

v06.131.2006

PC \ Xbox 360 \ PlayStation 3 \ Nintendo Wii \ PSP

game.exe

ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК



Е3 2006: ВОЗМОЖНОСТЬ ОСТРОВА

Часть первая, в которой девелоперы идут ва-банк

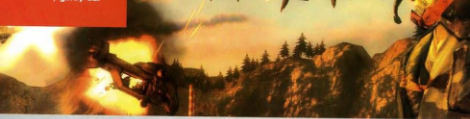
8 июля 2006 года

ISSN 1819-2734



ИД «КОМПЬЮТЕР»

\README\ Assassin's Creed, BioShock, Crysis, John Woo Presents: Stranglehold, Supreme Commander, Enemy Territory: Quake Wars, \LOADgame, TCGP: Advanced Warfighter, Tomb Raider: Legend, Blazing Angels: Squadrons of WWII, Take Command: 2nd Manassas



5	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter Tom Clancy: Legend Hearts of Iron 2: Dawn of Democracy (+Game, Publisher 2: House of Games)	4,92 4,87
	Take Command 2nd Marassas (+13 note, Военное искусство)	4,40
		4,30
4	Meeting Angels: Battleships of WWII	3,8
3		
2		
1	Golden Age of Racing	0,8

FAQ v006.131.2006

Q ...?

A Спокойствие, только спокойствие! Ваш любимый делтер не кравет душой. С 3 июня 2006 года журнал Game.EXE выходит в еженедельном формате. Каждую субботу. Чем это чревато для дорогого читателя? Хотя бы усугублением привычки читать.

Q В моем экземпляре журнала не хватает страниц. Он слишком тонкий! Обменяйте, пожалуйста.

A Так и задумано. 64 полосы в неделю — не так уж и мало, особенно для любимой индустрии журналистики. В сто страниц перевод от рождения номера Game.EXE (кто будет открывать от ТАКОГО прошлого?) десять страниц новостей и аналитики, тема номера (Е3 2006) еще не дожили полосу, пара авторских колонок, интервью, эссе, обзоры желанного издания и шесть блистательных рецензий от критиков.

чье мастерство оттачивалось годами. Этого недостаточно? Приходите через неделю. И еще через неделю. Каждую неделю. Что нам предлагает в нашей стандартной рекламе? «Растяните удовольствие на весь месяц». Руководство к действию во плоти.

Q

A Но, простя господи, зачем?

A Чтобы чаще видеться с вами? Мы почувствовали, что не успеваем. Прежде всего, идти в ногу с вами, уважаемый читатель. Интернет и телевидение заколачивают гвозди в крышку гроба печатной прессы — особенно, если речь идет о еженедельнике. Еженедельный график может оказаться опасительным: еще не газета на тонкой папиросной бумаге, уже не мерзкий неповоротливый дрифт, чьи материалы запаздывают к столу на три-четыре недели. То есть заглавие середина. Будем не держаться. ■

game.exe
LIFE+DEATH+JOY

© 1999-2006 H
издатель: ООО «Издательство
«Гейм Экспресс»
(Games Magazine)

№06 (131)
3 ИЮНЯ 2006 ГОДА

Адрес:
115474 Москва,
3-й Рощинский проезд, дом 9
3-й Рощинский проезд,
Москва, 115474 (Россия)
Телефон: (7495) 232-2165
(7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165
E-mail: info@game.exe.ru

АЛЕКСАНДР ВЕРШАНИН
IT-эксперт
vershin@compuserve.com

ОЛЕГ ДМИТРИЙ
Art-директор
oleg@compuserve.com
Куратор тематических выставок и
оборудования, компьютеров

ОЛЕГ АЛЕКСАНДРОВ
Дизайнер, 3D-редактор
oleg@compuserve.com
АЛЕКСАНДР КАЛЫЖИН
Выпускающий редактор
alek@compuserve.com
НАТАЛЬЯ ТАВРА
Выпускающий редактор
natalia@compuserve.com

ДАМИЙ КАЛЮЖ
Редактор hardware-отдела
dmi@compuserve.com

ФЕДЯ СВИРСКИЙ
Редактор отдела
электронных игр
fedya@compuserve.com
НИКОЛАЙ ТРЕТЬЯКОВ
Редактор отдела
компьютеров (IT)

МАША АРИМАНОВА
Куратор отдела
популярных игр

АДРИС КАВЕРДИН
Куратор отдела
популярных игр

АНДРЕЙ ОМ
Куратор отдела
популярных игр

БЕНЖАМИН СЕХТЯНИ
Куратор отдела
популярных игр

СТАНИСЛАВ КОЗЛОВ
Редактор отдела
популярных игр

СТАНИСЛАВ КОЗЛОВ
Редактор отдела
популярных игр

СТАНИСЛАВ КОЗЛОВ
Редактор отдела
популярных игр

СТАНИСЛАВ КОЗЛОВ
Редактор отдела
популярных игр

НАДЕЖДА НЕВЕРОВА
Дизайнер отдела
популярных игр
nevd@compuserve.com

АНАСТАСИЯ ОБОДОВА
Редактор отдела
популярных игр

РОМАН МОРОЗОВ
Технический редактор
rom@compuserve.com

ВИКТОРИЯ КАВАНОВА
Секретарь отдела
популярных игр
vik@compuserve.com

ПОДПИСЧИКИ
Подписчики
podp@compuserve.com

ПОДПИСЧИКИ
Подписчики
podp@compuserve.com

ПОДПИСЧИКИ
Подписчики
podp@compuserve.com

ПОДПИСЧИКИ
Подписчики
podp@compuserve.com

ПОДПИСЧИКИ
Подписчики
podp@compuserve.com

ПОДПИСЧИКИ
Подписчики
podp@compuserve.com

Журнал «Game.EXE»
Получатель:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

Подписчик:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

Подписчик:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

Подписчик:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

Подписчик:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

Подписчик:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

Подписчик:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

Подписчик:
Имя: И.И.И.
Адрес: 115474 Москва, 3-й
Рощинский проезд, дом 9
Телефон: (7495) 232-2165
Факс: (7495) 232-2165

6 .NEW GAME



PC

- 6 Корпо-лайф
- 6 Танки, сиськи, два стула
- 7 Билл, антигерой галактики
- 8 Стать всем
- 9 С миром по нити

console

- 10 Уини!
- 10 Для вашего кармана
- 11 Гоминасы июня
- 11 Гейм индивидуализму
- 12 Прирак ки-фу
- 12 Нормы GTA
- 13 Центры активности
- 13 Лимит фантазий



14 .READ ME

- 14 E3 2006:
Возможность острова
assassin's creed
- 16 Ахиллесов палец
john woo presents
stranglehold
- 17 Gunz Yo
age of conan
hyoban adventures
- 18 Delenda Est
lost planet: extreme condition
- 19 Город Судьбы
dark messian of night is magic
- 20 Костры жалячей
crush
- 21 LED
empty territory: quiet wars
- 22 На чужом городе
supreme commander
- 23 Церепелла на окне
backdoor
- 25 Eating fish

30 .LOAD GAME

- tom clancy's ghost recon*
advanced warfighter
- 30 Читал мажоранцев
tomb rider legend
- 34 Маж друк «берет»
blazing angels
squadrons of war
- 38 Гупливер
разбухивался
take command
2nd millennium
(H3 полк. Военное искусство)
- 42 Под зоркой Dixie's Land
hearts of iron II doomsday
(наши победы 2: новая война)
- 46 Каренский comeback
golden age of nazi
- 47 Очень хочется кушать

26 .MULTIPLAYER

КОНСТАНТ ВАРНАКОВ
ИГО ДИКОЗЕРОВ
Мозговой инкорпорейтед

58 .SINGLE PLAYER

ОСОБОЕ МНЕНИЕ
ОЛЕГ ХАЖИНСКИЙ
Условно досрочное освобождение

62 .EXIT

Музыкальная история
АШОТ АХВЕРДЯН
Кода

game.exe

v06.131.2006

Дмитрий Меленцев
CSC Computer Publishing Ltd.
015835 ФАЛТИК

48 .SYSTEM

Текст

ДМИТРИЙ ЛАЙТЕВ

48 AM per meter

Генерал

52 Горелый шоколад

52 GALAXY порывает

звезда

52 Комбо LG

52 Разгон в законе

53 Платиновые бриллианты

53 IRU — кто сказал

«ноутбуки»?

Ссылка

54 Цена престижа

VineSonic V1302

55 Холерный hi-end

Gameard Bliss

700007

56 На несколько

успешных больше

ASUS EAX1900XTX

(Radeon X1900 XTX)

57 Девять тысяч над Землей

WD1500AD Raptor-X

счастливым
учу
стр. 29

.NEW GAME

/ pc
/ console





Если этот человек, когда-либо угрожал вам, выслушайте его. Если вы не уверены, что он не лжет, выслушайте его. Если вы не уверены, что он не лжет, выслушайте его. Если вы не уверены, что он не лжет, выслушайте его.

ESRB, как и журналисты, быстро вырабатывает условные рефлексы — рейтинг TES IV: Oblivion был пересмотрен по GSA-алгоритму. Любопытный ход, открывающий якобы изначально присутствовавшие в коде игры непотребства, заглавие ESRB «Невысокая 13», аналогичное заглавие издателя, перепроверка. Маленькие отличия: непотребства — всего по обычной (даже по подростковой), аки в SN: ESRB) при главном персонаже, рейтинг изменен (3 max) с Teen на Mature (ESRB сказала: «А так у вас еще KROB-13»). Bethesda ставила через плечо: «Мы очень гордимся собой, а Microsoft на коробке с игрой пусть наклеивает продажную в магазине») из полупрозрачных дилетантских рефлексивно-технических только Leland и (Leland Yee), каллиграфический законодатель («Спойте песенку Take2»). Он не знал, что образцы игры в ESRB лабораторию Bethesda носила сама лично.

И, как и в прошлом году, — опять законы странных штатов, ограничивающие продажу неадекватных игр несовершеннолетним. На этот раз — в Луизиане. Закон уже принят, причем степень неадекватности проданной ребенку игры будет определять в каждом конкретном случае судья. Возможно, Верховный суд штата отменит закон из соображений лениности.

Подбавляя криминальную тему, незабвенный Стефан Эрикссон (Stefan Eriksson), эно-шеф Gilmardo и каморы из г. Уинста, в апреле был взят под стражу. Напавшим на store в Mallory напавшая Femal Engo, оказалось, принадлежала некоему шотландскому кредитному учреждению, как и Mercedes SLR McLaren жены Эрикссона. Мало того, у семьи обнаружился еще один не свой Femal Engo (весь автомобиль титан почти на четыре миллиона), и саро di familia теперь светит 14 лет несоборы по обвинению в grand theft автомобильной и разным неадекватным изрядно незаконным хранилище оружие. Был быден светился, но 26 апреля LAPD был задержан эно-исполнительный Gilmardo-директор Кари Фрейер (Carl Freyer), он пытался купить оружие, представившись сотрудником полиции и показывая значок сотрудника службы безопасности небольшой транспортной фирмы. При обыске в квартире Фрейера, во в Бель-Эр, и на его жите нашли 12 ружей и 4 пистолета. И наконец, 15 мая при обыске в офисе той самой фирмы под названием San Gabriel Valley Transit Authority обнаружилось несколько комплектов полицейской униформы, а в гараже стояла почти точная копия полицейского субара. Жизнь подражает киночеству?

Games Explorer был разработан в Vista, running on Windows — официальный сайт.

4.5. БИМ, АНТИГЕРОЙ ГАЛАКТИКИ Все искусственные интерны неловки и неуютны. Они расширяются со скоростью — из-за того, что последние левая нога плещет письма, в правая рука в это время игнорирует против Мичи и Гарри (см. эпизод South Park про Ору и Полоненца). В болотам тонут лепестки, но принципы медленно расширяются.

6 апреля 2006 г. н.э. Microsoft Games присоединила к себе Lionhead Studios (www.lionheadstudios.com) за неустановленное количество золотых сестричек. Стар Питер Мольни был вновь назначен губернатором и пообещал немедленно начать работу сразу над несколькими инновационными и революционными проектами для ПК и Xbox 360. Вернее гуде британского человека задерживает настолько, что даже на E3 он не проговорился о предполагаемых сроках выхода Fable 2.

4 мая было официально объявлено об анемисе Massive Incorporated (www.massiveincorporated.com), ведущего игрока на рынке антуриграфической рекламы — опять-таки с помощью маленькой площадки, напуганной нечисленным количеством золота. Microsoft досталась вся клиентская база, включая THQ, Take2, Vivendi, Ubisoft, NCSoft, Sony Online, Konami, JoWood, Acclaim, Atari, Eidos.



Alan Wake больше не одинокий — теперь он работает на Microsoft.



Никто из ошарашенных этим новогорским фланговым манером издателей даже не пикнул, когда их проекты, представленные на E3, обильно поминались на пресс-конференции Microsoft 9 мая в качестве, во-первых, так называемых Games for Windows, а во-вторых, бутон, могущий полностью раскрыться только в теплице Windows Vista.

Это как раз случай имперского отдаления собственных толочущих ног. Microsoft не прочь распространить на Vista консольную практику — одновременный дебют платформы и нескольких весьма ожидаемых игр. Правда, к безупречной Vista-эксклюзивности (да, будет еще Xbox360-версия) Microsoft пока удалось склонить только Remedy (www.remedy.fi), покалывавший под крыло пилата со своим Alan Wake (так как издатель наконец найден, файлы свой проект на E3 в этот раз не представили, извини). Дата выхода новой операционной системы уплыла в первый квартал следующего года и может дрейфовать дальше: потому даже собственный Microsoft Flight Simulator X, который о нами уже в этом декабре, будет совместим и с Windows XP.

Еще 6 мая стало ясно, что неудачи с launch titles для Vista — настоящий Топобургский лес: некий «конфликт из-за различий во взглядах на разработку игры» заставил Sigi Games Online (www.sigi.com), работающую над Vanguard: Saga of Heroes, переименоваться от Microsoft к другому издателю — Sony Online (для большинства сотрудников это переименование стало возвращением). Покалывавшие остальных неизвестными Sigi-лоды впоследствии развонмели в Сети именно о грубых домогательствах и принуждении к незащищенному Vista-эксклюзиву.

Застращивая империю, впрочем, развивает наступление на других направлениях: на E3 пилушкой и блопущей публике показали Live Anywhere, с помощью которой Microsoft собирается изжить антагонизм между ПК и приставками. Ну, между ПК с Windows Vista и Xbox360, пользователи этих аппаратов смогут играть в MMO-шутер Shadowfall вместе. Сеттинг игры располагает к предположению всех границ между фанатом и ниберафом, в частности, K Live Anywhere будут иметь возможность ограниченно приобрести даже аппаратуры ПКК с правильной ОС.

В конце Microsoft-шоу на E3 впервые попали посещениям лично Билл Г. Мировая общественность озадачена: не в его ли честь был уместен dress-code немалых booth babes? А еще прогрессивное человечество напугано вновь озвученной инициативой под названием Games For Windows. Теперь это не только бренд для ПК-игр собственного производства, а скорее клеймо (англ. brand) для игровых продуктов первого класса. То есть, для причисления к нему специалистами Microsoft. Промо-кампания — придет.

Наконец, когда американская ассоциация производителей видеоигр EUMA (www.uma.org) предложила принять крупные мероприятия «Это — для ПК!» на коробках Madden NFL 07 за индустриальный стандарт, самые перепуганные ухватили в этом урву Microsoft. Последним заявлено, что не на практике, но и не против.

И вы знаете что? StarForce (www.star-force.com) обзавелась знаком «Сработано для Windows XP». Тенденция же:

6. СТАТЬ ВСЕМ Blizzard (www.blizzard.com), которая окончательно пересориентировалась на консольную — WoW-клоник, добываемый шестью миллионами онлайн-игровых нитеров мира, — успешно вылезает из PC-клетки, переносывая стальные прутья. 9 мая в преддверии аналогового E3-события в г. Los-Angeles Пол Сэмс (Paul Sam), Blizzard-COO (сореж. исполнительный директор), объявил о



Для главного персонажа в «Азатот» Кэлл Уоррен, Бенедикто и Пол-Даррен Уинстон? Они обязаны будут во всем соответствовать игровому оригиналу. А это значит, что анимация уже придется дорабатывать — такое стилизованное изображение героев не совсем...

закончили долгосрочного творческого союза с Legendary Pictures (Batman Begins), подразделением Warner Bros. Друзья Фрэнки счаст в Голливуде! (Что он, оказывается, мечтал сделать в течение пяти последних лет.)

Озвучены были только намерения («To make a great movie, not a video game movie»), но не сюжет, персонажи и время действия. WarCraft-исполнители, и все тут. Будет? Бюджетастерный. Сценарист? Он будет работать под жестким контролем. Режиссер? Хотелось бы Питера Джексона или кого-то калибром не меньше. Удвоителя прост не получится. Как Blizzard видит фильм? Как мультиплатформенный The Lord of the Rings и Warcraft. И толстый-толстый слой мифологии, и полное погружение в игровой-киношный мир, и персонажи, которых все будут любить-ненавидеть.

Удаться трудно, и мы рекомендуем роль Трага поручить измазанному краской (в этот раз зеленой) Моту Гиббону, а первый фильм назвать Warcraft: The Passion Of Orc. Отвергающие сценария: два войска выпрыскались друг напрова друга. Мал-Триш толкает нудную речь («Они могут спать наши сапожники, но они не снимут нашу свободу!») Здесь раздается дикий вопль: «Leeeeeeeeveeeeeee!!!», и...

Потому что Warcraft неграбично копирует трендом — вице-президент Blizzard по гейм-дизайну Роб Пардо (Rob Pardo) в апреле попал в ангулальный список журнала TIME «100 человек, формирующих наш мир». Наряду с Аскариной, Бенедиктом, Соно, Опрот, Хитлари, Элом Ли, Элом Гором (шутка?) и самим Говардом Стерном. «Warcraft так одержителен, что игроки называют его Warcraft», — авторитетно объясняет читателям внимательное издание. Mylon, baby, Mylon!

7. С МИРУ ПО НИТКЕ Начало мая, содержащее в себе ЕЗ — это период раскрытия планов, который и подробностей. 10 мая мы с большой радостью узнали, что Эл Лоуи, глэд, ответственное за серию Leisure Suit Larry, снова в деле. Новая компания Epic, Base Entertainment (www.baseentertainment.com), работает над Sam Suede: Undercover Exposure, в которую мастер Лоуи обещает вприсунуть своего особого (разбавив современного) юмора. Какой ли? Не совсем. Наряду с загадками в игре, которая должна выйти в следующем году, будет «элементы стелс-акшена». Странно, хотя убийство (на курортном острове Eastbay — современное название) в качестве заправки сюжета — это более-менее привычно для квестов.

Юмор, только черный — сдержанная прелесть нежного эскиза Overlord, разработанного Triumph Studios (www.triumphstudios.com) для CodeMasters (www.codemasters.co.uk). Бить злым обязательно, игрок будет аполон выбирать лишь между различными вариантами негодяйства. Герой, воплощение местного Темного Властелина, будет повелевать многофункциональными приспособлениями-механизмами, и все это в игре будет пародировать традиционные фэнтезийные меры и оковы. Летом 2007 по ПК-пользователи и владельцы Xbox узнают, насколько борода Overlord клоннее бороды Bard's Tale.

Relic (www.relic.com) наконец-то раскрыла секрет Полишинеля. Второй аддон к 1844K: Dawn of War будет называться Dark Crusade. Новые звезды сериала — Таи и Насона (мы знали!), которые вместе с гильдией уже произошедшим в игре сторонам сойдутся в битве за планету Клонос, разделенную на секторы, захват которых в режиме кампании будет давать некие бонусы преимуществ. Последнее характерно, кажется, для всех современных RTS, но у Relic должно (уже сейчас) получиться что-то особенное.

Overlord. Разработать игрушку забавнее, то, что есть неграбично — это не пародия. Это по-прежнему то, что было раньше...

Wi Remote и
акрилы, очень по-
хожие на ПДУ. Не
просто — это
«Нинтендо». В
контроллере будет
объемная кнопка,
для доступа
к меню, микро-
фон и даже дис-
плей, позволяю-
щий видеть наго-
ловную тематику
при игре на по-
ле в The Legend
of Zelda: Twilight
Princess.

1. УИИИИ! 27-го апреля 2006 года компания Nintendo объявила, что игровая консоль, ранее известная как Nintendo Revolution, она же Nintendo Go, теперь именуется не иначе как Wii (<http://wii.nintendo.com/home.html>). Судя по всему, это название интонируется как английское «wi», то есть «вай», что вроде бы соответствует концепции простенькой, компактной и дешевой консоли для всех и каждого... «А еще оно легко запоминается!» — заявили спикеры Nintendo.

Перед запуском консоли мейк-аут достаточно часто: Dreamcast, к примеру, до поры назывался Katana, Nintendo 64 — Ultra 64, GameCube — Project Dolphin. Однако традиция на смену безумному имени приходит более-менее приемлемое, а не наоборот!

9-го мая, за день до начала мероприятия под названием E3, «Нинтендо» организовала пресс-конференцию с показом живой Wii. В частности, демонстрировался в действии потрясающий Wi Remote, основной орган управления консоли (см. иллюстрацию и описание). Им можно дергать шары, играть в теннис и прочие спортивные игры, махаящие руки выдают тот или иной объект на экране, а взмахивая другой — управлять движением героя. Новая тренировочная игра о нелезном Марио — Super Mario Galaxy — и вполне стандартный геймпад с двумя аналоговыми ручками дадут тоже не поворедить.

Был смертный бой. Увидеть консоль на E3 оказалось массой для самых-самых: в очереди описывающей земной шар очереди заплатили пару сотен слабых дробовиков и даже, по неподтвержденным данным, одного журналиста. О цене консоли «Нинтендо» умолчала, лишь намеком упомянув осень-2006 в качестве ориентировочной даты релиза. Вопрос цены тоже остается открытым («примерно двести пятьдесят долларов»), в то время как аппарат демонстрирует картинку на уровне первого Xbox и, что более печально, отзывается на свой клин «уимми...». Но есть ли у кого-либо сомнения в объемах продаж этой штуковины? Только не у нас, нет!

В Dungeons &
Dragons: Tactics
есть все, что нри-
ко игро по лите-
ратуре (D&D) narra-
тив, но в отличие
успешных в под-
держиваемых
дизайнах. Тактика,
кажется, тоже
есть.

2. ДЛЯ ВАШЕГО КАРМАНА Мир наукобумом накрывает волной карманных ролевых игр. Все мало-мальски приличные японские RPG либо уже переизданы в таком вот портативном формате, либо анонсированы к выходу... А что же американцы? Издатель Atari (www.atari.com) и разработчик Kuju Entertainment (www.kuju.com) делают Dungeons & Dragons: Tactics (название по-английски созвучно с Final Fantasy: Tactics) на PSP. Премьерный движок, правка AOSD редакция три с половиной, копирование на шесть персон... Среди профессий — воиры, барды, клерки, друиды, файтеры, монахи, палачи, рейнджеры, эры и две разновидности магов. И персонаж, куда без него! Классическое пошаговое боя, минимум сюжет, подмена, командное взаимодействие и зеленые драконы. D&D: Tactics может стать чуть ли не первой игрой на PSP (и первой ролевой), которую нам действительно хочется. Когда? В четвертом квартале 2006 г.

2K Games (www.2kgames.com) и Super Villain Studios (www.supervillainstudios.com) воплут в ваш карман один нежно любимый доктором Уэб Боллом фантом-франкало, Dungeon Siege: Throne of Agony (внимание: «Стул агонии!») — совсем как Dungeon Siege II, но для PSP. В третьем квартале, братья и сестры.



