а именно «ржачные и отпадные». Ну, в принципе есть такие, кто ж спорит! Те же «Червячки», тот же Team Fortress — сколько мы в свое время провели часов перед монитором, стараясь не свалиться под стол от хохота? И все же... Немного, до сих пор немного на ПК игр, которые подойдут для веселого времяпровождения в компании. Что ж — некоторое время назад их стало на одну больше. Взглянем на нее поближе.

Что собой представляет Guitar Hero, думаю, знают уже все. Приставочный монстр, пожиратель москв, требующий подношений в виде порванных колонок и гитароподобного контроллера (а также спровоцировавший многих геймеров на покупку настоящей гитары, что ну никак ему

не минус) и портированный в своей третьей инкарнации на PC. Портированный, однако, недавно и, конечно, не без хитрой подковырки: на клавиатуре в него играть — как... «Как душ принимать в скафандре» ©. Сидеть и тыкать в кнопки вместо того, чтобы «жечь на басухе»? Но, как известно, голь на выдумки хитра, и, не дождавшись даже порта (первые рассматриваемый продукт был презентован на демо-пати в 2006 году), независимые разработчики **Unreal Voodoo** выпускают **Frets on Fire** — как ни крути, клон GH. С одной-единственной оговоркой: игра *создана для ПК*. И чтобы «жечь», никаких гитар нам не нужно. Сгребая клавиатуру со стола, пальцами левой перебираем лады (F1–F5), правой бьем по струнам (Enter). Выглядит дико? Но стоит попробовать, и оттащить вас будут все присутствующие (чтобы тут же попробовать самим). На этом моменте я остановлюсь подробнее, хотя это, пожалуй, тот случай, когда слова бессильны. Вы запускаете композицию (в стандартной комплектации их идет всего три), сидите и сосредоточенно нажимаете на клавиши. Где-то минутой-полторы. Потом гипноз начинает действовать, и начинается *колбасево*. Вместо клавиш вы уже бьете по струнам. Ловите себя на мысли, что пытаетесь «трясти гривой». Мало того — у вас появляется желание на особо удачном аккорде задрать «гитару» вверх, а то и разбить ее об сцену (без шуток! на следующий день после «рок-концерта» ко мне зашла соседка — принимавшая, к слову, в концерте активное участие — и застала меня за перепайкой переломанного шнура клавиатуры). А если еще удачно промоддить игру (см. ниже), можно вообще забыть о том, где ты и кто.

FOF (как и GH) многие ошибочно считают симулятором игры на гитаре. На самом деле это, как удачно выразился мой знакомый, «симулятор ощущений от игры на гитаре». Стоит, пожалуй, еще добавить «на рок-концерте». Крики восторженной толпы, громы и молнии, и огонь от прикосновений к струнам — это надо даже не видеть, чувствовать! А для этого, кстати, нужно просто взять и вытянуть игру из Интернета. Вот за что стоит любить демосценеров — так это за замечательные игры, распространяемые бесплатно ©. Оригинальный FOF (на момент написания статьи последняя версия — 1.2.512) занимает 32 мегабайта. Для полного угара этого, правда, недостаточно — считайте, что это демка с тремя композициями и восхитительным туториалом от Юргена Гюнтершварценгаффенштрассена (не брезгуйте — это больше, чем просто туториал! Это шедевр! ©). Выглядит игра довольно аскетично, минимум



Практически Guitar Hero 3

визуализации — только чтобы попробовать. Игровой процесс — копия GH, даже упрощенная. На экране по схематическому грифу навстречу пяти разноцветным кнопкам едут фишки пяти цветов (особенно забавляет, что пятая кнопка и фишки не оранжевые, как в GH, а розовые. Они как бы призваны подчеркивать независимость и не-клонированность проекта, не иначе). Наша задача — следить за движением и музыкой и вовремя нажимать нужный лад, ударяя затем по «энтеру». Собственно, вот и вся премудрость — зажимаем лады, бьем по струнам, набирая множители, чтобы хвастаться потом друзьям запредельными достижениями, выраженными в очках. Потом нам становится мало, и мы лезем в Сеть за обновками к игре.

Во-первых, разработчики оставили возможность ставить на игру моды, как меняющие внешний вид, так и добавляющие новые возможности и особенности в игру. Во-вторых, игра открыта для добавления мелодий. Правда, любимый плейлист в нее добавить не удастся, по крайней мере, с легкостью. Песни для FOF специально адаптируются довольно непростой программой. Но не расстраивайтесь — скорее всего, любимая композиция уже оформлена кем-то, и ее осталось только нагуглить и вкинуть в папку «songs». Сеть изобилует сонг-паками по несколько гигабайт, в которых можно найти что угодно — оупенинги и эндинги аниме, саундтреки к играм, классику тяжелого рока, да и вообще все, где есть гитара (и то не обязательно — в одном сонг-паке нашлась даже знаменитая Ievan Polkka, оказавшаяся, правда, шуткой: вся песня — пустой гриф. Логично... Гитары-то нет...). Кстати, от оформления песни зависит также, будет ли она делиться на уровни сложности — на минимальном всего три струны, на третьем — уже пять. Я до сих пор с четырьмя струнами на пять переходить боюсь. Кроме партии гитары в некоторых песнях присутствует также бас-гитара, ритм-гитара, а иногда — барабаны (принципиально другая система игры). Из сонг-паков

FRETS ON EDIFIRE

Геймер — существо разностороннее. Страсть к играм нередко сочетается со страшной болезнью — меломанией. И это в первую очередь касается фанатов **Frets on Fire, Guitar Hero** и **Rock Band**. А почему меломания так страшна? Да потому, что меломан испытывает натуральное отвращение, если ему подsunут некачественную запись, причем на дешевой акустике. Про встроенные аудиопроцессоры даже не упоминаем. Ну а стоит качественное аудио немало. Впрочем, геймер, подхвативший меломанию, не пожалеет денег на... Ну, хотя бы, на скромный **комплект акустики Edifier S730**.



