

Dead space

ЗАПАСАЕМСЯ ПАТРОНАМИ И ПАМПЕРСАМИ

Герой

ПРИЯТНО БЫВАЕТ ВПАСТЬ В ДЕТСТВО

World of Goo

ОНИ СЪЕДЯТ ВАШ МОЗГ!

Отсканирован
Fallen Angel SID

ХЕНОС II: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

НЕ ВСЕ ПОРОШКИ ОДИНАКОВО ПОЛЕЗНЫ

Зимний картодром
ЧЕГО ПРОСИТЬ
У ДЕДА МОРОЗА



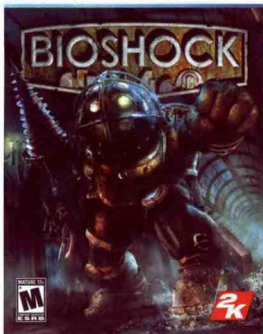
ИГРОВЫЕ НОВОСТИ

Bioshock, еще Bioshock!..

Успех первой части в 90 % случаев провоцирует продолжение. Золотую жилу надо разрабатывать, иначе за тебя ее разрабатывает кто-то другой.



PC DVD



Для тех, кто засел в танк с начала сотворения мира и собирается вылезать и после Армагеддона, сообщая через дуло — вас не должно вводить в заблуждение фантазийно-романтическое название **BioShock 2: Sea of Dreams**. Подозреваю, что атмосфера продолжения или приквела (до сих пор неизвестно) будет еще более мрачной и безнадежной в сравнении с первой по счету игрой. Напомню, что действие первого «Биошока» происходит в некогда утопическом (в переносном смысле), а затем очень даже антиутопическом (во всех смыслах) подводном городе Rapture, превратившемся в Ад (ниже уровня моря).

О сюжете пока что информации ноль целых, куча слухов десятых: вся куча придумана фанатами и поклонниками игры. За разработку взялась студия **2K Martin**, состоящая в основном из специалистов, делавших первый Bioshock. На капитанском мостике — непотопляемый Кен Левин. Предварительная дата релиза — 2009, но есть большие подозрения, что раньше 2010 в кошмарное море мечтаний мы не окунемся.

ОНЛАЙНОВЫЕ НОВОСТИ

Nova vs. EVE

«И на Марсе будут груши колючие, и к Луне фуникулер мы проведем...»

Достойный ответ популярному EVE Online готовится в недрах и ядрах молодой

московской команды **OG Games**. Достойнейший, я бы сказал. Уже не один год в кулуарах EVE муссируется вопрос о смешении жанров MMORPG и MMAG (action): «А когда можно будет высадиться на планету? А когда можно будет по этой планете побегать?». Ну... когда-нибудь... наверное — и это самые оптимистичные прогнозы от испадцев из ССР.

А вот в **Nova Online**, проекте, анонсированном вышеуказанной компанией, к смешению жанров отнеслись серьезно. Правда, высадку на планеты никто не обещает и персонажем нашим будет космический корабль, а не гуманоид с ручками и ножками. Зато жанр новый придумали — MMORPG — и сумасшедшую

динамику боев. Позвольте, а в EVE они разве менее динамичные?..

• Жанр: клиентская MMO Action RPG (MMORPG)



- Огромный и постоянно развивающийся мир с множеством локаций и квестов
- Сеттинг: космос, далекое будущее

ПРИНУЖДАЛИ, ПРИНУЖДАЕМ, БУДЕМ ПРИНУЖДАТЬ!

Хоть убейте меня, не могу понять двоюродных коллег из «Руссобит-М» и GFI — то ли это смелость, то ли жесткая ирония на грани стеба, то ли вылизывание определенных частей тела Государству Российскому. Или, может быть, все и сразу?

Дальше цитатой, потому что свободный стиль изложения здесь излишен и даже порочен:

«На дворе 2009 год. Прошло всего несколько месяцев после августовской пятнадцатидневной войны России и Грузии, после которой Саакашвили получил поддержку от своих западных друзей и решил на очередную попытку по захвату Абхазии и Осетии. Не стался в стороне и блок НАТО, выдвинув Польшу в качестве своего представителя, а также Украина, предпринявшая блокаду черноморского флота в Севастополе. Россия не смогла оставаться в стороне и нанесла ответный удар...»

Проект «Противостояние. Принуждение к миру» расскажет историю об очередной военной конфликте, в котором будут территориально замешаны Грузия, Абхазия, Осетия, Украина и Польша. Принуждение к миру предоставляет выбор из трех израильских сторон, среди которых Россия, Грузия и НАТО, и три обширные кампании».

Весь этот цирк шапито, не побоюсь громкого словечка, намерен подарить много радости геймерам уже в этом квартале. Разработчики уверяют, что достоверность военной техники в проекте — чуть ли не 100 % (да-да, те самые беспилотники тоже будут фигурировать в игре!).

Пожоже — это первый случай в моей практике, когда я морально готов присоединиться к Лилланду Йи и Томпсону, голосящих на все стороны о том, что игры — это насилие и надо бы их вообще запретить...

Так как мой дар речи и мысли после такой новости уходит в глубокий нокдаун, остаются два вопроса, на которые я пока ответить не в состоянии. Возможно, получится у вас, камрадены и камраденки.

1. Этично ли выпускать игру по военному конфликту, память о котором еще жива, а рана не зарубцевалась и болит?

2. Может ли компьютерная игра посеять в Грузии еще большую ненависть к россиянам, а в России — еще большее презрение к грузинам? Или «Принуждение к миру» может немного сблизить два народа, переведя реальный конфликт в иную «виртуальную» плоскость, в котором игрок может «потестить» все три стороны конфликта.

3. В играх по мотивам эпохального произведения человечества «ВТОРАЯ МИРОВАЯ» геймеры любят играть за фашистов. Будет ли российский геймер так же рьяно играть за грузин?

А вот Украина — это не игральная сторона, в отличие от России, Грузии и НАТО. И слава Богу!

- Красочная 3D графика
- Детально проработанная история игровой вселенной
- Расы, фракции, гильдии и другие объединения
- MMORPG с высочайшей динамикой боя, характерной для жанра Action
- Яркое выраженный соревновательный аспект. Широкие возможности мирового PvP. Механика игры стимулирует проведение киберспортивных состязаний
- Новаторская система управления. Два режима управления полетом корабля делают простым вход в игру новичков и расширяют возможности для продвинутых игроков
- В Nova Online успеха добивается игрок, обладающий комбинацией умений, знания механики игры и наработанных характеристик персонажа, а не тот, кто проводит в игре больше всех времени
- Физическая модель взаимодействия игровых объектов

Корабли на скриншотах отдают некоторой мультяшностью, но это не главное. Потянут ли ребята из OG тот немалый список анонсированных вкусов, который прилагается к новости? Снова ИСМ? В 2009 году увидим, а пока радуемся, что

закрытый бета-тест уже завершается, а там, чем черт не шутит — можно будет попробовать силы и в закрытом. Мониторьте здесь: <http://www.oggames.ru/news>.

Грустный Онлайн

Название новости — это не анонс MMORPG для готов или эмо. Просто невеселая подборочка «с миру по ложке дегтя».

Ричард Гэрриот, создатель Ultima и Ultima Online, покидает рожденное в муках и не совсем удачное дитя свое — многопользовательскую **Tabula Rasa**. Будет сосредотачиваться на других проектах, не всегда игровых. Сдвиг в сознании Лорда Бритиша произошел на орбите Земли, где он побывал в качестве космического туриста.

ММО по мотивам вселенной **Halo** не будет. Студия **Ensemble** (выпущенные стратегии AoE, AoM, разрабатываемая Halo Wars) после релиза последнего расформировывается, а параллельно создаваемый массово-мультиплеерный проект в Microsoft показался никому не нужным.

Онлайновые вселенные **Myst (Uru)**, поддерживаемые поочередно то **Suyn Worlds**, то энтузиастами-игроками, с на-

ступлением финансового кризиса заморожены на неопределенный срок. Причина тупа до оледенения — денег нет. Даже у энтузиастов.

Число активных игроков **World of Warcraft** выросло до 11 миллионов — похвасталась **Blizzard Entertainment**. А почему данная мини-новость грустная, спросите? А другим разработчикам ММО от этого факта что, весело?

ВНЕ ИГРЫ

Кому война, а кому мать родна

...И опять об осточертевшем кризисе. Последние исследования рынка PC и консолей показали, что «персональщики» стремительно сокращают отставание от «консольщиков» и вполне могут их превзойти на очередном витке мировых коллизий.

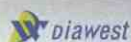
Так, говорят эксперты-аналитики из **JPR (Jon Peddie Research)**, на данный момент PC-рынок в общем и целом более чем в два раза превышает рынок консольный. Уже в этом году продажи персональных компьютеров побьют отметку в 20 миллиардов долларов, а к 2012 году, согласно

Нова серія **компактних та доступних** пристроїв безперебійного живлення **WARRIOR** від компанії **Powercom** надасть Вам гарантований захист від найбільш поширених проблем у електромережі. Вам залишається лише творити.

WWW.POWERCOM.UA



Complete Power Solution™



прогнозам, вырастут на 70 % и достигнут аж 34 миллиарда, тогда как консоли позорно отстанут.

А почему, спросите, для консолей еще недавно все было так радостно, а теперь погрузнело? Да потому что мировой — что б его через три забора задерживал — кризис. И в его свете оказывается, что яркая и красивая, но узконаправленная консоль вдруг стала не по карману рядовому гражданину планеты Земля, а вот многофункциональный компьютер востребован теперь еще больше.

Правда вот, прогнозы относительно 2012 года нагоняют легкий мандраж — это что же такое, кризис протянется еще года три? Или он, кризис, все-таки не является прямым фактором увеличения продаж PC?

Пока же можно дудеть в дудочки и крутить консольщикам большие фиго. Надолго ли? До 2013 года?

Бей бедных, чтобы богатые боялись!

Благодаря слаженным действиям правоохранительных органов — отдела «К» БСТМ ГУВД г. Москвы, следователей отдела по СВАО Следственного управления Следственного комитета при Прокуратуре РФ, а также «Русского Шита» (представляющего интересы правообладательного органа — «Акеллы»), некий студент 4-го курса МГУ, получивший от сотрудника издательства «Акелла» копию *Assassin's Creed* и распространивший ее затем в сетях torrent, был пойман, обезврежен и приговорен к двум годам тюремного заключения. Условно. Потому что покался и осознал свою ошибку.

Я всячески поддерживаю подобные акции и присоединяюсь к торжеству справедливости. Над здравым смыслом.

Некий студент 4-го курса МГУ не прав. И условный срок для него — самое оно. Теперь парень надолго забудет не только о выкладывании, он даже «личером» поборится быть. Тем более что под колпаком теперь. И пугливые распространители/скачиватели продукции r2p (торрентовский протокол) крепко призадумаются...

...Но я хожу по Москве. И вижу ларьки с пиратской продукцией: фильмы, игры, музыка. Цветут и пахнут. Потому что у них есть крыша в очень высоких верхах, которую студенту 4-го курса МГУ не посчастливилось занять. И если подсудимый выложил игру в сеть, руководствуясь глупым «робингудством» (отобрать у богатых и раздать всем), то распространители пиратской продукции благотворительностью не страдают. Они зашибают бабло. Начинать нужно с них.

Но с них никто не начнет. Даже хваленый «Русский Шит». То есть они пытаются, но...

Но что делать — будем «мочить в сортирах» студентов, надеясь на то, что «пиратские бароны», у которых все концы схва-

чены, вдруг обгадятся со страха. Вы в это верите, камрады?

Остаемся зимовать. С вами был Кирилл Талер. В больших сапогах, в полушубке овчинном и т.д. Удачной зимы!

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Связь с космосом

Специалисты НАСА использовали специально разработанный протокол передачи данных **DTN** для отправки нескольких изображений на космический аппарат, удаленный от Земли на расстояние более 32 миллионов километров.