Ну и самая-самая новость: шестого ноября 2006-го нам обещают карманную Elder Scrolls: Oblivion. Для PSP. Одновременно с версией для PS3. В ответ хочется развалиться косяком бульварным фразеологизмом, но мы воздержимся. Хотя... WTF? Да можно ли загнать такую необычную и прожорливую вселенную в крошечный кусочек пластика и текстолита? Если верить сговорившему и опешившему списку предыдущих релизов Bethesda, то hey problema. Официально компания заявляет, что «на текущий момент не анонсировала планов релиза Oblivion на платформы, отличные от ПК и Xbox 360». Верим, верим.

Какая роль в гедонизме Frame City Killer сыграла одна самодостаточно-искусная игра Томаса Куропина?

3. ГОМЕНАСАЙ ИЮНЯ Frame City Killer от компаний Namco и Bandai, равно как и Dead Rising от Capcom, должен был выйти на Xbox 360 в конце минувшей зимы. И что же? Dead Rising, как образцовый выставочный образец, всего красуется на E3 и собирает такие выходы в августе. А вот FCK, дилероудивляющая история о человеке в темных очках, как нельзя лучше иллюстрирующая творческие методы Namco (игра была беспорочно сорвана с немалой уже киллерской сати Himeji, в образ самого героя — суть персонажа Тома Круза в фильме «Сочастник»), после серии задержек отменена. На официальном сайте игры (<http://namco-shinobitgamecity.jp/>) — довольно искренние извинения и обещания сделать «красную РТГ». Клян клянок!

А здесь, в самом центре, в деловом ЦММ. Стоянка развешена не просто так, а на безразличном уровне! Баррикада, на субстанции.

4,5. ГИМН ИНДИВИДУАЛИЗМУ LucasArts встречает кикеры следующего поколения сразу двумя новыми технологиями. Первая называется Euphoria: это движок от студии NatlanMotion (www.natlanmotion.com), обеспечивающий «реалистичную симуляцию поведения персонажей». Сейчас, мол, все действия героя в той или иной степени заскриптованы, каждому герою выдан набор телодвижений, он может совершать лишь одни и те же жестко определенные действия. С «Эйфорией» (это еще что-то, другое название компании зовется без малого «Эндорфин») все по-другому: каждое движение рассчитывается в реальном времени, в симуляции козды, бега, прыжков и прочих активных телодвижений учитываются положение костей, распределение мышечной массы... Каждое движение уникально, анимации героя никогда не повторяются.

Павлы создания физикатора Digital Molecular Matter принадлежит компании Rixx (www.rixx.com). Этот физический движок отвечает за «беспримесно честное и достоверное разрушение окружающей среды»; последний, если верить разработчикам, возводился чуть ли не на молекулярном уровне.

Специально для демонстрации «Эйфория»-лишарки LucasArts приготовили сцену с падением мостов и доктором Ифраний Джоксом: любимый археолог планеты тащит денту на моравшей выскользнуть из-под ког поверности... Что касается «цифровой молекулярной среды», то многополотные образцы рассыпаются в прах под могучими ударами брошенных тик и ок-пистолетов. Обе технологии блистали на E3 на закрытом стенде LucasArts в рамках показа следующей итерации action-adventure Indiana Jones, о чем подробно и с прищипками — в теме одного из ноябрьских номеров.



И, конечно же, еще одна большая область приложения Euphoria и DMM — все грядущие «Звездные войны». Технологам, надо заметить, пока что эксклюзивны для PS3 и Xbox 360. Будет ли LucasArts осваивать Wii и ее контроллер, как нельзя лучше подходящий для моделирования световых мечей и аутентичной симуляции актов вандализма и деструктивности? Мы не знаем. Force Push, Force Grip, Sith Lighting? Пожалуйста? Компания правильно хранит галактическое молчание.

6. ПРИЗРАК КУН-ФУ Весной 2007-го на PS3 выйдет Virtua Fighter 5. Вот так, просто и бурно, звучит одна из главных консольно-пуланных новостей года. Мы ожидаем точную копию VF5, все уже погоды бесчестящую на игровых автоматах: в активе пара свежих бойцов (хрустящий Элан, впадающая обаятельным стилем кун-фу, и матерый максималистский растер), пятнадцать любимых и давно знакомых костюмов, настоящие одежды, прикрасы и целая галерея заставок перед поединками... Неважно, онлайнowego многопользовательского, только приоритет лучшим бойцам Японии, Европы и Северной Америки в шкуре AI-противника. Или же AI-противники в качестве лучших бойцов человечества? Фиглиг Ки-ред Дж не дает вразумительного ответа.

Разумеется, лишь одно: хотим мы этого или нет, на PS3 поиграть придется. За шестьсот или за девятьсот, а может и в обмен на бессмертную душу: мы за цену не стоим.

7. НОРМЫ GTA На пресс-конференции Microsoft (9-го мая, один день и пять минут до E3) главный медиаменеджер концерна Питер Мур вел себе неподобающим для джентльмена образом. Во-первых, он опоздал прямо на сцене (многие из присутствующих не смогли или не успели вовремя закрыть глаза. День Победы был безнадежно испорчен) и вел аудиторию татуировку «Grand Theft Auto 4», состряпанную в немыслимом для топ-менеджера месте, а во-вторых, объявил о выходе новой серии GTA на Xbox 360 ровно 16 октября 2007 года (19 октября — в Европе). Шоки! Сенсация! Сипленье в зале! Публика бросается в бутылки, перетряхивая последние склады с экземплярами прастарки...

По счастью, Rockstar Games (www.rockstargames.com) тут же выпустила пресс-релиз, несколько отрезвивший фанатиков: четвертая часть GTA не будет эксклюзивной для Microsoft — более того, впервые в истории она выйдет ОДНОВРЕМЕННО на конкурирующих консолях PS3 и Xbox 360. По специальной договоренности с Microsoft в Xbox Live будет заглаваться эксклюзивный бонус-контент — только и всего. Разрабатывает GTA 4 единственно верная студия Rockstar North, выходит игра — вы угадали — этой осенью.

А уже на следующий день пришла вестя о грядущем релизе GTA: Vice City Stories на PSP. Дарает ее по-прежнему Rockstar Leeds; в пресс-обращении говорится о «сногосшибательном успехе» Liberty City Stories, грядущей инкарнации карманной GTA. Вывод может быть только один: маркетинговый отдел Rockstar Games, похоже, наконец-то спел. Наши поздравления.

В мейнстриме IT включен агрессивный маркетинг успешных... Как известно? Нет? Считается, что этот максималистский дизайнер Виктор этот последний ополчица будет популяризован в фильме с Диланом Брэнном.

Начало болезни охватило всю консольную GTA: Liberty City Stories — с переносом консоли (PS3) на обычную (PS2). Это, на наш взгляд, шаг неслучайно противостоящий, что даже GTA 4 на Xbox 360 является вполне нормальным явлением. Хотя на деле всего-то всего эксклюзивный контент между Sony и Rockstar.



Пытаясь сделать конкурентам PlayStation 3, Sony решила просто изобрести что-то новое. Вместо привычного для нас контроллера DualShock, который привычно имеет форму гантели, Sony решила сделать его более удобным. Теперь DualShock 3 имеет форму гантели, но с более удобными кнопками. Sony и обещает, что DualShock 3 будет работать с PlayStation 3, а также с PlayStation 2.

8. ЦЕНТРЫ АКТИВНОСТИ

Sony, уловившая в прошлом году ажиотаж по поводу появления над двумя версиями Xbox 360 и их ценниками, неожиданно ослепотела на E3 2006 спорным анонсом: теперь PS3 будет доступна в двух ипостасях: «просто консоль» (ПК) и «консоль для активного отдыха» (KIC). Точнее версия комплектуется винчестером на 60 Гбайт (вместо 20-ти у ПК-), разным для PlayStation 3 и KIC-картричем и HDMI-выходом для подключения к самым современным телевизорам и проекторам. А еще она поддерживает Wi-Fi.

Младшая модель всего этого великолепия лицензия — хотя представители Sony продолжают настаивать, что при большом желании все можно устроить, винчестер заменить, интерфейс прикрутить... Мы скептически прислушиваемся: базовая модель будет стоить 500 долларов, в полном смысле, со всеми колонками и экранами — в районе 600 условных! «Да это же дилетантская цена!» — объясняет Sony несколько обаявшим от таких перспектив игрокам. «Где еще вы найдете приставку с Blu-Ray-плеером за сходные деньги?» — риторически вопрошают представители контуры общности. Последнее ощущение спешит, что ей без потерь раз, ей бы только поиграть... Но Sony неумолима: «Это центр персональной цифровой активности! То, что он поддерживает всевозможные игры, — большое одолжение с нашей стороны». Стороны раздраженно сверяют друг друга взглядами и до поры расходятся по углам.

Итак, младшая модель консоли действительно не приспособлена для работы в паре с HDTV-телевизорами и проекторами. Отсутствие HDMI-выхода ставит вопрос о покупке Blu-Ray-плеера, который позволяет запускать игры, под большой вопрос. Вместо знаменитых «неймбл-бунтаров» (мысли с пометкой «устар.» в Интернете) Sony выкатила на E3 что-то подозрительно напоминающее классический DualShock. «Теперь он в два раза легче!» — гордо заявили представители пресс-службы. — Мы извлекли из него моторчики обратной связи — и вуаля! Они, кроме всего прочего, мешали нашим новым датчикам движения...»

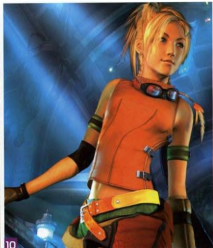
Это четкая правда. Новые геймпады умеют работать в шести степенях свободы, но делают это пока очень, очень неуклюже. Sony планирует разорваться и наладить выпуск. Однако 17 ноября консоли уже объявятся в проках специализированных магазинов по всему миру — успеют ли навести порядок? И цена какой-то подозрительная.

Восхищаетесь чужим успехом в PS? Хотите играть все время? Это можно сделать, если купить PlayStation 3. Это позволит вам играть в игры, которые вы купили на PlayStation 3.

9,10. ЛИМИТ ФАНТАЗИИ

Square Enix решила обрадовать фанатов самой популярной (и самой, можно сказать, простодушной) ролевой: мы подариваем, что эти понятия каким-то образом связаны (RPG-серии Final Fantasy сообщением о том, что в будущем мы сможем наслаждаться на одной и даже на двух версиях Final Fantasy XII. Третье!

Две из них выйдут на PS3, одна на мобильных телефонах (для ей придется конкурировать с такими блокбастерами, как Rune Hilton, Jewel Jam и Sims & Sims от id Software). Даты пока не объявлены, но известно, что по крайней мере одна «тринатальная» будет самым настоящим экшеном. И нет, не та, что на мобильных. Фанаты все равно в экстазе, им только позавидовать. Впрочем, следующая игра в серии будет Final Fantasy Beach Volleyball, где главных героев можно будет одеть (раздевать?) и выводить на проблемы по местам боевой славы бывших друзей... Постойте-ка, эта игра уже проходила под ярлыком Final Fantasy X-2! Н-него, мы признаем что-нибудь еще.



.READ ME



/ Assassin's Creed

Антитамплиер

Уже отпала бреша. Еще не миновало жаркое оплывание образа Така2, полностью исключавшее всякий контакт с журналом, но бугер уже вполне осязаемый. Где приветливые французские, кричащие: «А помнишь Париж 2000-го? Где радость на лицах при виде человека-с-паром? На кладбище Пер-Лашез. Популярность и такой синовиный вес явно не пошли старой знакомой в дебет, однако, кол, побойтесь! — шизофренических пропорций оверде на Наде-буффонаду (читайте страдания юного Вертера-Ома). Рухом ослепленный три раза Brothers in Arms-кинореал, где выставлено, словно на Пурпурной аллее, герои получают законные пять минут экранотража из бесконечной одиссеи фетишистин Матта Бейкера и Джо Харгосса, а затем лениво выдвигаются на шоурулер — надвечерню пялиться на Сана Фишера в Ray-Ban. Пино всего два, и на губах глаз нет, если вам действительно интересно.

Прикоснувшись к сакральному разрешается только гостям с личатой «VIP» на чале: избранные гуськом входят в белый клуб под вышкой Assassin's Creed, откуда не-

сколько позже их выносит санитары. Зрелище важных персон походит на бжудра работы английских мастеров, руки судорожно нудят кнопки, сплывающие за... ноги и голову. На прямой вопрос о том, демонстрировались ли счастливцы мощи святого Мартина в возрасте двенадцати лет, полароваше ответить не могут. Давать нечего, надо идти, смотреть, и будь что будет.

«Секретный» проект Ubisoft для приставок следующего поколения (и, как мы искренне надеемся, в конце концов для ПК) суть ассоциация богатейшего опыта студии на асфон-и мвэах-поприщах под изумительно чутко избранным сценарным соусом. Коллизия христианского и арабского миров, историческая костюмная драма, мистификация и жестокоевием допорочными патологичными данными в меркантильно-популярных целях — все, что сейчас и писк, и бум, и на кончике языка. Галло-канадские сценаристы, чья social awareness вызы-

вает чувство бездонного уважения, актуализируют этимологию любимейшего жанрового термина-потеме — «assassin». То есть на просто убийца или киллер, мастер мимикрии, калема и рукоприкладства, но — член тайного общества муслиман, посвятившего себя тайной борьбе с христианскими сексуалами и другими западными врагами Корана. 1191 год нашей эры, Третий Крестовый поход, Западная Галилея, древний город Акра, известный египтянам с пятацелого века до н.э., вот уже три тысячи слогид сакрадного государства Иерусалим. Сан великий Бард не смог бы выбрать сеттинг вернее.

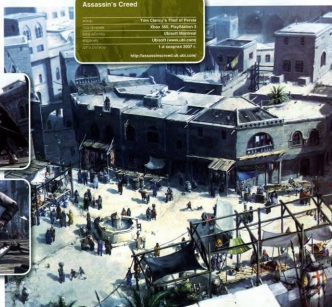
Этот ролик уже облетел половину Восточной селы: несколько европейцев в колымагах и при мечах на помосте; разноязычная толпа перед самой инсценировкой; человек, чье лицо скрыто от зрителей капюшоном, аккуратно отодвигает заветы прикосновением ладони. Конфликт длится считанные секунды. Прицелюк на

поту всаживает арбалетный борт первому страннику, порывивает под шаровой рубящий удар другого, вскакивает обмотанную черной тканью руку — раз, два... Последней из жертв убийца не без пафоса закрывает глаза — медленно, очень медленно, на виду у десятков ошалевших зрителей по обе стороны эскары. Мы узнаем безукоризненные плавные отклики: это двигается Принц мы видим Сана Фишера в каждом ударе скрытого в рукаве лезвия. Оба меркнут и растворяются в образе древнееврейского супремуса, ожающего по стенам и крышам с безразсудностью микроволнового герок, исчезающего срачь бела дня в свете восточного базара, словно профессионалы Тома Кланси.

За точными кадрами ролика целая история. Если верить дизайнерам Ubisoft, перед нами пересоздание самой схемы построения асфон-игры. Любая мало-мальски заметная деталь декораций в Assassin's Creed в обязательном

Assassin's Creed

Tom Clancy's *Wolf of Paradise*
 Xbox 360, PlayStation 3
 Ubisoft Montreal
 Ubisoft (www.ubisoft.com)
 1.4.2006 (2007 г.)
<http://assassinscreed.ubisoft.com/>





John Woo Presents: Stranglehold

Игра: Действие/шутер
 Жанр: 3D, Шутер
 Разработчик: Midway
 Издатель: Midway
 Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
 Сайт: <http://www.midway.com>
 Дата выхода: Зима 2008 г.

<http://demon.ru/stranglehold/>



/ John Woo Presents: Stranglehold

Gunz Yo

Мешку, некогда бывшая популярным трехсерийным изданием-подарком, вдруг распространилась и выкатилась на обычный рынок, который, например, могли бы соорудить мы с Фрагсом, если бы не занимались в этой жизни глупостями, а заперевшись А&R (или как это называется в игровой индустрии?) крупного лейбла: Выи Дюэль в роли колесника (The Wheelman, см. подробности где-то вокруг), Дэйви «Моя машина» Скала-Джонсон в роли Bruyter's, плевоская амазонка воинов морпехов — МК Amadegdon, акулиная кард-кар-портретистка UT2007 ну и вот John Woo Presents: Stranglehold (зачем это помню по как «Ордена Ленина метрополитен имени Ленина») с Юн-Фатом в главной роли. Звук его перек, кстати, Тейла — ну... простите, так поволоос.

На этом месте должно было быть очередное дашбюб о культурологическом значении азиатского экшн-кино в целом и работ раннего Дюна Ву в частности, но: а) нет никаких человеческих сил, б) все соответствующее слово было сказано этим журналистом еще на премьере Max Payne и а) по поводу подросткового уровня оружия есть композиция Саймона Франкиса Gunz Yo, где все сказано прямо как есть: про значение фалли-

порядка становится частью обширной базы данных интерактивных объектов. В оной указано, какие именно измывательства терпит этот поддонник, балка, кирпичик в стене. Можно ли на него взобраться? А улететь и повиснуть? Бить, может сплотиться? Ценник как обещания ассасина якобы способен взобраться на любую стену, причем клифхантерский полук точек опоры сам по себе превращается в мини-игру, где цель манит парой метров выше, а мотивация бьется в истерику у подножья, не оставляя попыток воткнуть куда-нибудь свой вышестельный размер меч-ножница.

Вместо универсально-безмачной функции «асон» (нажал по опилку на интерфейсе) создатели Assassin's Creed предлагают сложную концепцию клавиш: «ноги», «руки без оружия», «руки с оружием», «голова». Две последние не столь интересны: это привычные для парадокса прищип «удар» и «альтернативный ракурс игровой камеры». Зато большинство так самых интерактивных точек уровня по-

жительно и разнообразно стываются на предложение «руки» или «ноги». Перепрыгнуть безарный лоток с разбега или сделать стойку на руках? Результат один и тот же, но так будет не всегда! Кроме того, существует специальная «смещающая» действие кнопка, что-то вроде переводящего персонажа с бела на коды «шпиля». Этот фильм превращает смертоносные движения ассасина в почти вежливые: вместо того, чтобы грубо опростить препятствие, он аккуратно сподвигает его в сторону; там, где мог быть удар «напорядка», — расчтливое стремление опустить, нейтрализовать.

Смена ракурсов действия по степени интенсивности (агрессии?), безусловно, изборожена дизайнерами Ubisoft для работы в паре с кодовой health-моделью. Thief и Splinter Cell делают ужасно точные «а-а-а-а» герой Assassin's Creed способен слиться с толпой в мгновение ока, исчезнуть без лишней протоптанных черепных теи или потопленных водородных труб. Как? Просто нырнув в людскую гущу, которая, не будучи

встрекожна агрессивным движением ассасина, проглотит его и обеспечит относительную безопасность. Если же размахивать мечом, падать из арбалета и взрывать смертность на миге, толпа расступится, образовав плотное кольцо вокруг жертвы: «Вот он, стража, вожле подонка!»

Крошечный уровень с акселерацией на площадке без лишних слов валят наземь: пар дула, товарищи! Уже на носиках нас душит лишь один архаичный, основополагающий вопрос. Масштабность проекта. Архитекторы Ubisoft Montreal еще на раз в жизни не создавали мир, они подвизаются в сфере камерных подмошек, крошечных перемешиваний, где нет ни свободы, ни выбора. Достаточно вспомнить уровни-камеры Splinter Cell и затейливые лабиринты Prince of Persia. Сохранение их в Assassin's Creed, и добрая половина харизмы проекта окажется уничтоженной. Официальные лица Ubisoft отрицают и опровергают, но опыт партейков не забывает...

АЛЕКСАНДР БЕРЩАНОВ



Age of Conan: Hyborian Adventures

платформа: Windows XP, Vista, 7
 платформа: PC (Windows XP, Vista, 7)
 разработчик: Funcom (www.funcom.com)
 издатель: Funcom (www.funcom.com)
 дата выхода: 2008 г.
 www.ageofconan.com



/ Age of Conan: Hyborian Adventures

Delenda Est

Fилсот полна решимости ступить со стальной заредроксе онлайн-государство к Рождеству текущего года. Это смело. Еще год назад существовавшая исключительно в виде невинного технологического демо Age of Conan: Hyborian Adventures впервые явилась к месту аннуальных ЛА-блоров в фактически игровой форме. Также в комплекте: любопытные взгляды на изготовление канале из человекообразных организмов на полном скаку, отсутствие клиентов в пыльных групповых оргиях, мавнаственно марширующие лепиносы монстров и сильно постаревшая графика. Филсот одновременно торопится и уже сподозда с релизом Age of Conan — но разве такое бывало?

Hyborian Adventures значено начинается на укрупненной рабам-рейной галере. И если недоразумительный взгляд еще не сразу на востоке от The Elder Scrolls IV: Oblivion в ходе легки персонажа («Не ждите ли пивной жемчужки? А сердились? Бить может, сделаем гидрозифаль!»), то несложная полнотелая сказка «раб-порция» немедленно напомнит о шиздере Bethesda. В этом со-сложении графических моторов Age of Conan, выпадет не способные небрежные колхозные текстуры и ошущенное полнотелое голодание

чешок символов, про отплевывающийся член и про im hemorroid, im the leader. Halfdite, право, в Times. По теме скажем лишь, что прохладительный считает, что делает «духовный скан» к Hard Boiled. Который вы, шельмаки, вероятно, не смотрели — хотя если рассказываете обреченно.

Что до собственно игры — это мажорный мажорный, но в новой плей-деп-графике (хотя и немого, честно говоря, в этом смысле сдержанного нет) и с СОВЕРШЕННО НЕВНЕШНИМИ ТРОКАМИ. То есть как тан-капа в «Звездных войнах», но не так запойно смешно. Рамид не скрывается по чайной ложке, как это почему-то стало модно в современных играх, а анимация каждые пару секунд. Замедление времени в Stranglehold — не активный бой, а реальная женская необходимость: без него цифровой Чоу Юн-Фат живет на экране секунды три, не больше. С ним он превращается в тасманийского дьявола, в живую миссробуку, в, извините, nine millimeter war machine.

В приключении смысле все это работает следующим образом: левый

стик крутит камеру, правым стиком управляется наш Токито, правый триггер отвечает за стрельбу. С левым триггером все интереснее: он активирует контекстные экшн-квесты. Если рядом оказывается стена, Юн-Фат взберется по ней и совершает нечеловеческий просто спокос, лезя изо всех стволов. Если рядом тележка, как у официантов, прыгает на нее пузом и мчится в гущу гадюк, гадя изо всех. Ну, понятно. Утром уснулы подробной френчтурой — в результате при минимальном пользовательском умении на экране происходит непрекращающийся смертоубийственный кабарет. Нет, это нормально, правда же? На деле все очень расслабленное и, как это правильно по-русски, rewarding — а еще умение совершенно накатать нужную кнопку поощряется довольноским ураганом спецэффектов и еще таким специальным спонсорством для нарциссов. Почти все в Stranglehold — приемы, открывание дверей, отбивание препятств — анимализировано. Превычайно: скоро, наверное, запретят и стрелять. А потом ходить.

Есть еще Tequila Bomb (не путать с одноименным подростковым коктейлем) — совершенно классический аркадный фокус. Главной краснотой вертится посреди экрана, все присутствующие гады одновременно докнут. Акомпланментом разлетается в клочья мебель и архитектура — раз Давид Перримен так и не смог адекватно отобразить матричную lobby scene, это делает за него и без него. Что характерно, секретов здесь нет: чисто физика и з-а-а, термодинамика (интересно, это было хотя бы не очень не к месту?). Китайцы разбивают плечи столы, уподобят вой из разбитых окон и грациозно вылетают по воздуху в результате взрыва. Что называлось, вот какой я гадан-молодец.

В Midway говорит, что Джон Ву чуть ли не лично выводит каждый квадратный сантиметр уровня, а Чоу Юн-Фат не вылезает из делового-серого офиса, след за покомандой себя не себя. Нам, впрочем, кажется, что эти достойные люди не знают, с какой стороны браться за Хэко-двой-пад. Но это ничего, не страшно.

АНДРЕЙ ОМ

не вызывает одобрительного кивка у потребителя, уже изобалованного блестящими ролевыми. У вас даже на уровне БИ: КОТОРЫ? Прокорте пошарил, мейкаш.