Конечно, по иллюстрации трудно понять, за что производитель просит целых 300 долларов — это же «обычная» система 2.1, каких миллион. Но если назвать суммарную RMS-мощность (чистую, не «китайскую»), все моментально станет на свои места. Edifier S730 отдает по ватту на доллар. Итого — **300 Вт**. Прочувствуйте цифру.

Естественно, в конструкции применяются все самые модные «навороты», включая двойной пассивный радиатор в сабвуфере (вместо банального фазоинвертора), полимерные среднечастотники и шелковые твиттеры в сателлитах, проводной пульт с LCD-дисплеем, беспроводной пульт и качественный МДФ в качестве материала для корпусов.

Чтобы вы не сомневались, что сабвуфер в состоянии чисто выдать свои 150 Вт, уточню: диаметр динамика саба составляет 10 дюймов. Соответственно, сателлиты тоже честно отработывают заявку на 75 Вт с каждого.

В общем, система Edifier S730 настоятельно рекомендуется геймерам-меломанам, а также тем, чьи соседи любят в 6 утра начинать ремонт у себя в квартире.

в обязательном порядке стоит скачать Guitar Hero 3 rack (около 900 Мб.) — отлично отобранные и сбалансированные мелодии, а при должном воображении можно вообще на лицензию GH3 не тратить.

Что касается модов — некоторые из них просто необходимы. Так, самый популярный — RF mod (около 40 Мб) — добавляет в игру Split Screen. Подсоединяем к системнику вторую клавиатуру, ставим на двоих — и понеслась! Между прочим, это самый интенсивный метод обучения технике игры — постоянно поглядываешь на экран противника, слушаешь его насмешки, а потом наблюдаешь, как он вписывает в таблицу свое имя над твоим выстраданным рекордом — и пальцы сами начинают находить нужную струну! Кроме того, с помощью этого мода можно улучшить внешний вид игры, доведя его до уровня GH2. Другой известный мод — Alarian Mod — просто кладезь нововведений (весит, правда, около 200 Мб). Шесть видов оформления, включая GH1, GH2, GH3 (последний — ооочень эффектный и достоверный), значительные улучшения интерфейса, доработка геймплея — например, появляется возможность проиг-

рать ☺! (Имеется в виду появление индикатора «роковости», идентичного GH) и множество приятных мелочей.

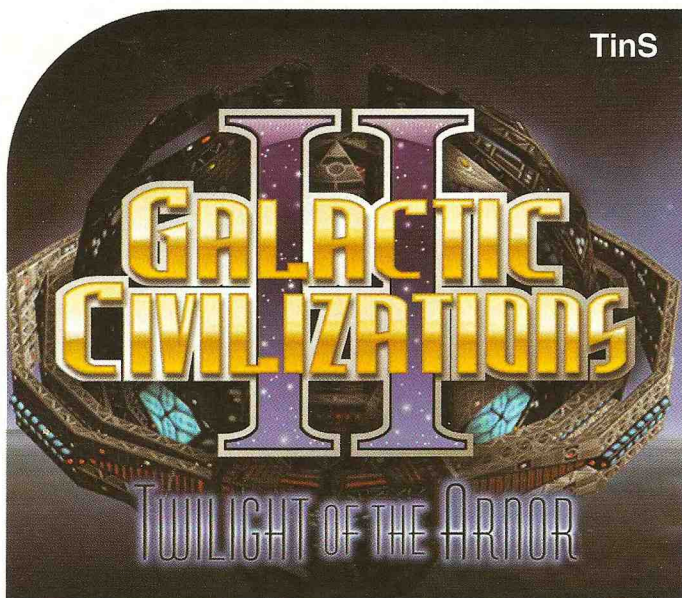
В итоге за гигабайт-другой трафика (литр пива другу с безлимиткой) мы получаем игру, способную конкурировать с признанными авторитетами, гибко настраиваемую и с системными требованиями, насчет которых даже, наверное, не все сразу сообразят, что это означает ☺. «Видеокарта с поддержкой OpenGL... Вы только в это вчитайтесь... ☺ (Вам напомнить требования GH3? ☺) При этом в игру охотно играют даже «линейщики» и «BOBеры» (проверено!), а те, кто боится играть — с удовольствием смотрят и комментируют (опять же, проверенный факт: на ЭТО интересно смотреть!). Лично я теперь в гости к другу без диска с FOF не иду — распространяю заражение ☺. Чего и вам желаю.

P.S. При написании этой статьи ни одно-го «линейщика» и «BOBера» не пострадало.

P.P.S. Выношу благодарность спонсору — моему другу Дэну rabiNOvich'y, благодаря которому мне довелось поиграть в FOF в два монитора и на самых больших колонках, какие нашлись в магазине (назвать магазин не могу, так как боюсь, начальство лишит Дэна всех атрибутов не только игрока в FOF и спонсора, но и мужчины вообще...)



Так Frets on Fire выглядит изначально



Stardock Entertainment, покорившие любителей космических пошаговых стратегий раз (GC2: Dread Lords), и еще раз (GC2: Dark Avatar), и еще много-много раз (GC2: Twilight of the Arnor), кажется, подтвердили свой статус если не первых, то лучших.

Возобновились занятия в школе Завоевателей Вселенной, где лучшая молодежь нашего времени обучается своему нелегкому ремеслу. Сколько парсеков предстоит пролететь, сколько звезд и планет уничтожить...