Разработок протокола DTN, устойчивого к большим задержкам сигнала, была начата десять лет назад. В отличие от TCP/IP, протокол DTN не нуждается в постоянном соединении узлов. Если один из них не может отправить пакет по назначению, данные не удаляются, а сохраняются до тех пор, пока их не удастся передать по какому-либо другому узлу.

Тестирование DTN началось в октябре. Передачи данных в межпланетной сети, состоящей из десяти узлов, осуществлялись дважды в неделю. Девять узлов, расположенных на Земле, имитировали марсианские посадочные модули. Десятым узлом стал зонд «Эпокси», направляющийся в данный момент к комете Хартли-2.

Источник: compulenta.ru

Лилипуты...

Elpida разработала 50-нм DDR3-память. Новые DRAM-чипы отличаются самыми низкими в отрасли показателями энергопотребления, самыми маленькими габаритами, а также высокой скоростью передачи данных — до 2,5 Гбит/с. При производстве новых чипов Elpida будет использовать 193-нм иммерсионную литографию, а также технологию медных межсоедине-

ний. В зависимости от рабочего напряжения скорость передачи данных может варьировать в самых широких пределах: 800, 1066, 1333, 1600, 1866, 2133, 2500 Мбит/с. Интересно отметить, что размеры полупроводникового кристалла DRAM составляют всего 40 мм².

Источник: 3dnews.ru

...И гиганты

К первому в отрасли 21,5-дюймовому монитору с разрешением 1920x1080 пикселей **BenQ E2200HDA** присоединился новый дисплей **GH-ACJ223SHB** от компании **Green House**. Судя по характеристикам, обе модели построены на базе одной и той же жидкокристаллической панели.



GH-ACJ223SHB отличается контрастностью 1000:1 (динамическая достигает 20000:1), яркостью 300 нит, углами обзора 160°/170°, оснащается встроенными динамиками мощностью 1 Вт каждый. Интерфейсная часть включает входы VGA, DVI-D и HDMI.

Вес новинки составляет 4,3 кг. Потребляемая мощность не превышает 55 Вт, а в режиме ожидания — 2 Вт. Данных о цене пока нет.

Источник: 3dnews.ru

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?

Как утверждает источник, компания **NVIDIA** в скором времени собирается снова переименовать видеокарты низкого ценового диапазона. Первой переименованной видеокартой станет **GeForce 9300**, которая основана на графическом чипе G96, решение будет «заклеймено» как **GT100**. Вторая видеокарта, которая подвергнется ребрендингу — **GeForce 9500**; она станет носить имя **GT120**. И, наконец, **GeForce 9600** будет переименована в **GT130**.

Еще хотелось бы сказать немного о буквенных обозначениях в названии видеокарт. Так, **GTX** означает, что решение относится к hi-end сегменту, **GT** — что карта предназначена для основного потребительского рынка, и **G** — решение для low-end сегмента. Увидеть «новые» видеокарты можно будет уже в январе.

Источник: ferra.ru



Bateau bateau@ht.ua

Зимний картодром

Одни персонажи перед Новым Годом привыкли ходить в баню и летать самолетами «Аэрофлота», другие отправляются в деревню на старом «Запорожце», ну а для геймеров зимние праздники традиционно означают выход массы интересных игр и приятный процесс апгрейда своего «железного друга». Посмотрим, что у нас творится на рынке видеокарт в среднем ценовом диапазоне, и попробуем выбрать оптимальный вариант.

Прежде чем мы перейдем к сути, стоит замолвить пару словечек о рынке игр для PC, который некоторые горячие головы уже успели отпеть и похоронить. Если бы дела действительно обстояли таким образом, апгрейд не имел бы никакого смысла. Перед нами стоял бы совершенно другой вопрос: какую консоль выбрать? Впрочем, в любом случае пришлось бы мириться с высокими (в среднем — по 40–50 долларов) ценами на игры и непривычным управлением, а то и просто отсутствием любимых жанров. Но, как я уже и сказал, паниковать пока рано. Давайте посмотрим на некоторые цифры, находящиеся в открытом доступе (то есть, в Интернете).

В США (на которые, по понятным причинам, ориентируется весь мировой IT-рынок) финансовый год заканчивается 30 сентября. Поэтому сейчас официальные данные по продажам видеочипов уже доступны: <http://news.ferra.ru/hard/2008/10/28/82551/>. Конечно, тот факт, что из 111 миллионов ускорителей на дискретные карточки приходится не более трети, немного отрезвляет. Тем более что даже из этой трети хорошо если половину видеокарт можно зачислить в mid-end и выше. Но даже в таком случае (из расчета по 15 млн мощных видеокарт в год) производительных компьютеров должно быть как минимум в полтора раза больше общего количества Xbox 360 (www.tgdaily.com/content/view/36067/118/). И тут уж, как ни крути, а любому здравомыслящему человеку должно стать понятно — если по поводу процессоров и прочих компонентов еще возможны какие-то разночтения, то мощные видеокарты покупаются исключительно для игр. Ну, не для интерфейса же Vista Aero, в конце концов?

Многие ожидаемые игры-блокбастеры уже появились в продаже. В частности, Far Cry 2, Call of Duty 5, Fallout 3, C&C: Red Alert 3, Brothers in Arms: Hell's Highway... Особо удивляться нечему — Рождество, конечно, является отличным временем для выпуска игры (кто сказал, что книга — лучший подарок?), но не каждый издатели решится «сталкивать лбами» свой проект с более сильным проектом конкурента, выход которого запланирован на праздники.

И даже если конкуренты не очень сильные, в общей рождественской свалке можно потерять потенциальных клиентов просто из-за того, что их внимание будет отвлечено чужим пиаром. Но мы же понимаем, что впереди еще целый месяц, и все только начинается?

В конце концов, если вы не считаете мои изыскания достаточно убедительными, ознакомьтесь-ка вот с этим: http://dtf.ru/forum/flat.php?id=19893&page=1&page_size=20. Руководитель направления игровых программ фирмы «1С» Юрий Мирошников говорит даже не о PC-рынке в целом, а о его части — ритейле. И его прогноз вполне благоприятен. При этом в компетентности Юрия сомневаться не приходится, он уж точно имеет на порядок больше инсайдерской информации, чем вся наша редакция.

Второй круг

Многие видеокарты, которые попали в этот обзор, уже знакомы вам по нашему предыдущему мегатесту. Тогда основной упор делался на высокопроизводительные решения класса hi-end. Но выход видео-



Asus EAH4850 Top очень неплохо разогнан на заводе, но не факт, что выигрыш в скорости оправдывает лишние 50 долларов на ценнике

карт серии Radeon HD 4000 изменил расстановку за считанные недели. Свежие топовые видеокарты заметно упали в цене, а топы полугодичной давности автоматически спустились в средний класс. Впрочем, о триумфе AMD на рынке дискретных видеочипов уже было написано не раз и не два, так что повторяться не вижу смысла.

Зато игры все так же остаются «привя-

занными» к определенному уровню системных требований, который необходимо соблюдать из соображений мультиплатформенности. Сами понимаете, даже если бы кто и захотел сделать свою игру в версии для PC намного красивее (и требовательнее), чем ее консольный вариант, половину работы девелоперов пришлось бы проделывать заново. Особняком стоит Crysis и его продолжение — Crysis Warhead. Но и об этой игре уже сказано достаточно, все отлично понимают, что творение Crytek является исключением из общего правила. Красивым, технологичным, заманчивым, но все же исключением.

Таким образом, ценовая планка, выше которой современного геймера ожидает безоблачное будущее (на год вперед, как минимум) и комфортный FPS в любой игре, которую только вздумается установить, очень сильно опустилась. Тем же, кто готов потратить на видеокарту столько, сколько стоили самые мощные из среднеклассовых решений полгода назад, открывается доступ к разрешениям, которые модно называть Full HD, и даже выше — включая 1920x1200 и 2560x1600. Причем, заметьте, без всяких там SLI и CrossFire (за исключением сами-знаете-какой-игры).

В этот раз по примеру некоторых недавних тестов я добавил в итоговую мегаблицу «трехмерности». Суть в том, что при значении среднего FPS от 40 и выше разница в производительности различных видеокарт практически не воспринимается «на глаз». Что 40, что 60, что 100 FPS — все работает плавно, не тормозит, и трехзначная циферка, которую показывает утилита Fraps в углу экрана, нужна разве

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



-наша **спеціалізація** **TP**

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

что для удовлетворения собственного эго. Поэтому все, что выше 40 FPS, закрашено зеленым.

Достаточным FPS считается 30, но это среднее значение. А значит — время от



ECS продолжает эксперименты с трехэтажными кулерами — получаются бесшумные и холодные карточки. Лишь бы хватило места в корпусе

времени фреймрейт все же «проседает» до 20–25 или даже ниже (естественно, чаще всего это случается в те моменты, когда на экране появляется большое количество противников, начинается активная пальба, отрисовываются взрывы и другие спецэффекты). В такие моменты комфортность игры весьма сомнительна, и особенно остро от этих проседаний страдает шумерный геймплей. Небольшой лаг — и все, вместо хэдшота выстрел ушел в «молоко». Квиклоад, боец!

В тех случаях, когда средний FPS держится не ниже 15, игру еще можно запустить и хотя бы кое-как попробовать, чтобы как минимум определиться, стоит ли она апгрейда. Ну, а все, что ниже 15 fps — это однозначный провал и закрашено оранжевым.

Правда, есть одна тонкость, которая (в большинстве случаев) отсутствует в консольных играх. Речь идет о настройках качества графики. Бойцы из Тес-Тлаба тес-

тировали все видеокарты при максимальных настройках в каждой из игр, причем для Crysis разница в требованиях под high и very high очень заметна. А вот качество картинки при этом отличается не так явно. Поэтому «желтое» значение fps в таблице — еще не приговор; стоит немного снизить настройки, и Crysis будет работать на много шустрее.

Что же касается остальных игр, то тут вообще ни у одной из видеокарт от 145 долларов и выше проблем с производительностью не наблюдается. Поэтому, кстати, имеется отличный повод задуматься о критериях выбора, ранее казавшихся второстепенными. Например, о комплектации, оснащении, уровне шума и так далее.

Общая картина

Должен сразу предупредить, что строка «Цена» на сей раз является более неточной, чем обычно. Если раньше различные колебания курсов валют и прочие факто-



Карты 9600GSO немного уступают 9600GT по частотам и ширине шины памяти, но это окупается большим объемом ОЗУ, необходимым для высоких разрешений

ры на всех участников рынка действовали примерно одинаково, то в условиях нынешнего кризиса топ-менеджмент разных компаний принял чуть ли не диаметрально противоположные решения. Кто-то максимально быстро пытается распродать все, что накопилось на складах, и при этом безбож-

но демпингует (ловим момент!), другие наоборот не рискуют устраивать полное обновление ассортимента, которое может и не гарантировать высоких продаж после праздников.



Медный кулер Sapphire HD4850 Toxic позволил производителю без проблем разогнать эту видеокарту до 675 МГц и занять первое место по производительности в тесте

Поэтому даю простой совет: если вы собрались проводить апгрейд видеокарты, начинайте отслеживать цены прямо сейчас. А кроме того обращайте особое внимание на наличие «железок» в магазинах и на складах онлайн-продавцов.

Что ж, посмотрим на результаты теста и попытаемся сделать кое-какие общие выводы.