Стонок восторга в зале не слышно и в хоре первой сцены чудно освобожденного раба с абстрактными. Жирными нашей инфернальной ярости оканчиваются торговые живыми товаром, вооруженные переставленными ослепшими и пожимая друг на друга, словно одноядерные бивни. С великим шумом и взаимной пентраной частой тел соперником (элементу — решительное фракционное «нет-») конфликт решается в пользу молодых и борных, наш персонаж делает пару шагов вправо ослепшим... и прямо перед ним из чистого воздуха материализуется гнетущийся близкий только что уничтоженного (и мило-дино обгоранного) NPC. Публика негодует, кто-то в галерее заказывает по телефону еще тухлых помидоров, а телекамерный персонал Funsoft суетливо принимает меры. На экране появляется пошар.

Здесь следует отметить неординарные анимации Age of Conan: когда речь заходит о маунтах, пусть и не элитных, игра блистает. Наш прорывок объясняет, что все анимации толков копируются с живой пошды, и мы ему верим. Потому что в

спайке с классом животным, будь то мамонт, верблюд или жалкий пони, герой великолепен. На полном скаку он проносится скак — фу да, клепан! — лагерь компьютерных оппортунистов — летит голова. Причем специальная кнопка заставляет бежать легко перекидывать меч из правой руки в левую, и тяжелое лезвие без остановки сачет, рубит и превращает лезвие оппозицию в форменный свиной фарш. На следующее — о, как это было славно! — из инвентаря извлекается длинное кольцо, и всадник обрывается заправским уланом, колет и наизывает, выскабывает дух, толчет и казнят fatalu-комбинациями прямо из сердца. Сила удара рассчитывается с учетом скорости движения маунта — и это в онлайн-овой игре! Фантастика.

«Забыло о крафтинге, — интересуется воспринявший дух гид, методично расхваливая великий на анимацию врагов чужацких размеров тесисом. — Наша игра посвящена битвам, битвам и еще раз битвам!»

Знаком выше индивидуальных сти-чек располагается почти тактико-ские составляющие в формах: и триада-ские побочка-мистеры (в-гомо сайн-го). Специально для РЧЕ человекообразные NPC обучены ремеслу градостроительства. За считанные секунды в пространной долине располз обнесенный частотным поселок: из-под земли со скитом и сирекетом выпростываются срубы, кладки и крыши (обычно процесс занимает около двух недель реального времени). Как только здание готово, двери распахиваются, и на свет божий являютс лунки, менчик или другое изобретение ада. Не терпя даром ни секунды, искусственно интеллигентный инсургент отправляется к воротам, где его уже ждут поделенные из соседних барачков. Нечест выстраивается в каре за стальной командир, и как только отряд готов, браво марширует (по утверждению разработчиков) к ближайшему человеческому острогу, где обязательно будет яростить и убивать. Им, несчастным,

теперь тоже нужен фракционный опыт для апгрейда города.

В ответ на неизбежный вопрос о PvP-составляющей игры варварские разработчики лишь ухмыляются: «Мы планируем drunken fighting. Когда персонаж мертвеем пунч, его актуальный уровень не имеет значения, а значит, даже новичок имеет шанс поставить фунгал или расхвалить нос заслуженному матру. По крайней мере, так обстоит дела у нас, в Норвегии...»

АЛЕКСАНДР БЕРШИН

/ Lost Planet: Extreme Condition

Город субаэро

П ара слов о том, почему это здесь, а не в консолеориентированной теме следующего номера: Capcom, вообще говоря, делает премиумистенно прекрасные игры, но уж слишком много кред. В свободное от этого богоугодного занятия

Lost Planet: Extreme Condition

жанр	FPS-шутер	
год выхода	Январь 2007	
разработчик	Capcom (www.capcom.com)	
издатель	Capcom (www.capcom.com)	
дата выхода	2-й квартал 2007 г.	

www.capcom.com/lostplanet/



времен она валяет жесточайшей игровой артаук, искренне любить который могут только несчастные обладатели brain ramazes размером с кулак младенца — года полтора назад, будучи заперт в форменной истеричкой антологической прессе по поводу Killer 7, я приобрел это и пообещал играть. Нуну...

Тем удивительнее Lost Planet — такой, знаете, эквивалент качественного удара в щик. В хорошем смысле слова. Это а) оригинальный продукт Capcom и б) для игры не обязательно быть фанатом омега (или как там называется эти чудные мультишки)? А правда, что их артаук говорит слово «н», а также регулярно перебивается в женское плытье и провалит друг с другом конвенция?) и вообще необязательно кем-то так быть. Происхождение на экране (HDTV — строго необходимо в хвосте аксессуар, пацаны, басы!) ловит за шиворот в проломе конского пробора с одного апокалипсиса на другой и сбивает в топ по колено: там одновременно битва за планету Хол, открывающие кадры «Неню» и московский джентль в проломе бина метро Полковова. То есть АДСКИЙ ЭПОСКИЙ ХОЛСД. Я знаю, какие клише прозвучат то, что я сейчас скажу, но (как сказал ученый) неизвестно нам Тукан Шакир: «I don't give a fuck!» играбельная Lost Planet выглядит лучше половинки SGB-мидоветовых современных версий и уж точно лучше шпательных спецэффектов, например, Классической Третины. И, значе, звук — в эго-лу Физическая

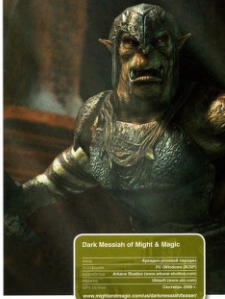
процессоре к нему прилетит отключиться со снисхождением, но в присутствии цифрового THX-сертифицированного surround'a... Бля, Бляеет!

Зачем по-картинговски прост: ледяная планета, населенная гнусными враг инсектоидами, которых желательно пустить в распыл. Поскольку без контроля за собственной популяцией парки достигают размеров здания, в котором находится ИД «Компьютер», наше аплер это снабжено корнем экзоскелетом, как у Рутеля «Нуклеи» — только с пулеметами вместо стальных рунднок. На аплер было две миссии: разгром базы снажных пиратов (тоже экзоскелеты и нешуто барометр) и инфильтрация в гнездо насекомых (хитак, похорошки, чшра и прочий отрав на генетическом, надзорительном уровне восприятия), обе выполнены по своему.

Угрошение насекомых больше чем слепка напоминает миниполтергейстик — «Звездный десант» — как ни странно, при нынешнем развитии печального дела на Западе ни одна игра до Lost Planet даже близко не приближалась к. Это так, знаете, раздразнило-лениво-работе, отчаяния мисс нашего кошоткина такого, что от жал и членов только зеленые слезы по стенам. Парикордически приходится спешиваться, желая не впасть в дурные проемы. Зато в качестве компенсации довольно скупиться с не пеллжиком многосторонний туманет.

Что до танцев с пиратами... Ну, это тоже очень весело, но это уже более привычно. Эшан, стрейф, стрельба на упреждение и пр. Здесь, кстати, в лонный рост используется такая специальная магнетная шпункина, на которой, кажется, Лок поднимается к гуу AT-AT в классической сцене «Звезда V». Вы, конечно, уже по плечу с полковой разу перечисляете предыдущие образы и склеще понять, что

КОНКРЕТНО оказалось такое неодолимо воздействие на вашего многопольного обозревателя. Как ни странно, объяснить это печальным словом я не могу, дело не только в high-def, а



Dark Messiah of Might & Magic

Platform	Archaic (original) platform
OS	PC (Windows 9x/NT)
Developer	Arkane Studios (www.arkane-studios.com)
Publisher	Ubisoft (www.ubisoft.com)
Release Date	October 2006
www.arkane-studios.com/darkmessiahofmight	

production values и в неуютно идеальном моделировании мелаи. И не в экзоскелете даже, которым и ментал пользоваться ориентировано с шестилетнего возраста. Здесь другое ощущение, не знаю, как сказать, — immediacy. С первых же наносекунд все становится понятно, парой повнуется не движением пальца, а просто так: синглэкс...

Нет, опять не то.
Вот! Вигите!

Lost Planet — одна из первых игр, которые не давали не только по количеству полигонов на кадрный сантиметр. Она — радикально новый тип разделения: интерактивный, управляемый полупрозрачный блокбастер. Capcom, кажется, поймала (либо сама создала — надо разобраться!) этот важный тренд: во второй большой продукт, Dead Rising, о котором см. в следующем номере, тоже ровно об этом — только в качестве отправной точки используется не sci-fi, а зомби-хоррор. Честно говоря, как потребитель я ждал этого долго: подутье жить с игрой суррогатной жизнью, меня вполне устраивает one light stands. Мне надлежит запомнить, что

делает правая кнопка мыши при зажатом «shift» — мне достаточно знать, что если я нажму на правый триггер, будет FUNK и TUPДЫМ и УИКАНАДСКОГО ОПЕЯ. Мне нечего вникать в диджитализацию истории Древней Проклятой и Таинственной Завоеватель — покажите мне неграждане, и я остролю ему голову. Lost Planet — именно об этом. Можно сколько угодно аль по этому поводу слезы, но AAA-меры будут в самом скором времени именно такими.

АНДРЕЙ ОМ

P.S. V тавернов, представляю себе, андазия, которую, человек, поря уже законодательно запретить к использованию в качестве сюжетно-образующего элемента.

Dark Messiah of Might & Magic

Костры желаний

О диндатель лет назад Кармак и Рендер приняли увещанию в MJG-блоггах касательно чирству нематого теоконной магии. Со времен Heretic изменилось немало





гов: каждому жанровому релизу, который не падал в грязь лицом с точки зрения графической составляющей, мы до сих пор радуемся как дети. Пора бы остепениться.

И кого волнует, что Ubisoft использовала для оформления Е3-шоу Dark Messiah of Might & Magic еще позавчерашнего десятилетия от Far Cry? В каком-то очень кармическом смысле это даже верно, ибо ролевая FPS (да простят нам столь долгое сленгосочетание) французской Arkane Studios возродилась на основе Source-движка как раз двукратной давности. Видите? Ничто не изменилось в этом лучшем из миров. Кому FPS-обложки? Неохота в FPS-параллель, там кушают не пшеницу.

Тем временем строившие с плеч мизантропичный графический собственный соннище бойцы Arkane Studios активно дисконтируют добродетели Source Engine. Наш герой, обладатель двух махерно отточенных ручконок, рвет и мечет орочье поголовье в знакомой нам по сценариотам лешенчадобывом с остережением составители Красной Книжки редких видов мифологических животных. Меч с

алмазковой (не чего Oblivion) КРОВМЕШЕЙ на лезвии входит в брешь ближайшему зеленому надрезу, тот покорно вырывается, его небрежно смазывает носком сапога. Еще одного лязкасто-красавца долго гоним по тропинке fireballom. Вы не ослышались! В Dark Messiah of Might & Magic наш ежедневный, бытовоей, почти что как природный газ, fireball аргумент стал по-военному раздаться на три боеголовки и повисеваются жаркоам указательного пальца волшебника: «Налево, налево, направо, еще чуть ниже — бац! — в тачку...»

Руки на переднем плане сияют и краснеют, пальцы скрываются в невероятные гарпунтуры. В результате таких метаморфоз ориентироваться приходится на невиданно спленившееся каменном полу в скандинавском-де-глазе, обращающиеся в мимими и навсегда исчезающие под зловещим кабулом жарена. Однако малюпный победносный бликрит внезапно терпит фiasco: пара жарна избегает, казалось бы, неминуемой гибели под умело обманчивым оводом (да, пошутил) и оченно музурит отбывающего protagonista до тех

пор, пока сороклетний гадючник в потаенном углу интерфейса не наполняется доверью и экран не окрашивается в благополучные цвета урвнной зари. Мгновенно озверевший персонаж отплевывает агрессором такого пенька, что пара с долгим воплем улетает за горизонт. Что это было? Специальная неслучайная бонус-карта для ленивых и запреща.

Жаль только, что разрезанная асу. В качестве дисорта Е3-приложение «Темного мессы» предлагает смену с циклом библейских обрядов: ульи, безразмер! Дрошьню сооразительное для босса животное легко переворачивает вагуны, под коими скоренные парой, ловко заворачиваясь бонаном, порывает заорывающиеся воображение негрды брызг от расчлененного расположенной лунки и, свистя, немощи, хликого человечинкой, не стучащая аму голосу, а лишь трубно ревет в лицо. Это он др. Выстрелом из лука активируется очередная пошулка, на ортогонало падает добрей поголовье уральского хребта, и пока он барахляется под тончайшей кожей, мы безжалостно выковыриваем нехитрым естественный орган зрения. Дальше дело техники: дело постепенно сворачивается.

First Person Shooter? Не в паз, но прерв. Дешелеры даже не ориентируясь на жаровой близости неминуемо обнаруживают планы многопользовательского режима для любящих коллективизацию тачекам. Иисусов. Deathmatch, командный и не очень, а

такое умозрительный Crusade Mode, «масштабная онлайн-бегалка на серии карт для 32х ревящихся мессы». Поэтому отлетом на вопрос о глобальности игромера и свободе перемещений Е3-пути на комары Ubisoft пожимает плечами: «Будет урвень. С точной входе и точной выходы». Что, увы, и требовалось доказать. А все равно хороша?

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

/ Crysis

LED

При помощи современных видеоскарт еще вчера можно было бы поднимать из-за горизонта солнце и вращать землю, но дашелеры — вот чудак! — бросились срочно расковырять реалистичные движки, как в телевизионном сериале Lost Hate, Just Cause и даже Crysis — все о том. Странный вспомнить, что мы применяли за реалистичные движки до, нам, позавчерашнего Far Cry, Vetsong или там Medal of Honour Pacific Assault? Изысканный коридор с кристальными зелеными краской стенами, как в коммуналках квартир, плоская стратегически расположенных для блещуры бревен. Жест и, как слепота выданная нам на Санкт-бульваре каин-то страдальцам бумажки, mass suicide. Про мучительный понос православного «Викисектора» мы целиком и полностью не помним.

Не то шварцы. Церемониймейстер на сцене EA, рисуясь, ведет столбом автомата из стороны в сторону — пули ФИЗИЧЕСКИ КОРРЕКТНО колят листу, перешагивает зпик, помогает бамбуку. Прочие так, зпик, косят, без особой помпы, буднично. То есть экономично вам можно уже забыть об отпуске в Турцию: достаточно загрузить Crysis и присослужить к монитору ультрабледнолетую лампу, предусмотрительно суроченную из дуровского солерия.

Здесь имеет смысл напомнить о коллонтах сильных: в силу трудносимых словачи ерданосных танцев с участием бубна, CryTek и Ubisoft последний в пользование отпущен бренд Far Cry (который немедленно подперлся махерному доному: см. Far Cry Instincts на Xbox и Far Cry



Intincts Predator на Xbox 360), все его психологические будоражающие отсылки, и даже CryEngine за номером один — по иронии злодей-судьбы, на нем, вероятно, будет строиться официальная игра сериала Lost, которую анонсировали буквально пару дней назад. В результате раздела имущества разработчиков CryTek осталась вторая версия CryEngine (именно на ней беллетристический названный Crysis) и, жюри присяжных, контракт с Electronic Arts.

Нельзя не заметить, что разведполки немалоподъемным девелоперами на пользу Crysis получится плавная (ну, может, за вычетом Gears of War, о которой в следующем номере) достоверность: E3-2006, и если кто-нибудь будет говорить вам, что это не так, существенно убавиться в ответ, как это принято делать в беседах с городскими сумасшедшими. Помимо красок, о которых не будем (точнее, пару предложений, но позже), в игре имеется нарастающая плоскостность и пустоты эскиза. Один из игровых уровней — не что иное, как пилатский танкер (5), на который не теряя даром времени посылает еще более чудовищные инопланетные треножки (!!) — похожа на ключевые сцены «Войны миров», только в главной роли не какие-то пурсы, а мы с автоматом. Это тыщна двести секунд неистощающего упора: ревет сирены, надменно окрикает помазанные давлением перископы, па-

ление эконоит создаст остроты такой страшной паритетной, что мурлыка дымом. Но, впрочем, радио — выданы и не такое, стоит, однако, душевно поблагодарить CryTek за смелый design. Самым слабым элементом оригинальной Far Cry были крайне мутанты, выбегающие нам навстречу из джунглей иллюстраций классической Интернет-шутки про прыга: в Crysis кто-то (наверное, EA) подождал нашим друзьям не мудрствовать, а просто создать треножки у Спайберга. Так и сделали, присоединив им для солидности лидеры пушки — ну, в общем, колесики, нормально, сойдут.

Вот тогда и начинаются джунгли, Crysis стартует по-настоящему: по течению сценария нам нужно добраться до ушащего на острове инопланетного артефакта, почти обратная коммунистическая свавоскресения, имеющих на гаджет свои виды. На старте миссии имеет смысл поковыряться с оборудованием: клан мышьколомом — и алтарь-это выжидает выжидает, позволяя нам выбрать тип патрона, емкость магазина, наличие пулемета, подствольного гра-

Crysis

Жанр	FPS (3D), шутер и стратегия
Платформа	PC
Разработчик	CryTek (www.crytek.com)
Издатель	EA (www.ea.com)
Дата выхода	Октябрь 2006 г.
Сайт	http://electronicarts.ru/crysis/eng/060606

нотомата и т.д. Выглядит очень вкусно, но, как вы и сами понимаете, многое будет зависеть от баланса: отдельно придется отметить крайне злобный искусственный интеллект: пренебрежение пулеметом может привести к скоростному линейному знакомству с половинкой спецназа Северной Кореи. А нам это надо?

Кроме дама занимается тем, что в телескопической индустрии принято называть cliffhanger, провалявшись через интеллектное силовое поле, мы видим картину, берущую и завершающуюся одновременно: нарядный кусок тропической джунглей превращен в парк ледяных скульптур. Пальмы, кустарники, нечеловеческие солдаты — все парализовано некоем полубум (действительно) инвентарем. Безо всякого дальнейшего объяснения на экране появляются традиционные в таких случаях надписи про «мамонтов», а на лицах РП-сотрудников EA застыла до крайности многозначительная выражения.

Ежедневный .EXE будет пристально следить за развитием событий.

АНДРЕЙ КОМ

/ Enemy Territory: Quake Wars

На чужом огороде

С микрозорная линейка релизов Activision побудила нас перейти к пресс-контракту, незабываемый Сьюзан Пантер, с неподобающим вопросом: «Всегда не слабее, а контакти!» — немедленно возмущается боевая подруга всех наших суровых дней, попрощай никогда, то есть, ни при каких условиях больше не использовать это плохое гадкое слово в отношении подопечных ей продуктов. Ничего не попишешь, мы вынуждены мириться. Enemy Territory: Quake Wars опровергнуто компактной игрой! Здесь следует четко помнить, что качество продукта, живучесть и популярность — суть непереложные правды. Одно распространяющимся образом обходится без другого, и в коммерческом успехе Quake Wars мы уверены железобетонно и твердоверно. Но это не значит, что данная FPS-затя нам хотя бы нравятся.

Потому что в соавторстве с великой Splash Damage прославившаяся, но окончательно облебя-

шахса id снимает камеру с командного шутера Battlefield от EA. Зачем Кармаку британцы? Коваль сюжетных multiplayer-карты — это их визитка. Зачем островитянин материковый Кармак? Он умеет делать графические движки like no other. Думает за квейкборцев команда Digital Illusions (www.dice.se), презентовавшая на стенде Electronic Arts футуристическую версию Battlefield-сернала.

Заметим, в способности отцов жанра сделать командный многопользовательский шутер с несравненно отточенным утилитаризмом у нас нет сомнений. Карты Quake Wars меньше, в игре нет доведенного до абсурда милитаристской машинерии (в частности — реактивных самолетов) — Немкаиды и смертного приговора для любого уважающего себя FPS-продукта. У отпрыска id будут иные проблемы: здесь с самолета сбрасывают транспорт и зенитки по первому требованию, заскритованная чей-

плайн-система выполнения миссии подвержена эксплуатации и уязвима для хакеров.

Как и в Wolfenstein, Enemy Territory, карты Quake Wars построены вокруг идеи срежиссированного сценаризма: наступление одной стороны и отчаянного ему сопротивления другой. Сюжетные ходы даже не предусмотрены, и единственная миссия Е3-версии игры тому яркая иллюстрация. Защитники отечества (люди) обоемны отмонтировать переброшенный через крошечную яму мост (раз), провести по нему мобильный HQ — дающуюся хрупкую на гусеничном ходу — и возмущать ее в строго огороженной точке (два), а затем взломать коды доступа к защитному экрану базы стрелков (три), чтобы нанести по ней ракетный удар справедливого возмездия. Представляете себе, какая инерция царит уже на подступах к полному инженерии приму-су? Повелители раззорных ключей

идут под нож целыми батальонами, их благородные защитники несмело постерегают из-под пеньков и прочие естественные укрытия, а армия стрелков в полном составе поливает переправу-переправу (берег левый, берег правый) аполитической ярости огнем из всех подрубающих случаев снапов. Менорно, туго и даже не весело. Но процесс.

Публика, впрочем, в восторге. Она не замечает замаскированной, искусственности, с которой авторы Enemy Territory принуждают игроков спешиться и вылезать из-под брони танков под пули. Перед глазами ярко горит матчиное слово «Quake», на лобную долю давит тяжесть знания: это модифицированный Doom III-движок. И все, больше ничего не требуется, а дребезжащий, неожиданно старческий и скрепящий голос объявляет: «We have sa-ir-apled the base. Objective accomplished».

АЛЕКСАНДР ШЕРШИН

/ Supreme Commander

Щереталли на веюга

Ю нты Supreme Commander почему-то заставляют исполнять идеалистические выражения «итальянская пара»: это когда плотный небритый мужчина идет под руку с феерической блондинкой в постаре раза выше и в три раза хуже его... The point, как говорит в «Футураме», тематика valid: war, например, местный аналог мамонТанка. Драматически ползет по экрану, уменя собой ландшафт и распулявая более мелкую технику. Ну нормально, что же — все мы играли в детстве в С&С, глядя на роботов «Пастушки». Двигаем экран дальше — и упираемся в стальную стену. Но-у! Мы раз-уто это на стене, а борг нашего дредноута, вполне себе полиционного игрового юнита. Монстрострой тентос на добрые десять экранов в не-маленькой детализации — плавающий некрополис, каждая орудуя которого превращает двачесный танк размером едвое. Вот одна из пушек накатывает спадено глумиться и взду-РЬЯЕТ ГИГАНТСКИМ ОГНЕННЫМ ЦИАНЕТКОМ. Экран дрожит, стоит чудовой грохот, в игре Supreme Commander разражается очередной карманный армагеддон.

Но, как говорит мой лучший друг Шайтан, то ф-н. Из любопытства

Enemy Territory: Quake Wars

Издатель: Activision
Платформы: PC (Windows XP, Vista)
Разработчик: id Software (www.idsoftware.com), Splash Damage (www.splashdamage.com)
Издатель: Activision (www.activision.com)
Дата выхода: Сентябрь 2006 г.
www.enemyterritory.com



покупка мышечного, мы сталкиваемся с неожиданным для современной стратегической игры зрелищем: дрейфуют — лишь крошечная часть гигантской Флотилии. Крейсера, авианосцы, линкоры, под воздействием воды злобно скользят сугубо титанических субмарин. Все еще помним танк, да? Отсюда он выглядит крошечным пикселем: попасть в него курсором уже невозможно — лучше манипулировать специальными пиктограммами.

В принципе, всего этого уже достаточно для большой диссертации: ну там, знаете, гигантомазм, значение фрейдистских символов в свете специфики пубертатного периода тов. Кристофера Тейлора и прочая опрада домозощенного полилога. Но еще пара манипуляций колесомом — и мы возносимся на воздуш, где барражируют своим уже неканоничным размером космические плавучики. Все прочее превращается здесь в разноцветные символы на глобусе:

Supreme ведь Commander-то, на тлен собачий. — на нужно тыкать каждому танку курсором и пункт назначения, все многотонные бригады следят за слабой дорожкой кончиков наших пальцев.

