

ИГРОМИР

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ, СМОТРИТЕ НА DVD

ИГРОМИР ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА ДЛЯ ЛЮДЕЙ '06

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

ПАРАЛЛЕЛЬНЫЕ МИРЫ

PLAYSTATION 3 и Wii

ЯПОНСКИЙ NEXT-GEN
ГЛАЗАМИ «ИГРОМАНИИ»

ВЕРДИКТ

NEED FOR SPEED: CARBON SAM & MAX: EPISODE 1 SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

SUPREME COMMANDER

ОГРОМНЫЕ БОЕВЫЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЕ РОБОТЫ!

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: GEFORCE 8800 GTX И ДРУГОЙ HI-END • ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: КОПИРОВАНИЕ И ЗАПИСЬ ДИСКОВ



ВИДЕОМАНИЯ

- ВІОШНОК - НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ
- BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY
- ИГРОСТРОЙ
- КАК РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ КВЕСТЫ
- РЕДАКТОР NEVERWINTER NIGHTS 2
- ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- ВУЗУИЕТ РОССИЙСКОГО ОНЛАЙНА
- VANGUARD + SAMP
- RAGNAROCK ONLINE
- SPECIAL
- ПЕРВЫМИ В РОССИИ МЫ КУПИЛИ
- WII И PLAYSTATION 3
- СВЕЖАЯ ЛИТЕРАТУРА
- ПО МОТИВАМ DIABLO

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

- CALL OF JUAREZ
- DUNGEON SIEGE 2
- BROKEN WORLD
- RAGAWORLD
- VICTORIA: REVOLUTIONS
- В ТЫЛУ ВРАГА 2
- ДНЕВНОЙ ДОЗОР
- ТАНИТА ИЛИ МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

НА DVD

ДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»

- КАМПАНИЯ ДЛЯ WARCRAFT III
- ВОЗВРАЩЕНИЕ НЕР-ЗУЛА
- ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ TES 4: ОБЛИВИОН
- ФАНАТИКИ ДЕВЯТИ
- PES 5: UEFA CHAMPIONS LEAGUE
- ЧЕРНОКОП (ЕВРОПА)
- CIVILIZATION 4: FALL FROM HEAVEN 2
- ПЕРВАЯ ЧАСТЬ В ОНЛАЙНЕ
- C&C: GENERALS - BLITZKRIEG 2: THE FINEST HOURS
- НА ФРОНТЕ ВТОРОЙ МИРОВОЙ

СВЫШЕ
350
ИГР

В НОМЕРЕ И НА DVD

СВЫШЕ
17
ГЛ. ВИДЕО

ЖУРНАЛ
2
DVD



Фото: Сергей Давыдов / Фотобанк.ру
 Фото: Сергей Давыдов / Фотобанк.ру

Саундтрек к реальности

Купи новый телефон SAGEM my700X со встроенным mp3-плеером в «Евростель» и получи уникальный подарок – Bluetooth-стереонаушники!

Озвучивай каждый день так, как тебе хочется! Создавай свой саундтрек к реальности.



SAGEM

Мир, созданный тобой

ASUS рекомендует лицензионную Windows® XP Professional

Розовая роскошь



Centrino Duo

Два ядра.
Делай больше.



товар сертифицирован
На правах рекламы

S6 LEATHER COLLECTION | LIMITED PINK EDITION

В этом сезоне в моде решения, являющиеся воплощением новейших технологий. Уникальный ноутбук S6 - теперь с розовым кожаным покрытием. Наслаждайтесь широчайшими возможностями, которые предлагает Вам роскошный розовый S6. ASUS S6F создан на базе Технологий Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
- Intel® Core™ Duo Processor L7400
- Intel® IAS 5M Storage
- Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection

- Лицензионная Windows® XP
- Home
- Professional

- 11.1" WGA Color Shine Crystal Shine LCD
- Исполнение в светло-коричневом/темно-коричневом розовом цвете

www.asus.ru

Возвратная гарантия 2 года
Гарантная служба ASUS: (495) 23-11-999

ASUS
Rock Solid • Heart Touching

Москва: Арханг. (495) 765-85-90, Астана-М. (495) 794-61-36, Белый Берёг - LAMPOROSM (495) 726-35-31, КИУ (495) 5-444-331, МЕЛБУС (495) 629-22-47, Netell Group (495) 545-33-71, OLEO (495) 515-01-01, SPERIT (495) 314-32-10, РИОН (495) 285-55-51, Ресурс (495) 177-45-71, Сибирь (495) 540-80-70, Старлайн (495) 765-85-95, ТЭК (495) 519-83-68, Уникальные (495) 765-00-41, Ф-Сити (495) 165-44-47, USN (495) 175-80-02, Ультранет (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 330-80-70, Каа (812) 331-24-77, Коммунальный (812) 333-00-33, Мэриби (812) 330-44-44, СТР Компьютеры (812) 342-45-51, Виртекс - С-Трейк (812) 35-15-00, Воронеж: PCT (4732) 77-00-36, Екатеринбург: Клокс (343) 276-17-00, Краснодар: Вилкс (862) 60-33-73, Саранск (862) 940-086, Калининград: Бонус (3912) 96-70-53, Новосибирск: КСТРА (3822) 16-33-11, Пензенские (3522) 125-303, Ростов на Дону: Ультранет (8632) 898-998, Самара (8462) 245-11-77, Иванов: (863) 228-01-18, Пермь (863) 250-13-00, Самара: Гринс (8462) 701-701, Саратов (8452) 47-53, Тверь: Актант (3822) 41 65-53, Тюмень: AS Systems (3452) 22 35-33, Челябинск: Сониано (351) 204-01-91, Ярославль: Эвас (3812) 347-41-42, Уфа: Клокс (3472) 810 712, Москва S6F (3472) 630-300, Colson, Colson Inside, Corelino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Via, Intel Xeon, Rainsun, Rainium Inside, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Привет!

Этот номер появится в ваших руках в середине декабря, но в тот момент, когда мы отправляем его в типографию, в Москве еще даже не выпал первый снег. Да-юре этот выпуск «Игромании» так и вовсе считается январским, первым в 2007 году, так и так... Поэтому, чтобы не путаться и вдруг ничего случайно не забыть, в перерыве между друзьями, поздравляю вас с наступающим Новым годом! А теперь о делах.

Итак, за последний месяц, который все еще проходил под знаком 2006-го, произошло немало интересного. Вот, например, в Москве прошла первая в стране игровая выставка для людей. Не для прессы, не для инсайдеров индустрии, не для локальных дистрибьюторов и прочих мрачных личностей в лиджаках, а для нормальных геймеров. Для всех нас. Ну а по важности и социально-общественной ценности «Игромир» для России — то же, что Games Convention для Германии или Tokyo Game Show для Японии. Естественно, редакция «Игромании» ни в коем случае не могла пропустить такое событие: в течение двух выставочных дней мы бороздили просторы 57-го выставочного ВВЦ, и теперь обо всем важном и интересном или просто любопытном на «Игромире» вы можете прочитать в нашем репортаже на стр. 28.

Еще в этом номере у нас вдруг случился весьма специфичный выпуск рубрики Special. Дело в том, что за прошедший месяц в Японии и США состоялось одно из важнейших событий года, а именно — запуск PlayStation 3. По такому случаю наш главный специалист по консолям, а по совместительству и журналист-видеогуру Антон Логвинов был тут же откомандирован в Токио, откуда в режиме реального времени вел репортаж об этом событии. В итоге Антон стал первым человеком в России, который залучил в свои руки PS3. Ну а его мнение, впечатления и прогнозы относительно новой консоли — читайте на стр. 186. Параллельно всем этим событиям здесь, в Москве, наш шутовской редактор Игорь Варнакский посетил себя другом «инст-грам» и провел некоторое время в компании с Wii, консолью от Nintendo. Все впечатления Игоря от Wii читайте на стр. 190.