Заметно сдали позиции видеокарты с чипами GeForce 9600 GT, которые на момент своего выхода (в конце февраля этого года) показались геймерам чуть ли не манной небесной (еще бы — вдвое быстрее, чем 8600 GT, и при этом дешевле 200 долларов уже на старте продаж). Вне зависимости от исполнения — с заводским разгоном или без — 9600 GT обеспечит хороший фреймрейт только в разрешениях до 1280×1024. И то в Crysis настройки придется немного понижать. Примерно в том же положении оказалось и семейство Radeon HD 3850, просто образец от Asus, попавший к нам на тест, работает

	Asus EAH3850 Top	Asus EAH4850 Top	EliteGroup GeForce 9600 GT	MSI N9600GT Hybrid Freezer	MSI N9800GT T20512	Sapphire TOXIC HD3870
Цена (около), \$	145	220	180	252	210	140
Тип и объем памяти, МБ	DDR III, 512	DDR III, 512	GDDR III, 512	DDR III, 1024	DDR III, 512	GDDR IV, 512
Рабочая частота чипсета, МГц	729	680	650	700	663	796
Рабочая частота памяти (результатирующая), МГц	1890	2100	1800	1800	1900	2300
Call of Juarez, 1920x1200	11,2	17,6	8,9	10,4	10,5	11,9
Crysis, 1280x1024	13,23	19,42	13,08	13,84	16,55	14,09
Crysis, 1920x1200	7,13	9,17	6,17	8,05	6,9	6,68
Unreal Tournament 3, 1280x1024	67,08	82,26	72,87	76,05	85,54	97,29
Unreal Tournament 3, 2560x1600	46,65	67,42	45,73	46,95	58,48	85,87
Company of Heroes: Opposing Fronts, 1280x1024	46,01	55,05	38,52	39,71	49,6	46,04
Company of Heroes: Opposing Fronts, 1920x1200	31,68	46,68	24,65	25,5	35,81	33,06
3DMark Vantage, performance Score	4897	8071	4955	5234	6515	5200

на повышенных частотах. В то же время на момент написания этого текста цены на Radeon HD 3850 и 3870 выглядят более заманчиво.

Но стоит шагнуть выше по шкале производительности, как тут же возникает масса вопросов. Даже если вы — ярый фанат

декасах явного объема памяти (впрочем, его и так всегда пишут на коробках во-о-от такими буквами), но бардак успешно создают и сами вендоры. Каждый их них имеет модель с заводским разгоном, и у каждого свой индекс для обозначения этой особенности... Впрочем, у Xpert Vision суффикс «Sonic» означает только кастомную систему охлаждения, а уж есть при этом какой-то разгон или нет — вычисляйте, господа покупатели, самостоятельно.

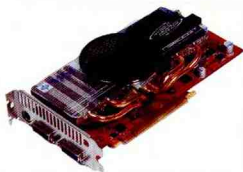
Но нет хуже без добра, карточки с «заводским разгоном» обычно имеют сильно завышенные цены, поэтому геймер, вооруженный нашей табличкой, быстро вычислит переоцененную железяку. Впрочем, если надбавка за разгон укладывается в рамки разумного (как у Zotac, например), то почему бы и нет?



Старичок GeForce 8800GT все еще в строю и уверенно конкурирует с более свежими моделями

nVidia, вам предстоит нелегкий выбор между GeForce 8800 GT и 9600 GSO. Причем важно помнить, что в 8000-й и 9000-й сериях nVidia нахитчила с индексами так, что сам черт ногу сломит. Выбирать 9600 GSO только из-за того, что она якобы «из новой серии», не стоит. На самом деле это слегка модифицированный GeForce 8800 G с заниженной на 100 МГц частотой ядра (следовательно, гнать его можно и нужно!), а 8800 GT по частоте находится ровно посередине между ними, но зато имеет на 16 унифицированных шейдерных блоков больше. Если учесть, что все видеокарты, перечисленные в последних двух предложениях, основаны на одном и том же чипе G92, есть все основания ориентироваться на большее количество рабочих блоков. Разница в цене все равно получается небольшой.

Со стороны AMD против всего вышеописанного семейства выступают немного разогнанные HD 3870 и стандартные 4850. На совести AMD только отсутствие в ин-



Уникальная СО на MSI N9600GT Hybrid Freezer повысила цену видеокарты, но не обеспечила достойного прироста производительности

В итоге «верхний средний» сегмент получил «ничейным». Вариации и на тему Radeon HD 4850 и GeForce 9800 GTX+ идут нос к носу по игровым тестам, да и в цене различаются (страшно подумать!) аж на 10 долларов. Более слабый 9800 GT от MSI можно было бы назвать аутсайдером этой подгруппы, если бы не комплектация и разгон. 9800 GT в версии попроще должен стоить заметно дешевле.

НЕ ЖДАЛИ

Пожоже, что PC как игровой платформе придется выдерживать конкуренцию с еще одним охотником за кошелками геймеров — платформой Apple. Она же — MacOS X, под которую уже выпущены (или же портируются) многие современные AAA-тайтлы, включая Spore, Call of Duty 5 и StarCraft 2. Вдобавок число пользователей iMac'ов и MacBook'ов растет с каждым днем, и у этих людей уже не тот менталитет, что и у PC-юзера Васи, подрубленного к районной сетке. Да, как и в случае с Xbox 360, можно смело смеяться в лицо тем, кто заявит, что, мол, на «Маках» нет пиратства. Но если отбросить категоричность и сравнить масштабы... В общем, господа, перевоспитываемся, покупаем лицензию, забываем слово «торрент».

Хватай, пока не поздно!

Во всем мире бушует финансовый кризис, но похоже, что инфляция не добралась до видеокарт. Пока еще не добралась. Поэтому имеет смысл поспешить с апгрейдом (тем более, если посмотреть на то, что творится с курсом доллара и вспомнить, что компьютерные комплектующие в Украине все импортные). Иначе вы рискуете из-за реального кризиса так и не оценить все красоты «Кризиса» виртуального в ближайшее время.

Впрочем, финансовый аналитик из меня никудышный, поэтому если вы знаете больше, то действуйте, исходя из ситуации. Можете даже письмецо написать, чего нам ждать к новому году — стабилизации ситуации или северного пушиного зверька. Это сейчас всем интересно...

Удачи!

	Sapphire Radeon HD3870	Sapphire Radeon HD4850	Sapphire Toxic HD4850	XpertVision GeForce 8800GT Sonic	XpertVision GeForce 9600GSO Sonic	Zotac GeForce 9800GTX+ AMP!
Цена [около], \$	150	210	220	145	130	220
Тип и объем памяти, МБ	GGDR IV, 1024	GGDR III, 1024	GGDR III, 512	DDR III, 512	DDR III, 768	DDR III, 512
Рабочая частота чипсета, МГц	769	625	675	601	601	756
Рабочая частота памяти (результатирующая), МГц	2250	1980	2300	999	1800	2304
Call of Juarez, 1920x1200	12,4	16,3	18	10,7	9,5	18,7
Crysis, 1280x1024	14,71	20,23	20,26	17,19	13,04	20,05
Crysis, 1920x1200	8,98	12,5	8,53	7,52	6,88	8,17
Unreal Tournament 3, 1280x1024	69,76	86,93	90,35	86,29	72,73	93,47
Unreal Tournament 3, 2560x1600	46,97	67,22	73,12	59,74	46,7	72,33
Company of Heroes: Opposing Fronts, 1280x1024	47,85	53,98	55,15	49,83	42,25	56,71
Company of Heroes: Opposing Fronts, 1920x1200	33,01	44,82	47,33	35,68	27,39	41,57
3DMark Vantage, performance Score	5147	7522	8233	6810	5071	7815



Продюсер проекта обещал нам самую страшную игру всех времен и народов. Смогла ли EA сдержать обещание?

Руки слегка дрожат, но это должно пройти в решающий момент. Все никак не могу перестать дергаться при каждом шорохе. Но теперь я научился отличать *Их* звуки — теперь я не начинаю нервничать при малейшем шуме.

Нервы натянуты и кажется, что кто-то играет на них как на скрипке. Минор. Наверно пот заливал бы глаза, если бы не верный костюм. Мой костюм — вот моя крепость! Это моя уверенность, моя смелость, мой друг. Он уже стал как бы частью меня — даже не представляю, как я его когда-нибудь сниму...

Дверь. Не нравится она мне. Что-то нехорошее должно быть за ней. Черт — и почему нет другого пути? Ладно — возьмем трубопильщик. Шуршание пилы немного успокаивает. Ну что: глубокий вдох и — вперед!

Знаете ли вы, что такое Страх?

EA расскажет вам. Сколько скепсиса вызвала новость о том, что она делает *хоррор*.

«Кто? Создатель Симсов и спорт-симвов? Да что они понимают в хорроре? Что? Обещают переплюнуть признанных столпов жанра, таких как *Silent Hill*, *Resident Evil*, *Suffering*? А они, случаем, головой не стукнулись?»

Непосредственно разработкой занималась **EA Redwood Shores** — подразделение **Electronic Arts**, замеченное в разработке *Sims 2*, *LotR: The Return of the King*, *Tiger Woods PGA Tour 07*... Правда, список не особо оптимистичен — как для конторы, собравшейся создать «хоррор всех времен и народов»?

Но все-таки все ждали — потому что это EA, крупнейшая игродельческая компания, всегда (или почти всегда) державшая планку качества... Но *шедевр*? В новом для себя жанре? Причем столь специфичном...

Но вот игра вышла и...

Хуже смерти

А ведь как все начиналось? Всего лишь починить связь на «Ишимуре», к тому же это значило встречу с любимой... Кто мог знать,

Разработчик: EA Redwood Shores
Издатель: Electronic Arts
Издатель СНГ: Electronic Arts (локализатор Team Fifty Seven)
Жанр: TPS-Horror
Системные требования:
 • **Минимальные:** Pentium 4/Athlon X1 2.8 ГГц, 1 Гб памяти, GeForce 6800/Radeon X1600 Pro, 8 Гб на винчестере
 • **Рекомендуемые:** Core 2 Duo/Athlon 64 X2 2 ГГц, 2 Гб памяти, GeForce 8600/Radeon HD 2600, 8 Гб на винчестере

что нас ждет такое? Хотя, как выяснилось потом, наверное, лишь я один не знал этого...

Сумасшествие... Что может быть хуже смерти? Только ее отсутствие. Помню запись одного несчастного: он отрезал себе конечности, чтобы не превратиться и не убивать после смерти. До сих пор помню его крик и слова: «Еще одна!» Жаль, что я его не знал — наверное, был хороший человек.

Невесомость. Чья-то рука. Спасибо конструктору костюма за магнитные ботинки. Прыжок, непродолжительный полет — и я на потолке. Шум. Это Оно. Слева. Прицел резака подрагивает. ВОТ!..

Технологии

EA решила порадовать нас не только *страхом*. Картинка красива и прекрасно подчеркивает атмосферу игры. Отсеки корабля, открытый космос, каюты, модели оружия, монстры и *Его Величество Защитный костюм* — ничто не вызывает нареканий. Анимация великолепна, спецэффекты, свет и тень не отстают. Причем игра замечательно оптимизирована: загрузки быстрые, игра вполне комфортно себя чувствует и на слабых ПК — если вы выберете адекватные настройки, игра порадует вас отсутствием лагов при ласкающей глаз картинке.

Физика в игре не для галочки, ведь за нее отвечает орденосный Navok! А это значит физические загадки. Плюс не забываем о том, что мы в космосе! Безвоздушное пространство, невесомость — все это замечательно реализовано. Видно, ребята времени зря не теряли на экскурсиях в центр NASA.

CUT OFF THEIR LIMBS

Вот она — станция сохранения! Наконец-то можно передохнуть! Правда, не стоит надеяться на абсолютную безопасность — ее не существует на этом проклятом куске металла.

Сердцебиение успокаивается, дыхание выравнивается. Спокойно, здесь я могу позволить себе пару минут передышки. Заодно нужно заглянуть в магазин — сдать схемы и продать эту чертову винтовку! И о чем я думал, покупая четвертую пушку?

Черт! Опять шалит напряжение! Никогда не думал, что простое мерцание лампочки может так бить по нервам. Кажется, что ес-



Да я просто мимо проходил!..



Видимо, здесь кто-то кушал...

ли сейчас она перегорит, то что-то перегорит и во мне и мы потухнем вместе. Так, хватит — пора идти дальше...