Здесь следует заметить, что выглядит все отсюда не так роскошно, как, скажем, в свежайшей Rise of Legends — дизайнерам юнгов Supreme Commander очевидно адресовались, простейшей геометрической фигурой «кадрат». Впрочем, обычно: во-первых, роботы, а во-вторых, art direction лено переключается с крашталовской Total Annihilation, на которой многие из нас вполне себе возмужали. В качестве компенсации за экономию полигонов войска богато анимированы: крутит надстройками, шквелят конечностями и бодро прицепляются к подбрасываем крупным транспортов. Впрочем, возиться с мелочами Криску Тейлору и его маленьким дружицам явно неинтересно: с куда большей охотой нам демонстри-

рует НЕПРЕАЛЬНО ГИГАНТСКОГО МЕТАЛЛИЧЕСКОГО ПЛАЙКА, который двает танки ногам и преворачивает дредноуты, а также старое доброе ядерное оружие. Богатое на асосало в сердце дивешного флота: эпицентр моментально превращается в каадральный километр раскаленного белого света, первая ударная волна сметает все и вся, куда хватает взгляда. Над тем, что еще недавно было гордостью наших ВМС, режиссирует знакомый нашим более или менее взрослым зрителям по передаче «Сегодня в мире» с Фаридом Сейфуте-Мулосевым ярмарный гроб имени заведомо-попсовых аттроссоров. В берлегову линию вгрызаются произведенная взрывом цунами, а немногоисленные удельники средства ПРО пытно укают на приближающиеся к месту событий новые ракеты... Страшно рано, война.

Про ресурсодобычу и базостроительство мы поговорим ближе к разряду, пока же хотелось бы опи-

сать неожиданную доселе автоматизацию микроменеджмента. На определенном этапе разрешается даже вызвать специального директора по развитию: он сам по себе разруливает добычу ресурсов, возвращение необходимых зданий, исполнение апгрейдов и пр. Обычно такие вещи еще в колыхели бывають удивлены идущим из каждого юнгов интеллектом, но Gas Powered Games мы почему-то в очередной раз верим.

В целом же со стратегическим происходит небезынтересное: с графикой и физикой все более или менее уже наигрались, теперь переключают время гитмиски: судя на десять летернов, вселенский симулятор всего (Spore), индивидуальная настройка каждого юнгов (новый Warhammer), асепельность в юнгов и т.д.; многие из этого тихо смеют в выгребной яме, но что-то просто обзаво выстрелить и слать новой, если вы понимаете, о чем я, — разновой рамкой». Любопытно, кстати, что во главе процесса хочет стоять именно THQ: издатель подкрывает себе такие стратегические аксусности, как релизовую Company of Heroes и Warhammer 40K Dawn of War, а также приютит Криску Тейлора, последние несколько лет дружившего исключительно с Microsoft.

АНДРЕЙ ОМ



Supreme Commander

Игра: Массовый RTS
 Жанр: RTS
 Разработчик: Gas Powered Games (www.gaspowered.com)
 Издатель: THQ (www.thq.com)
 Год: 2007 г.
www.supremecommander.com/





/ Bioshock

Eating fish

Единственное, о чем не повздыхался в этом году Кен Левайн (Ken Levine), — приспособиться к использованию знаменитого трека Mr. Scruff «Fish». «I expect you'd like to know about fogmen? — мог бы высокопарно рецензировать наш пронырливый продюсер. — Trout are freshwater fish and have underwater weepers. Don't you go too pearl!»

Все прочее Кеннет, как злободневно скрепители Irrational-массо локальные игротелевизионщики, предусмотрел и спланировал. Ни одного любительского видеоролика Bioshock, снятого, как обычно, сопертой в восьмом зубе микрокамерой, не просочилось на просторы свободного медиа-пространства сети Интернет. Ни один дизайнер не обронил в эфире E3-угара лишнего слова об идеологическом лозунге System Shock. Неудивительно: во-первых, все сотрудники Irrational Games были крепко заперты за гранитными стенами слэнда 2K Games, а во-вторых, все интервью Левайн давал лично и шепотом.

Ключевой задачей пламенных речей господина продюсера, как правило, является создание ассоциативных мостков между The Elder Scrolls IV: Oblivion и Bioshock. «А

как же великое наследие Looking Glass? — изумится иной читатель. Все просто: боснийская компания давно почилла в бозе, а Bethesda Softworks, подарив ей досюда века благоденствия, была, есть и будет. В итоге Bioshock от Кена Левайна — это «очень страшная (в смысле «rocky», а не то, о чем вы подумали...) Oblivion, action/RPG/FPS и под водой, в арте-декор-задниках, но с ностальгической эстетикой американских сороковых (ранние патинески), с искусственным интеллектом следующего тысячелетия, саундсом и ролевой системой (называется) System Shock 2». Мы искренне недоумеем, почему в этой блистательной подражательной уловке не присутствуют имена Microsoft, Google, General Motors, Exxon Mobil, Wal-Mart и прочих алтарей коммерческого пресупления Недосмоу-ро.

На поверку Bioshock почти полностью соответствует сонной и вымершей до последнего знака пилар-латке Кеннета Л., однако нас больше интересуют моменты, о которых он умолчал.

Среди прочего — сущая мелочь — геймплей. С обложкой из трех антагонистов, единственным видом оружия, парой спеллов и проглатываемой балкой о взаимноотношениях Большого Брата и Крошки Сестры, на сегодняшний день проект скорее напоминает тематический парк развлечений, нежели вышедший FPS/RPG-гибрид, способный встретить испытание временем во фронт. Отдельные находки, нет слов, хороши: остроумной конструкции из пулемета и вращающегося офисного стула (вместе — туреля) мы не видели со времен «Крепкого орешка». Концепция неизвестной Ал-экологии также вызывает симпатии: мистификации, например, работают в паре «сорбчик-тепловыделитель» и являются к тепловому еще трупку поверхностного мутанта с неопарализмностью рока, просто потому, что так устроены. Увидев в герое конкурента-мародера, оспаривающего их права на бесценный генетический материал, незваные гости моментально атакуют, однако, не вида немедлен-

ной опасности для энергосетей, они полностью индифферентны к происходящему.

Падим переверотом? Пускай игра гора? Назад ли, Irrational предпочитает не экспериментировать с единожды обжитыми геймдизайном, а под сверкающей обложкой Bioshock ожидаемо выступают скелеты той самой System Shock 2. Не склонные к диалогам NPC, скарливый взгляд страниц из дневников сюжет, бесконечная борьба с врагом недоушевленным — камерами слежения и автоматизированными охранными системами — все свидетельствует о готовности австралийцев сделать еще одну крепкую тылом, но оплод не генеральную игру. Пока Левайн нахваливает «пережитые апокалипсис подводное царство», нас не заинтересовало. Хаааа! Мы устали спазировать к вечеринкам. Дайте нам, пожалуйста, конец света. Right here, right now.

АЛЕКСАНДР ВЕРШИНИН

(Продолжение следует)

Bioshock

ЖАНР	First-person shooter System Shock
Платформа	PC (Windows 2K/Vista), Xbox 360
Разработчик	Irrational Games (www.irrationalgames.com)
Издатель	2K Games (www.2kgames.com)
Дата выхода	2007 г.

Мезозой-инкорпорейтед

Место и время для randevu с проектом «Инстинкт выживания: Эра динозавров» («ИВ» по просьбе сестры таланта) заранее оговорены не были. Наши жизненные пути пересеклись в первый день КРИ-вертепа. Прямо напротив входа в подполье, где, по уверениям людей из «1С», водятся санитары, параллельно «Меридиану 13» от «Буки», одинокий широкоформатный экран бурлил дремучей, бесконечной, непролазной зеленью. Подозрительно Юрского периода.

«ИНСТИНКТ ВЫЖИВАНИЯ: ЭРА ДИНОЗАВРОВ»

www.alterlab.ru/company21.html

наименование	Симулятор жизнедеятельности динозавров
платформа	PC
разработчик	AlterLab Development
издатель	Не объявлен
дата релиза	2008 г.

Более придирчивый осмотр вскрыл несколько замечательных фактов: а) растить гигантского тамагочи от первого лица — занятие весьма интригующее; б) тема широкое исполнение представлена в существующей КИ-истории в корне неверно: где это выдано, чтобы на динозаврах катились верхом, сражались и ходили топать горшки?; в) зеленая еще лирическая команда AlterLab Development пытается создать чудо; г) у нее может получиться.

Сомн вопросов, явившихся в результате получасового созерцания телевизионного окна в мезозойские чащи, пришлось адресовать Сергею Гимельрейху, креативному директору студии, что замкнулась на создание ролевой игры, отражающей полный цикл жизни динозавров. От рождения до смерти.

Лапы, крылья, хвосты

Сергей, мы терпимся в догадках — почему именно динозавры? Не слишком ли трудоемкий материал для молодой команды? А как же исправно приносящие дивиденды своим создателям окопы Второй Мировой, безрадостное человеческое будущее или еще более мрачное прошлое?

Вы, безусловно, правы. Вот только очередь за дивидендами

с каждым днем растет. Шанс, что именно наша игра будет замечена среди серой массы безликих шутеров и стратегий, весьма маловат. Приходится выбирать пути обхода. При обсуждении концепции нового проекта мы сконцентрировались на двух основных целях: игра должна обладать нестандартным геймплеем, но быть коммерчески успешной.

Концепция «ИВ», кстати, возникла спонтанно, когда на планере один из программистов подал идею симулятора боев хищников. Мы ухватились за нее, не ограничивая себя до поры жанровыми рамками, затем поделив проект к наиболее близкому жанру — РПГ. Что касается эры динозавров — на наш взгляд это один из самых интересных и раскрываемых периодов в истории Земли. Кроме того, мы не планируем останавливаться на одних лишь вымерших животных. А какие возможности открывает перед нами История!

Подождите, пожалуйста! Давайте определимся с жанровыми рамками. «Догадал-убил» — это аркада с элементами экшена? Что дает вам моральное право называть «ИВ» ролевой проектом?

А что, по-вашему, является ролевой игрой? Это, прежде всего,

отыгрывание самой роли, ассоциация себя с неким существом, и, на мой взгляд, это необходимо человеку. Опыт же получения уровней, накопление опыта, распределение очков, вознаграждение, так сказать, себе уникального — это отличительные черты РПГ. Честно говоря, опыт самого игрока в «ИВ» много важнее условных единиц игрового экранирования. Основная задача — дать почувствовать красоту и трагичность мира дикой природы с помощью доступных уровней восприятия, учиться выживать, экспериментировать, развиваться в мире, где роются ваши аватар. Пробуждать природные инстинкты, заложенные в каждом из нас, если хотите.

Отсюда подробности, пожалуйста. Как станем пробуждать? Как развиваться? Дышать огнем и метать бомбы не будет дозволено? И, если можно, пример, какую животину сможет вырастить пользователь «ИВ»? Дышать огнем точно не придется, а вот идея хватит на всех. Мы предоставим на выбор игроку десять видов хищников Юрского периода, от небольшого веприозавра до исполинского тираннозавра. Причем один особь будет обитать в подземном мире, кто-то освоит воздушное пространство. Помимо аватара



■ Сергей Гимельрейх, наш уважаемый собеседник. Кажется, знает о динозаврах все, способен не только пересказать самые крутые эпизоды Юрского периода и дать их акцентированно характеризовать. В реальности обстоят иначе.

вида, каждый динозавр отличается набором уникальных повадок, средой или зоной обитания, стилем управления, начальными параметрами. Играя за велоциратора, например, можно стать вожаком стаи и участвовать в травле крупного зверя, а вот тиранозавру за непомерно высокие физические параметры придется расплачиваться одиночеством и непреодолимым чувством голода.

Жуть...

Зато с достижениям нового уровня игрок получает доступ к

сходным параметрам других животных, а вот специальные способности могут кардинально менять поведение. Кто-то сделает упор на силу и скорость особи, при этом будет плохо чувствовать запахи и слабо видеть, другой разовьет органы чувств, чтобы вовремя заметить опасность или выславивать более мелких животных, находить редкие виды растений.

Повеим на слово. Однако чего в «IB» больше: «Прогулук с динозаврами» пера BBC или



■ Равно шее «Истинный выживальщик». Ука присутствует более чем убедительная обстановка и растительность вполне умеренной плотности.

более экстравагантным способностям своего героя. Ядовитый укус, звериный рык, масштабирование для летающих ящеров, архаичное ускорение, имитация — список далеко не завершен. Естественно, в угоду реалистичности, многие способности имеют мало общего с животным-обладателем, но уверено, большинство из них присутствует в той или иной мере в дикой природе.

Какую роль будут играть личные качества? Умный динозавр как-то отличается от сильного? Какие это дает преимущества?

В нашем случае понятия «сильный» или «умный» не вполне адекватны. В «IB» нет привычного деления на классы, основные характеристики особи

«внутри забавные дино (раскрашены ярче)»? Мы изначально ставили перед собой цель воссоздать реалистичную картину мира Юрского периода. К разработке подключены эксперты-палеонтологи и в качестве референс-материалов действительно используются фильмы BBC, труды научных исследований и статьи специализированных изданий. Надеемся, проект откроет игрокам не только возможность кусаться, но расскажет много интересного о древнем мире дикой природы.

Временные рамки игры — какой? Мезозойская эра — это, если нас не подводит память, Мел, Юра и Триас? Что окружает путешественника? Другими словами, играющая не станет

мучить от обилия однообразных папоротниковых насаждений?

Ну что вы! Первую часть игры мы ограничили концом Юрского, началом Триасового периода, но в игре будут встречаться животные и более поздних эпох. Что касается ландшафта и природных зон, игрок сможет совершать путешествия от самых глубин океана до высокогорных районов гигантского по игровым меркам острова. Предполагается несколько зон, различных по гамме, растительности, видам обитающих животных — это хвойные леса

из других степей. Например, вы вышли на водопой, а вас уже подкарауливает крокодил. С суши будет нелегко обнаружить подводную опасность, а вот летающие ящеры вполне могут скитаться на земноводных, плывущих на мелководье.

Быть может, предполагается решение обыденных вопросов Мезозойской эры? Потопы, засухи, песчаные бури?

В мире «IB» предусмотрена смена дня и ночи, различные погодные условия, которые обязательно будут влиять на неко-



■ Там, где лес встречается с морем. Песка тут, конечно, не скоро мешать для пешки прогута.

и обширные степи, зыбкие болота и районы высокогорья, а также дельты подводных морей. Разве этого мало?

В самый раз, особенно если вы обозначите размеры игровых зон. Кстати, что означает «единый игровой мир» в контексте «IB», его анатомия населена?

В игре будет одна неразрывная локация размером около 50 на 50 километров, включая подводные зоны. Так что быстро пересечь остров окажется делом нелегким даже для летающих созданий. Вся эта территория, в том числе и находящаяся под водой (прибрежная зона, реки, озера, глубины), населена живыми существами, которые постоянно развиваются и взаимодействуют с существами

торые характеристики животных. Планируются и стихийные бедствия, которые заставят поменять место обитания или наоборот, дадут возможность хищникам нападать на ослабевших травоядных.

Чем пахнут триасовый лес

Давайте обратимся к основному игровому процессу. Увидите нас, поведаете, чем придется заниматься большую часть времени, общаясь с «Инстинктом выживания»? Скорей. Выслеживать добычу по запаху, преследовать ее, атаковать. В триасе «есть жертву», на мой взгляд, наиболее интересное занятие. Здесь мы используем технологию отслеживания запахов. Аватар игрока, другие животные и некоторые

специфические виды растений источник запахи, которые визуализируются в виде частиц определенного цвета, распространяемых по ветру. Почувствовать запах можно лишь в определенном радиусе, ограниченном обонянием каждой конкретной особи и ее уровнем. Таким образом, суть охоты заключается в поиске следов, оставленных животными, и соотношении формы найденных следов и цвета запаха с определенным видом особи. Кстати, следы и запахи постепенно исчезают, так что фактор времени мы тоже учитываем. Подвидные теории тоже сходятся по запаху, ос-

десерт мы оставили систему нелинейной подгонки квестов.

Да вы что? Не путайте так — специально заготовленные сюжетные развилки? Какими они будут? Боимся даже представить, как молодой ищущий сможет их получить. Неужели крошечный морщинистый наставник-динозавр с тросточкой и отвратительной привычкой строить фразы задом-наперед? Сюжетная линия поставлено быть! Во время генерации персонажа случайным образом выбирается табличный квест, который является, собственно, основной целью, например: убий-

Гм. Простите наше недоразумение любопытство, но как прикажете продолжать род в условиях компьютерной игры? Применять сэмки запахи или гортанными криками? Технологии замера температуры внутри гнезда уже отработана? Применять не придется, а вот побороться за нее с конкурентом — вполне вероятно. Чтобы создать семью, нужно построить нору или гнездо, затем найти и отстоять самку, привести ее к «дому»... и через некоторое время кладка появится сама собой. Многие в этом увлекательном процессе размножения, конечно, купиро-

выми»-динозаврам тоже необходимо есть, отдыхать, пить воду, искать пропитание, защищаться от хищников, давать потомство. Мы не ставили целью охватить абсолютно все возможные варианты поведения животных, но «ИВ» будет достаточно правдоподобной имитацией жизни.

Если, предположим, долго и усердно вырезать тучные стада в одном и том же районе, он в конце концов станет необитаемым? Именно! Это один из вариантов развития табличного AI на действия игрока. И понесшая



■ Представитель местной фауны. Кажется, динозавр протоцератопс.



■ Вид на доисторическое поселение под галочкой доисторических садов.

тавленному жертвой. Но не забывайте посматривать по сторонам во время охоты, вдруг кто-то по достоинству оценит и введет питательные свойства? Такой подход создает эмоциональное напряжение, необходимое глубине процесса. Играв за мелких хищников, придется постоянно двигаться, учиться прятаться, уходить от преследования, правильно использовать ветер и водные течения. У крупных особей проблемы иного свойства: задачи устраивать засады, спланировать охоту, оставлять неуязвимый для охоты момент убитой. Спать же, конкуренты, которые так и норовят откусить хвост, конечно, ревностно охраняют свою территорию. На-

тево крупного хищника, охота на диплодока, рождение нового потомства, миграция в новые места обитания и прочие душераздирающие миссии. Помимо того предусмотрены побочные задания, призванные разнообразить жизнь в доисторическом лесу. Борьба за лидерство в стае, отстаивание своей территории или захват чужой, выживание голодного стада, поиск воды, сопровождение и защита потомства в новые места дислокации, строительство нор, борьба за самку и многое другое. Как видите, будет куда применять пальцы. Задания выдаются в процессе игры, когда protagonista приближается к квестовой зоне, или по истечении определенного времени.

Хотя задумка с бранными твитами — как мини-игрой — была бы к месту.

Просим продемонстрировать анимацию танцев романтично настроенных трицератопсов! Как на подробное поведение отреагируют неигровые персонажи? Чем живут они, пока мы движемся к неоптимальному вымиранию?

Искусственный интеллект в нашем мире предполагает симуляцию жизненного цикла животных и некоторых растений. Динозавры обитают в определенных природных зонах, могут мигрировать, реализуют на смену дня и ночи. На погоду, получая уровень, охотятся, побеждают и гибнут. «Неигро-

ошутимые» потери популяция травоядных может никогда не вернуться в родные места. А вот другое стадо во время миграции вполне может обосноваться в этик заметка, так как у них еще нет информации о подстерегающей их опасности.

Впечатляет. Но вдруг нам изберет в полове прикармливать родного Т-рекса где-нибудь под кустом кукурузы и забить? Сколько реальных игроков сможет жить в виртуальном ящике? Конечно, если ее не оборвет ядовитый вражеский зуб?

Определять точное количество часов, которое может провести игрок в динамично изменяющемся мире, очень сложно. В среднем для достижения основ-

ной цели понадобится от 35 до 60 часов реального времени. Что касается вашего тирекса, в лучшем случае умрет от голода, в худшем — пойдет на завтрак к конкуренту.

Динобой

Хотелось бы узнать кое-что о системе боя. Клавиша «схватить и трепать» предусмотрена? Могут ли нам откусить лапу, крыло или хвост? Отсутствуют ли благородные шрамы? Боевая система основана на применении комбо и использовании специальных боевых возможностей, о них мы говорили в самом начале беседы. Ядовитый укус, звериный рык, временно увеличивающий физические характеристики, далее везет. Думаю, конечно, откусить не удастся, а вот шрамы после боя остаются навсегда, поэтому опытного противника можно определить почти сразу.

Неужели с ростом уровня придется учить аркадные комбо? Комбо-удары — лишь одна из веток специальных способностей персонажа. Можно, конечно, обойтись и без них, хотя они существенно облегчают жизнь хищника.

Постарались обойтись. Знаем, что в графических роскошествах говорить рано, но все же... Пространства, ящеры — все выложено на собственном движке? Какой он? Дайте пригноризировать циферки: объекты в кадре, вершин шейдеров, эти слоганы слова, так любимые авторами пресс-релизов. Мы используем расширенный и доработанный движок Gamebryo от Emergent Game Technologies, поддерживающий большинство современных технологий и 3D-алгоритмов. Полная поддержка третьей версии шейдеров: высокополигональные персонажи (в среднем 10-

12 тысяч полигонов на морду), патлы, бреслет, archedes, cubic mapping; динамическое освещение; HDR. Движокными должны остаться и владельцы топовых систем, и пользователи бюджетных машин.

Как предполагается отображать такие параметры, как возраст, здоровье, выносливость, голод, степень... лаучучести? Для таких данных отведен специальный экран, на котором отображаются основные параметры и способности на текущем уровне. Во время игры на основном экране вы должны быть неактивны, иначе вы рискуете получить отказываться от идеи пиллбокса и прочих пиллек, дабы ничто не мешало погружению в прошлое. Однако многое будет визуализироваться постэффектами, например, во время охоты, когда хищник наконец получает визуальный контакт с жертвой, палитра ми-

ра багровеет, голод отображается в виде «плавающего» изображения, критические ранения — в виде затмения экрана.

Мутит от жадности? Одобряем. Как обстоят дела с масштабируемостью? Мы почувствуем себя хотя бы родственником Госзиллы? Тирозавр — ваш выбор. Это будет весьма хардкорный персонаж, герой для одиночек, желающих почувствовать себя быстро, жутко, сытно и... по-люднее остальных. Однако даже ему не по зубам будет полиархидрокор. Встреча с ним ничто не оставит равнодушным, ждемся!

Опьем его в игре первым делом. Кстати, от чего вымерли динозавры? Они не вымерли, они живут среди нас.

Беседу вел
АЛЕКСАНДР КАНУНИН

ЛУЧШИЙ ВЫБОР ДЛЯ ЛЮБЫХ 3D- И ВИДЕОПРИЛОЖЕНИЙ!

MSI 7600GT



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- 12 нанометровый технологический процесс
- Датчик NV40MS-Craft 4.0*
- Память 256Mb GDDR3
- Интерфейс PCI-Express
- Частота ядра 600MHz
- Частота памяти 1400 MHz
- Технология NV40MS-Craft4.0*
- Технология High Dynamic Range (HDR) lighting

MSI
Innovation with style

Подробнее на сайте www.msi.com

Компания MSI — мировой производитель компьютерных изделий — с гордостью представляет свою новейшую графическую карту GeForce 7600GT. Этот аппарат построен на базе современного графического процессора GeForce 7600GT от NVIDIA, который обеспечивает максимальное мультимедийное качество изображения и высочайшее энергопотребление.

Созданные специально для игр, видео и развлечений, графические процессоры серии GeForce 7600GT имеют от удивительной скорости работы, до невероятного качества изображения при разрешении вплоть до 2560x1600. Благодаря GDDR3 памяти, с 256-разрядным интерфейсом обеспечивает быструю пропускную способность, в сочетании с установленным на карте качеством изображения, так, что вам не придется выбирать между качеством изображения и скоростью обновления кадров. Кроме того, новые графические карты с высоким разрешением на PCI, выборочно графические карты серии GeForce 7600GT.