А теперь важное. Возможно, у многих из вас возникает весьма резонный вопрос: а зачем мы, «Игромания», журнал о компьютерных играх, вдруг уделяем консолью столько внимания? Так вот, вы, главное, не подумайте плохо: мы ни в коем случае не меняем приоритеты

и не призываем вас предать PC-игры анафеме и в срочном порядке сменить клавиатуры на геймпады. (PC, слава богу, в настоящий момент истории чувствует себя крайне хорошо, а чтобы в этом убедиться, достаточно просто посмотреть на список PC-игр, анонсированных на следующий год). Тут дело не в этом...

Если отбросить в сторону классический PC-свообщ в отношении консолей и здраво посмотреть на картину мира, то выяснится немало любопытных вещей. На консолях завязано слишком многое, чтобы позволить себе их «не замечать». «Игромания» так много говорит о нейгем, потому что сегодня, хотим мы того или нет, это одно из генеральных направлений всей индустрии. От того, что сейчас делает «большая тройка» — Sony, Nintendo и Microsoft, самым непосредственным образом зависит и наше с вами будущее. Такие дела.

Из других событий пока Антон и Игорь издучили нейгем, ваш покорный слуга отправился в Париж, чтобы практически целый день провести в компании с неизвестным Крисом Тейлором и его стопроцентным, чистым и незамутненным PC-тайтлом — Supreme Commander. Так вот, если коротко, то мы имеем дело чуть ли не с главной стратегией года. Ну а если длинно, то читайте репортаж на стр. 32.

И, конечно же, не забывайте обо всем остальном, что есть в этом номере. Помимо, как обычно, свежих рецензий на важные игры сезона (иногда-то есть кому раздавать «Выборы редакции»), у нас немало чего интересного. Вот, например, «Центр внимания», в котором сегодня в свете событий расположился сильно ожидаемый Medal of Honor Airborne (стр. 52).

И! репортаж обо всех важных онлайн-событиях России (стр. 208). Или подробный разбор на запчасти пока еще эзотерического GeForce 8800 (стр. 134). Или, наконец, подборка новогодних конкурсов, среди которых — впервые за последние четыре года — снова появляется некогда сверлоупомянутая «Скринимания» (стр. 250). В общем, не буду вас больше задерживать: читайте журнал, изучайте оба наших DVD (вы ведь, надеюсь, покупаете расширенную версию «Игромании-7») и читайте писемки. И да, в заключение еще раз поздравляю всех с наступающими праздниками и желаю в новом году всего самого, самого, самого. Оставайтесь с нами, и увидимся в 2007-м!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнакский
Редакторы
Алексей Макаренко, Алексей Моисев, Николай Арсеньев
Николай Пегасов, Светлана Карачикова, Олег Ставицкий
Технический координатор
Елизавета Шахова
Корректоры
Мария Луговская, Анна Полнинская
Программист сайта и диска, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Юлия Осипенкова, Денис Осипенков
Борщевско-производственный состав
Денис Тагальцев, Андрей Чапков
Руководитель отдела дизайна и верстки
Юлия Галица
Дизайнерская группа
Владимир Дмитриевский, Сергей Леега, Дмитрий Демисов
Руководитель верстки
Михайл Карасев

DVD

Главный редактор
Олег Чучупин
Редакторы
Антон Логвинов, Семён Чучупин
Дизайнер интерфейса
Илья Галица

ИЗДАТЕЛЬ

Генеральный директор для «Технопарк»
Азам Даниеров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромания»
www.igromania.ru
Тел./факс (495) 730-6014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Юлия Осипенкова (yosip@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Осипенкова (yosip@igromania.ru)
Менеджер по рекламе
Юрославна Михайлова (ya@igromania.ru)
Светлана Лозова (svetlana@igromania.ru)
Надежда Галица (ngalitsa@igromania.ru)
Мария Корольва (koroleva@igromania.ru)
Тел./факс (495) 730-6014
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Илья Осипенко (osipenko@igromania.ru)
Илья Буничин (ibunich@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

sales@igromania.ru
Тел./факс (495) 842-87-80
Юлия Воробьева, Ирина Ефимкина
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакова
Надежда Галица, Дана Сидорова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ ОТДЕЛ