Дверь. Ч-черт! Промазал — тварь успела ускользнуть в вентиляцию. Теперь надо повнимательней поглядывать на каждый люк — Они замечательно ориентируются в этих лабиринтах. Как белье мыши в архаичных экспериментах двадцатого века — вот только в роли сыра здесь я...

Слышно, как он скребется за стеной. Спокойно! С какой бы радостью я взорвал бы к чертовой матери этот корабль! Проклятые фанатики! Как можно в этом видеть хоть что-то божественное? Перерождение!

Aaa!!! Откуда?... Черт!...

...Спокойно, спокойно, выровнять дыхание. Мой тяжелый ботинок еще раз опускается на подобие головы монстра. Он уже мертв, но я все не могу успокоиться. И кто придумал делать люки вентиляции на потолке? Пытаюсь стряхнуть кровь с плазменного резака. Не особо получается. Ну и черт с ней! Хорошо, что инструменты достаточно крепки и безболезненно переносят удар о чью-то голову. Или туловище. Или куда там попадет — при ударе не особо целюсь. Да, не самое эффективное применение оружие, но все равно быстрее, чем прицеливаться...

Чей-то шепот, зовущий голос: «Айзек, сделай нас единым!». Это все галлюцинации, это все лишь в моей голове — Кендра предупреждала. Она сама говорила, что видела своего давно умершего брата. Но порой это так реально... Чему можно верить? И кому?

Николь? Это правда ты? Или я тоже схожу с ума? Постой! Куда ты...

«Сделай нас единым!»

Какой должен быть звук в хорроре? Страшным? Да. Играющим на нервах, держащим в напряжении? Естественным! Но — еще он должен быть и полезным! В игре на самом деле не особо велика концентрация врагов, и поэтому Они любят нападать внезапно. А это значит, что мы должны напряженно вслушиваться, дабы услышать врага заранее.

Здесь вы услышите близкий к эталону хоррор-звук. Тихие скрипы, скрежет, топот; бие-ние крови, тяжелое дыхание; звуки работы

механизмов, наших шагов; чей-то шепот, голоса. Фоновый шум способен натянуть нервы до предела, создать атмосферу сумасшествия и обреченности... И тут в игру вступает новый инструмент с собственной партией — Монстр. Спутать фоновый шум и звуки бродящего поблизости монстра практически невозможно. С каждой минутой игры вы все больше и больше будете ценить способность слышать. На слух можно определить не только присутствие врага, но и направление, удаленность и даже тип противника.

Отдельным слепом идет музыка — и тут уже отдельный поклон

Джейсону Грейвсу (Jason Graves). Музыка не предупреждает, не лезет на первый план, а часто и вовсе оставляет нас наедине с «Иши-мурой» и ее шумами.

Еще один интересный момент — звук в безвоздушном пространстве. Если вы более-менее знаете физику, то должны понимать, что космос безмолвен. В вакууме молекулы расположены слишком далеко друг от друга, чтобы передавать звук. Но кинематограф забил на законы физики, ибо немой космос скучен. Попробуйте представить космические батальные сцены из «Звездных Войн» без звука!

ЕА подошла к вопросу хитрее: они не убрали звук полностью, но сделали его глуше, тише — напоминает звук под водой.

WELCOME BACK, PHENOM!

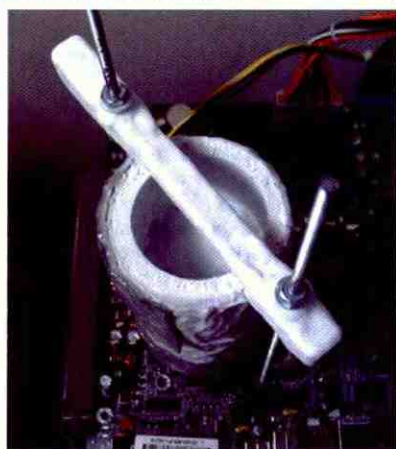
Пока на рынке видеоигр топовыми остаются «next-gen» консоли PlayStation 3 и Xbox 360 (которые уже давно пора называть «current-gen»), подавляющее большинство кроссплатформенных проектов в PC-версиях будет иметь сравнительно невысокие стабильные системные требования. Но в то же время растут требования у самих игроков — они хотят играть в разрешении Full HD, использовать полноэкранное сглаживание и сохранять минимальный пинг в многопользовательских баталиях. Конечно, для вышеперечисленного первоочередное значение имеет производительность видеоподсистемы компьютера и качество связи, однако по мере усложнения игровой логики требования к мощности процессоров тоже увеличиваются. Особенно хорошо это заметно в масштабных мультиплеерных играх с реалистичной физикой — с каждым новым игроком на сервере нагрузка на CPU возрастает. Поэтому если не сейчас, то в ближайшем будущем уж точно придется крепко задуматься об апгрейде процессора. И теперь выбор геймера далеко не так однозначен, как пару месяцев назад.

На днях компания AMD представила второе поколение процессоров Phenom X4, которые производятся по нормам 45 нм техпроцесса. При первом знакомстве с четырехъядерниками AMD мы убедились, что их архитектура практически не уступает (либо уступает незначительно) архитектуре Core 2 Quad при работе на равной частоте. Проблема была лишь в частотах — самый быстрый Phenom X4 штатно имел 2.6 ГГц, в то время как Core 2 QX9770 работает на 3.2 ГГц при TDP 136 Вт.

Теперь на сцену выходит Phenom II, инженерный образец которого на презентации для ограниченного круга прессы был разогнан до потрясающих 6 ГГц! Предыдущее поколение четырехъядерников Intel (65 нм) под жидким азотом брало отметку в 5 ГГц (<http://www.tomshardware.com/picturestory/462-20-overclocking-world-record.html>), нынешнее практически добралось до шести (<http://www.youtube.com/watch?v=yq6XDhfbpTg>; возможно, есть рекорды и выше, но мне не удалось их найти). И вот AMD отвечает аналогичной скоростью.

Не секрет, что пока существует мало игр, использующих четыре ядра, но их количество постепенно растет. И поэтому новый Phenom выходит вполне вовремя. При этом штатные тактовые частоты Phenom II пока не объявлены, однако показанные рекорды недвусмысленно указывают на то, что 3 ГГц будут иметь скорее младшие модели, а до чего дойдут старшие...

В результате после триумфального возвращения в топ-сегмент рынка видеочипов AMD совершает great comeback и в качестве производителя процессоров.



Чашку для жидкого азота надо закреплять надежно

КУЛЬТУРНЫЙ КОНТЕКСТ

Как уже было сказано, в игре есть много отсылок к другим играм и фильмам: «Чужие», System Shock, Bioshock, «Сквозь горизонт», Half-Life, Alien vs Predator, «Нечто», «Рассвет мертвецов», Doom... Также разработчики не обошли стороной «классику жанра»: наказание за хабар, смертельный лифт, вагонеточный тир, защита ВИПа, «убей всех — дверца и откроется». Но при этом разработчики не перегнули палку — каждый прием используется один-два раза за всю игру — кроме разве что запирающих дверей. Но и этот момент был грамотно аргументирован — ведь абсолютно логично ввести карантин в зоне биологического заражения.

Смерть — это только начало

Наконец достаточно кредитов на пятую модель костюма — он просто замечателен! Правда, пришлось продать несколько обойм патронов и даже одну аптечку — но оно того стоило! А теперь можно пройти к верстаку и потратить узлы на улучшение экипировки...

Что это?! Нет, показалось — наверное, астероид.

Два узла. Что бы улучшить? Если резак, то бесполезно трагит один узел здесь, зато получаем доступ к увеличению урона... Или увеличить обойму? Черт — еще бы десять тысяч и купил бы еще один узел. Ладно, берем урон...

Опять?! Похоже, это все-таки не астероид. Сверим курс... Сияющая нить-указатель тянется как раз к двери, из-за которой раздался тот звук. Странный звук. Новый. Наверное, что-то огромное было его причиной... Но другого пути нет. Да разве и там меня не будет ждать нечто подобное, а то и похуже? Заодно проверю улучшенный резак и обновленный костюм.

Глубокий вдох, выдох. Спокойствие. Прицел, открываем дверь... Вперед!..

Не вошедшее в предыдущие разделы

По сути игра — это шутер от третьего лица. Управление вполне хорошее, но немного раздражает слишком близко посаженная камера — хотя со временем к ней привыкаешь. Следующая «ложка дегтя» рядом: скорость мышки в режиме прицеливания и «вольного осмотра» разная, что вполне логично — но это же и мешает подобрать подходящую чувствительность. То там быстро, то там медленно... Но когда вы подберете свой оптимум, все станет на свои места.

Интерфейс, как и обещалось, органично вплетен в экипировку: количество патронов показывается на специальном индикаторе ору-

жия; карта, журнал, инвентарь, различные находимые видеозаписи и тексты отображаются в виде голограммы из мини-проектора на руке; количество здоровья и заряд стагис-модуля можно увидеть на спине. И тут кроется логическая нестыковка: пока играешь от третьего лица — все нормально. Но стоит только задуматься, как можно следить за этими индикаторами от первого лица...

Еще я забыл уточнить, что этот шутер линейен. И символом линейности является путеводный луч — наша нить судьбы, ведущая через всю игру. По режиссуре игра вполне может сравниться с Call of Duty — признанным эталоном в данном аспекте.

И тут нельзя не вспомнить сюжет, сколь ни велико искушение этого не делать, ибо я ужасно не люблю спойлеры. Айзек в составе экипажа ремонтного челнока «Келлион» прибывает в систему Эгиды для проведения ремонтных работ на корабле класса planetcracker «Ишимура», с которым была потеряна связь. На борту мед. специалистом служит бывшая подруга Айзека Николь, которая послала ему видеозапись с просьбой о помощи — именно из-за этого Кларк и вызвался добровольцем. По прибытии в систему экипаж Келлиона обнаруживает «Ишимуру» не в лучшем состоянии и при попытке посадки получает серьезные повреждения. Не успеваем обернуться, как нас закрутило-завертело: монстры, инопланетяне-Некроморфы, религиозные фанатики-унитологи, Обелиск...

Надписи на стенах, аудио-, видео-, текстовые записки будут постепенно дополнять картину. Мы будем не спасать вселенную, а выполнять конкретные и «приземленные» задачи, вполне понятные и логичные. Да, бывают места, где сюжет дает слабину — но они не способны испортить общей картины.

В игре вы заметите множество отсылок к другим «страшным» играм и фильмам. И здесь нет ничего странного: разработчики собрали в игре все самые лучшие и удачные наработки и идеи, все это добро скомпоновали, чуточку приправили собственными идеями и преподнесли миру. Многие отнеслись со скепсисом, большинство сомневались в съедобности, но вот попробовали и...

Dead DZVR

Я шел по пустым, полутемным коридорам. Мои тяжелые ботинки глухо бухали по полу. Это уже не был «Ишимура»: я, кадет Айзек Кларк... в смысле, элитный кадет KAYD, шел с отчетом в одной руке и плазменным резаком в другой. Дверь. Вроде спокойно. Отрываю, держа оружие на изготовку.

— KAYD? Что за маскарад? Ааа — ты с задания. Dead Space? Отчет принес? А это что?! А ну быстро сдать оружие!

Это был, естественно, Ягуар. Тяжело вздохнув, я аккуратно положил резак в ящик поверх груды всякого хлама (и откуда тут пять BFG?).

— Задание выполнено, спецагент Ягуар. Вот отчет.

— Угу. А это что на тебе? Что за мальчишество — ты уже давно элитный кадет! Снимай сейчас же!

Без особого энтузиазма снимаю шлем. Сразу становится как-то неуютно, сердце бьется чаще.

— Можно, я дальше не буду раздеваться? А то у меня под этим костюмом...

— Да ладно, Ранд с тобой! — бросил секретарь, углубившись в чтение отчета и потеряв интерес к стоящему перед ним кадету. — Можешь идти. Отдыхай.

— Есть!

Выхожу из кабинета и облегченно вздыхаю. Начинаю поднимать шлем с явным намерением вновь надеть его. Замираю. На лице появляется улыбка. Беру шлем под мышку и вольным шагом направляюсь к выходу.