В видеокарте серии GeForce 7600GT используется также технология, как Craft 4.0, обеспечивающая улучшение, по сравнению с предыдущими графическими процессорами, производительности, цифровой ядрами 4.0. Microsoft DirectX 9.0 и OpenGL 2.0, гарантирующие абсолютную совместимость и производительность во всех приложениях Craft 4.0.

Новейший графический процессор NVIDIA GeForce 7600GT обладает поддержкой 64-битных вычислений с высокой точкой для применения графических текстур и отклика информации с помощью динамического диапазона (HDR). Технология NVIDIA ShadowMap 4.0 обеспечивает выдающуюся качество изображения и создает более реалистичные объекты и их окружение.

Видеокарта MSI GeForce 7600GT — наиболее популярная фирменная технология MSI — DirectX Express, позволяющая достичь наилучшего качества при минимальном энергопотреблении и высокой скорости.

УЧУ
С С А С Т Л И В Ы

РОЗЫГРЫШ 04.2006

.LOAD GAME

Считая мексиканцев

Ghost Recon: Advanced Warfighter (GRAW) — полноценная ПК-игра. Это важно упомянуть в первую очередь после фиаско с портированным PS6: Lockdown и так и не вышедшим у нас Ghost Recon 2. О версиях для Xbox и PS2 умолчим. Даже GRAW для Xbox 360 (едва ли не самый успешный и продаваемый релиз консоли) — совсем другая игра. Вид от третьего лица, заточенный под геймплад тактический интерфейс (читай: «отсутствует»), убогий примитивный мультиплеер...

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

жанр	Тактический шутер
платформа	PC (Windows 2K/XP), Xbox, PlayStation 2, Xbox 360
разработчик	GRAW (www.graw.net)
издатель	Ubisoft (www.ubi.com)
дистрибутор	GSI (www.gsi.ru)
издатель в России	«Русские ПК» (www.russian-pc.ru)
дата релиза	3 мая 2006 г.
метки	Рейтинг 4/5, 1 GB/2 GB, DirectX 9.0c, 4 GB/2 GB, 128 MB/256 MB, DirectX 9.0c, 4 GB/2 GB



www.ghostrecon.com

Вариант для ПК, разработанный шведской командой GRIN (Bandits, Ballistics), является бесспорным наследником того самого, первого, незабываемого Ghost Recon, который мы все зна и лю. Вид — от благородного первого: налицо грубоватая, но эффективная тактическая карта и неотшлифованный, но совершенно блестящий кооператив (не говоря уж о прочих чисто многопользовательских развлечениях)... GRAW проще, доступнее, глупее и в чем-то беднее, нежели оригинальный хит, но, знаете, я всерьез считаю

Ghost Recon лучшей игрой в истории человеческой цивилизации, и если GRAW выдерживает само сравнение с НЕЙ, значит, это очень и очень неплохой тактический шутер.

Футурама

В GRAW столько всего хорошего, это такая богатая, насыщенная событиями и деталями штука, что рассмотреть ее с технической точки зрения совершенно не хочется. Она красива, как Мехико-сити, созерцаемый на закате с вертолета: мерзое над асфальтом, дышащее трубы, солнце, играющее

на столе винтовки сидящего напротив снайпера. Она не без оснований жалеет мощную видеокарты и мощного процессора. В максимальных (и даже средних) настройках на видеокарте вчерашнего дня игра просто не запустится, а на карте для сегодняшнего будет идти со скоростью семнадцать кадров в секунду. Ей нужна техника для застрявшего, она не откажется от AGEIA PhysX, физического акселератора, усовершенствующего и налетающего смыслом восточную деструкцию (от фонтанов искр при попадании в металл до



увеличения числа разлетающихся осколков и скульптурирования вылетающих в воздухе копоти и дыма).

Хотя и без акселератора... Физика GRAW до поры лежит в засаде и особенно себя не проявляет: вот аккуратно сняли косяки и открылась дверца у задетой лапкойшки (можно, кстати, выбить стекло и использовать дверцу в качестве укрытия), вот высветились монетки из подбитого парковочного счетчика — приятные мелочи,



эпизода... Но это только начало. Взрывом скручивает сложную конструкцию, нависающую над дорогой (светофор и дорожный знак), — все это смешивается с выломанными из бронека кусками брони и широко раскидывается по улице в зареве затухающего взрыва. В ушах чуть звенит.

Разработчики несколько злоупотребляют заскриптованными физическими (а заскриптовано тут все, что только может быть, от вертолетов

(если в залпок бегущему человеку попадала пуля из винтовки, он делал кувырок в воздухе). В GRAW массу интересных последствий вызовет стрельба по чему угодно, хотя это даже не модный блокбастер-класс Black, где кроме взрывов нет ничего! Перед нами глубокий тактический шутер, стреляют в котором сравнительно редко, и все вышеописанное — суть роскошь, шокирующее графическое расточительство для нас любимых.

В каждой миссии есть период кондиционирования: ожидание начала миссии в чреве вертолета или бронетранспортера. **Хотя парашютирование — только в сингле.**

В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения. В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения.

В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения. В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения.

В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения. В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения.

Полноценный красный

В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения. В игре GRAW есть несколько уровней сложности. В каждой миссии есть несколько точек сохранения.



■ Как подствольного гранатомета в Spectre Recon, конечно же, не будет. Поэтому в нем вообще нет «Снай-подствольного» на них означает порывисто ругать, и стрел очень редко увидит врага при стрельбе. Проще обойтись карабином M-8.

■ В личной миссии GRAW хочется увидеть от улова еще до выхода танков. Самые опасные в темных участках в игре играют на уровне боя. Очень сложно... И против нового режима не стоит — это постоянно убивает.

систему быстрых команд, — она точно такая же, как в Lockdown. Наведи на нужную тактическую точку прицел и приказывай на здоровье. Доходит до абсурда: когда требуется, чтобы кто-нибудь из бойцов открыл огонь по врагу, находящемуся за углом, приходится все так же целить в гада из-за угла, но вместо того, чтобы выстрелить, лишь оставить метку-приказ для снайпера! Странно это, барышня.

отправится боец, и вектор стрельбы. Разумеется, при таких настройках снайпер чаще всего оказывается стоящим во весь рост и под кинжальным огнем, а пулеметчик ныряет носом в мусорный бак и упорно просаживает в него магазин за магазином.

Вся стрельба исключительно позиционная — в городских условиях, да еще отогнанных руинами домов, брошенным транспортом и возведенными

длинные дистанции. Есть милейшие профессиональные детали, отличающие GRAW от любого другого шутера: то, как солдаты, словно бейсболисты, с разбегу падают на животы и скользят по земле, вздымая клубы пыли, например. Причем так поступают и свои, и враги: смотрится очень здорово. Или тот факт, что в патроннике оружия при смене обоймы остается один патрон (при условии, что боекомплект не был расстрелян до конца) — на всякий непредвиденный случай. Или то, что резко перешедший со света в тень солдат на секунду управляет зрением (опять же, это касается и извечных врагов демократии, максимализма).

Да и само оснащение инсургентов — ни одной тельняшки или черной террористической маски, купленной в специализированном террористическом магазине. Нет даже сомбреро, все бронжилеты, шлемы, форма, оружие (и техника!) американского образца. Боевики похожи на наши отражения в зеркале. Если бы не цветные метки, которыми уступило помечает всех видимых врагов общая коммуникационно-тактическая система, отличать своих от чужих было бы положительно невозможно. Враги движутся точно так же, как союзники, прычются, выкладывают отработан-

Враги бывают душераздирающе глупы (в бункере, за пулеметом, на снайперской точке)... Зато на вольном воздухе патрули внезапны, словно инквизиция.

Тактическая карта (фактически — вид со спутника) в одиночном режиме не дает разрушительных преимуществ. Да, на ней видны перемещения врагов (поскольку карты на девяносто процентов состоят из углов, это критично) и разные полезные штуки вроде пулеметных гнезд или пламени из ствола хорошо замаскированного снайпера. Да, с ее помощью можно, наконец-то, организовать синхронный налет на вражеские укрепления с четырех сторон. Но мешает отсутствие тонкой регуляции: с орбиты можно задать только точку, в которую

на улицах баррикадами. В сплите GRAW не мутирует в Full Spectrum Warrior (где глупый дружелюбный AI, притаясь за машинами, палит по не более рассудительному вражескому) ради создания атмосферы, а всех врагов лучше положить самостоятельно, насколько, даже не прикладываясь к прицелу винтовки. Попасть в противника несложно, а убить — не страшно, точка сохранения всегда рядом.

Выбор оружия? Любая винтовка с автоматическим режимом стрельбы. Знать условий повторяться и совершать тактические заботы на сверх-

CREDITS

основной разработчик
Yusuf Asadpour
(Yusuf Asadpour)
основной продюсер
Kamran Asadpour
(Kamran Asadpour)
основной художник
Kamran Asadpour
(Kamran Asadpour)
продюсер
Dip Kaur (Dip Kaur)

ные обоймы (осторожнее, у них тоже мог остаться патрон в стволе!). И ведь не скажешь, что мексиканцы...

Продвинутый лидер отряда

Но на всю катушку, на все двести пятьдесят процентов GRAW, как когда-то Ghost

В кооперативе слишком высокие ставки: сохраненный нет, и лидер (хост) просто не может позволить себе погибнуть, а остальные (клиенты) не могут позволить погибнуть лидеру. Сдохни, а командира теплом от пули снайпера закрой. Мексиканские снайперы, кстати, очень любят выдвигать ко-

гда, кто подыскивает на броневике и сколько их. Это ведь не искусственный интеллект, при всей своей непреходимой тугопости в стандартных положениях тактико-математически распределяющий секторы обстрела! Войпункты. Гейм-коды. Коммуникации.

Одна пуля может оборвать жизнь хоста и свести на нет два часа образцово проведенной миссии. Карты очень большие, раза в три больше, чем на Xbox 360; врагов, соответственно, тоже в три раза больше. Кооператив GRAW трудно сравнить с чем-то по накалу страстей — разве что со старыми настольными тактическими играми в духе Advanced Squad Leader, разыгрываемыми лицом к лицу... Попробуйте! Ну, пожалуйста, попробуйте! Подобная степень живого взаимодействия исключительно и драгоценно редка в компьютерных играх вообще, а уж в тактических шутерах... Вы и сами знаете.

ФРАГ. СИБИРСКИЙ

Одна пуля может оборвать жизнь хоста и свести на нет два часа образцово проведенной миссии. Карты очень большие, раза в три больше, чем на Xbox 360.

Recon, раскрывается в режиме кооператива. Если для Xbox 360 под кооператив были разработаны какие-то «карты в Гватемале» на «шестнадцать игроков», то в ПК-версии безобразия творятся в том же самом Мехико-сити, в той самой чертовой городской (или окраинной) песочнице, состоящей из арочек, слепых углов и естественных укрытий в виде фонтанов с голыми бабками. На четверых,

мандиров. Если клиентов меньше трех, то на дело идет AI — убитый клиент возрождается в теле одного из компьютерных коллег. В игре с высокими ставками совсем другие правила. Вид со спутника — это жизнь, надо в каждой жаркой ситуации выделять одного человека только для слежения за обстановкой по тактической карте. Для координации очень важно знать, кто заходит к нам с тыла, кто с флан-

1 Начало GRAW, в прицеле из леса и расположенных в нескольких метрах друг от друга врагов. Сильно туман, ветер, засада. Индикаторная зона, в даунтауне, и спящие враги, и прицел...

2 Снова индикаторная и засада. Боец в GRAW призван свести в таком вот виде. Впрочем, стрелы и здесь неслучайно...

3 Вещи «чужие» и неожиданно меняют облик. И индикаторная зона, как у тебя. Вот разве что ты не такой адми, когда прицелишься в фонтан... Впрочем, когда как, когда как.



Меж двух «беретт»

Ларина Задница (почему с заглавной, читайте ниже) в тире из четырех ручных гранат — это, как ни крути, культ. Никакой не Содом с Гоморрой, не качение КИ под откос, не тотальное растление очередного подрастающего поколения и даже не, упаси боже, повод для пространных рассуждений о ликвидности секса. Нет, это всего-навсего та анатомическая подробность, которую вам придется наблюдать девяносто процентов игрового времени. То есть без малого главная героиня серии о темноволосой расхитительнице всего сущего.

TOMB RAIDER: LEGEND

Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Crystal Dynamics
Платформы: PC (Windows 2000, XP), Xbox 360, PlayStation 3, PS4, Nintendo GameCube, Nintendo DS, GameBoy Advance
Дата выхода: 20 марта 2008 года
Сайт: www.eidos.com
Сайт разработчика: www.crystal-dynamics.com
Сайт издателя: www.eidos.com
Сайт в России: www.tombraider.ru
Дата релиза: 20 марта 2008 года
Место: Рим, 1900-е гг. За Мавзолей Цезаря, недалеко от подвешенной Греческой виллы. В Греческой вилле, недалеко от подвешенной Греческой виллы, недалеко от подвешенной Греческой виллы.



www.tombraider.com

С тоит признать, что Tomb Raider: Legend (далее сексуальное TRL) не идет на компромиссы — VIP-апартаменты на 8, прописью — «во-семь», господа, Гбейт дискового пространства должны быть готовы к принятию инсталляционного багажа ее светлости Лары, иначе извольте, поднимитесь. Следующий!

Делаем ставки

Далее: для икитимного акта внедрения галочки в отверстие Next Generation Content игру необходимо соблазнить многодолларовым видео-

монстром с поддержкой пиксельных шейдеров версии 3.0 (за полным списком этих редких в природе животных обращайтесь, пожалуйста, к мэтрам «железного отдела»). Без него TRL, увы, хоть и остается счаровательно милой, теряет блеск, глечец, заволаживающий пламень в глазах и глубоком строительстве шлепи в стенах. Новая «Лара» слишком мимолетна, чтобы проглотить ее без надлежащего смазочника, заменяя подобающий случаю хрусталь пластмассовой тарой за рубль двадцать. Это, прости-

те, моветон — неуважение к ней, себе и художественным изыскам нового движка. Попробуйте, и вам воздастся! Неспешно, на подушечках пальцев, вы проникнете в природные галереи и атриумы, коими TRL дразнит и терзает прямо от двери, оправдывая свою легендарно-реп-роспективную славу: «Смотри, вот я какая! Я вернулась, я прежняя, я ня на секунду не постарела». И легит вперед, меняя пещеры на выщербленные оспинами лестницы, кувыряясь на граничной крошке, а столбах света



«В отличие от предыдущих игр, в Tomb Raider: Legend вы не сможете использовать оружие, чтобы пройти уровень. Вам придется использовать только свои навыки и интуицию».

Самая большая проблема в игре — это то, что вы не сможете использовать оружие, чтобы пройти уровень. Вам придется использовать только свои навыки и интуицию».

«В отличие от предыдущих игр, в Tomb Raider: Legend вы не сможете использовать оружие, чтобы пройти уровень. Вам придется использовать только свои навыки и интуицию».

«В отличие от предыдущих игр, в Tomb Raider: Legend вы не сможете использовать оружие, чтобы пройти уровень. Вам придется использовать только свои навыки и интуицию».

«В отличие от предыдущих игр, в Tomb Raider: Legend вы не сможете использовать оружие, чтобы пройти уровень. Вам придется использовать только свои навыки и интуицию».

Лара, погруженная в жидкость, становится мокрой.

По статистике, девятью из десяти игроков, купивших диск с Tomb Raider: Legend, намертво застряли на первом же уровне — рядом с озерцом и водопадом.

После того как Лара падает в воду, она превращается в мокрую. Это не только выглядит красиво, но и помогает игроку ориентироваться в окружающей среде.

Многие игроки считают, что Лара должна быть мокрой, когда падает в воду. Это не только выглядит красиво, но и помогает игроку ориентироваться в окружающей среде.

каждый уважающий себя поджог. Наша девушка с навязчивой тягой к прекрасному, кстати, тоже. Эта хлипкая история не должна и не собирается держать аудиторию в восторженном напряжении, оставаясь всего лишь поводом для частой смены декора и ветреного, гламурного туризма. Куда бы еще нырнула Лариса, где раствориться в лоскутах глянцевых открыток: захватывающем величии японских небоскребов, тонущих в шелковой ночи и блестящих городских огней? Сахарных

указательным пальцем, записав на клавише PrtScn.

Улыбка сборной модели

TRL уметь умело наизмыв глаза любопытствующих пригоршнями золотой пыли, что ощущение, собственно, процесса наступает где-то на втором круге бесконечного Лара-марафона. Игра пройдена, но нам нужно еще, ведь без внимания остались дополнительные костюмы, алмазы для пистолетной чехлы, бег вразумски со временем и прочие важные беспо-

в сторону шутеров и встала на одну ступень с Максом надим Пэйновичем? А может, она вовсе потеряла себя в узких парижских улочках и недоизвестных диалогх Angel of Darkness? Успокойтесь, укороченная на кося Лара не стала героиней чистого экипана, а сюжетные ролики совершенно неинтерактивны. В списке основных развлечений главным пунктом все еще значится легкая атлетика. И, если когда-то Tomb Raider и смеющийся перелом левого запястья были нежными синонимами, то



- 2 А если красивый коридорчик так икает? То-то! Смерть нужно избегать, а не гоним рубить и на колених без прав катится.
- 3 Можно, конечно, прыгнуть под лавину. Но решать задачу на полку по лавине. Пусть уберется за артефактом.

ныне, наш поклон дизайнерам, игроуправление безукоризненно. Реакция на нажатия клавиш незамедлительна и четкая, что воспринимается как

водопад, отделенным радугой от брэнного мира, где сумасшедшая шатенка, позабыв о страховке, карабкается вверх по скале, хороша. Зрелище наблюдателя довольно сужается, эстетика явленного полотна оставляет благородное послевкусие; здесь Лара срывается и с визгом летит навстречу Lead Game.

не забыли с восточным ма- мер, добавив динамики. Е- веем скор- ны (взлетевших ягодиц) партнеры те выводить на- вах ну совет- ных. В про- мисе Крофт- выки профе- мисника. Ка- ставка, зам- на демонстра- будь эффектив- изгиба, ее ру- и выстрелом, иногда в упор. Бомс! Избегание крупных банд- формирований и во все спо- собно вызвать негодование «зеленых». Главное — заставить горе-интеллектуалов возле- случайно нагроможденных бочек с горючим. Выстрел, океаны огня, джампунг- мы трупа, тонкая змейка дыма из ствола — све- жее извяти неко- да очень зем- ной аркадой серия.

Пикантные штучки

Отрадно, что господа разработчики, выткнув на качественно новый уровень обязательную часть про- грам- мы,

данность по- началу и рождает восхищенные слово- формы чуть дальше, когда крепкие с виду карнизы за- чихают опасно каменной крошкой и рассыпаются от прикосновения пальцем. Ка- мера с зломом выбирает панораму; вот эта, с вековым

CREDITS

Главный продюсер	Matteo Giamberini (Matthew Giamberini)
Технический директор	Jonathan Bell (Jason Bell)
Исполнительный продюсер	Paul Taylor (Paul Taylor)
Креативный директор	David J. Underwood (David Underwood)

Физический дисконг игры, надо же! нужен вовсе не для того, чтобы раскладывать спяжанные под плохими углами тела. Он вполне пригоден для моделирования простенки, но необыкновенно приятных поговорок. Как достать большой куб из пустого бассейна? Забраться на неприступную скалу, если подпадавшее дерево наклонено в другую сторону? Спросите об этом у Ларисы, до нее подробными вещами занимался лишь бородастый физик-ядерщик во второй инкарнации сами-знаете-чего. Правда, вместо правилушки (а у кого ее в наше время не) мы пользуемся хлыст-гарпун, незаменимое средство цепляния, расщипывания, подгибания и перемещения всего любого. Девушка, доведенная до аморального истощения одним видом девичьих шорт, падает ниц перед сочетанием разорванного коктейльного платья, черного кружева и жесткого хлещущего инструмента. Дорогая Crystal Dynamics, у нас вопрос: быть может, имеет смысл торговать сиквелом любимой игры купле с force feedback-приспособлениями? Кресла, комбинезона,

перчаток и маски с молнией посередине (все — черная жидкость) должно хватить и для продолжения удовольствия, и на симуляцию мотогонок, и на то, что ты бросаешь в наш огородец с приставочного поля.

Только представьте себе, отныне во время проката особенно важных секретных сцен на экране вдруг возникает указующий перст, и если вы не успели ответить взаимностью с клавиатуры, все, труба. Крофт проваливается, срывается, не успевает ухватиться на лету, возгорается, выглядит подавленной, грустит. Да, минимейм.

Завтра и потом

У Tomb Raider есть лишь один недостаток — слишком ограниченный пространственно-временной континуум для героини. Лара, которая уже не способна ходить или еще не научилась говорить, представляет для нашего брата сугубо энциклопедический интерес. Дыры во времени и встрече с бесконечностью гробкопательниц из минувшего — вариант любопытный, но малопривлекательный. Останется метаморфозы внутренние — Крофт, вставшая на скользкой путь парка. Очень ждем, правда!

АЛЕКСАНДР КАНЬГИН

Под водой находится даже камень. Лара поднимает губы и смотрит на створки глазами — когда используется, коммент?



Играйте! Программы АBBYY работают за вас!

Программа для сканирования и распознавания текста
ABBYY FineReader!

Самый популярный в России электронный словарь
ABBYY Lingvo!



ABBYY FineReader 8.0

- Точно и быстро распознает текст с отсканированных документов
- Распознает текст, отсканированный фотоаппаратом
- Поддерживает 179 языков



ABBYY Lingvo 11

- Содержит миллионы переводов и помогает учить язык
- Устанавливается на ПК, карманные компьютеры и смартфоны
- Доступны 9 языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский, украинский, турецкий, китайский, русский



Информация о программах АBBYY — на сайте www.abbysoft.ru или по телефону 8 (800) 700 07 00. Программы АBBYY — это лучший способ повысить эффективность работы. Мы знаем, как сделать работу с документами легкой и приятной. Мы знаем, как сделать работу с документами легкой и приятной.



Гулливер разбушевался

Чтобы понапрасну не травмировать себя и окружающих, давайте сразу заметим, что несмотря на исключительную авиационную тематику и антураж Последней Мировой (тук-тук по дереву), перед нами никакой, разумеется, не симулятор, а расписной лубочный авиашутер от третьего лица. Игра повышенной приставочности, заточенная под геймпад, чипсы и ноги на стол. Разного рода достоверность лишь изредка смущенно выглядывает оттуда, куда ее заблаговременно засунули.

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

тип	Авиашутер
платформа	PC (Windows XP, Vista, 32-bit), Xbox 360, PlayStation 2
разработчик	Ubisoft Romania (www.ubisoft.ro)
издатель	Ubisoft (www.ubi.com)
дата выхода	23 марта 2008 г.
модель	Pentium III 1000, 256 MB RAM CD/DVD (рек. 1 GB RAM), DirectX 9.0c (рек. 10.0), 6 GB на жестком диске

www.blazing-angels.com

Если вовремя отбросить назревающий вопрос: «А кому вообще нужен аркадный авиашутер на PC?» — то окажется, что игра вовсе не происходит в мусорную корзину, как можно было бы предположить. Вот об этом мы сейчас и поговорим.

Уголок видоискателя
В отличие от наших товарищеских собраний по несчастью, в ПК-стане продуктов подобного жанра практически нет. Разве что окончательно распрощавшаяся остальная внешность LucasArts сравнительно недавно от-

метилась грандиозной катастрофой Secret Weapons Over Normandy. Фiasco тем более удивительным, что за дело тогда взялись разработчики из высшего света — Totally Games, авторы легендарного авиашута Secret Weapons of the Luftwaffe и всей односторонней серии X-Wing/Tie Fighter.