— Добрый день, класс, присаживайтесь. Сегодня мы начинаем новый материал, так что будьте внимательны — вопросы по этим темам будут на семестровой контрольной. Вам придется переосмыслить многое из того, что вы уже знаете. А начнем мы, как обычно, со сводки галактических новостей.

«Вас приветствует Галактическая Служба Новостей! В сегодняшнем выпуске: Раскол Империи Дренджингов, клан Корат против всех! Лорды Ужаса — миф или реальность? Ослабленные, но не побежденные — возродится ли Земной Альянс из неппла? Победа или смерть — Арсеане бросают вызов! Это и многое другое — на ГСН.

Галактика снова охвачена войной! Недавний триумфатор, могучая Дренджинская Империя, доминирующая в космическом простран-



А теперь — о погоде!

Разработчик: Stardock

Издатель: 1C/Snowball Studios

Жанр: галактическая пошаговая стратегия

Системные требования: ЦПУ 1.6 ГГц, 256 Мб ОЗУ, 64 Мб видеопамати

ве, наконец нашла себе новых врагов. Клан Корат, древнейший и величайший из кланов Империи, элита общества Дренджингов, восстал против своих сородичей. Одержав несколько невероятных побед (в их числе полный разгром космического флота Земного Альянса), клан Корат резко отошел от принятых норм поведения, присущих Дренджинам, что вызвало нарастающее беспокойство Высшего Командования. Ситуация разрешилась наиболее естественным для Дренджингов путем — Империя атаковала клан, вышедший из повиновения. Есть предположения, что за конфронтацией стоят некие «Лорды Ужаса», легендарная цивилизация Предтеч, сталкивающая лбами более молодые расы с целью ослабить и уничтожить их. Однако эти данные не имеют официального подтверждения, так как наши специальные корреспонденты, высланные к Дренджинам, не вернулись — видимо, Империя пожелала оставить эту гипотезу без комментариев.

Земной Альянс все же имеет несколько козырей — недавно поступили известия о возвращении нескольких экспедиционных флотилий, отправленных еще до начала конфликта с Дренджинами. Смогут ли земляне овладеть ситуацией и объединить разрозненные остатки былой мощи Альянса? Сейчас, когда главный враг борется сам с собой, представилась наилучшая возможность для удара, учитывая то, что Арсеанская Империя вновь готовится выступить против Дренджингов. Смогут ли объединенные силы восстановить равновесие в Галактике? ГСН будет постоянно держать вас в курсе событий.

Далее в выпуске: «Я еще вернусь» — Община Йор трактует древние земные легенды о человекоподобных машинах как доказательство своего превосходства. Доминион Кроксов реприватизирует систему Гаммы Лебеда в связи с нарушением предыдущим владельцем жилищно-планетарного кодекса. Легион Драт разоблачил секретный правительственный заговор, направленный на рассекречивание секретной организации, целью которой была слежка за секретными организациями Легиона...»

— Думаю, достаточно. Итак, краткий анализ ситуации и выгоды, которые из нее можно извлечь. Ваши варианты. Да, N-2, слушаю.

— Уничтожить все органические расы, воспользовавшись состоянием слабости, которая присуща им в данный момент времени.

— Неплохо. Еще кто-нибудь? Слушаю, Эйлес.

— Поставлять оружие и продовольствие всем сторонам конфликта, захватывая торговые пути. В итоге имеем кучу ослабленных клиентов-союзников и огромную прибыль, что приведет к еще большей прибыли, с которой будем иметь суперприбыль, а потом...

— Да-да, я понял. Очень хорошо, Эйлес, вот только позволь я задам тебе встречный вопрос. А что в конце?

— Ну-у... очень-очень-очень много денег, Учитель.

— А потом что? Что-то кроме роста капиталов? Какова Цель?

— Ну-у... заработать очень-очень-очень много денег, Учитель!

— Это не Цель, это всего лишь цель. Только наличие Цели делает Завоевателя Вселенной Завоевателем Вселенной. Это должно быть что-то великое, грандиозное, безумное. Пусть каждый из вас сейчас придумает себе Цель, только учтите, что Цель «Уничтожение Вселенной» запрещена Лигой Звездных Доминаторов. Так, вижу первые руки... э-э, прошу прощения, манипуляторы. N-2, мы слушаем.

— Уничтожение всей органической жизни во Вселенной.

— Как я сразу не догадался? Неплохо, но уж слишком заезженно. Хотя как резервный вариант вполне сойдет. Кто следующий?

— Контроль над пространством и временем!

— Порабощение всех разумных и неразумных рас!

— Переход на новый уровень бытия!

— Бесплатное Пиво!

— Неплохо, неплохо, вы делаете успехи. Теперь я отвечу на вопрос, которым задаются многие из вас: «А чем же Захват Вселен-