Что это?! Наверное, показал... Вот опять! Уже ближе. Но где... Снова! Где-то левой и выше... Где же... Тусклая лампа, вентиляционная шахта, выключатель, две... Что?! Венти... Панически тянусь за резаком, выронив шлем. Черт, где же он! Нет! Я же сдал его!.. Но откуда здесь?.. И кто?!!

Напряженно всматриваюсь в решетку вентиляции.

— Что? Мохно..... AAAAAaaah!...



Превед!



Три года назад компании Deep Shadows не удалось доказать свое умение делать хорошие шутеры. Три года понадобилось команде, чтобы подготовиться к реваншу, и вот тот день настал. На свет вышла вторая часть многообещающего когда-то шутера Xenus.

Что такое белое золото? На территории Узбекистана, например, «белым золотом» принято называть хлопок, поскольку именно хлопок в данной стране является самым ходовым экспортным товаром. В других точках нашей планеты белое золото — это один из весьма известных ювелирных материалов, значительно дороже и красивее обычного золота (так, по крайней мере, считают ювелиры).

Сам материал представляет собой, по сути, обыкновенный сплав обычного золота, с другими компонентами (платина, палладий и пр.), за счет которых металл приобретает более светлый оттенок.

В первой половине 2000 года молодая киевская команда девелоперов **Deep Shadows** попыталась сделать свой собственный сплав, где основным компонентом выступал старый добрый FPS. В список вторичных составляющих входили RPG-элементы, огромные локации, полная свобода действий и т. д. На словах все выглядело очень заманчиво, на деле — увы. То ли компоненты сплава оказались бракованными, то ли ювелиры попались с не совсем ровными руками, сейчас это уже не важно. Первый блин, как говорится, комом. Вышедший в 2005 году первый **Xenus** получил не самые теплые отзывы как от игровой прессы, так и от простых геймеров.

Разработчик: Deep Shadows

Издатель: Руссобит-М

Жанр: FPS

Системные требования:

• стандартные: Intel Core 2 Duo 2.2 GHz

1 Gb O3Y, 256 Mb видео

• рекомендуемые: Intel Core 2 Duo 2.4 GHz

ГТХ, 2 Gb O3Y, 512 Mb видео

Но, несмотря на все, Deep Shadows решила не оставлять так и не раскрытую до конца тему. Три года понадобилось команде, чтобы как следует поработать над концепцией, движком, геймплеем, сюжетом и прочими аспектами, необходимыми для полноценного продолжения игры. Ну что ж, посмотрим, из какого сплава сделано «Белое золото» второй части.

История одного порошка

Стартовый ролик, вкратце объясняющий всю суть сложившейся проблемы, повествует нам о резком повышении уровня смертности среди наркоманов. Нет, дело не в передозировке, а в самом качестве белого порошка. Разобраться в ситуации с отравленными наркотиками поручено заслуженному герою первой части Xenus'a Солу Маерсу.

В качестве игрового вступления девелоперы предлагают нам стычку с местными «пиратами Карибского моря». Пока рыбак, согласившийся перевезти главного героя на остров — предположительный источник зловещего наркотика, пытается ударить на своем ржавом катере, игроку в роли Сола предстоит занять место у станкового пулемета и отстреливаться от преследователей. Особо можете не стараться. Вне зависимости от того, насколько высок ваш уровень меткости, исход сражения заранее просчитан сценаристами. После нескольких минут погони и перестрелки скриптовая фея взмахнет волшебной палочкой, и в моторе катера что-то ломается. Капитан со всеми присущими ему мудростью и опытом общения с пиратами крикнет: «Прыгайте, сеньор!», катер взорвется, наш герой, доплыв до ближайшего причала, все же попадет на остров. Все снаряжение, конечно же, утонуло вместе с катером, из денег сухими остались только пару тысяч песо, а ведь надо еще и заплатить владельцу катера, которому также посчастливилось выжить, все-таки без катера человек остался. Итого. Кокаин отравленный, наркоманы в панике, правительство обеспокоено проблемой. Денег нет, снаряжения нет, с пустым кошельком мир спасать не хочется, а значит, нужно подыскать какую-нибудь непьющую работенку.

Работодателей на островах хватает. Для начала можно выполнить несколько поруче-



Местные сеньориты

ФИШКА

ХИЩНЫЙ БЛОК ПИТАНИЯ

Компания Razer отлично известна геймерам всей планеты благодаря игровым мышам и клавиатурам. Но к нам в редакцию недавно привезли блок питания RaptorX RT-750ABP с логотипом Razer на коробке. Очевидно, что это OEM-продукт, поскольку собственного производства БП у Razer нет, однако, судя по тому, что мы обнаружили в коробке, поставщики эта компания выбирать умеет.

Блок RT-750ABP выполнен по стандартной для мощных блоков (а тут мы имеем 750 Вт) схеме с огромным 140-мм кулером на всю нижнюю стенку. При этом скорость оборотов кулера регулируется переключателем на задней панели блока. Там же находится индикатор текущей потребляемой мощности — довольно полезная штука. С его помощью можно будет легко определить, когда мощности БП станет недостаточно (а с теми темпами наращивания энергопотребления современными видеокартами такая проблема может возникнуть запросто). Проверка при помощи мультиметра показала, что индикатор в блоке честный — ошибка не превышает 2%, а это даже меньше статистической погрешности.

Порадовала также и суммарная мощность по линии +12 В — 52 А. На связку SLI/CrossFire из двух не очень требовательных видеокарт или на одну, но сверхмощную (GeForce GTX 280 или Radeon HD 4870 X2) этого хватит с головой. Больше, правда, подключить будет непросто — у RT-750ABP есть только два шестипиновых разъема PCI-E и один четырехпиновый. Если их не хватит, придется использовать переходники.

Впрочем, главное достоинство RT-750ABP — это его внешний вид. Черный матовый корпус, красивая подсветка вентилятора и «острые» зеленые надписи — все говорит о том, что перед нами устройство, которое отлично впишется в интерьер корпуса с продвинутым моддингом.



Неожиданный, но качественный продукт под маркой Razer

ний местного населения, за скромное вознаграждение. В маленьком городке всегда найдутся люди с поручениями. Некоторые что-то (или кого-то) потеряли, у других бандиты отобрали очень ценную и дорогую как память вещь, третьим срочно что-то нужно за-

брать у друга, но они слишком заняты или просто не в состоянии сделать это самостоятельно и т. д. Правда, стоит заметить, что не все задания сводятся к стандартному «сбегай-принеси». Все-таки горький опыт первой части весьма сказался на концепции квестов

второго Xenius'a, причем в лучшую сторону. Наконец-то появилось хоть какое-то разнообразие, которого так не хватало в Xenius 1. Плюс к тому же удачного результата миссии в некоторых случаях можно достигать разными способами. Так, например, за переправу на другой остров контрабандист запросит немалую сумму. Можно заплатить наличными, но если до этого вы помогли группе акванангистов спастись из подводной пещеры товарища, они вознаградят вас очень редкой жемчужиной, которую можно будет отдать капитану в качестве платы за проезд и сэкономить несколько тысяч песо.

Помимо поручений мирных обывателей, набить кошелек заветными деньгами (которые, как и раньше, представляют собой важнейший ресурс, без которого дальше продвигаться по сюжету просто невозможно), помогут главари местных силовых группировок, у которых к приезду главного героя на остров накопилось немало всякой не самой чистой работы. Как и раньше, игроку предоставляется на выбор несколько организаций, постоянно борющихся за кусок власти. Официалы (военные), партизаны, наркомафия, бандиты — выбор на любой вкус. Только советую сразу выбрать себе одну или две группировки и работать только на них, ибо в противном случае для улаживания отношений с бывшими врагами, дабы получить от них задание, вам предстоит раскошелиться на немалые деньги, которые, как я уже говорил, лучше приберечь для сюжетных миссий. Еще в рейтинговом списке, помимо вышеупомянутых, как отдельные группировки обозначены индейцы и ЦРУ. Но то ли по причине моей невнимательности, то ли по хитрой задумке сценаристов, решивших оставить дополнительную площадь для аддона, заданий для этих группировок я практически не обнаружил.

На море и на суше

Игровой процесс по сравнению с предыдущей частью повеселел. Больше нас не заставляют часами крутить баранку, петляя по асфальтированным трассам тропического острова. Собственно, ничего удивительного, ибо по воде на автомобиле особо и не поездишь. Поскольку во второй части местом действия является не один огромный остров, а множество мелких, передвигаться в основном придется либо по воде, либо по воздуху.

Как по мне, переход на **морской и воздушный транспорт** позволил сделать поездки не столь утомительными, ибо обочин на воде нет, поворотов как таковых тоже, встречная полоса отсутствует, а значит, можно смело гонять по водным просторам на полной скорости, лишь бы транспортное средство позволяло. Кроме того, по дороге можно заскочить на какой-нибудь совсем мелкий островок, где разработчики спрятали разные прият-



А ведь он просто хотел пожать мне руку

ные плюшки типа сундуков с сокровищами или персонажей, от которых можно получить миниквест.

Поскольку авто имеет смысл использовать только в случаях, когда нужно побыстрее добраться до ближайшего причала или аэродрома, большая часть заправочных станций перекочевала на воду. Специально оборудованные плавучие платформы предназначены для заправки и катеров и вертолетов.

Тактика **ведения боя на суше** особо не изменилась. Стоит хоть немного повоевать на открытой местности и от новенького тяжелого бронжилета останется одно только воспоминание. Можно, конечно, выставить самый низкий уровень сложности, и виртуальная жизнь для любителя классического шутера в Xenus'e станет гораздо легче и проще, но тогда играть станет совсем неинтересно. Вести огонь из укрытия, на дальних дистанциях, не подпуская к себе врагов, — вот оптимальный выбор. Подобная тактика позволит сэкономить вам и время и деньги.

Возможности испытать новоявленный **стелс-режим** так и не появилось, за исключением разве что одного задания, но незаметно прирезать партизана в сортир-кабинке можно было и не активируя стелс-режим.

Сетовать на обилие абсолютно ненужных стволов на этот раз не придется. Видимо, на островах, где постоянно стреляют, народ к разнообразию **оружия** не требователен. Общий арсенал ограничивается парочкой автоматов (AK и M-16) и пистолетов (револьвер), полуавтоматическим дробовиком, УЗИ, обрезом, пулеметом M-60, СВД, ручным минигранатометом, практически бесполезным арбалетом с килограммовыми стрелами. Маловато как-то, не находите? Хотя,

с другой стороны, чем больше оружия, тем сложнее баланс, и тем больше шансов в этом самом балансе чего-то напортчить.

А вот за отсутствие стрельбы по-македонски из двух УЗИ или револьверов, я, честно, готов был обидеться на всю команду Deep Shadows, включая уборщицу. Это при том, что у врагов такая возможность есть — дразнятся, гады.

Каждый вид оружия можно *усовершенствовать*. Чемоданчики с апгрейдом можно купить за деньги или же поснимать с трупов. Улучшать оружие можно как собственноручно, так и у торговцев, за определенную плату. В первом случае есть шанс прикрутить улучшение не с той стороны, и тогда заветный чемоданчик попросту сломается, поэтому лучше всего подобную работу доверять профессионалам, то бишь торговцам. В магазинах апгрейды бывают трех уровней. Мне как-то, правда, посчастливилось найти улучшение для револьвера четвертого уровня. Откуда он взялся у меня в рюкзаке, я не помню, но логика мне подсказывает, что если подобные улучшения есть к пистолету, то и к другим видам оружия тоже должны быть.

RPG-составляющая по сравнению с первой частью также подверглась изменению. Система а ля Morrowind «чем больше стреляешь, тем выше навыки», сменилась достаточно простой и понятной системой перков. Каждый раз, получая новый уровень, игрок вправе выбрать один из тридцати шести навыков. Каждый перк дает дополнительный бонус: ускоренная перезарядка, увеличение вместимости рюкзака, скорости бега, объема легких, дабы дольше быть под водой, совершенствование навыка взлома, лечения и пр.