Разбираемые сегодня Blazing Angels (аот же свое название!) тоже не с пальмы: игру собрали на той самой румынской судовой верфи, что недавно спустила на воду (и под воду тоже) Silent Hunter III, облаченную буквально всеми

на свете, причем совершенно заслуженно.

Камера, левитирующая позади нашего самолета, хоть нередко и получает в свой адрес порцию малоприятных фразеологизмов, все-таки разложена весьма прилично. К счастью, она не пришла намертво к хвостовому оперению и понапрасну не вращается, всегда твердо помня о том, где верх, где низ. А небрежно реализованный эффект вибрации отключается (куда ему и дорога) в соответствующем меню.

Собственно в игре есть лишь две назидательные вставки: уверен-

Two the boys on the ground can't take much more from these gods



1



2



ная в себе камера оператора и самодостаточный центр вселенной — курсор прицела. Именно курсором мы и управляем, самолет же наш привязан к нему надежно и болтается неслучайно, словно консервная банка, от которой мы почему-то никак не хотим избавиться.

Пожалуй, большую часть времени перед нами аналог подлодки в авиасимулях — вид с нашего самолета на цель. Наверное, даже не имея предварительного симуляторного опыта, привык-

шное влияние хардкорной части света проникло даже сюда: в игре не только нельзя врезаться в землю (вместо того чтоб просто отскочить, наш самолет взрывается! неславно...), присутствует даже сваливание.

В помощь нам, кстати, приторочены ведомые. И мы вполне приказать держать строй или же со свистом спустить их на ближайшую авиашаду. Кстати, есть нюанс: когда наши ведомые атакуют вражеский ку-

мент времени картинка забита пестрыми спецэффектами, где-то что-то взрывается, откуда-то валит дым, в ушах непрерывно жужжит наши и ваши, под крылом ворочается тщательно отрисованный ландшафт... Благо в каждой миссии дело происходит на крохотном пятнышке, куда постоянно кто-то прилетает и где все время что-то надрывает. А солнце пронизывает яркими лучами облачный покров, и камера делает величественный оборот вокруг фюзеляжа (прав-

Мало того что наш самолет выдерживает добрую сотню вражеских попаданий, его можно еще и лечить прямо во время миссии!

■ Так будет выглядеть абсолютно любой ландшафт планеты после того, как над ней пролетит наш

■ Ба! Да это ж планета на выставке Детройт!

нуть и управлению самолетом с такого ракурса не составит особого труда, благо игра вообще не пытается удивить сложностью, и большая часть заданий выполняется с первого вылета. Правда, для того чтобы получить звенце вса, заработать медаль, открыть новый самолет в быстрых миссиях и... в общем, для получения подобной чепухи, придется изрядно попопять, укладываясь в том числе и в жесткие временные рамки.

Цыплята учатся летать
Физика, разумеется, исключительно примитивна, хотя плет-

ратник, нам достается куда меньше фразгов, а значит, прощайте, медалики, открываемые бонусы и прочие премиальные яства. С другой стороны, иногда мы не успеваем в один пролетеллер уговорить весь яростно жужжащий фашистский улей к заданному сроку, и вот тогда требуется помощь клуба. Стратегический, можно сказать, элемент!

Зато кинематографичность здесь кладезь через край, умудряясь подавать геймплей, простой как три копейки, так, словно происходит нечто значительное. Потому что в любой мо-

то внизу вражеская батарея ПВО очень просит секунду внимания), и жить становится неожиданно легко и сладко.

С толстой пушкой на ремне

Blazing Angels сделаны для игрока, и это очень хорошо ощущалось. Каждый миссия имеет собственное лицо, для каждой характерна особая цветовая палитра, уникальный ландшафт... и пусть из-за этого игра быстро становится похожа на диалог-клуб, но это же нас не пугает, правда? Здесь разнообразие прибито во главу угла вот таки-



1. Не верьте ни одной картинке. Угрю пощечу-то вышлепает в десять раз лучше, нежели в диалогах.

2. Иногда BA уже не гонится за точностью современного космоса. Космические корабли, в том числе корабли-разведчики, в атмосфере галактического оптимизма. К тому же гиперпространство где-то далеко и отсюда не видно.

мы дисплей-носки прозвоним. Чтобы мы (не приведи господи!) не заскучали, даже в пределах одной миссии дают совершенно разные задания. Расстрелять его то звено, разбомбить этот завод, торпедировать корабли, прожариться здесь, сесть в пилотаж турели там...

Все это продвигается с помощью зажатой левой кнопки мыши. Патроны не заканчиваются, наш иконкаст непрерывно

ных объектов — вот привычный улов заурядного боевого вылета баззлающих ангелес.

Разговорный жанр

Противник пошито голосит своим театральным акцентом: «Маня збыла... и катю? — американоци!» Собраться по оружию не оставят, вот личик из нашего звена возвращается домой, пытаясь отделаться от стаи мессеров, жидко свавших

хотя главный герой и прилетел в Европу из Америк, игра-то делалась не за океаном, а в Румынии. Впрочем, вряд ли кто-то решится изучать историю по подобным продуктам развлекательного фронта.

С первой цифры

Напоследок один малообъяснимый феномен. Почему-то именно в таких сюжетно-аркадных авиасимуляторах особенно удается саундтрек. Мы уже удивлялись шедевральной музыке в бездарнейшей Secret Weapons Over Normandy, и вот опять... В то же самое время большие ролевые игры довольствуются быстрорастворимыми оркестровыми отисками (нет, мы не будем показывать пальцами в сторону Джереми Соупа), а ведь там хороший саундтрек нужен как воздух! Чем заслужила прощанная по гамбургскому счёту Blazing Angels музыку принципиально другого качества? Одна заплата: минорная мелодия по силе и величественности серьёзного напоминает уже все же КИ-музыку, а там из культового кинофильма Starship Troopers. При этом монументальная поступь музыки очень сильно расхожась с бесшабашно-комедийным настроением игры, и получается, что самым сильным впечатлением игра становится ее юмор. Хм. Однако!

АШОТ АХВЕРДЯН

Один из наших ведомых обладает замечательным талантом: он может так обругать противника, что все вражеские самолеты начинают яростно атаковать только его.

меротонит боезапасом, и мы рвем в красную труху все, что попадает под всекрушающую пилу перекрестия: с несколько оторченной улыбкой на безмолвных устах мы сваем смерть. Результат не заставляет ждать: пули, бомбы и снаряды дают обильные всходы, урожай 24/7 в любое время года.

Примечательным явлением не только боезапас снарядов в пушках, но и бомб под крыльями, и даже торпед. Представьте, какие горы может свернуть этот воздушный кладовый боеприпасов на свете? Полсотни вражеских самолетов, горсть лично уполненных кораблей противника и разносол неим-

бегние на хвост: «И откуда только взялись эти францы?!» Драматическая пауза, и кто-то из наших нарушает радиомолчание: «Мимм... из Германии!» Такими вот «хо-хо» игра присылана от души, было бы только время слушать.

Столь же бесшабашное отношение и к истории, святых здесь вынесли давно. Вот описание Битвы за Британию: «Тиллер явно не понимал, что пора остановиться. Он послал все новые самолеты, мы их сбивали, он посылал новые...» И да-са. Велик соблазн описать это безобразие на американско-голландском пренебрежении к науке истории как таковой, но

CREDITS

продюсер	Винсент Гроссман (Vincent Grossman)
креативный директор	Рене Полемат (René Polématis)
исполнительный продюсер	Оскарин Оливейра (Oscarin Oliveira)
арт-директор	Константин Жакс Оливейра (Constantin Jaks Oliveira)
дизайнер уровней	Эмил Дворжак (Emil Dvorzak)
звук	Михай Джорджеску (Mihai Georgescu)
музыка	Род Абберне (Rod Abernethy)



ПОД ЗВУКИ **Dixie's Land**

Загадка *Take Command: 2nd Manassas* — в ее масштабе. Высококачественный варгейм с массой нюансов, эпической продолжительностью и саранчовыми полчищами войск на простынях карты посвящен одной-единственной битве (и паре ее сателлитов). Всего несколько дней из войны, фактически затронувшей только одну страну. Настоящая буря в стакане — разумеется, без всякого уничтожительного подтекста.

TAKE COMMAND: 2ND MANASSAS («13 ПОЛК. ВОЕННОЕ ИСКУССТВО»)

ЖАНР: Варгейм
Платформа: PC (Windows 98/SE/ME/XP)
Разработчик: [Paradox Interactive](http://www.paradoxinteractive.com)
Издатель: Paradox Interactive
(www.paradoxinteractive.com)
Сайт: www.takecommand.com
Адрес в России: «1С» (<http://1c.ru/games/2c2>)
Выпущено: 18 апреля 2006
Формат: 1 DVD, 100 Мбайт CD/DVD
Интерфейс: и 100 Мбайт CD/DVD
800 900001 на русском языке

www.paradoxinteractive.com/takecommand.asp

Второе сражение на реке Булл-Ран, оно же «второй Манассас» — триумф проигравших. Последней крупной победой южан и победа, вослужившая крыльями Ники и достойная драгой и твердой памяти. Битва, в которой Роберт Ли не дал объединить силы Поупа и Мак-Клеана в единый 150-тысячный кулак и раздать его втройне уступающей в численности противнику армии. Яркая страница очень необычной войны.

Бичер Стоу vs Митчелл
Война, которая хоть и была не так уж давно, превратилась в

одну сплошную легенду, порой весьма противоречивую — на чувственном уровне. Разум, во-первых, никак не может убедить человека спланировать чувства. Ведь ясно же — неки делали доброе дело, мести за Диего Тома! Но как же тогда быть с благородными друзьями старей О'Хара? Да еще этот Фолкнер...

И почему Честный Заб делал такие подлобые заявления: «...я никогда не выступал и не буду за равенство двух рас, черной и белой...», а президент южан, что и работало на юга, независимо от итогов войны сой-

дет на ней? Почему у Гранта были нетерпы (записанные на жену), и он не собирался давать им волю, а у генерала Ли рабов не было? Но бог с ними, с предположениями, и с правдой, и с тем, кто первый начал (здесь тоже очень странная ситуация: по всему выходило, что задумали и начали войну северяне, но нападали же южане!). Интересней всего для нас сам ход войны и расстановка сил. На Юге — подавляющее большинство кадровых военных, но и войско, сформированное по типично феодальным принципам, когда аристократ соби-
рал



отряд, вооружал его, кормил и командовал, а заодно носил золотые шторы и павлиньи перья. На порядок лучшая (а первой половина войны), чем у инки, кавалерия, которая, тем не менее, присутствовала на полях битвы в количествах, редко превышавших треть списочного состава, — потерял лошадей, одной домой погубить новую, братишка. На Севере же мощная промышленность и умная внешняя политика, но и колоссальная коррупция: например, размер солдатского пайка был столь неубытчен (200 г молото-

пленцев, страшных из кабальной драки, на абсолютно неспособных к согласованным действиям и полегших после единственной конной атаки полпутора сотен южан.

Война, практически без правил, в которой то устраивались футбольные матчи между противниками, то беспощадно валялись пленные. Первая в истории тактика «выкопанной земли». «Шиллиш Шерман» — обернутые вокруг телеграфных столбов рельсы. Атаки (успешные) конницы на пароходы и, наоборот, организованный кавале-

офицеров, каждый из которых — историческая личность. От «Скалы» Джексона до кажу⁴ го лейтенантов, имена которых⁴ ранее знали лишь их бывшие подопечные и пыльные работники архивов. Битва разумно разделена на отдельные этапы, игра позволяет попробовать свои силы в качестве командира той или иной армии, в разном (по возрастающей) ранге. Минимум условностей — забыть о желании обвести всех зеленей равной, раздать команд «на паузе» тоже запрещается. Каждое содействие под нашим началом имеет

В знаменательный день 30-го августа южане остановили мощную атаку северян, осыпав врага градом камней.

- Южане оступают, но только для того, чтобы увидеть, как под огонь арты перебежит. Увы, замечено!
- В дурацкой гонимости всего заветного, насколько хороша выигранная в Take Command: 2nd Manassas.

го кофе, фунт риса, два фунта бобов, говядина и много чего еще в день, включая табак в количестве достаточном для забивки трубки мира, размером с ведро), что даже пройди сквозь все обряды многословного заимствования и достигнув южан, солдатам инки оставалось не только хлеб с маслом, но и обменные на хлопок и ткани у господовавших южан продукты. А чего стоит подразделение инки начала войны, набранные из черт кого! Полк «Опеченные зуваш», например, был укомплектован из инко-испанских пожарных, а на деле — амбалов-ир-

рейей флот. Встречи на поле боя между родственниками, скажем между генералом Джебом Стоартом и его тестем Филиппом Джорджем Куком, командующим кавалерией в армии Мак Клеллана (никто из них не погиб).

Неподалеку от Рапидана и Раппаханнока

И что, все это есть в игре? Воен не нет. Только и исключительно «второй Манассас». Но его столько, что можно нырнуть с головой и не достать до дна. На орудулезно воспроизведенной местности сходятся армиды войск под командой десятков

своего командира, в над нами командир с эпопеями еще гуше наших. И его приказам стоит подчиняться. И не удивляться, если наши приказы не исполняются в тот же миг вестником, доставляющим их, — нужно время, у них лошади, а не рации. У солдат же — ноги. Они ки напрякут, устают, не могут раз за разом ходить в штыковую и сохранять при том бодрость духа. Честно говоря, командир, не склонному задумываться о физическом и моральном состоянии своих подчиненных, частенько приходится наблюдать, как подчиненные драгуют, на-



- 1 Нет, конфедераты не перебили лучший своего бойца. Это имя, раз, повторилось в журнале, открыли глаза, но для победы этого было мало.
- 2 Конечно, когда выживают такие герои, это не случайность. И ведь это не случайность, здесь так всегда.

прочь утратив веру в вертикаль власти. Зато когда дух тверд, а тело свежо, они послушно маршируют в колонне по одному и по два, раскладываются в цепь, ложатся и метко (или не очень — зависит от выучки) бьют по вражеским войскам, когда те оказываются на расстоянии выстрела, залпами или по мере готовности. Когда же солдат на коне (кавалерист, стало быть), набор команд для него еще шире, чем для пехотинца, есть даже отдельная кнопка для разведки собственными силами.

ные меты из кустов и венок и выгнать на дорогу. Паркер, увидев клубы пыли, решил, что навястрну движется крупный отряд, и остановился, блокировав продвижение северян. Однако Take Command: 2nd Manassas настолько обширна, что и не берусь утверждать, будто этого эпизода там нет...

Алмаз неограниченный

Жаль, что все это пошло интеллектуальной роскошью, а в Take Command: 2nd Manassas отличный AI, прекрасный по меркам

в стиль моста. Небыстрая подгрузка уровней тоже не была бы столь пугающей, если дотаторы озабочились хотя бы каким-то индикатором процесса: время от времени даже у самого перпетуального офицера создается впечатление, что игра покинула его навсегда.

И еще один маленький, но прикормленный недомог. Все солдаты, как федералы, так и конфедераты — белые: это неосомненная историческая несправедливость, удивительная в столь внимательной к деталям и качественной с точки зрения реализма игре. Ведь не только в войсках Севера, но и на Юге служило множество чернокожих, как свободных, так и рабов. Знаменитые «Риммондские гвардисты» были наполовину укомплектованы выходцами Черного континента. Да и во многих других частях Конфедерации служили тысячи негров, получая равное (в отличие от Севера, там — меньшее) с белыми жалование там, где оно платилось, а также бесплатно и добровольно в частях, где платили солдатам принято не было. В конце концов, если уж на память намекнуть конфедератам, установленном на Арлингтонском кладбище, негр и белый маршируют плечом к плечу, то и в Take Command: 2nd Manassas это было бы вполне уместно. Диск.

ВЕНАМИН ШЕХТМАН

Главным оружием Конфедерации во втором манассаском сражении была хитрость.

Компания из почти полуслепых (!) — чехослов — стоит того, чтобы пройти ее от начала до конца, но если кого-то интересуют отдельные моменты боя и конкретные командиры — нет препятствия для любознательных. В игре есть отдельный режим, позволяющий выбрать в качестве аватара кого-либо из полководцев, имевших перекрест, и с шашкой подмышкой, ринуться в бой. Автору этих строк, впрочем, не удалось отыскать знаменитый эпизод, когда генерал Лонгстрит обманул генерала Портера, отдав приказ отступить без движения лошадей полнокровней, прикрепить к их упряжи огром-

вагвейма анимация, достойная прорисовка юнгов (вплоть до различия внутри одного соединения мундиров), не имеет должествующего обрамления в виде удобного интерфейса и дружелюбия к пользователю. Интереснейшие и важные сообщения, доставляемые курьерами, приходится читать, уперевшись носом в экран, так как выставляют они мелким шрифтом голубого цвета... на желтом фоне! Местность, которая при среднем удалении не вызывает никаких нареканий, при сильном приближении расплывается зелеными клочками, а при удалении выплывают ослепленные на

CREDITS

авторский дизайн	Адам Брайант (Adam Bryant)
художественный дизайн	Мэтт Тейлор (R. Matt Taylor)
художественный дизайн	Роб Мэй (Rob May)
художественный дизайн	Крис Риверс (Chris Rivers)

.SYSTEM

/ help
/ general
/ core



ДМИТРИЙ ЛАПТЕВ

AMpermeter

С кусочками фруктов

Даже очень хорошие вещи время от времени нуждаются в оптимизирующих процедурах. Причем если речь идет о продуктах в общедоступном астрономическом смысле, вполне достоянием может оказаться упо-

которым предстоит нарастить вокруг новой опции аудиовизуальный рекламный ряд. В нашем же случае детали скорее приветствуются, особенно если количество мегагерц, падающих в секунду или наших любимых покупок не догнать зрелищно и

(когда-то — до 154%, господа копирайтеры!), — чуть неке и торжественно. А для начала давайте ознакомимся с достоинствами линейки процессоров с разным Socket AMD, описанных в бытовых терминах и простейших единицах измерения. Их ровно три:

- поддержка памяти DDR2;
- поддержка технологий виртуализации (AMD Virtualization Technology);
- новые процессоры для всех ценовых сегментов.

О DDR2-памяти нам до сих пор удавалось сказать не так уж много хорошего, хотя очень хотелось. Поскольку работает такая память на пониженных напряжениях, она потреби-

Конец весны 2006 года ознаменовался единственным событием в той области компьютерного железа, которую мы привыкли называть «платформой». Но событием вполне знаковым! Перевод процессоров AMD на новый разъем Socket AM2 с поддержкой второго поколения DDR-памяти вплоть до DDR2-800, о которой так долго говорили большевики, свершился.

мление некоей «новой формулы» или «лучше-вкус». Подробности и не надо, они только ограничивают фантазию копирайтеров,

грубо сталкиваясь с тем, что было. О неожиданном критерии, по которому новая линейка процессоров AMD превосходит предыдущую



ляет меньше энергии (но не настолько, чтобы повлиять на тепловую экосферу настольного компьютера), ее будущее изначально вписалось нам в царство ноутбуков. А коль скоро новая технология позволила укладывать память в чипы более плотные, требовательные к ее объему серверные приложения также должны были обратиться лицом к новому стандарту (пусть заплатив высокой ценой, ведь 2-гигабайтные модули до сих пор очень дороги и чрезвычайно неработоспособны). Однако даже эти теоретические преимущества не выдерживали практических тестов. При сравнении времени автономной работы ноутбуков, влияние типа памяти на компьютерное долголетие отпало просто не удавалось. А производители серверов предпочитают использовать платы с заведомо большими количествами разъемов для памяти, и не склонны ставить на экосистему.

Тем временем с главным требованием к памяти — производительностью — на платформе Intel изначально не заделись. С одной стороны вынужены были выискивать «от рождения» задержки, усугубляемые не самой удачной реализацией контроллеров в чипсетах 915 и 925, а с другой — ограниченная пропускная способность системной шины на уровне 800 МГц (что, увы, недостаточно для раскрытия талантов даже DDR2-533, не говоря уже о высокочастотных стандартах). Пользователи предпочли использовать обычную DDR400 (в случае с объемами платформами), и, в результате, третье уникальное преимущество DDR2 — относительно низкая себестоимость — никак не жалело воплощаться в виде привлекательных различных цен, возможных лишь в условиях массового спроса.

Компания AMD, как мы знаем, уделила повышенное внимание с «сырой» DDR2. Однако сейчас, когда базовые модули DDR2 уже стоят дешевле, чем DDR равного с ними класса, а на прилавках уже лежат скоростные чипы DDR2-800, а также злитые модели для «разгонщиков» с частотами вплоть до 1100 МГц и сложной таймингов, лишь чуть уступающих элитным образцам DDR400,

по-прежнему не замечать новую память было бы как минимум странно. Она совершенно точно востребована по крайней мере в двух сегментах рынка — в самом массовом и дешевом, когда каждый доллар в конечной цене компьютера играет роль, и, как не странно, самом дорогом. Ситуация — «народ катерный и особый практически интуитивно притягивает продукт, обладающий, среди прочих равных, более свежими технологиями. Нередко это оправдано и с практической точки зрения — новые технологии, из которых еще не успели отжать весь сок их разработчики, оказываются полезными, и в умелых руках демонстрируют впечатляющие результаты «тонкой настройки».

Наконец, говоря непосредственно о DDR2, особенно интересно уни-

фикацию систем одновременно (например, Windows и Linux) и переключаться между ними так же легко, как сейчас между окнами приложений в Windows. Даже если одна из операционных систем зависнет, вы сможете перезагрузить ее, а вторая будет все это время спокойно продолжать работу.

Ресурсы контролируются специальной программой — диспетчером, аппаратно защищенным от какого-либо злонамеренного вмешательства. Встроенный в процессор контроллер блокирует доступ к соответствующей области памяти, даже хранится программный код диспетчера, а контроллер шины Hyper-Tunneler выдает «сигналы» на доступ к ресурсам периферии.

Очень интересные возможности открываются в вопросе защиты ком-

TEST	Pentium EE 960	Athlon 64 FX 60	Athlon 64 FX 62
For Cpu, Regulator, fps	126	141	160
F. F. A. R. Medium Quality, fps	142	175	170
Obduction, fps	90	84	84
Half-Life 2, fps	80	108	118
Warcraft III, CPU Mark	2130	2716	2180
7-Zip (MB, Kbytes)	1034	1205	1218
Std 6.2, elapsed	35	41	40

дель реализацию этой памяти на платформе AMD еще и потому, что интегрированный контроллер памяти известен некими задержками при обращении и не имеет теоретически ограниченной пропускной способности. А именно эти два свойства и необходимы для раскрытия ее скоростного потенциала.

Windows X2

О технологии виртуализации, несомненно, мы будем рассказывать отдельно по мере появления соответствующей программной поддержки. Тем более что говорящая о выходе операционной системы Microsoft Vista в значительной степени базируется на дальнейшем отделении программных компонентов от аппаратуры. Конечная цель виртуализации ресурсов, не много ли мало, состоит в том, чтобы даже операционная система не получала полного контроля над аппаратурой! Таким образом, планируется, что вы сможете загрузить несколько опера-

ционных систем одновременно (например, Windows и Linux) и переключаться между ними так же легко, как сейчас между окнами приложений в Windows. Даже если одна из операционных систем зависнет, вы сможете перезагрузить ее, а вторая будет все это время спокойно продолжать работу.

Производительность на ватт

Процессоры AMD заслужили немалую прочную репутацию «спорных», к чему способствует экзотичность вычислительных ядр, поддержка технологий Cool'n'Quiet. И, наконец, собственно жесткая политика по обращению с чипом. Так сложилось, что в отличие от конкурента, в качестве веления TDP для процессоров AMD приходится не расчетное (тепловое) значение тепловыделения, а максимально — то есть характерное



■ Отныне все настольные процессоры AMD, от менее до менее, рассчитаны на один процессорный разъем. Помимо универсальной упаковки для настольных платформ и процессоров AMD также представила DDR2 память для ноутбуков, что существенно снижает энергопотребление и уменьшает нагрев системы. В то же время, для ноутбуков AMD представила DDR2 память для ноутбуков, что существенно снижает энергопотребление и уменьшает нагрев системы. В то же время, для ноутбуков AMD представила DDR2 память для ноутбуков, что существенно снижает энергопотребление и уменьшает нагрев системы.