ной не Цель?». А тем, что это бессмысленно — захватывать Вселенную ради самого процесса. Ну, захватил, а что дальше? Захватывать нужно ради чего-то. Мы захватываем Вселенные, чтобы исполнить свою Цель. Но как захватить — это дело индивидуальное. Есть несколько основных путей, и каждый из вас выберет то, что ему по вкусу. Наиболее прямой и простой путь — путь огня и меча. Когда вверенное вам галактическое государство идет по рельсам войны, то о какой-либо дипломатии или торговле речь не идет — только военная промышленность и военные исследования. Война против всех, быстро и просто. Но достаточно дорого. Милитаристская машина не должна останавливаться, пока не победит: больше завоеваний — больше врагов; больше врагов — больше потерь; больше потерь — больше трат; больше трат — нужно больше рабов; нужно больше рабов — больше завоеваний. Остановишься хоть на минуту, забуксуешь на месте — все, ты выбыл из игры. Дипломатия — более тонкий инструмент для завоевания, тут все строится на союзах, договорах, пактах и провокациях. Насобирать как можно больше друзей, прикрыться ими от врагов, заключить со всеми союзы, создать Межгалактический Совет, втянуть всех в крупную войну, оставаясь в стороне, и, в итоге, диктовать свою политику другим расам. Однако и этот подход не идеален. Если заключить союз с одной расой, другая может объявить войну. Союзники не всегда смогут защитить вас, и вы не всегда сможете откупиться от захватчика. Вас могут перехитрить, вас могут предать. Нужна большая изворотливость и ловкость ума, чтобы добиться своего одним лишь дипломатическим путем. Научное развитие необходимо для любого подхода к покорению Вселенной, однако наука и сама по себе при полной концентрации на исследованиях может довести вас до цели, переведя на высшую эволюционную ступень. Культурное доминирование подходит тем, кто любит убеждать в своей правоте словами и правильно поставленной пропагандой. Создавайте культурные центры и туристические планеты, распространяйте свою идеологию через специальные станции влияния, построенные в ключевых звездных системах — и, если все пойдет как надо, все разумные расы падут перед величием вашей культуры, сплотятся под вашими чуткими наставлениями.

Не забывайте, что какой бы путь вы не выбрали, будет мудрым решением сначала построить сильную экономическую систему, которая станет фундаментом для замка вашего величия. Развитие экономики — это первый шаг, после которого можно выбрать любое направление движения — будь то дипломатия, наука, культура или война. Нельзя забывать и про торговлю, которая при правильной организации приносит неплохие пополнения в казну, позволяя при этом налаживать дружеские отношения с другими расами.

Прежде чем определиться с методом завоевания, всегда следует учесть особенности расы, которой вы управляете. Некоторые боль-



Боевая станция, расположенная в центре планетарной системы — ключ к контролю над регионом

МЕРЯЕМ ТЕМПЕРАТУРУ

Геймеры бывают разные. Некоторые скупают все самое свежее «железо», собирают монструозные связки из нескольких видеокарт и не считают разрешения ниже 1680x1050 достойными внимания. Другие же — наоборот, считают, что апгрейдиться стоит только в том случае, когда новая игра уже вообще не запускается. А до тех пор старое железо можно... Правильно, разгонять!



Если геймер не брезгает разгоном, в его хозяйстве такой вот градусник от Scythe будет далеко нелишним

Проблема лишь в том, что старое железо при разгоне греется. Вернее, при разгоне любое железо греется, но старое — гораздо более усердно. Причем это касается не только процессоров и видеокарт, а и всего остального. Например, памяти и микросхем чипсета (прежде всего — северного моста).

Девайс, разработанный компанией Scythe, может здорово помочь как молодому, так и матерому оверклокеру. По сути, **Kama Thermo Wireless** является бесконтактным термометром, который достаточно навести на объект измерения, нажать кнопку и через 1 секунду посмотреть на ЖК-экранчик, чтобы увидеть температуру. Точность измерения составляет +/- 2 градуса.

Конечно, особо горячие чипы, накрытые массивными кулерами, при помощи этого прибора контролировать не получится (ну, там свои термодатчики есть). Но уже упомянутую выше память, схемы питания, HDD и все прочее — сколько угодно.

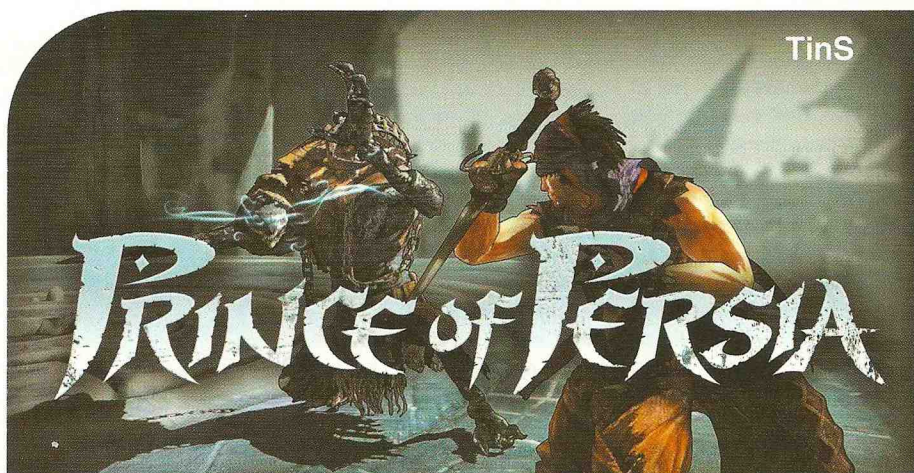
При этом заявленная цена устройства составляет всего 9 евро.

ше склонны к торговле, некоторые — к дипломатии, одни славятся своей лояльностью, другие — быстрым ростом популяции. Каждая раса кардинально отличается от остальных, начиная с культуры и мировоззрения, заканчивая уникальным вооружением и научной специализацией. Очень важно помнить об этом, выбирая свой путь к господству над Вселенной.

Некоторые из вас наверняка смекнули, что наиболее оптимальный способ достижения превосходства — переход от одного способа развития цивилизации к другому, в зависимости от ситуации. Да, это правда, но такие действия требуют выдающихся интеллектуальных и аналитических способностей — ведь враг не дремлет, и вам будут противостоять серьезные противники. Возможно, что некоторые из них находятся сейчас здесь, в этом классе. Поэтому, чтобы победить, вы должны показать все, на что вы способны, и быть всегда на шаг впереди.

Ну, и под конец — парочка особо приятных новостей. Во-первых, Лига Звездных Доминаторов вновь разрешила использование Звезд Ужаса, которые были запрещены с того памятного случая со Звездой Смерти. Теперь вы сможете получить парочку таких себе в распоряжение, только сильно не увлекайтесь — вашим подданным ведь нужно где-то жить. А во-вторых, Лига выпустила апдейт для интерфейса Пульта Управления Завоевателя Вселенной, с улучшенными текстурами и 3D-объектами. Теперь все это смотрится немного приятнее, а функции свои выполняет все так же безотказно.