Без некоторых странностей, как всегда, не обошлось. Тот факт, что Маерс без спе-

циальных навыков не знает, с какой стороны брать за ручную пулемет или базуку, это еще полбеды. Но, блин, насколько секретным должен быть агент, чтобы без специального перка не уметь прицеливаться. Этот навык со странным названием «ковбой», я, кстати, советую брать в первую очередь, иначе стрелять получится только от бедра. Тратить очки на возможность использовать пулемет или базуку не стоит. Достаточно взять задание на уничтожение транспорта или оборону поместья наркобоя, дождаться команды работодателя «чего стоишь?! Хватай гранатомет! пулемет и разберись с врагом», как на главного героя тут же, как манна небесная, падает тяжелый гранит знаний, и он моментально вспоминает, как пользоваться подобным оружием.

Маленький остров в Карибском бассейне

Движок «Xenus 2: Белое Золото» после угловатостей и размазанности, которые можно было наблюдать в первой части, выглядит очень даже ничего. На максимальных настройках **картинка** выглядит впечатляюще. До тропических лесов второго Far Cry'a и Crysis'a еще, конечно, далеко, но в целом очень приятная картинка. Местные острова выполнены весьма качественно, водная гладь вполне реалистична и красива. Одним словом, все вполне натурально. Качественный пейзаж прибавляет весомую часть к общей атмосфере игры. А вот с моделями как-то не сложилось. NPC по-прежнему выглядят не ахти.

Озвучка, в принципе, на уровне, правда, хваленый юмор на деле оказался не таким уж и оригинальным. Хорошие шутки, конечно же, есть, но их не так много, как хотелось бы. Но это, правда, мое личное, как говорится, ИМХО. На вкус и цвет все фломастеры разные. Так что кому-то местный юмор может понравиться больше, кому-то меньше. Если вы фанатеете от сериала «Наша Раша», обязательно пообщайтесь со строителями после того, как купите один из островов (это задание сюжетное, так что не промахнетесь).

Оно того стоит

Акцентировать внимание на мелких недоработках я не буду. Во-первых, это все лечится патчами, а во-вторых, подобные погрешности не особо мешают получать удовольствие от игры. Xenus 2 определенно удался. Конечно, это не самый лучший шутер, за которым приходилось проводить время в этом году, но денег, отданных за диск, он стоит. «Xenus 2: Белое золото», несомненно, улучшил репутацию Deep Shadows как девелоперской компании. Теперь посмотрим, как на эту самую репутацию повлияет второй проект под названием «Предтечи».



Водный скутер — один из самых быстрых видов транспорта

The Maks

ГЕРОЙ

Достойные классические квест-эзденчуры в последнее время встречаются все реже, и чешские разработчики из Future Games, похоже, это заметили. Так сможет ли Tale of a Hero стать хорошим подарком для любителей жанра? Вот сейчас и разберемся.

Каждый с детства знает, что великими героями не становятся — ими рождаются. Ну а если вдруг и становятся, то только по пьяни да, чего уж там душой кривить, по глупости. Впрочем, после нескольких кружек доброго эля любой порядочный выпивоха вам таких героистов наобещает, что бивальный королевский рыцарь обзавидует! Вот поэтому глупость и является вторым необходимым условием — без нее ну просто никуда, ибо умные ловчаки нынче не в моде. За исключением разве что сопливых и пафосных серенад, которые так обожают молоденькие принцессы...

Простите, я немного отвлекся — наш сегодняшний рассказ не о том. Если у кого-то и был повод гордиться своей геройской родословной, так это у Олафа. Отец его в свое время совершил множество подвигов. Двоих

драконов одолел даже, а это вам не хухры-мухры! Старый король очень уважал Хальварда (а именно так звали знаменитого предка юноши), но наступил момент, когда пути героя и правителя разошлись... семье Олафа пришлось покинуть родовой замок и перебраться в маленькую деревушку неподалеку от озера Печали. На том, правда, профессиональная деятельность Хальварда не закончилась — он не раз помогал соседям в решении специфических проблем. А после его смерти жители начали просить помощи и у Олафа — благо, отец многому успел научить единственного сына. Так что, если вдруг чудиче какое-то заводилося неподалеку или еще напасть какая — все знали, к кому обращаться. Но, как ни крути, а подобные заботы беспокоили парня далеко не каждый день, поэтому в основном он зарабатывал на

Разработчик: Future Games
Издатель у нас: Новый Диск
Жанр: adventure
Системные требования: 1.4 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

жизнь рыболовством. Часть пойманного отдавал себе, часть менял на яйца у мельничихи, а оставшееся мог и зятю, хозяину таверны, отнести. Невеста тоже по хозяйству помогала — то завтрак приготовит, то ключи от погреба спрячет, дабы у жениха был повод прибраться в доме...

Но, несмотря на относительно мирную и счастливую жизнь, Олаф никогда не переставал мечтать о настоящем подвиге — уж больно ему хотелось пойти по стопам отца. И вот однажды, тихой лунной ночью, в дверь его дома постучалась ведьма Припогала — старая знакомая Хальварда — и попросила о помощи. Естественно, молодой человек не мог ей отказать и отправился в далекое опасное путешествие, чтобы спасти принцессу Эрею из лап ледяного великана Крюгела. Ну, по крайней мере, он так считал.

Ведьма дорога от ворот...

Скаторть-самобранка не только сама накрывалась, но и сама напивалась, сама дралась и сама бранилась.

Из Интернета

Скажите, как давно вы в последний раз попадали в настоящую сказку? Я имею в виду не просто хорошую атмосферную игру, а нечто большее. Когда вы в последний раз чувствовали тепло детских воспоминаний, ощущали, как история поглощает вас целиком и отказывается выпускать из уютного мирка вымышленных образов? Не просто затягивает, как это должен делать любой мало-мальски хитовый проект, а манит геймера прямо-таки волшебной ностальгией. Ну да, с каждым месяцем я играю все меньше и меньше, так что многие достойные вещи так и не успел оценить лично, но за последние года два **Tale of a Hero** — первая игра, которая вызвала у меня подобные чувства. Да, она не может похвастаться некоторыми достоинствами современности, но в тоже время в ней есть то, чего мы, возможно, уже через несколько лет и вовсе не увидим.

Погружение в добрую и приятную атмосферу «Героя» (так перевели название наши локализаторы) начинается еще в главном меню — достаточно всего лишь простенькой картинки да превосходного музыкального сопровождения. В итоге «новую игру» при первом запуске сабжа я начал только когда прослушал вступительную композицию до конца, а подобное со мной вообще-то редко случается. От оформления же интерфейса веет классикой, если не сказать «старинной» игровости, но это, в отличие от многих низкобюджетных



Шезлонга и зонтика не хватает

подделок, только подчеркивает стиль проекта. Кстати, и здешний сеттинг сам по себе ничем оригинальным похвастаться не может — любой человек, имеющий базовые представления о фэнтези, может за день с десяток таких миров придумать. Но вот реализация и подача виртуальной реальности игроку заслуживает всяческих похвал.

Впрочем, чего это я спешу впереди паровоза — если в начале обзора слишком уж сильно расхвалить подопечного, то следующий затем раздел о недостатках всю идиллию моментально разрушает. А оно вам надо?

Приключений много не бывает

Лучше прямой агрессии может быть только прямая агрессия, в результате которой можно что-нибудь безжалостно разломать.

© Олаф

Ну что ж — приступим к более детальному разбору особенностей проекта. Локации выполнены в виде статичных экранов (что неудивительно, учитывая жанр игры), а передвижение между ними осуществляется посредством глобальной карты и порталов. Прорисовка задников весьма неплоха — мило и со вкусом, но видели мы двухмер и получше, причем не раз.

Это были чисто технические данные. Зато совсем другое дело то, что уровни очень атмосферны, и основная заслуга тут не столько у графического исполнения (хотя визуализация сказочного антуража, естественно, тоже сыграла свою роль), сколько диалогов. Если посмотреть лишь на содержание текстов, то они, вроде бы, и не несут в себе особой смысловой нагрузки, но вот озвученные разговоры очень гармонично сочетаются с реалиями виртуального мира. Чего стоят одни только замечания да причитания главного героя — ему всегда есть что сказать, по поводу и без повода. Из этих реплик мы узнаем много разного и интересного, да и характер Олафа они полностью раскрывают. А беседы с неписями часто вызывали у меня невольную улыбку — никаких пафосных речей, все просто, понятно и жизненно. Да и юмор присутствует — ровно в тех количествах, дабы стимулировать игрока на дальнейшее погружение в сказку.

Кстати, несмотря на малое количество NPC, мир ни в коем случае нельзя назвать безлюдным и уж тем более мертвым. Знаете, в подобных случаях (имеется в виду отсутствие видимых жителей/прохожих/встречных и т. п.) лично у меня очень часто возникает ощущение одиночества, обстановка навеивает тоску... А в «Герое» — наоборот! Кажется, люди — вот они, совсем рядом, просто отлучились ненадолго. Трактирщик Масек жалуется, что гуляш еще не готов, а лесорубы уже с минуты на минуту придут на обед; Олаф, заведя на соседнем холме мельницу, вспомнит, что забыл отнести хозяйке рыбу... Все эти мелкие нюансы делают историю живой. Правда, во второй половине игры ситуация несколько иная, но там по сюжету положено — места дикие и все такое прочее. В общем, девелоперы подошли к проработке мира очень серьезно и ответственно, за что им большой респект.

Если же завести речь о сторилайне, то не будьте сильно требовательными — он тут лишь для того, чтобы дать герою повод и воз-



Интересный дизайн помещения

можность делать то, о чем он всегда мечтал. Зачем придумывать велосипед, если можно хорошенько подлатать и перекрасить старый — джентльменский набор «принцесса и чудовище» актуален во все времена! Более того, под конец нас ждет даже ненавязчивая мораль с отсылками к современной действительности, показывающая, к чему

ШКОЛА ГЕРОЕВ

З а все время своего существования компания Future Games так и не смогла поднять большинство своих проектов на уровень выше среднего. Собственно, до выхода игры *Black Mirror* команде игроделов нечем было похвастаться перед коллегами, хоть к тому времени на их счету было немало готовых проектов. Наш журнал некогда обзвездил одну такую игру, NI.BI.RU (Нибиру), о которой наш квестовод Кирилл Талер отзывался не самыми теплыми словами («...спасибо, я лучше «конец» щелкну» © Талер).

Также многие наверняка помнят прошлогоднюю горе-адвенчур *Reprobates*, еще одну разработку вышеупомянутой компании, которая также получила немало негативных отзывов со стороны игроков и игровой прессы.

Однако, несмотря на немалый процент «брака», энтузиазма у команды меньше не стало, интересные проекты им тоже удаются, а на данный момент они уже усердно работают над новым игровым проектом, а также принимают участие в работе над продолжением *Black Mirror* совместно с *Cranberry Production*.



И здесь я побывал

приводят наивные мечты. Впрочем, такие ассоциации могут появиться далеко не у всех — сила эффекта зависит от степени погружения в игровой процесс и настроения геймера. Но в любом случае я остался доволен, хотя кое-какие замечания остались...