лись для самых «неудачных» экземпляров чипов и только при работе с максимальной нагрузкой. Иными словами, вероятность, что вам достанется Athlon 64, выделяющий именно столько тепла, сколько заявлено производителем, ничтожно мала. В действительности же максимальное тепловыделение процессора, скорее всего, окажется на 10-20% ниже.

Однако останавливаться на достигнутом в нынешней ситуации AMD ни в коем случае нельзя. Не секрет, что к августу в продаже уже могут появиться ограниченные партии процессоров Intel на микро-частотном ядре, с которыми незначительное тепловыделение укорачивает Pentium D до уровня как страшный сон. Более того, TDP в 65-95 Вт, наиболее вероятное для первых моделей, пусть и с поправкой на способ измерения, выглядит все же хуже 89-110 Вт, характерных для Athlon 64 X2 под Socket 939. Можно, конечно, заметить, что погоня за минимальным потреблением процессора для настольного компьютера не является самоцелью. Достаточно, чтобы тепловыделение не выходило за рамки возможной

маломощных систем воздушного охлаждения, и потребитель, оставшись доволен. Иные тепловые видеокарты способны устроить в корпусе такой тепловой режим и порвать своим кулером такой шум, что разницу между процессорами и их кулерами, расходуящими 65 и (даже) 110 Вт, ощутить будет не так уж просто.

Но в то же время не приходится подвергать сомнению факт, что, при прочих равных, разумно выбрать процессор (и прочие компоненты), выделяющий меньше тепла. И, следуя тенденции, AMD продолжает попытку снизить тепловую мощность. Так все без исключения «стандартные» дуалядерные модели, в том числе и новизны Athlon 64 X2 9000+ для Socket AM2, отныне не имеют права «третиться» выше 65 Вт, а одноядерная линейка рейтингуется значением 65 Вт (вместо прежних 69 Вт). Но словесно «стандартные» значение не зря. Дело в том, что наряду с этими процессорами выйдут и два самостоятельных модельных ряда — Energy Efficient и Energy Efficient Small Form Factor. Отличие между ними заключается только в разной степени



■ Впервые процессорный разъем интегрирует, большинство кулеров для Socket 939 имеют установку на четыре крепежных отверстия, соответствующих перфорации на разъеме сокета. В таком случае стал более надежным — разъем фиксируется на месте четырем винтами (заметно друг), и новые кулеры будут крепиться на четыре угловых отверстия.

сложения величины TDP, которая и будет отображаться на коробке в качестве идентифицирующей маркировки. Модельный ряд EE состоит исключительно из дуалядерных чипов с частотой до 4800+ включительно и характеризуется TDP, равным 65 Вт. Тогда как линейка процессоров с пониженным энергопотреблением для компьютеров в компактных корпусах (именно так можно перевести длин-

ное название модельного ряда) включает единственный дуалядерный и несколько одноядерных Athlon 64 и Sempron с общим TDP в 35 Вт.

Нет слов, впечатляет и тот факт, что цены на «энергичные» процессоры оказались отнюдь не столь драконовскими в сравнении с расширениями на основном семействе. Дело в том, что AMD уже давно производит процессоры с пониженным энергопотреблением для серверов со специальной компоновкой, отличающейся от стандартных прототипов четырехкратной стоимостью. И подозрение, что нечто подобное проскользнет и в настольную линейку (по крайней мере, с целью первоначального снятия сливок), имело место. Кстати, помимо числа TDP на коробке, процессоры с уменьшенным тепловыделением можно отличить по маркировке на корпусе. Третья литера в строке маркировки обычных процессоров — «А», у моделей с тепловым пакетом 65 Вт — «О», а у моделей на 35 Вт — «О».

Что касается фактически новой линейки — Athlon 64 FX-62 — самого мощного процессора для ПК на этой платформе (что едва ли является неожиданностью, ведь он отличается от прежнего лидера FX-60 не только поддержкой DDR2-памяти, но и увеличенной на опережение 200 МГц частотой), формально его TDP-значение увеличилось, причем существенно — до 125 Вт. Сказанное, впрочем, совершенно не означает, что этот процессор действительно греется на-

Специфика	Подтип	Тактовая частота, МГц	Объем кэш-памяти L2, Кбайт	Максимальный TDP, Вт	Цена (за корпус от 1000 руб.) \$
Athlon 64 FX	62	2800	2 x 1024	125	1020
	6000+	3000	2 x 1024	95	695
	6000+	3400	2 x 1024	95	645
	6000+	3400	2 x 512	80	595
	4300+	3200	2 x 1024	95	495
	4300+	3200	2 x 512	85	385
	4300+	2800	2 x 1024	85	355
	3800+	2600	2 x 512	85	365
Athlon 64	3800+	2400	512	60	384
	3500+	2200	512	55	268
	3000+	2000	384	55	125
	2000+	2000	128	45	105
	1400+	1400	64	45	97
Sempron	3000+	1600	256	55	77
	2600+	1500	128	55	67
	2400+	1400	64	55	67
	1800+	1400	64	55	67
	1600+	1400	64	55	67
	1400+	1400	64	55	67
	1200+	1400	64	55	67
Energy Efficient	Athlon 64 X2	4800+	2 x 1024	65	675
	4800+	4800	2 x 512	65	645
	4200+	4200	2 x 1024	65	614
	4200+	3200	2 x 512	65	617
	4000+	3000	2 x 1024	65	583
	3800+	2600	2 x 512	65	523
	3600+	2400	2 x 512	65	564
	3400+	2200	512	65	531
Energy Efficient SFF	Athlon 64	3400+	512	35	148
	3200+	3000	128	35	119
	3000+	2800	128	35	121
	2600+	2400	128	35	121

ного сильнее остальных моделей. Впрочем, и в наших тестах он греется даже меньше FX-60 (TDP 110 Вт). Что соотносится с данными известных сетевых лабораторий, и само по себе не удивительно, если учесть, что все процессоры в новой линейке греются меньше предшественников.

А дело в том, что Socket AM2 — это история и надолго. По заявлениям представителей компаний, которые в данном случае можно верить, поскольку «в прошлый раз» свое обещание в отношении Socket 939 они сдержали (и сорганили этот разрыв при переходе на двукратные процессоры), именно этот разрыв будут выпускать процессоры по 65-нм технологии с уменьшенным объемом кэш-памяти. На смену им к середине следующего года придет ядро K8L с уже обновленной архитектурой. Разумеется, среди таких процессоров будут и топовые, причем количество ядер на кристалле может достигнуть четырех. Масштабы их реального тепловыделения, вернее всего, пока неизвестны даже самим разработчикам. Однако производителям материнских плат должны знать уже сейчас, в расчете на какую максимальную величину рассчитывать силовые блоки моделей под Socket AM2. А значит, знаем и мы.

Кстати, упомянутая величина полупроводника в скорости, коей блистал приуроченный к выпуску новинки процессор, относится к сравнению Athlon 64 X2 3800+ 35 Вт (Socket AM2) и Athlon 64 3000+ 89 Вт (Socket 939). Который все тот же — «производительность на ватт», ну, или, по крайней мере, на формальный отпределен на имеющийся.

Помимо перечисленных нововведений в модельном ряду появились отсутствующие для Socket 939 модели Athlon 64 X2 4000+. Она представляет интерес для тех, кто хотел приобрести AMD-двухядерник с максимальным доступным объемом кэш-памяти, но цена прежней мод-

ель 2-мегабайтовой модели 4000+ удерживала их от такого шага. Наконец, еще одно наблюдение: оставшиеся в новой линейке одноядерные Athlon 64 под Socket AM2 теперь выпускаются исключительно с объемом кэш-памяти 512 Кбайт и официально уступают свои позиции расширяющемуся ряду Sempron.

Журавль — в руках, попуган — в тестах

В тестировании участвовали:

- процессоры: AMD Athlon 64 FX-62, AMD Athlon 64 X2 4000+, AMD Athlon 64 FX-60, Intel Pentium XE 960;

важно, по большому счету тестов (причем именно в играх) стабильно превышает эффект от простого повышения частоты. Таким образом, для старших (а также младших, но рассчитанных) моделей преимуществом от перехода к DDR2-памяти объективно наблюдается. А с учетом отмеченных выше преимуществ выбор новой платформы для радикально настроенных потребителей представляется единственно верным приобретением. Которое, несомненно, позволит с комфортом пройти до выпуска четырехядерного поколения чипов.



■ Впервые производимый в России процессор, большинство вариантов для Socket 939 можно установить на старые материнские платы, соответствующие ядру, присутствующему на ядре процессора. В данном случае став более модифицированной — для Socket 939. В данном случае процессор будет работать на чипсете материнской платы.

- материнские платы: MSI K9N SLI Platinum (Vincet nForce 570 SLI) для Socket AM2, MSI K9N Diamond Plus (Vincet nForce 4 SLI) для Socket 939, ASUS P5WDE2 Premium (Vincet nForce 570) Socket 775;
- память: два комплекта по 1 Гбайт — Corsair XMS2 PFD PC2-6400 (DDR2-800, 4-3-4-12) и Corsair XMS3200 TwinX (DDR400, 2-2-2-5);
- видеокарты: ASUS X1900 XTX 512 Мбайт;
- жесткий диск: Seagate Barracuda 7200.7 (SATA, 7200 об/мин).

Результаты производительности топовых моделей сведены в таблицу, описывающую флагманы FX-62 от FX-60 предыдущим и, что особенно

важно, по большому счету тестов (причем именно в играх) стабильно превышает эффект от простого повышения частоты. Таким образом, для старших (а также младших, но рассчитанных) моделей преимуществом от перехода к DDR2-памяти объективно наблюдается. А с учетом отмеченных выше преимуществ выбор новой платформы для радикально настроенных потребителей представляется единственно верным приобретением. Которое, несомненно, позволит с комфортом пройти до выпуска четырехядерного поколения чипов.

компоненты пойдут к ним на более длительный срок.

Однако уже сейчас можно сказать, что речь идет об очень значительных новизнах, едва различимых на практике. Так что, исходя только из производительности, даже при выборе новой системы, варианты с Socket 939 и Socket AM2 представляются равновесными. И тем более нет никакого смысла обновлять устаревший ваш компьютер на платформу Socket 939 ради поддержки новой памяти. Кстати, никаких искусственных причин для миграции на новую память AMD устраивать вроде бы не собирается, процессоры для Socket 939 будут производиться до тех пор, пока на них существует спрос.

Впрочем, у платформы Socket AM2, а точнее, доступной лишь для нее максимальной на сегодня пропускной способности памяти, есть неоспоримое преимущество, фиксируемое неоспоримым глазом. Проявляется оно и в случае с самыми дорогими процессорами, но при этом является исключительно для двукратного семейств. Речь о многозадачном режиме. Как оказалось, даже вполне «гражданские» фоновые задачи вроде антивирусного сканирования, архивирования, скачивания аудио и видео, для обработки истинной «тяжелой» и максимальной времени отклика компьютера на команды пользователя в основной задержке, нуждается в скорости памяти в не меньшей степени, нежели в процессорных ресурсах.

В следующем номере мы продолжим исследование новинки, вышедших в поддержку Socket AM2 и рассмотрим «материнскую» составляющую, а именно новые чипсеты от ATI и NVIDIA, любую другую технологию EPP, помогающую выжить из памяти максимум ее разогнанного потенциала, а также первые материнские платы для новой платформы. ■

СПАСИБО

Редакция журнала Game.EXE искренне благодарит московские представительства компаний MSI (www.microrstar.ru) и AMD (www.amd.ru), а также заслуженных инженеров этих компаний — Александра Немоскалова и Сергея Мелехова — за помощь в досрочном получении необходимых для ознакомления с новой платформой компонентов.

1

2

3

4



1 Горячий шоколад

Запуск модели LG Chocolate KB800 на российском рынке состоялся в конце мая и едва ли остался незамеченным целевой аудиторией, ибо на рекламу LG не покуситесь. «Шоколадные» телефоны появились на рынке России еще в ноябре прошлого года, на данный момент продано уже 400 тысяч единиц, и можно смело говорить, что дизайн новых «изюмчиков» телефона придется погубить на вкус.

Согласно общепринятой классификации, модель планшета слайдером классической компоновки, толщина (чуть больше 15 мм) сопоставима с хорошо известной в России сверстником моделью Motorola RAZR. Изюминка дизайна — полностью черный корпус, окрашенный таким до тех пор, пока пользователь не прикоснется к сенсорной панели, заменяющей в данном случае «лишние» клавиши. Хитрый датчик реагирует именно на прикосновение руки, поэтому ложные тревоги от контактов телефона с «нержавей» предприняты исключены.

Красная подсветка сенсорной панели, «невидимый» в выключенном (полноценный в активированном) состоянии дисплей и оригинальный материал корпуса (стеклопокрытие, окрашенное в черный цвет изнутри) — все стилистические детали тщательно подобраны и подогнаны. Дизайн LG Chocolate уже был отмечен двумя авторитетными наградами (IF Design Award и Reddot Design Award) за уникальный стиль и эргономичный пользовательский интерфейс.

Какие функциональные решения собираются LG подарить чисто дизайнерские достижения? Телефон окружен MP3/RAC-плеером, 128 Мбайт встроенной памяти с возможностью хранения файлов любых форматов. Функция USB Memory Storage, 1,3-мегапиксельной камерой для моментальных снимков, способность писать видео. Время автономной работы составляет 200 часов в режиме ожидания и 3 часа 20 минут в режиме разговора.

Телефон LG Chocolate поступил в розничную продажу на территории России 6 мая 2006 года по средней цене около 550 долларов США.

2 GALAXY поднимает знамя

Пока общественность привыкло копировала референсный дизайн карт, предлагали разработчики графических процессоров, компания GALAXY размышляет, чем бы удивить свою немногочисленную, но весьма требовательную аудиторию. И вот что предпринялось с картой на процессоре NVIDIA GeForce 7600 GS: в слоты памяти разработчики установили 2-наносекундную DDR3 объемом 256 Мбайт, установили мерные радиаторы на чип и память, применили технологии SmartFlash и BuzzinAlert. Как несложно догадаться, первая из них позволяет «прошивать» в фирмате высокой скорости желаемые настройки для разгона, дающему тем самым использование резидентных учет в Windows. О нестандартных ситуациях, которые могут возникнуть в ходе базовоестой эксплуатации карты после разгона (в первую очередь — перегрев), сообщает упомянутый «баззер» GeForce 7600 GS также работает на защищенных частотах: с 400/800 МГц до 800/1000 МГц для процессора и памяти соответственно.

3 Комбо LG

Компания LG Electronics объявляет о начале поставок новой серии «H10» — внутренняя DVD-приводы в своей знаменитой линейке SuperMulti, включающей устройства, способные читать и писать на все известные типы форматы DVD- и CD-носителей, в том числе формат DVD-RAM, который позволяет до 100 тысяч циклов перезаписи одного диска.

На этот раз LG не ограничивается выпуском одной модели, линейка включает целых три новинки: GSA-H10A, GSA-H10L, GSA-H10N. Новые устройства обеспечивают максимальные на текущий момент скорости чтения и записи. За счет усовершенствованной алгоритмы коррекции ошибок, обеспечивающая работу без сбоев с носителями разного качества. Отсутствие кэширования при записи ускоренных приводе улучшить качество записи музыкальных дисков.

GSA-H10A — базовая модель новой серии. В сравнении с предшественниками увеличилась скорость записи двухслойных носителей DVD+R DL до 8х. GSA-H10L поднимает технологию LightScribe, позволяющую наносить текст или рисунок непосредственно на поверхность болванки. Для работы



требуется диск со специальным покрытием, а сама запись происходит в два приема: сначала «нарастают» данные, затем диск «пересортичивается», и мы видим картинку. Да, начинать можно как простой текст, так и любую иллюстрацию, вплоть до фотографии.

GSA-H10N — лидер без компромиссов. Новая модель обладает рекордными скоростями записи двухслойных носителей (до 100), а также уникальной скоростью записи дисков DVD-RAM — 12x. Компактные размеры и скромные потребляемые мощность серия GSA-H10 позволяют использовать новые модели в корпусах с жесткими требованиями по эргономичности отдельных компонентов. Рекомендуемые цены в магазинах: GSA-H10A — 1190 рублей, GSA-H10L — 1340 рублей и GSA-H10N — 1490 рублей. Наслаждайтесь.

4 Разгон в законе

Компания Sony, известный производитель элитных моделей оперативной памяти, совместно с не менее знаменитым заводчиком чипов — компанией NVIDIA, разработала новый стандарт под названием Enhanced Performance Profile. Счастливой новостью пришла весть о выпуске новой платформы от AMD с процессорным ядром Socket AM2 и поддержке одного производителя на сегменте типа памяти — DDR2-600 (собственно, именно для AMD и был на чипах GeForce 590 SLI G2U и предназначен).

Суть новшества проста и очевидна. В память микросхемы SPD, устанавливаемой на каждом модуле, помещается дополнительная информация, в частности, ток и напряжение, при которых данный конкретный модуль после разгона до соответствующей частоты работает максимально стабильно. Любопытно, что стандарт открыт для всех желающих и может использоваться другими производителями модулей памяти. Однако процесс сертификации в JEDEC может затянуться, поскольку необходимый для данного тестирования мер был разработан разработчиком стандарта (фактически одновременно с публикой) запущен технологии в массовое производство.

Первые же модели с поддержкой EPP станут одновременно и самыми скоростными на сегменте 2-гигабайтный пар — Corsair TWINX2048-6600C5, включившись на много ни мало DDR2-10667.

5 Платиновые бриллианты

Серия плат с разъемом Socket AM2 на чипах линейки GeForce 590 от компании MSI носит название K9N и подразделяется, как и предыдущие серии, на три типа: «стандартный», «платиновый» и элитный — «бриллиантовый». В первом случае это чисто прибрежная плата со всей необходимой для работы начинкой по весьма демократичной цене, однако на ней вы не найдете много изюмишек, вроде FireWire-контроллеров или дополнительных SATA. Во втором случае картинку обогащает полный комплект чиповых и даже чиповых портов и интерфейсов. Наконец, в третьем случае мы приобретаем плату с интегрированным звуком от Creative Audio SE и оснаждением на тепловых трубах, способным с минимальным шумом справиться со своей задачей даже в режиме экстремального разгона. Характеристики старшей модели K9N Diamond таковы: чипсет NVIDIA GeForce 590 SLI MCP; поддержка процессоров AMD Socket AM2, Athlon64 FX60 и Sempron; 2 слота PCI-E x16 для полноразмерного SLI; 4 модуля DIMM DDR2 533/667/800 для массива памяти максимальной емкостью 8 Гбайт и с поддержкой двухканального режима; два порта LAN 10/100/1000 Mbps; аппаратный звуковой адаптер Creative Audio SEI формата 7.1 со звуковыми эффектами EAX; 6 портов SATA II для накопителей данных со скоростью передачи до 3.0 Гбайт/с и поддержкой RAID 0/1/3/5; 3 PCI-E x16, 2 PCI-E x1, 3 слота PCI; 10x USB 2.0, 2x IEEE1394, технология Dual CoreCell с D.O.T. Express для интеллектуального разгона и мониторинга в состоянии системы; конструктор теплотехники Copper Pipeline. Это серьезная техника, дамы и господа!

6 iRU — кто сказал «ноутбук»?

Марка iRU хорошо известна на российском рынке. Ноутбук, не так ли? Не так. Отныне iRU производит исключительно полноформатные компьютеры. Ироничную общность может ассоциировать серия Vista с достойным выбором вполне сбалансированных конфигураций. Фирменная гарантия — 3 года, подробности на www.i.ru. ■

/ Gainward Bliss 7900GT

Холодный hi-end

Пока канадские ATI-жестянщики готовились явить миру RadeonX 1900XTX, чудо-юдо о 48-пиксельных конвейерах, NVIDIA стоически шифовала искусство 90-нанометровой технологии. Увидевшие в итоге свет Чук и Гек, графические процессоры семейства GeForce 7900, отличаются лишь суффиксами (GT и GTX), чтоб различала матушка, да объемом памяти (256 и 512 Мбайт соответственно), дабы не спутал пользователь. Младший GeForce — 7900GT обойдется на 200 единиц дешевле.

Карт-бланш

Вся сказанное выше — суть пера, но включая много общего с реальным положением дел на рынке. Ввиду некоторых особенностей российских таможенных правил, а может, из-за дефицита новинок, средняя стоимость свежего видеокарты с поразившим номером 7900GTX и 7900GT упирается либо в микромиллионы 700 и 400 долларов соответственно. Поэтому почти главный и не в пример более острый до ресурсов нашего экзотического конкурента Radeo X1900XTXXTX невидимо оказался менее кошельку и карману ATI обеспечила поставку видеокарт по всему миру, тогда как NVIDIA, вопреки прогнозам, не удалось насытить рынок более доступными продуктами. Парадокс.

Впрочем, если вы боитесь-таки раздобыть дефицит или просто спите и ждете сабя владельцев компьютера класса hi-end, есть

смысл приобщиться к продукции NVIDIA уже сейчас, купив не вы сами симпатизируете венно-зеленому бренду?

Клон от Gainward

До тестовых казیمтов, EKE добрался Gainward-экземпляр, полностью соответствующий референс-планте NVIDIA, карты различаются разве что логотипами. Набор личных вещей пациента скромнее. CD с драйверами и программами, перекрестик DVI-to-D-Sub, адаптер для S-Video/PC-Audioкомбинированного выхода. В качестве бонуса (или индустриальности?) нам был предоставлен талон с серийным номером, гарантирующим бесплатное получение двух игр или коммерческой программы с сайта www.gainward-radeonzone.com. Вы, далеко не первой свежести. Вид ли кто-то позарится на прошлого-дого Сама Фильера и его Chaos Theory или NeroB, когда внутри ПК-кор-

оба режет много-долларовый зверь — да-вайте нагора сонные да богатые полигонным тушам!

Вскрытие и тщательный осмотр показали, что система охлаждения платы по-прежнему не распространяется на чипы памяти, поэтому установка модулей Gainward GDDR3 едва достигла до окрестной частоты в 1480 МГц, хотя потенциально способны на большее. Зато благодаря 90-нанометровой технологии и компактному графическому ядру, карты на базе GeForce 7900GT стали миниматернее своих предков на базе GeForce 7800GT: 19.5x10 против 20.5x10 см (уменьшены размеры силовых блока, обеспечивающего питание карты). Совершенно и потребленные энергии с 95 до 73 Вт. Видно, решил купить ему не-

своей памяти, чем необходимо различалось до 580 МГц с воздушным охлаждением, а, получив должный в виде коронного кулера, распространился и поддался частоте в 600 МГц.

Резюме

Когда стоимость карт на GeForce 7900 GT упала до рекомендуемой NVIDIA и восторженно принятой нам цены в \$299, не проходите мимо. Gainward создала нетребовательную к питанию и охлаждению, компактную в разном и более чем производительную видеокарту. Пока же конечная аудитория NVIDIA-новички непрочтены. Боле-средней руки? Жерем купите? Мы в нерешительности.