Ну, думаю, на этом мы закончим наше занятие. На следующий раз — повторить теорию и подготовиться к письменной работе на тему «В каких случаях мне надлежит зловеще смеяться». До свидания.



Вторая часть материала, посвященного всеми ожидаемой игре Prince of Persia. Продолжение приключенческого рассказа, а также новые факты, касающиеся готовящегося к выходу игрового проекта.

Сколько прекрасен закат над гладью морской, сколько прост цветков, просыпающийся вместе с солнцем, сколь свеж воздух после могучей грозы — ничто не сравнится с Принцессой Эликой, представшей взору Героя. Сердце его забилося быстрее, и в первый раз в жизни, замер он в упоении, наблюдая за красотой, доселе невиданной. Принцесса заговорила с ним, и звучал ее голос прекраснее, чем все, что когда-либо слышал он. Герой вознес хвалу небесам, ибо не было еще в его жизни дня лучше.

«Мне нужна твоя помощь! Следуй за мной, время подходит к концу!» — промолвила она и скрылась среди листвы. Стоит ли говорить, что наш Герой ринулся за ней, словно пес, спущенный с цепи, одурманенный и восхищенный красотой Принцессы.

Все великолепие Оазиса пролетало мимо незамеченным — столь увлечен был Герой погоней за белым цветком этого воистину райского уголка. Ничто более не тревожило его, кроме желания следовать за Эликой. Дог-

нав ее на краю обрыва, он весело улыбнулся Принцессе, однако та не вернула улыбку. Внимание красавицы было поглощено происходившим в центре Оазиса.

Гигантское дерево, окруженное вихрем теней и темноты, разваливаясь, медленно кренилось к земле. Каждый скрип, каждый удар отдавался в сердце болью. Свет померк, и с места, где раньше высилось Древo Жизни, в небеса ударил столб тьмы, всепоглощающей и безнадежной. Черные облака, мерцая молниями, медленно закрывали небосвод. По земле прокатился рев, краски померкли, будто все живое понимало, что произошло нечто ужасное.

Великий Ариман, Бог Тьмы, обезумевший от тысячелетий ненависти и заточения, наконец сбросил свои путы. Темница пала, высвобожденный Мрак вновь заструился по земле, извращая и меняя все, к чему прикоснулся. Кошмарные Одержимые вновь присягнули на верность владыке, готовые поработать и убивать. Лишь тонкая грань все еще отделяла

Аримана от былого величия — слишком слаб он, слишком долго провел в заключении. Еще немного времени, еще немного силы, и древние стены Оазиса падут, выпуская Мрак на свободу.

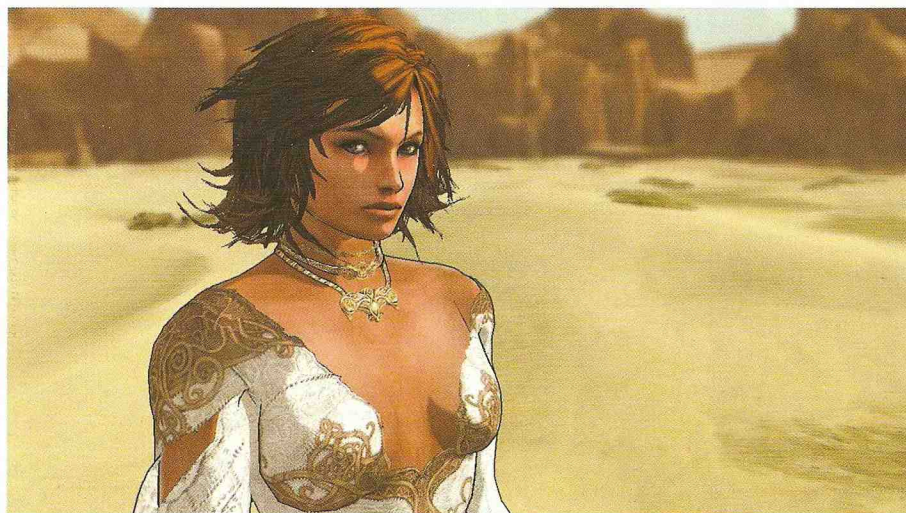
Своей силой Элика смогла оградить себя и Героя от надвигающейся стен Мрака, и, когда вихрь белых искр опал, они остались одни в безумном царстве тьмы и отчаянья.

How she move

Принцесса Элика — персонаж, всю игру следующий за игроком. Принц и сам по себе очень сильный герой — ловкий, выносливый, быстрый, сообразительный и к тому же прекрасный мечник. Однако в паре с Эликой, владеющей мощными магическими способностями, они составляют идеального воина, способного справиться с любыми препятствиями. Обаятельная, умная и немного дерзкая Принцесса делает игру гораздо более увлекательной, избавляя игрока от одиночества и добавляя серьезный романтический элемент в сюжет (все вспоминаем незабвенную Алекс из Half Life 2). Так ведь намного интереснее, правда?