По географическому принципу эту историю можно разделить на три части, и вот тут кроется маленькая ложка дегтя — первая треть получилась самой цельной и сильной из всех. Нет-нет, следующие тоже очень хороши (особенно вторая, к слову), но почему-то вызывают чувство легкой незавершенности. К примеру, после путешествий в подводном мире возникает сильное желание пройтись по родной деревне и перекинуться парой слов с полюбившимися персонажами, а тут бац — нас пускают только на порог родного дома, где Олафа ждет невеста. Да и то, диалог с ней развивается не совсем в том направлении, которого я ожидал после событий в первой части игры. Да, конечно, и такой вариант меня вполне устраивает, но как-то слишком уж сопливо получилось. Аналогичная ситуация и с концовкой — «Герою» очень не хватает внятного эпилога. Столько всего мы пережили вместе с храбрым Олафом, столько чудес повидали, а он вдруг взял, помахал ручкой и ушел. А где же победоносное возвращение

ЕЩЕ ОДНА МОБИЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА

Недавно появившийся класс ноутбуков — *нетбуки* — завоевал такую впечатляющую популярность, что волей-неволей их тоже приходится учитывать в качестве потенциальной игровой платформы. Конечно, речь идет не о высокотехнологичных шутерах и стратегиях, но встроенное в микрولэптолах видео вполне способно справиться с любым 2D и простеньким 3D. Проблемой остается дисковое пространство — ведь во многих нетбуках применяются флэш-накопители небольшого объема (2-8 Гб), а серьезные SSD-диски на 32 Гб заметно повышают стоимость устройства.

Но развитие флэш-индустрии идет бурными темпами. Недавно, например, **Intel** и **Micron Technology** объявили о начале производства микросхем по нормам 34 нм техпроцесса, то есть самого передового на данный момент (даже процессоры Intel пока еще только 45-нанометровые). А мы знаем, что чем меньше техпроцесс, тем дешевле обходится производство каждого чипа.

Также интересно, что компания **A-Data** выпустила модель SSD-диска объемом 192 Гб, что даже больше того, чем могут похвастать массовые 2.5-дюймовые HDD (до 160 Гб). Уznaвать цену пока еще преждевременно: если у нас SSD на 32 Гб стоит от 100 долларов, то уже на 64 Гб модель цена может быть взвинчена до шести сотен и выше (и то, если вы ее еще найдете в продаже). Но стоит вспомнить цены на обычные флешки 2-4 Гб год назад и сейчас, чтобы понять, к чему все идет.

HDD доживает свои последние дни. По крайней мере, в суперлегких ноутбуках.

домой к ревнивой невесте (как-никак процессу парень вырывать отправлялся)? Не спору — неожиданно получилось, но все-таки немного... обидно. Хотелось чего-то в стиле «кто слушал сказку — молодец», а тут нам шиш с маслом подсовывают, ехидно хихикая. Ре-диски Future Games, в общем.

На этом, к счастью, абзац о недостатках можно завершить — если что и осталось за кадром, то сильно в глаза оно не бросается. A Tale of a Hero, как вы поняли, простить можно многое... И прежде, чем перейти к выводам, осталось рассмотреть еще один важный

аспект геймплея, о котором пока ни слова не было сказано — загадки и головоломки. Хотя таковыми назвать их получится только с натяжкой, ибо особенно напрягать серое вещество Олаф вас не заставит, но... разве в сложности счастье? Незатейливый пиксель-хантинг для решения простых и, по большому счету, бытовых проблем тоже может быть интересным и увлекательным. А единственный потенциальный пазл в игре! Ох, какую ж изысканную пакость сделали девелоперы бородатым квыстовикам, разбив их надежды на стоящую задачу! Лично я снимаю шляпу

перед разработчиками, но так как жанр все-таки не является моей прямой специализацией, то за аналогичный эффект у других не ругаюсь. Ради объективности рецензии =).

Активных предметов достаточно много, барахла тоже, но в инвентаре никогда не скапливается чрезмерное количество вещей — удобно и приятно. Отсутствия логики тоже замечено не было, поэтому на этот счет не переживайте. Главное — внимательно осматривайте локации, а то вот мне было очень обидно залазить в солошен только из-за того, что упустил из виду вполне даже заметный объект.

Кто дома, а кого и нет

Жил старый дракон. Под серой скалой Шой век пролежал он, одинокий и злой...

© Толкин

Хорошо, что подобные проекты выходят нечасто. Иначе впечатления от них были бы совершенно другими. А так — и удовольствие получил, и детство вспомнил, и еще хочется... вот только нету. И правильно — к следующему пришествию похожей игрулины организм как раз дойдет до необходимой кондиции.

Но увы — молодым геймерам, чей стаж ограничивается всего несколькими годами, Tale of a Hero может и не понравиться. Естественно — графика не очень, навороченные фишки отсутствуют, да и вообще... детское оно какое-то. Но мы-то, старперы хреновы, знаем, в чем соль! Поэтому неудивительно, что далекий от шедеврального статуса «Гей-рой» удостоивается таких высоких оценок.

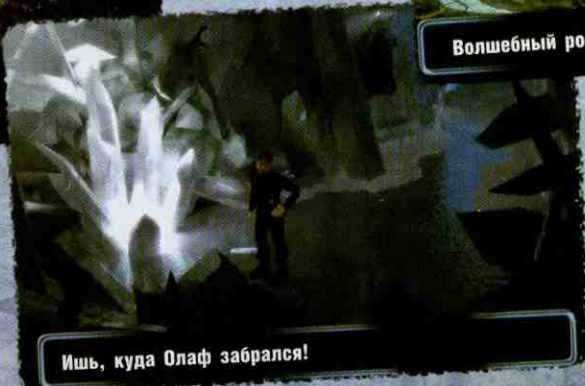
P.S. Угадайте, какое здание квартала эдвенчур пополнило список моих любимых мест в Игрограде? А пробиться-то туда не так уж и просто =).



Ох и вонища ж тут, скажу я вам



Волшебный родник пуст. Пока...



Ишь, куда Олаф забрался!



Metatron

Классика не стареет. Компания Capcom, в чьем послужном списке немало свежих и актуальных игровых серий, не стесняется переносить хиты прошлых лет на современные 40-дюймовые «плазмы».

Собравшись воскресить классический платформер 80-х, хардкорную аркаду **Bionic Commando**, японский мультимедийный гигант решил наступать по всем фронтам. Поручив полноценную «перезагрузку» бренда орденоносной компании GRIN (известной по дилогии Ghost Recon Advanced Warfighter), Capcom также порадовала любителей классики, выпустив практически точную копию игры 1988 года, но в красочной обертке современных технологий. Оказалось, что бережно сохраненный геймплей двадцатилетней давности и актуальное исполнение могут увлекать отнюдь не хуже современных «Кризисов» и «Фар Краев».

Будни спецгента

Rearmed — практически полная копия оригинального Bionic Commando, так что сюжет игры не подвергался кардинальным изменениям. В центре внимания — противостояние доблестных спецслужб Федеральных Штатов и некой нацистской империи во главе с безумным генералиссимусом Килтом, которого хлебом не корми, дай только кого-то поработить. Агент ФША «Супер-Джо» не вышел на связь во время сверхсекретного задания в тылу врага. На поиски пропавшего, и в целях усмирения разбушевавшегося Килта отправляется еще один супергений Федерации — Натан Спенсер.

Особой приметой этого бравого вояки является необычный протез, заменяющий ему левую руку. Этой механической конечностью он может, как заправский Человек-Паук, цепляться за всевозможные поверхности, бросать в противников тяжелые предметы и подбирать выпавшие из них аптечки и боеприпасы. Что характерно — выполнять обычные прыжки наш герой не может, что придает игровому процессу определенную долю пикантности. Впрочем, в Bionic Commando есть чем заняться и без прыжков — ведь нам предстоит пройти 19 зон, большая часть которых

населена огромным количеством неприятелей. Каждый уровень — гремячая смесь мозгодробительных и пальцеломательных участков, в которых нужно проявлять недюжинное умение во владении механической рукой и обширным арсеналом огнестрельного оружия.

Разработчик: GRIN
Издатель: Capcom
Издатель/Локализатор: 1C
Жанр: Action/Arcade/Scroller
Системные требования:
• минимальные: CPU 2 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 128 Мб видео, 400 Мб на диске, Windows XP SP2/Vista
• рекомендуемые: CPU 2.5 ГГц, 1 Гб ОЗУ, 256 Мб видео
Дата выхода: 14.08.2008

Кстати, об оружии — его действительно много! Пистолеты, винтовки, дробовики, ракетницы, мощный лазер, незаменимый против механических противников. Если хорошо изучать уровни, то можно найти и замечательные апгрейды, в несколько раз увеличивающие убийственность стволов! А ведь есть еще гранаты, взрывчатка и целый набор полезных приспособлений, без которых прохождение игры заметно усложнится. Главное — не лениться искать на уровнях «секреты» и выполнять все задания на дружеских тренировочных базах. Ну и про взлом вражеских компьютеров не забывайте — он здесь оформлен в виде

ИЗ ЖИЗНИ ДВУГЛАВЫХ МУТАНТОВ

Римейк этой классической аркады вышел предсказуемо малотребовательным, однако за полноценный сиквел Bionic Commando, намеченный на 2009 год, я не поручусь. Трендовость next-gen и Full HD в сочетании с репутацией **Capcom** (напомним, что *Lost Planet*, которая в PC-версии оказалась нафарширована новыми ресурсоемкими спецэффектами настолько плотно, что на максимальных настройках укладывалась на лопатки GeForce 8800 Ultra, разработана Capcom'ом) заставляют хардкорных PC-геймеров призадуматься. И если говорить о сверхвысоких разрешениях, то в последних двух поколениях видеокарт для них лучше всего подходили двухчиповые решения, самым мощным из которых на данный момент является Radeon 4870 X2.

После выпуска GeForce GTX 280 с TDP, зашкалившем за 200 Вт, можно было подумать, что **nVidia** не сможет предложить достойный ответ на 4870 X2 (400 Вт на одном куске текстолита — это уже явный перебор), однако недавний перевод производства на нормы 55 нм техпроцесса позволил заметно снизить энергопотребление. 280-е, правда, для «двухголовых» видеокарт еще слишком горячи, но два 260-х чипа второй ревизии тоже являются не худшим вариантом. Весь вопрос только в частотах, которых удастся достичь nVidia при конструировании GeForce GTX 260 GX2. И работы, как нам стало известно, идут полным ходом.

Так что, если вы собирались приобрести мегасупервидеокарту для своего дофигаинбольшедюймового монитора, не спешите. Как обычно, с выходом конкурирующего решения вы либо выберете его, либо значительно сэкономите благодаря снижению цены на ту видеокарту, которую собирались брать сейчас.



До выхода GeForce GTX 260 GX2 этот Radeon 4870 X2 — король видеокарт

Гарантированный подарок каждому подписчику!

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



Все подписчики получают
дисконтную карточку hi-Tech club



Количество книг ограничено. При оформлении выбранной книги подписчик получает дисконтную карточку на той же странице.

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, пл. 5, Киев, ООО «СофтПресс»

Адрес

Ф.И.О. или Организация

e-mail

Телефон

Выбранная книга будет доставлена по указанному адресу.

* — без НДС, ст. п. 5.12

** — за перечисление денег банк списывает небольшую плату

ЮБИЛЕЙ ГЕРОЯ

Ровно 20 лет назад, в 1988 году, свет увидела оригинальная версия **Bionic Commando**. Но и эта игра, вышедшая на NES (известной у нас как Dendy) была... сиквелом одноименной игры, вышедшей на аркадных автоматах годом ранее. Главным героем «аркадной» версии был тот Супер-Джо, пропавшего которого нам предстоит расследовать в сиквеле.

Кроме того, еще две игры из серии Bionic Commando появлялись на карманных консолях Game Boy и Game Boy Advanced в 1992 и 1999 годах соответственно.

В 2009 году нас ждет полноценный перезапуск серии. Будем надеяться, трехмерный римейк добьется тех же результатов, что и Bionic Commando Rearmed, которая только в первый месяц достигла отметки в 130 тысяч проданных копий.

простенькой мини-игры, наградой за победу в которой станет подсказка в борьбе с обязательным боссом уровня, требующим к себе особого внимания и индивидуального подхода.

Переход между уровнями оформлен в виде схематической карты с гротескными фигурками нашего десантного вертолета и неприятельских ПВО, суетящихся по всей территории. Если по несчастливой случайности ваши пути пересекутся, Натану придется спускаться с небес на землю и уничтожать мешающий дальнейшему движению артиллерийский расчет. Здесь игра из скроллера превращается в top-down шутер, соответствующим образом меняется и игровой процесс.