Елена Шевченко, Надежда Медведь, Анастасия Муравьева
Данил Мурадин, Евгений Якимович

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111548 г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (495) 231-2364
Тел./факс 231-2364
e-mail журнал: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журнал всегда требует талантливых авторов. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь к нам по e-mail — wr@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения владельцев. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Журнал вытиснется в тираж комплектации: с 1 DVD, с 2 DVD, а также всеобщий без дисковых прилагавший.

Цена свободная.
Отпечатано в ЦАВ «SPAUDOS KONTURAI» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD Art».
© «Игромания», 1998-2007.
Тираж 234950.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском игроманских DVD, пожалуйста, обратитесь к нам по e-mail — dvd@igromania.ru либо по телефонной редакции.

ПОДПИСКА

Информацию о том, как можно подписаться на «Игроманию» в России и в 90 других странах мира, смотрите на DVD в разделе «ИнфоБлок/Подписка» или по адресу www.aviton-press.ru/podpiska.php

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 30 января!



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

**О ком
ты думаешь
сейчас?**

WWW.MTS.RU



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н



Новерь прошёл под знаком Компаний. Одни покупали другие, третьи заключали полезные соглашения с четвертыми, пятые размыкались делением, а шестые покупали что-то у седьмых — разумеется, с вековой целью безмерного обогащения.

По большому счету, в результате всех этих махинаций, пертурбаций и сделок ничего в игровой индустрии не изменилось, но шум стал нешуточный. Шутка ли — JoWood купила Dreamcatcher, Foundation 9 слопала еще одну студию, а Fireglow Games пожелала сунуть голову в издательский бизнес, потому что осознала — если везливеешь на себя дополнительные казуальные и онлайнные обязательства, без распространения своих собственных игр обойтись уже сложно.

Положа руку на сердце, нормальные игровые анонсы за последний месяц было ровно два: симулятор автобуса *Bus Driver* и кооперативный зомби-шутер *Left 4 Dead*. Все остальное — вышупомянутая «компанийская» возня и бесмертные сиквелы-дополнения-адаптации. Для обозначения этой группы игр давно уже пора придумать отдельное слово. Например, «сидопад» — как вам такой мутант?

Ну да не игропромом единым — благо на свете существует такая замечательная штука, как киноиндустрия, каковая порой способна насмешить до истерики и задать отменное настроение на ближайшие сутки. Месяц назад в этой области наблюдался откровенный застой, а теперь вот зашевелились, родимые: Пол Андерсон снова пообещал не подкачать при экранизации *Castlevania*, Capcom почему-то решила, что публика позабыла позор первого «Уличного бойца», поэтому можно анонсировать второй фильм по мотивам, ну а душака Уве Болл взял да и сменил ведущую актрису в своем вампирском вестерне «Бладрейн-2».

В общем, пока одни Известные Мира Серо занимаются серьезными делами и усиленно изображают активность, другие расслабляются и откровенно вяляют дурака. Так всегда было и так всегда будет.

Ведущий рубрики: Михаил Суданов

Британия В КАРМАНЕ

Культовое английское комедийное шоу «Маленькая Британия», пережившее три сезона и готовящееся к четвертому (и это мы еще не упоминаем о его радиопрошлом и о всевозможных интернациональных клонах вроде «Наша Russia»), планирует переродиться в игровой форме на PC и PlayStation 2 в январе 2007 года. Чуть позже игра появится и на карманной приставке PSP, хотя до нее нам нет решительно никакого дела.