КОНСТАНТИН ИВАНОВ



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестовая система

процессор:
AMD Athlon 64 3700+ @ 2.7 ГГц (1 Мбайт кэш)
материнская плата:
ASUS A8N-5LI Premium (GeForce 5600)
память:
Samsung 1 x 512 Мбайт DDR4000
ПО:
Windows XP SP2, DirectX 9.0c
DirectX 9.0c, GeForce 7900GT Forceware 84.1
крупнейший размер сформированной текстуры:
1280x1024, 4K, AA, 16x AA

3DMark03, mark	7980
3DMark03, mark	4438
AquaMark 3, MB/s	86.5
FarCry, FPS	84.4
Half-Life 2	84.3
Super Mario 64, FPS	88
Overclocked 3D Mark03, FPS	85.7
Quake 4, FPS	100
FEAR, FPS	37

Среднее значение, сформированное на стандартном тестировании

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель:	Gainward
сайт:	www.gainward.net
серия:	PCI-Express x16
интерфейсы:	DVI, TV-out, HDCP
общая память:	256 Мбайт GDDR3
память чипа:	456 МГц
частота памяти:	1300 МГц
встроенных конвейеров:	8
локальных конвейеров:	32
ширина шины:	до 64 bit
интерфейсы:	PCI
размер:	8408

/ ASUS EAX1900XTX (Radeon X1900 XTX)



Комплектация и дизайн

Фирменно производимый карт на Radeon X1900 XTX довольно много от Sapphire до PowerColor. Различия в качестве сборки видеокарт незначительны, в большинстве случаев даже купив установлен по рекомендации самой ATI, в с самой плате и говорить нечего — они производятся под строгим контролем ATI и лицензируются соответствующими компаниями перед продажей. Так что при выборе вендора стоит обращать внимание не на имя производителя, а стоимость карты и комплектацию.

Нам попалось издание от ASUS, причем с довольно богатой комплектацией. Помимо шнуров, переходников, инструкций и дисков с многочисленными фирменными утилитами, есть стилиный кожанный кейс, в котором нашлись две полные версии игр прошлого сезона — King Kong и Snowblind.

В качестве хитрости использована знаковая двухсторонняя система охлаждения, замаскированная пластиковым кожухом. На видеокарте размещены 8 микросхем памяти GDDR3 1.2 нс от Samsung. Карта на старшем чипе в модельном ряду ATI не имеет CrossFire версии (таковая есть лишь у 1900 XT со сниженным относительно X1900 XT частотам), в этом аспекте издание на NVIDIA-чипе лидирует, поскольку любые из них можно объединять в SLI-состав без каких-либо ограничений.

В работе

Перед началом практического знакомства с Radeon X1900 XTX следует проверить, достаточно ли мощный блок питания установлен в вашем компьютере? Видеокарта способна потреблять до 110 Вт, а к рекомендациям в руководстве пользователя нужно относиться внимательно, ибо случаи отгорания блока питания мощностью до 420 Вт уже были зарегистрированы. Проблема состоит в том, что Radeon X1900 XTX действительно греется больше, чем любая из современных или ранее существовавших карт. Несмотря на дублированную систему охлаждения, карта разогревается до 90 градусов уже после двух часов игры. Попробуем установить водонепроницаемый блок от системы Zalman Navigator 1 Plus, оказался успешной лишь частично: охлаждался только сам чип, а вся видеокарта в целом продолжала нагреваться, отгораив нас артефактами на экране. Как же быть? Radeon X1900 XTX требует либо дополнительного обдува, либо завышенности одной из специализированных систем водного охлаждения вроде Thermaital Tide Water.

Но самое главное, даже заплатив \$650 за Radeon X1900 XTX и решив задать питания и охлаждения, не ждите, что при в играх будет не равно

На несколько условных больше

Топовый графический процессор от компании ATI — Radeon X1900 XTX — привлекает заслуженное внимание поклонников современных технологий. Пусть на этот раз кандадам не удалось обойти конкурентов в вопросах экономичности, но по количеству пиксельных процессоров, а значит, и потенциальной шейдерной производительности, данный продукт лидирует этой недели, для ATI это скорее маркетинговые ходы, нежели превосходства перед конкурентами Radeon X1900 XTX не имеет (за раскрытием темы — пожалуйста, к апрельскому первотестированию данного GPU). Однако осознание того, что вы обладаете самой совершенной с технической точки зрения видеокартой, стоит вот такой внушительной пригоршни условных.

высоком уровне. Нам удалось обнаружить несколько локалей в The Elder Scrolls 4: Oblivion (скажем, в горах и лесах), где X1900XTX «проседает» до 25 кадров в секунду, в моменты и ниже. Разумеется, речь идет только о режиме максимального качества, разрешении экрана от 1280x1024 и выше, 4-кратном сглаживании и включенном режиме HDR. Но это значит ограничиваемся меньшим, приобретаем самую дорогую видеокарту на рынке? Кстати, и F.E.A.R., оставшийся самым требовательным экзаменом на сегодняшний день, при вышеуказанных графических параметрах тоже не самый быстрый игра.

И все же перед нами одна из самых мощных серийных видеокарт на планете. Если в составе с процессором Athlon 64 3200+ Radeon X1900 XTX набирает около 8800 очков по шкале 3DMark05, то в паре с FX-мо-

делем легко покорит «полигонально-затененный» рубеж в 10000 «опупав». Да, большого оверхеда не продемонстрирует. Видеокарта от ASUS не сможет порадовать завышенным разгоном (не удалось раскрыть лишь до 715 МГц на процессоре и 1690 МГц для памяти, однако если щадящее охлаждение заменить упомянутым водным, из Radeon X1900 XTX можно выжать гораздо больше).

Резюме

Сейчас, когда цены на конкурирующие модели GeForce 7900 снизились ниже \$700, мысль о приобретении Radeon X1900 XTX выглядит крайне привлекательно. Само собой, если вы готовы лишь на решение пиксельных, не забывая о хорошем блоке питания и мощном процессоре, и она обязательно будет в вашем

ДМИТРИЙ ЛАТТЕР

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	ASUS
сайт	www.asus.com
чип	PCI Express x16
интерфейсы	DVI (DVI-Link), TV-out, S-Video
общая память	512 Mbit GDDR3
частота чипа	600 МГц
частота памяти	1690 МГц
кард-интерфейс	PCI
процессор охлаждения	48
серийность чипа	до 30 нм
платформа	PC
цена	\$650

/ WD1500AD Raptor-X

Десять тысяч над Землей

Цифра «десять тысяч», согласитесь, звучит и выглядит весьма внушительно. Это больше, чем «семь-двасти», или, тем паче, «пять-четыреста». Именно десять тысяч оборотов в минуту совершают пластины жесткого диска Raptor-X. Конечно, если вам и этого мало, есть смысл одарить вниманием пару-тройку моделей винчестеров с интерфейсом SCSI, накручивающих пятнадцать тысяч оборотов в минуту. Но из-за немалой стоимости и особых требований к охлаждению мы привыкли видеть их установленными в темных недрах громадных серверных шкафов. А раз так, долгожданное расширение уникальной в своем роде высокооборотной линейки Raptor от Western Digital — событие, требующее отдельного разговора. Приступим.

Дизайн

Новый жесткий диск серии разит SATA-конкурентов не только ослепительной скоростью чтения информации и вместительностью (плотер 150 Гбайт), но и неординарным, уникальным для своего племени обликом. Холодная темная сталь не оставляет сомнений, перед нами элитная модель. Неожиданный ух — окошко в боковой стенке, предназначенное для медитативного созерцания вращения пластин и движения считывающей головки. Неофиты — это образовательно-охлаждающий экранированный и одновременно уменьшающий возможность попадания пыли в глаза аддитив моддинг. Дополняет эту модель корпусом Thematika Aqua, имеющим вертикальное крепление под 3,5-дюймовые устройства, рабочей Raptor-X можно будет любоваться без каких-либо помех. Кстати, цена довольно известна, и составляет ровно 50 условных единиц. Модель без суффикса «X» — волшебного рошала-лишца, зато ободается рублием на вышеозначенную сумму.

Технологии

Спецификации WD1500AD Raptor и Raptor-X идентичны. Модель имеет 2 пластины (каждая, соответствен-

но, по 75 Гбайт) и 4 головки считывания-записи. Буфер памяти расширен до 16 Мбайт. Как и всякое свежее железо, Raptor-X поддерживает новые фирменные технологии: TLER (time-limited error recovery) увеличивает стабильность работы алгоритмов коррекции ошибок, если винчестер состоит в RAID-массиве; RAFF (Rotary Acceleration Feed Forward) усиливает противостояние возможной вибрации, не снижая при этом производительности HDD.

Не забыта и книга, но не просто себя показавшая технология NCQ (Native Command Queuing). Напомним, она позволяет выстраивать оптимальный план очередности выполнения задач, сводя к необходимому минимуму количество проворотов головок вдоль дисков.

В корпусе

Перед обладателем любого диска из серии Raptor рано или поздно встанет вопрос об эффективности охлаждения подопечного. Дело в том, что дорогостоящий винчестер не должен работать при температуре, превышающей 55°C. При обдуве же 80-мм вентилятором (~1300 об/мин.) в открытом корпусе, диск выходит из затеяного теста распаренным до

52°C, — рублев, опасно близкий к критическому.

Громко ли Raptor в деле? Перелопачивая горы данных или занимаясь нелегким делом дефрагментации, винчестер весьма ощутимо подает голос, нужного громче своих тихих соседей товарищей. Назовемный, действующий на нервы шум. Зато в состоянии относительного покоя жесткий диск видит себя вполне спокойно, то есть собственно факт пихающего вращения дисков на его акустических свойствах особенно не сказывается.

Результат тестов производительности предоступим:

WD1500AD Raptor-X оказался самым быстрым серийным винчестером на сегодняшний день. Минимальная скорость чтения данных — на отметке 55 Мбайт/с, а максимальная — 85 Мбайт/с. При тестировании винчестера в не-

жак загрузка больших уровней происходит примерно на треть быстрее, чем в случае со стандартными 7200-оборотными моделями. Но, увы и ах, эти все преимущества нового диска в КИ и ограничиваются, поскольку во время экип-сенса все необходимые данные должны находиться в оперативной памяти, а не в свир-файле на диске.

Резюме

Положа руку на сердце, признаем, что диск хорош в первую очередь для хранения баз данных с потребностью в быстром поиске, то есть в составе сервера. Винчестер практически в два раза быстрее конкурентов — среднее время поиска у Raptor-X составляет лишь 4,6 мс!

А вот в домашних условиях пользователь отметит лишь более толговую подругу ОС, дефрагментацию дисков, слегка ускоренный поиск файлов и работу антивирусов. Мы бы отнесли подобный продукт к разряду блуд для настоящих энтузиастов.

КОНСТАНТИН ЛЬВАНОВ

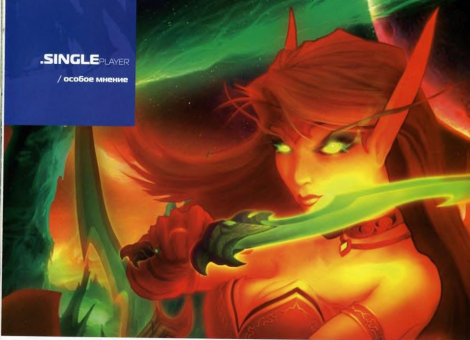


ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

производитель	Western Digital
сайт	www.wdinfo.com
интерфейс	SATA ATA 6
емкость	150 Гбайт
частота вращения шпинделя	15000 об/мин
объем буфера	16 Мбайт
среднее время доступа	4,6 мс
емкость	до 96 гбайт
вес	8,82 кг
цена	3379

.SINGLE PLAYER

/ особое мнение



ОЛЕГ МАТУМБА-ХАЖИНСКИЙ

Условно досрочное освобождение

Где деньги, Лебовски?

Массовые онлайн-игры — главная, если не единственная надежда PC-индустрии развлечения. Буквально на днях аналитики американской компании NPD Group пересмотрели оценку результатов продаж прошедшего года, обнаружив вместо ранее объявленного

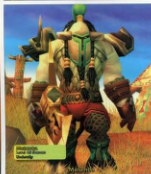
падения почти тридцатипроцентный рост — исключительно за счет онлайн-игр. Американские игроки часом в полтора миллиона душ потратили на ежемесячную подписку чуть меньше трехсот миллионов долларов, до неузнаваемости перепахав ландшафт PC-рынка. Грандиозный успех Blizzard не дает

утоить издателям и инвестиционным банкам. Только представьте себе: шесть миллионов игроков с заданными в потных ладошках купюрами по 13 евро, стоящих в скурченной символы бесконечности очереди к кассам...

Одна, но пламенная страсть

Впрочем, проектируемое благополучие стрельно взятых издателей рассыплется прахом, если их новые онлайн-игры не смогут завоевать умы и сердца миллионов пресыщенных победителей электронного досуга. Волшебная палочка начинает приносить деньги,

Двенадцать дней, двадцать два часа, сорок девять минут и две секунды. Мой персональный срок заключения в виртуальных стенах World of Warcraft подошел к концу. Уезжая в отпуск, больше похожий на бегство, я попытал продолжить игру и там, но за десять дней ни разу не открыл ноутбук. Дул ветер, жарило солнце, в близлежащих кафе реализовались бомбы исламских террористов, ныли руки после многочасовой борьбы с парусом. Я вернулся домой абсолютно свободным человеком. Игра, которая была смыслом ежедневного существования на протяжении трех месяцев, потеряла над мной власть. Как это могло произойти? Масштабный научный эксперимент, проведенный в пределах отдельно взятого головного мозга, требует подведения предварительных итогов.



■ Андрей Падубинский: «Я был обидчивым человеком, когда работал менеджером в IT-компании. Когда мне приходило письмо от клиента, я всегда писал ответ. Но однажды мне пришел ответ от клиента, в котором было написано: «Вы не умеете работать». Я был очень обидчивым, и я написал ответ, в котором было написано: «Вы не умеете работать». Я был очень обидчивым, и я написал ответ, в котором было написано: «Вы не умеете работать».

■ Вы когда-нибудь играли в World of Warcraft? Я играл в World of Warcraft, и я был очень обидчивым. Когда мне приходило письмо от клиента, я всегда писал ответ. Но однажды мне пришел ответ от клиента, в котором было написано: «Вы не умеете работать». Я был очень обидчивым, и я написал ответ, в котором было написано: «Вы не умеете работать».

если игроков удастся задержать у мониторов на месяцы и годы — так, как это сумели сделать Ultima Online, EQ или World of Warcraft.

Составилось, что не только личности, но высокие рейтинги в прессе, не удачные рекламные подвиги не заставят нас играть в очередную, слободу, слободу игру моды. Более того, я сильно сомневаюсь, что даже крайне увлеченные игра способны держать человека на коротком поводке в течение долгого года. А значит, речь идет о чем-то гораздо большем. Привычка, зараза, страсть, зависимость, аддикция — у этого демона множество имен.

Только не пойте мне преград: это не диспарсонное нитие наркомана, который только что съел с иглы и ярено сомнамбулирует руины собственной жизни. Но жалко не об одной секторе WoW-слуды: я познакомился с интересными людьми и полюбил с ними в потрясающей пародии, не отрывая сидения от стула. Это часть моей жизни, источник ярких воспоминаний, о которых я обязательно буду рассказывать друзьям, сидя в теплом кресле с классом World of Warcraft в руках. «Как сейчас помню, собрались мы с ребятами в Удмуртск...».

Просто я хочу, чтобы вещи назывались своими именами. Многополь-

зовательские игры — это не только возможность весело провести вечер в компании приятелей; это «новка», пока мало изученная... форма существования. Ученые только приступили к изучению этого феномена, статистики пока крайне мало. Мы с вами, как обычно, оказались на переднем крае эволюции: заселенный, в миты трупы, чистые зубы и охваченные душой одновременно, превращенный в пещеру в Underdog раньше корпоративной пещеры и целый день маюлся на Интернет-форумах в ожидании вечера, когда можно будет «зачесть делов».

Истории в деталях

Интересно, как под воздействием игры легко меняется ориентир: влиятельные взрослые, спонсорские, обремененные семейной мужиной и женской. Источники в Микрософте России, коллекция осталась неназванной. «Я учился в УМОПМОНТЕЛЬНОЙ блоковой и после четвертого месяца вдруг понял, что уже погрязшего и ЧЕТВЕРГО, а у меня по расписанию — Мотел Соро, в действительности. Как к себе потом ненавижу. Зато устал Рибейра Вей».

Продюсер «Амрита» Андрей Падубинский (Dor Warcraft 60 m) утверждает, что World of Warcraft сильно повлиял на его жизнь, однако персонаж Оливиер с ног до головы одет в Тиг 1 Епис и каждую неделю вместе с братьями из Сибирской Тибет совершает пробежки по высочайшему подвигу. «Во время пресс-тура в Стокгольм познакомились с игрой-работниками, слово за слово вышло, что они играют за Альянс (1), причем преимущественно палачами (1). Сколько ж я от них, подонков, наедался на баггерах-дур! Короче, френдшип не задался».

Дмитрий Казимир, гейм-дизайнер «Николас», играет в WoW со времен бета-версии: «Почему-то мой Азотроп захватил настолько, что все остальное отошло на второй план, в темноту. Все мысли были только об игре: скорей бы снова оказался «там». Практически вся свобода:

ное время посвящаю исключительно предмету страсти. Играю, как водится, с 8 вечера до 3-4 утра (а ведь еще работай!), организмом пришлось подстраиваться к новому ритму жизни, в точности, к совершенно новой жизни». Дмитрий семейный человек, его супруга — мудрая женщина, и не стала препятствием увлеченности: «Играется и придет в себя». Она ошиблась.

Чтобы превратить конфликты в семье, Дмитрий поддал жено акаунт. «Я был поражен. — Истосковал жестокий соперник. — Конечно, игравший ранее только в террис и пасиансы, влился в игру моментально». Еще через пару месяцев Диме пришлось култить игрой компьютер: в семье снова начались конфликты, но уже по другому поводу: «сейчас моя очередь играть», — у меня реид начинается, освобождение компьютер». За год погружения в виртуальную реальность было всемо, но в итоге чета Казимиров сумела найти верный баланс между реальной жизнью и существованием в ослепленном мире. «Приоритеты изменились: мы продолжили играть, но без прежнего фанатизма».

История Дмитрия не уникальна, это скорее норма для людей, «подселенных» на MMORPG. «Игроном» мексиканца World of Warcraft настроена так, чтобы держать человека в игре как можно дольше». Многие из знакомых Дмитрия в попытке расстаться с игрой продавали свои акаунты, — и покупали их снова. «Все, что осталось, продолжал там жить, я не играл». И так, вот она, та самая «форма существования»? Мы все вернемся к этому вопросу еще...

Рецепт кля

Николас И (Nicholas Yee), Ph.D. Communications, Stanford University, занимался



ется изучением феномена MMORPG с 1999 года, и за это время успел опросить более 35 000 игроков, представляющих большинство популярных в США онлайн-игр. Доктор выделяет три основных причины, благодаря которым «правильно срезаешь» MMORPG притягивают к себе людей.

Во-первых, в таких играх всегда есть чем заняться, ближайшая цель вполне достижима и хорошо вознаграждается. Первые монстры в игре падают еще после трех ударов, первые уровни набираются за несколько минут, первый квест можно выполнить, не покидая кюветы-зоны. Частые поощрения и периодическое наказание в виде смерти формируют нашу поведенческую модель. В интернете можно найти эссе, где EQ сравнивается с виртуальным «киноком Сингера» (известным также как «свободно-отерянная камера»), в котором кресты, зависающие на экране, получают в награду кусок сыра. В каком-то смысле World of Warcraft — энциклопедия размеров игры Сингера, где миллионы подопытных «фармат ригу» в овердрайве очередного поощрения, которое с каждым уровнем все дальше — но от того лишь желаннее.

Второй крючок, куда больше цепкий — социальные связи, которые моментально быстро создаются между людьми в стрессовых ситуациях. Проблема «боевого братства» существует и в виртуальном мире: персонаж, который спас вашу жизнь в элитарной игре, становится почти что близким человеком — вы доверяете ему и готовы прийти на помощь по первому требованию. За пару месяцев в MMORPG виртуальный взаимозащищенный образ обретает крепость реального связи. Геймдизайнеры не зря настаивают на

выполнении «групповых управлений», вы просто не можете пропустить очередного рейда в эту пятницу, потому что подведете ваших товарищей по пещере. Пропустите две недели, вы с ужасом замечаете, как выросли за это время друзья — гризгорты срочно нагальны! Мои 6-летние мать увлечена EQ и проводит долгие часы за игрой, что сводит моего отца с ума. Она собирается ехать на конференцию, чтобы встретиться с игроками со всех концов страны. Она, видите ли, «лобит» этих людей! Она думает что «действительно нужна им». Боже милостивый! (сообщение на форуме сайта «Время Виртуала».)

Третий крюк — привязанность к своему персону и предметам. Проводя дни напролет вместе, игрок все глубже погружает корни, формируется вполне человеческая привязанность. Франция развивалась, вы начинаете ощущать себя своим целым, частью большой, яркой, вымышленной истории. «В EQ я частую себя более могущественным, чем в реальной жизни. Я ощущаю, что далеко нужно и важное дело — например, убавка дракона в компании со своими друзьями, хотя на самом деле я просто стучу по клавиатуре».

Психическая атака

Интересно, что медиа MMORPG имеют власть не над каждым, и не всегда. Заветному поклоннику FPS равные игры могут показаться слишком медлительными и повторяющимися. По мнению психологов, истинная причина аддиктивности MMORPG, как и других игр, кроется в способ-

ности обходить определенные психологические стрессы.

Изучив список стрессов, я, словно герой Дикрора К. Дикрора, нашёл у себя признаки всех заболеваний сразу. Никак самоидентификация (без вопросов), неадекватность собственной внешности (разумелось, именно поэтому я играю тауреном) и опустошение контроля над собственной жизнью (жизнь сложная штука, а в игре есть четкие правила и так просто двигаться вперед), неадекватность, желание быть нужным (Они любят мои тотемы! Я все-таки необходим!), проблемы с социальными или романтическими (там) общением (перезвонить не могу людям, а женщины в овердрайве), сложности и стрессовые ситуации в реальной жизни (неужели есть сомнения?). И так далее...

World of Warcraft сумел достигаться до аудитории, которая в онлайн-игры RPG никогда не играла, и привлек им правильную аудиторию: ворота открыты, в ближайших перспективах энциклопедия масштаба битвы за наш с вами невинный разум. Лучшая дилемма могла или уже закончиться вопросом, или на пороге. Они знают о нас все, наши комплексы изучены, запрограммированы и поданы к ругу. Битва между армиями издателей, как в том рассказе из «Марианских хроник» Бразера, развернется в голове у каждого потенциального покупателя. Задача: capture & hold, удерживать. Однако значить ли все это, что настало время бить набат и озвучить движению в защиту человечества от онлайн-болезни, как это делается в некоторых странах, или же на государственном уровне ограничить доступ к массовым онлайн-играм? Нет.

Пресса обожает писать о детях, умирающих от голода по вине родителей-игроманов, про убийство из-за виртуальных предметов и про игроков, скончавшихся за монитором. «Если кто-

нибудь умрет во время просмотра телевизора, об этом не напишут газете. Если кто-то скончается на поле для гольфа, этого не покажут в вечерних новостях. Однако стоит кому-то скончаться с геймпадом в руках, — и в новостях на первой полосе. Все потому, что общество до сих пор не считает Интернет-сферами и онлайн-игры социально приемлемой формой активности. Инвестиционные банкиры «триндер» в своих кабинетах по 75-80 часов в неделю, и это занятие ни у кого не вызывает вопросов», — считает доктор И.

«Мы живем в странные времена. Находимся в латентном состоянии на протяжении 30 часов в неделю перед телевизором рядом с членами семьи, которые едва ли разговаривают друг с другом — считается нормальным. Но стоит вам успешно интерактивной игрой, вместо того чтобы пассивно сидеть перед экраном, стоит вам начать общаться с другими людьми, вместо того чтобы игнорировать их, и у вас появляется шанс получить «сверхамериканские расстройства».

Психологическая привязанность к онлайн-играм — такая же патология, как и другие привязанности. Но это не новая, а очень старая проблема. Многие формы заболевания, потребляемые вещества и способы лечения. Конечно, играть в MMORPG вам напролет и стать объектом пристального изучения мировой психиатрии куда круче, чем смотреть MTV и отправлять SMS. Но это едва ли может стать поводом для гордости. Не заходите слишком далеко в экспериментальную зону своей жизни. Товарищ, дейлай как и! ■

■ Если при игре вы чувствуете, что теряете контроль над своим поведением, то это может быть признаком зависимости. В этом случае лучше обратиться к психологу.