Актуальная классика

Bionic Commando Rearmed — аркада, классическая, невероятно сложная и практически не испорченная современными модными веяниями. И GRIN сделали из этой аркады «конфетку» во всех аспектах — будь то графика, работа со звуком или мультиплеер. Давно вы видели аркаду, требующую для запуска наличие видеокарты с поддержкой Shader Model 3, но при этом до мелочей сохраняющую стилистику оригинальной игры, выпущенной 20 лет назад? А классические 8-битные мелодии в современной техно-аранжировке? А изумительный кооперативный режим, увеличивающий удовольствие от прохождения в десятки, сотни раз? При этом управление удобное как на клавиатуре (любую клавишу можно переназначить по собст-



3й, железзяка! Пиво будешь?

венному желанию), так и на классическом для жанра геймпаде. BCR заставляет вспомнить детство: старенькую «Дэнди», квадратные оранжевые кассеты, которые ни с чем не спутаешь, и первое таинство приобщения к великому миру видеоигр. Я безумно благодарен GRIN и Sarosoft за то, что они сумели своей замечательной игрой разбудить эти воспоминания. Чего, кстати, и вам желаю — 15 долларов отнюдь не те деньги, ради которых стоит отказываться от такого мощного шкавала положительных эмоций.

Fres

WORLD OF GOO

Они несутся к своей цели с упорством бульдозера. Выпучив глаза, они идут, куда не пойдет ни одно существо, обладающее зачатками разума. Когда они приходят, все вокруг будто сходит с ума, мир переворачивается с ног на голову. Может быть, эти раздолбаи чокнутые, кто знает?.. Нет, это не знаменитые бешеные «кролеги» с вантузами из Rayman, хотя харизматичностью они поспорят даже с ушастыми безумцами...

О чем вообще можно говорить, если даже курсор приводит в экстаз!
© Maniac, Worms 3D

Summer

Они маленькие, скользкие, противные на ощупь. Они разноцветные и бесформенные. Они липнут, летают, воспаляются и делают черт знает что еще. Они непрерывно копошатся в массе себе подобных и до жути мило лупают глазами. Но главное — они обожают строить башни... из самих себя. Знакомьтесь, этих симпатичных строителей зовут Goo, и они — не что иное, как комочки слизи.

Если в двух словах, идея игры проста, как все гениальное. Толпа Гу идет незнамо куда и зачем, периодически попадая в разнообразные неразрешимые ситуации, из которых предстоит выбираться, ис-

ОТКУДА ЕСТЬ ПОШЛА WORLD OF GOO

Что же такое *Experimental Gameplay Project*, который стал своего рода толчком для World of Goo? Это freeware сборник экспериментальных мини-игр и технодемок, созданных при соблюдении определенных условий. Разработчикам давался полный карт-бланш на идею, но игры должны были быть созданы в кратчайшие сроки (один или несколько дней), при этом основаны на широком применении возможностей физики, генетики, магнетизма и др.

И нужно сказать, получилось неплохо... Пусть многие из них — это лишь голые геймплейные наброски, такого количества действительно оригинальных решений больше не найти, пожалуй, нигде. К тому же здесь встречаются настоящие неограниченные алмазы. А что получается после огранки, вы уже знаете...

Разработчик: 2D Boy
Издатель: 2D Boy
Жанр: World Of Goo
Системные требования: openmind, 70Mб на диске и куча свободного времени
Сайт: <http://www.experimentalgameplay.com/>

пользуя врожденную способность Гу сцепляться друг с другом, образуя причудливого вида архитектурные конструкции. Казалось бы, вполне проходная игра, но есть в *World Of Goo* вещи, которые делают ее больше чем просто головоломкой...

А начиналось все года три назад, когда двое энтузиастов выпустили игру *Tower Of Goo*, где из комочков слизи нужно было построить максимально высокую башню. Я познакомился с ней по сборнику инди-игр *Experimental Gameplay Project*. Игра представляла собой лишь технодемок, не было ни целей, ни мотивации для их достижения, да и геймплея, по сути, тоже не было. Но уже тогда коварные Гу вполне могли отнять несколько часов. Отголоски той игры пробились и в *WoG* в виде онлайн-режима, где мы меряемся башнями с другими игроками и бьем рекорды.



Вот этот громила загораживает проход к вожделенной трубе

...как уже было упомянуто, игра не так проста. Все здешние объекты «на ты» с физикой, возможности которой используются на все сто. Стоит упустить что-то из виду или ошибиться с расчетами, как конструкция начинает раскачиваться, так и норовя упасть. Стоит учитывать, что у свободных Гу, еще не являющихся частью башни, присутствует маниакальная привычка забираться на самый верх, тем самым еще больше ее раскачивая. Для решения этой проблемы разработчиками был выдан... свисток (!), позволяющий вовремя отогнать Гушек от верхушки и переместить центр тяжести. Количество доступных Гу-шариков сильно ограничено — после использования Гу навсегда становится частью башни, а ведь для прохождения уровня в конце нужно n-ое количество свободных. Зачем? Чтобы довести оставшихся подопечных до трубы-пылесоса, после чего их выбросит в каком-нибудь еще более чокнутом, чем раньше, месте и шизофренические похождения глазастых шариков продолжатся.

Игровая механика очень своеобразна и практически не имеет аналогов, но World Of Goo никогда не покорила бы столько сердец (а у игры уже успела образоваться небольшая армия фанатов), если бы была примечательна только этим.

World Of Goo может похвастаться, без преувеличения, гениальным дизайном всего и вся, начиная от самих персонажей и заканчивая бэкграундами. Чувствуется законченность — здесь нет ничего лишнего, да и добавлять нечего. Дизайнеры создали чу-

ДЕТСТВА МОЕГО ЧИСТЫЕ ГЛАЗЕНКИ

Геймплей *World of Goo* с первых же минут вызвал у меня стойкую ностальгию. Очевидно, поэтому с прохождением не было никаких проблем — в детстве из различных «конструкторов» доводилось собирать и не такие сооружения (даже трансформеры получались!) Впрочем, сейчас навыков подрастался, времени на возню с деталями нет, да и сами «олдскульные» конструкторы фиг достанешь.

Однако спрос на в меру технологичные игрушки, похоже, есть. Причем, его связывают не с чем-нибудь... Сами посудите — на сайте www.johnlewis.com сборные модели техники и ходяще-говорящие копии Wall-E (и других персонажей) соседствуют с троицей Xbox 360, PS3 и Wii.

Кстати, если вас вдруг тоже замучает ностальгия по сборным моделям, можно обойтись собственными силами. Например, судно на воздушной подушке, «протестированное» сотрудниками ресурса hexus.net (http://tv.hexus.net/show/2008/11/Gifts_for_Christmas_-_Interplay_Hovercraft/), можно собрать из картона и копеечного карманного вентилятора. Конструкцию отлично видно на видео, которое можно посмотреть по указанной ссылке.

Или это только на меня *World of Goo* действует таким странным образом?



Таких моделей в детстве у меня не было. Надо наверстывать упущенное

даковатый, невероятно красивый, уютный психоделический мирок. Здесь сочетаются самые причудливые фантазии, формы, цвета и оттенки... На многие здешние уровни хочется просто смотреть, смотреть как можно дольше. Стилистика напоминает микс из Worms, консольных Loco Roco и Patapouf, приправленный элементами эмо-культуры. И — уж не знаю, как, но разработчики смогли вдохнуть жизнь в наших маленьких скользких подопечных. Парадокс, ведь это всего лишь глазастые шаррики, но им хочется сопереживать и радоваться их победам.

А радоваться есть чему, ведь чем дальше забираются Гу в своем путешествии, тем более изощренные задачки подкидывает нам providence. Повторяющихся этапов нет и в помине — создатели постоянно экспериментируют с архитектурой, добавляют всевозможные препятствия, ставят новые задачи, а также не забывают подбрасывать новые ви-

ды Гу-шариков. Но нас просят натянуть мост через огромную пропасть, то выдать легких, развешенных на ветру Гу и поставят на пути ветряную мельницу, то вообще подкинут что-нибудь такое, что и описать-то человеческим языком не получится...

Вообще *World of Goo* обладает невероятной аддиктивностью. Даже моя девушка, до этого считавшая компьютерные игры чем-то вроде заразной хронической болезни, прошла WoG от начала и до конца, не отрываясь. Да и в компании Гу не дадут соскучиться, проверено. Это, конечно, не *Rayman Raving Rabbidz*, но порция здорового веселья гарантирована, а вопли во время падения чей-нибудь башни приятно разнообразят жизнь вашим соседям. Благо, с чувством юмора у ребят из *2D Boy* (их, к слову, всего двое — *Kyle Gabler* и *Ron Carmel*, страна должна знать своих героев) все в порядке. Игра буквально пропитана шутками, стебом и отсылками к различным произведениям. Да что там, даже в поле установки вместо стандартного предложения запустить игру придется согласиться с «Make Me Dirty Right Now», а сами разработчики забавливо предупреждают о том, что после редактирования конфигов ваш компьютер может немножко взорваться...

Другой вариант развития событий — все окружающие будут загипнотизировано наблюдать за вашей игрой, не проронив ни слова, благо игровой процесс достаточно медитативен. Во время таких вот посиделок один знакомый неожиданно выдал совершенно гениальную фразу: «А куда они все-таки идут?». И действительно... В об-

щем-то, имея на руках такой геймплей, создатели *World of Goo* могли и не заботиться о сюжете. Но он есть. Он прост, ненавязчив и достаточно оторван от игрового процесса, чтобы его можно было попросту не заметить. Он очень мил, а посему не буду спойлерить и оставлю вам удовольствие познакомиться с ним лично.

Удивительно, но разработчики сумели втиснуть целый мирок, пусть крохотный, но уютный, в жалкие 70 мегабайт дискового пространства. Здесь нет свободы действий или огромных неисследованных просторов, как у коллег по цеху с надцатьюмегабайтными дистрибутивами, зато здесь хочется остаться... или хотя бы задержаться подольше. И так не хочется, чтобы игра заканчивалась, но пять глав пролетают, словно одно мгновение... И от главного меню до самого последнего кадра чувствуется атмосфера. Именно она, именно с большой буквы. И если в первой главе мы, по большому счету, просто обучаемся веревочным нам строителям-ударникам и выполняем простенькие задания, то позже, когда Гу ради победы приходится пускаться в расход, им натурально сопереживаешь. Свою лепту вносит и окружение — умиротворяющие пасторальные пейзажи сменяются то депрессивными или апокалиптическими полотнами (глядя на промозглый осенний пейзаж, просто невозможно не поехивать), то раздобыскими коллажами. А великолепная — без преувеличения — музыка довершает оккупацию геймерской души. Для создания нужного эффекта используется самая разная музыка — здесь есть джаз-фанковые мелодии, электроника, индустриал, атмосферный ambient и просто неопределимые наслоения звуковых ландшафтов. Вся музыка очень высокого уровня, влору выпускает на отдельном носителе, жаль, треки коротковаты.

С технической точки зрения *World of Goo* выглядит безупречно. Идеально выверенный визуальный стиль, отличная прорисовка и анимация, честная физика дают ожидаемый результат — придраться даже при желании практически не к чему. Происходящее на экране порой напоминает недурственный мультфильм. Правда, картину может немного омрачать железное разрешение 800-600. И к звуку никаких претензий — все озвучено на «отлично», особенно радуют сами виновники обзора. Да и цитата из Маньки в начале статьи не случайна — курсор в виде черной размазывающейся при движении кляксы действительно вводит в экстаз, а по принципу действия отдаленно напоминает уже упомянутых Worms.

Fall

Великолепная, ни на что не похожая, маленькая, теплая и живая *Игра*. Игра, которая для многих, я уверен, станет открытием. Вывод не оригинален: WoG стоит того, чтобы хотя бы попробовать. Ведь кто знает, когда еще появится следующий инди-проект такого же уровня, следующее маленькое чудо...