Покупателей *Little Britain* ждет встреча со всеми героями шоу, перечислять которых слишком хлопотно — очень уж их, негодяев, много. Достаточно сказать, что актеры и сценаристы Мэтт Лукас и Дэвид Уильямс согласились принять участие в озвучке — а это значит, что куча персонажей заговорит знакомыми кому-то голосами.

Кстати, Уильямс параллельно с боковой в микрофон работает и над сценарием игры, который будет подбирать пользователь одну забавную задачку за другой — до тех пор, пока ему не надоедет или пока по экрану не поплывут финальные титры.

АНОНСЫ



Персонажи в «Маленькой Британии» много и все до крайности выурные.

Бросили УМИРАТЬ

Valve и Turtle Rock Studios предпримут отчаянную попытку оживить чутко застывший жанр многопользовательских шутеров, выпустив в 2007 году кооперативный экшен *Left 4 Dead*. Пессимистам, которые считают, что все это бесполезно, следует как минимум обратить внимание на то, что в основу игры лягут графический движок Source и вторая версия технологичного искусственного интеллекта, разрабо-

танного в недрах Turtle Rock.

Президент Valve Гейб Ньослал, высказывая обязательные по случаю анонса комплименты в адрес игры и разработчиков, договорился до того, что поклонил на Библис: *Left 4 Dead* делается для кооперативных экшенов то же самое, что легендарный *Counter-Strike*

АНОНСЫ

(Turtle Rock, между прочим, принимала активное участие в производстве CS: Condition Zero, CS: Source и Xbox-версии CS) сделала для всего жанра многопользовательских шутеров.

И хочется поверить, да как-то боюсь, хотя первый обнародованный арт внушает надежды. Зомби!



Из-за ограды летит неживое наследие Джорджа Ромера.

Квесты ОПТОМ

Пытаясь усилить свое пока что не слишком заметное присутствие в Северной Америке, австрийский издатель JoWood путем нехитрых манипуляций с ценными бумагами и не без серьезных денежных трат сделал канадскую компанию Dreamcatcher своим подразделением. Пайщики последней получат 23% акций JoWood — пожалуй, такая сделка придется по душе даже самым рьяным сторонникам независимости.

Не стоит забывать и о том, что DreamCatcher помимо блокбастеров вроде *Painkiller* выпускает кучу квестов под лейблом *The Adventure Company*. А зна-

СОБЫТИЯ

чит, отныне JoWood станет одним из ведущих издателей в этом жанре, заодно получив в свое распоряжение толстое портфолио квестовой классики.



Keepsake — одна из последних игр The Adventure Company — выглядит очень даже прилично. Все-таки JoWood повезло.

● Шутер **Gears of War** стал самой быстрораспродаваемой игрой для Xbox 360, всего за две недели разошедшись по миру миллионным тиражом. **Microsoft** заявила, что выпускать игру на PC не собирается — по крайней мере, до выхода **Halo 3**.

Ошеломительная ПОКУПКА

Независимые разработчики всего мира вздохнули в едином завистлимом порыве: компания **Foundation 9**, и без того уже разросшаяся до неприличных размеров, халнула еще одну девелоперскую студию, хотя еще и популярнее месяца не прошло со дня покупки **Shiny Entertainment**.

Не испытывая никакого стеснения в средствах (спасибо за это богатеньким пиноккио из **Francisco Partners**), **Foundation 9** планомерно добивается поставленной цели — стать крупнейшим независимым разработчиком. До недавнего времени под ее крышей жили-зимовали студии **The Collective**, **Backbone Entertainment**, **Pipeworks**, **ImaginEngine**, **Shiny Entertainment** и **Digital Eclipse**, а теперь к этой дружной семье присоединилась мастерица по части игр для карманных

АНОНСЫ



Так выглядит одна из последних игр Amaze — экшен Eragon для PSP.

приставок **Amaze Entertainment**.