Управляемая искусственным интеллектом Элика отнюдь не станет помехой во время игры. Даже наоборот — в различных ситуациях игрок может использовать магические способности Принцессы, преодолевая большие дистанции, нанося урон врагам, или же просто находя путь дальнейшего передвижения (ну, и вспомним еще про «save me»). За магию Элики отвечает отдельная клавиша. Практически весь геймплей построен на совместных действиях Принца и Элики. Нужно прыгнуть далеко — в прыжке вызываем магию Принцессы, та телепортируется выше и, схватив за руку, придает Принцу дополнительное ускорение. При этом Принц и сам раскручивает Элику, добрасывая ее до ближайшей платформы. Практически цирковая воздушная гимнастика, с тем исключением, что никаких канатов нет. Подобных действий множество — кульбиты, перехваты, сальто и прочее — каждое вызывается своевременным нажатием клавиши «Элика». То есть, когда вы прыгаете — она поможет прыгнуть дальше, когда вы раскручиваетесь на перекладке — раскрутит сильнее, когда бежите по стене — поможет бежать дольше. Принц же может добросить Элику до выступления, поймать после падения и т. д. Принцесса постоянно рядом, она не отстает и практически на каждом шагу взаимодействует с игроком.

Акробатика, если не учитывать способности Элики, особо не изменилась. Те же пробежки по стенам, прыжки от стен, прогулки по выступам и раскручивание на шестах. Единственное новшество — на левой руке Принц носит странного вида металлическую перчатку (не исключено, что магическую), за которую также отвечает отдельная клавиша. Именно за счет использования этой перчатки, Принц выполняет пробежки и скольжение по стенам.



Прекрасная спутница нашего героя — новый элемент геймплея

МЕНЯ ЗОВУТ ПРИНЦ

Принц никогда не имел имени — он всегда был просто The Prince. Эту традицию заложил еще сам **Джордан Мехнер**, основатель серии. Однако никогда раньше Принца не лишали того, что верой и правдой служило ему в течение почти двух десятилетий — королевского титула. Новый же The Prince на самом деле — никакой не принц, а обычный бродяга, наемник и приключенец. Его образ был вдохновлен такими «вольными» персонажами, как Синдбад или Аладдин, и, если вы знакомы хотя бы с одним из них (в чем я не сомневаюсь), то должны себе приблизительно представлять, каков из себя наш новый герой. А титул приложится, главное, чтобы удача сопутствовала нашему авантюристу.

Немного отклоняясь от темы, стоит добавить пару слов об отце-основателе. Помимо создания вышеупомянутой серии, первым игровым проектом собственного производства для молодого Мехнера, студента Йельского Университета (Yale University)) стала весьма известная *Karateka*. Помимо увлекательного игрового процесса, игра выделялась на фоне остальных за счет *плавной анимации*, что в те времена (1984 год) было в диковинку. Ради подобной затеи Джордан потратил немало времени, внимательно наблюдая за тем, как бегал и прыгал его младший брат, дабы потом использовать подобные движения в игре.



Джордан Мехнер, программист, дизайнер, кинорежиссер, «отец» принца Перси

Концепция игровых локаций перешли на новый уровень — теперь все они открыты и свободно могут быть пройдены множеством различных способов. Конечно же, основным способом передвижения остается акробатика, и здесь разработчики вновь делают «финт ушами». Свобода передвижения подразумевает, что новичок может выбрать более легкий, но и более длинный путь, в то время как мастер, проходящий локацию в одно гигантское акробатическое комбо, способен идти так, как ему нравится, исследуя окрестности на предмет тайников, бонусов и прочих вкусностей.

Многие помнят карту Острова Времени из PoP: WW. Неточная, с непонятным масштабом и часто проклинаемая за постоянные блуждания по одним и тем же коридорам... В общем, мало кому она была по вкусу, хотя задачу свою все же выполняла. В новом «Принце» построение игрового мира претерпит значительные изменения. Уход от линейности: карта будет разбита на десяток регионов, каждый со своим дизайном, музыкальной темой и боссом-хранителем из числа Одержимых. Игрок волен проходить игру так, как ему вздумается, очищая регионы от Мрака в произвольном порядке. Однако порядок прохождения будет существенно влиять на развитие сюжета и геймплея, что, скорее всего, приведет в набор альтернативных концовок.

Магия и Меч

Множество сильных и умелых врагов встречал Герой на своем пути, хитрых, лютых и свирепых, однако из каждой схватки выходил он победителем, ибо был лучшим мастером клинка на всем Востоке. Люди слагали о нем легенды, нарекая Смеющимся Мечником, ибо смеялся перед каждым поединком, зная его исход. Герой был уверен, что нет человека, лучше него владеющего клинком, и был он

Гарантированный подарок каждому подписчику!

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



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



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

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

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

Для того чтобы ежемесячно получать журнал, необходимо:

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

Адрес

Ф.И.О. или Организация

e-mail

Телефон

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

* — без НДС согл. п. 5.1.2

** — за перечисление денег банк взимает небольшую плату

СОЮЗ НЕРУШИМЫЙ...

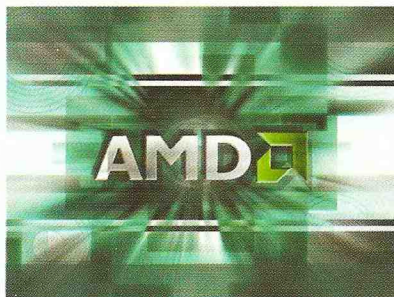
Не так давно компания AMD, мягко говоря, сильно удивила компьютерную общественность известием о том, что она покупает канадскую ATI Technologies. И вот, спустя всего два года AMD удивляет нас еще раз. Только теперь ситуация обратная — компания планирует разделиться на две практически независимых конторы.

Только не подумайте, что у нас снова будут отдельные AMD и ATI, компания просто выводит свои производственные мощности в отдельную организацию с сохранением приличного (хотя и не контрольного) пакета акций. Пока что эта контора будет называться **Foundry Chip**, ну а окончательное название мы узнаем когда будет окончательно заключена сделка с инвесторами из Объединенных Арабских Эмиратов.