Остинско-киркландская студия выпустила на рынок уже более 100 игр — в их числе есть и такие громкие наименования, как **The Lord of the Rings**, **Harry Potter**, **The Chronicles of Narnia**, **Pirates of the Caribbean** и **The Sims**. Кстати, упомянутая чуть ранее **Digital Eclipse** тоже специализируется на проектах для карманных консолей — судя по всему, дальновидные боссы **Foundation 9** не хотят остаться у разбитого корыта, когда потомки DS и PSP окончательно завоюют мир.

АНОНСЫ

Поваренная МЫШЬ

Располневшая на пиксаровских харчах **THQ** (см. игры по мотивам **Cars** и **The Incredibles**) объявила, что и «**Рататуй**» — новый мультфильм знаменитой анимационной студии — не будет обойден вниманием.

Где-то следующим летом на всех достойных в немания платформах (включая, разумеется, PC) объявится аркада под названием **Ratatouille**. Поскольку главным героем мультфильма является грызун-меч-

тающий стать шеф-поваром, игроку придется не только постоянно рвать когти от всевозможных врагов (людей и других голодных тварей), но и упражняться в кулинарном мастерстве.

Разработкой **Ratatouille** занимаются сразу несколько внутренних студий **THQ**, а надзирает за ними **Heavy Iron Studios**, год назад выдавшая на-гора экшен **The Incredibles: Rise of the Underminer**.



Такие неприятности из-за маленького кусочка вкусного сыра...



Возвращение Легенды Корсары



Неделимость в выполнении игровых квестов:
найдите свой путь приключения

Контракты, парусный разбой, мирная торговля:
выберите свой стиль игры

Понес сорванца и участие в масштабных сражениях:
проявите свое имя в веках

Усиленное взаимодействие игроков:
повторите их, или соиграйте с ними онлайн

www.akella.com



© 2006 ООО "Акелла"
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неавторизованное воспроизводство. Игры с доставкой www.akella.com и доставкой по почте. Москва, (495) 241-24-74, info@akella.com Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@akella.com Ростов-на-Дону, (863) 212-78-62, akella@akella.com Екатеринбург, (343) 221-74-64, akella@akella.com Екатеринбург, (343) 221-74-62, akella@akella.com

Текст: www.akella.com E-mail: info@akella.com

Представитель на территории РФ: ООО "Акелла" (ООО "Акелла")
Финанс: ООО "Транс-Навигатор" и Санкт-Петербургу (строительством) государственное предприятие "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефоны: (812) 252-49-65.



Akella



• Японская компания Koel предательским образом лишила PlayStation 3 двух эксклюзивов. Гонка Fatal Inertia и экшен Bladestorm: The Hundred Years' War выйдут еще и на Xbox 360.

Завидуя STEAM

Ассоциация независимых разработчиков IDEA Games, в которую входят студии Bohemia Interactive, Black Element Software и Altar Interactive, пытаются создать свою альтернативу знаменитому сервису Steam. Причины того просты и банальны — господа донесеры не желают делиться деньгами с халугами-издателями, но при этом очень хотят донести свои шедевры до как можно большего количества людей.

Новорожденный сервис получил название Sprocket — желающие могут зайти на сайт www.my-sprocket.com и купить любую из трех доступных на сегодняшний день игр: UFO: Aftermath, UFO: Aftershock и

ИНТЕРЕСНОСТИ



Витрина Sprocket пока что выглядит вот так. Скромно, если не сказать большего.

Shade: Wrath of Angels. Цены вполне либеральные (9,90, 19,90 и 14,90 евро соответственно), хотя товар не первой свежести — самая новая игра датирована 2004 годом.

Впрочем, очень скоро каталог Sprocket должен изрядно пополниться — ожидается появление UFO: Afterlight, Armed Assault и других игр.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Вширь И ВВЫСЬ

Студия Fireglow, как будто мало ей забот по клепанию военных стратегий из серии Sudden Strike, решила, образно выражаясь, увеличить свои полномочия. Как правило, разработчики растут либо вширь, либо ввысь, однако герои этой новости умудрились подстрелить одним выстрелом сразу двух зайцев, а потом еще и приготовить из них вкусное жаркое с морковью.