Чем это грозит простым геймерам? Трудно предсказать, однако на данный момент уже очень многие компании устали от «гонки нанометров» и сконцентрировались на разработке чипов, заказывая само производство одному из немногих чипмейкеров, сохранивших технологические позиции. Только Intel держится впереди на белом коне, но это исключение из общего правила.

Foundry Chip планирует лицензировать технологии 45-нм и более тонких техпроцессов у компании IBM. Собственно, предыдущая 65-нм технология, по которой производились (и производятся) процессоры AMD, тоже использует наработки IBM.

В общем, есть подозрение, что для нас все останется, как и раньше. Хотя, если новые владельцы фабрик AMD хорошенько раскошелятся на внедрение новых техпроцессов, Phenom'ы смогут подтянуться к семейству Core 2. А там, глядишь, еще более жесткая ценовая война... Держим руку на пульсе.



Компания AMD собирается продемонстрировать процесс размножения делением

прав. Однако, сойдясь лицом к лицу с новым врагом, подстерегавшим его в глубинах Оазиса, не стал он смеяться.

Кошмарное порождение преисподней было быстрым, ловким и ужасающе сильным. Герой понял, что первый раз в жизни сра-

жается с противником, равным или даже превосходящим. На каждый удар тварь отвечала ударом еще более сильным, и не было в ее глазах сомнения или усталости. Она не ведала жалости и преследовала лишь одну цель — убивать. Герой знал, что только все его мастерство, объединенное с силой Элики, могут дать им шанс на победу.

Один на один, mano a mano, ты, я... и моя стража!

Наверное, наиболее сильно изменилась боевая система. Забудьте о толпах врагов, о кровавом месиве с отрубанием конечностей и прочим весельем. Теперь все бои имеют формат «два на одного» — вы и Элика против одного врага. Вспомните, как вы с упоением кромсали боссов, наслаждаясь своим мастерством и навыками. Теперь упор сделан именно на это, ведь каждый враг ничем не уступает вашему королевскому тандему — он так же силен, быстр и ловок, владеет магией и может делать практически все, что можете вы. Вы можете столкнуть его с обрыва, а он — вас. Вы можете прижать его к стене, дабы ограничить его маневренность и навязать чисто силовую борьбу — ожидайте от него того же. Он будет уходить от боя, выжидать, провоцировать, укрываться в блоке, в общем все, что обычно делаете вы. Не ожи-

дайте стандартных для игровых боссов, одинаковых последовательностей действий, не надейтесь и на какую-либо ярко выраженную слабость — вы сражаетесь с равным противником.

Канула в Лету и старая боевая система FFFS (Free Form Fighting System), так полюбившаяся многим после Warrior Within. На смену ей пришла система, отдаленно напоминающая боевку из серии Devil May Cry. Есть четыре основные клавиши, отвечающие за бой: «Прыжок», «Меч», «Перчатка» и «Элика» (еще есть «блок», но в боевые комбинации он не входит). Комбинируя их, игрок может составить самые разнообразные связки ударов различной длины, и абсолютно все эти связки будут работать. То есть связка «Меч — Меч — Меч — Меч — Меч — Перчатка — Элика» дает серию ударов мечом, потом удар перчаткой, подбрасывающий врага в воздух, и удар магией Элики. Другое дело, что такая связка не слишком эффективна, и противник, скорее всего, облокирует все удары меча, начиная с третьего, и, в итоге, контратакует во время удара перчаткой. Нужно учитывать, что в любой ситуации есть атака, которая наиболее эффективна именно сейчас. Если враг в воздухе, разумно ударить его магией Элики, что подбросит его выше, после чего лучше всего подпрыгнуть и вбить его в землю ударом перчатки. Поиск оптимального решения атаки для конкретной ситуации — вот задача игрока. Именно такие «идеальные» связки, наносящие максимальный урон врагу за кратчайшее время, и являются комбоатаками, длина которых может варьироваться от пяти до пятнадцати действий.

Как и во многих недавних проектах, в «Принце Персии» также будет присутствовать система достижений. «Ачивменты» будут вполне предсказуемыми — акробатическое комбо из 35 действий, без единого падения; использование всех комбоатак в бою; обнаружение всех скрытых бонусов и т. д.

Пески и Барханы

В качестве рабочей лошадки в игре выступает усовершенствованный графический движок *Assassin's Creed*, отлично справляющийся с прорисовкой больших открытых пространств. Изображение имеет некий налет «рисованности», что делает происходящее на мониторе похожим на гравюры и картинки в книжках со сказками, добавляя изрядную долю игровой атмосферы. Музыкальное сопровождение выдержано в традициях *Sands of Time* — красивые, качественно выполненные арабские мелодии.

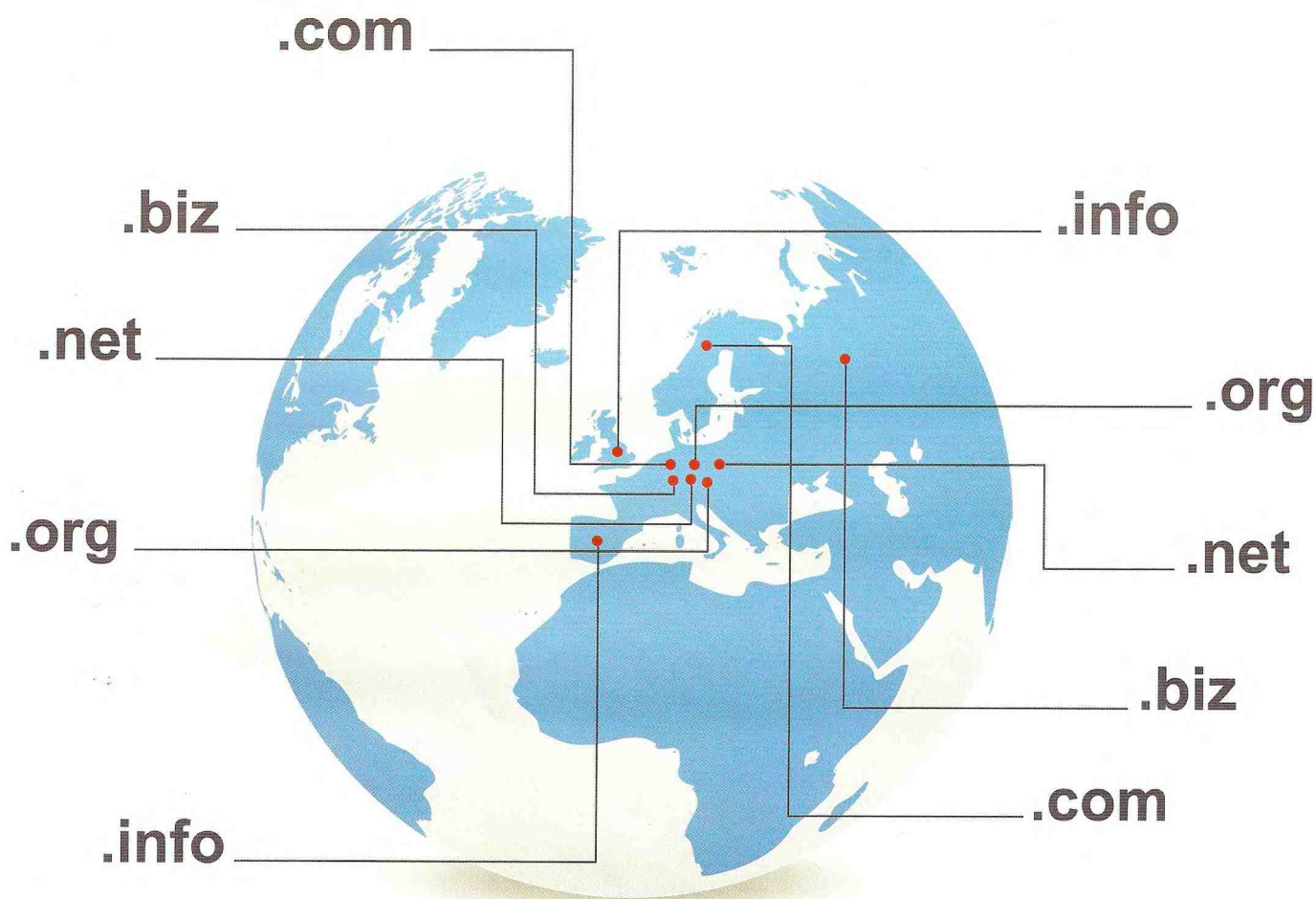
Никто не в силах изменить судьбу...

...Ты уже уходишь, странник? Но ведь я только начал рассказ, и все самое интересное еще впереди... Хорошо, я продолжу свою историю с этого места, когда ты вернешься.



Первая украинская компания

аккредитована ICANN* в качестве международного
регистратора доменных имен первого уровня



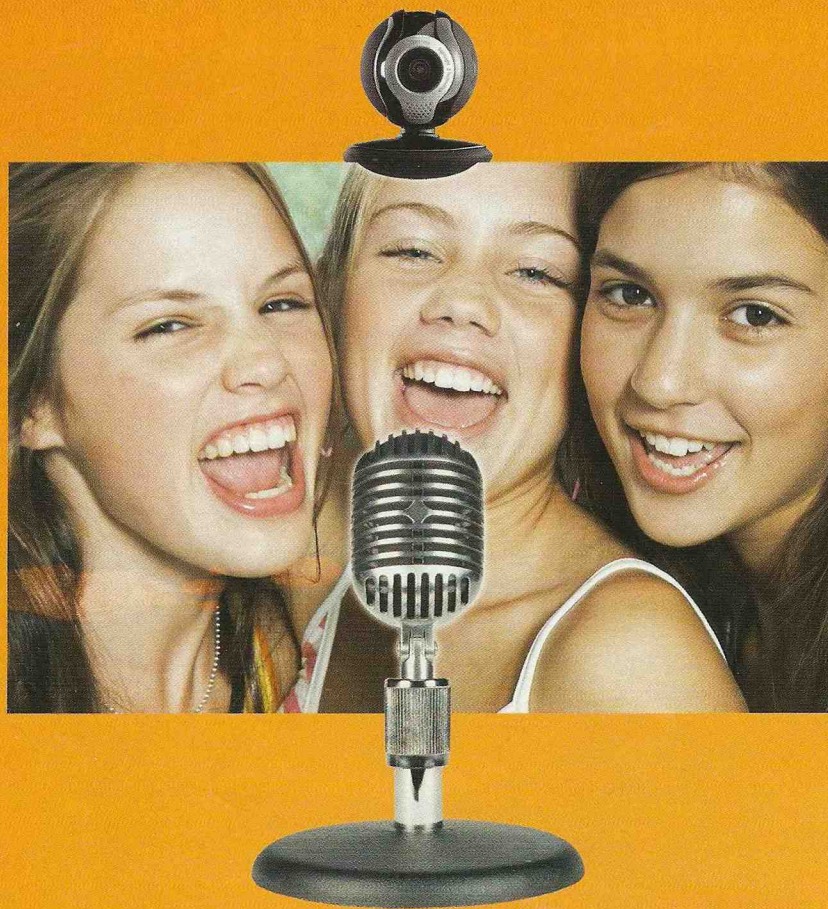
imena.ua
регистратор доменных имен

тел.: +38 (044) 201-01-02

www.imena.ua



*Интернет-корпорация по присвоению имен и номеров, USA



SyncMaster
963UW, 2063UW, 2263UW

вечірку online

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

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

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