Обращаясь к конкретике: теперь вместо одной студии конкурентам придется иметь дело сразу с тремя, поскольку на свет появились Fireglow Casual Games и Fireglow Online Games. Одна из них займется играми для Casualов и будет выпускать их под лейблом Plumeboom, а другая, как не-



Так выглядит Sudden Strike 3: Arms for Victory, базирующаяся на новом движке Fireglow.

трудно догадаться, отправится на поиски онлайнного счастья. В разработке уже находится как минимум два проекта: Stranger Online и Sudden Strike Online.

Но и это еще не все. Дабы повысить свои доходы, компания основала еще и издательское подразделение — Fireglow Games Publishing. Распространяться и всячески рекламироваться, между прочим, будут не только внутренние игры, но и проекты сторонних производителей, а в качестве зоны охвата называются Северная Америка и Западная Европа. Главой Fireglow Games Publishing назначен бывший гендиректор CDV Кристоф Сайринг.

Кубок графомана

Маркетологи Warner Bros. прекрасно знают, что лучше нападение — это нападение не только тщательно спланированное, но и, что еще важнее, массивное. До кинорежиссеров «Гарри Поттера и Ордена Феникса» остается что-то около девяти месяцев, и рекламная махина уже начала раскручиваться с укасающей скоростью. 16 ноября состоится интернет-преьера первого постера, 17-го числа на экранах появился тизер фильма, 19-го он просочился в Сеть, ну а 21-го, представляйте себе,

Electronic Arts анонсировала одноименную игру по мотивам. Удивлены? Ах, ну бросьте уже разыгрывать комедию!

Визуальное сходство компьютерно-приставочной версии фильма со своей первоосновой станет еще сильнее, игровых возможностей — значительно больше, а в числе играбельных персонажей окажутся, помимо самого Гарри Поттера, его крестный Сириус Блэк и великий человек Дамблдор. Да, на этом поле тоже никаких сюрпризов.

АНОНСЫ

Впрочем, те фанаты волшебного окаррика, что манируют книгами, предпочтита узнавать все новости из Хогвартса исключительно в кино, наверняка обнаружат для себя много открытий «чуждых» — в процессе написания «Ордена феникса» мадам Роулинг постиг графоманский удар, в результате чего объемы текста превысили все разумные рамки. Утрамбовать всю эту радость в трехчасовой фильм решительно невозможно, а вот игра подойдет для подробных целей как нельзя лучше.

Релиз Harry Potter and the Order of Phoenix минимум на десяти платформах (PC, Wii, PS3, PS2, Xbox 360, PSP, DS и

GBA) состоится в июле 2007 года — за неделю-другую до премьеры фильма.

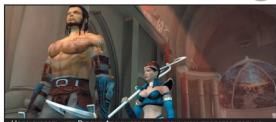


На такую компьютерную Гермину смотреть куда приятнее, чем на ее предшественниц.

Физика для МУЗЫКИ

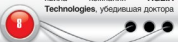
Физическо-ускорительная чува добралась и до игр BioWare — об этом с понитной гордостью заявила компания AGEIA Technologies, убедившая доктора

Музыку интегрировать технологию PhysX в движок Eclipse Engine. Простым игрокам от этого, ясное дело, должно только покориться — теперь владельцы ускорителя AGEIA PhysX могут смело покупать Dragon Age (а также все последующие игры BioWare) и наслаждаться реалистичной физикой сколько влезет.



Надо сказать, что Dragon Age выглядит не слишком представительно. Будем надеяться, что реалистичная физика поправит положение вещей.

ИНТЕРЕСНОСТИ



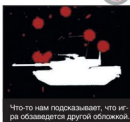
● **Electronic Arts** подтвердила, что в разработке находится новая часть сериала **SimCity**, очередная игра про семью Симпсонов, сиквел консольного шутера **Black** и современная версия легендарной мотогонки **Road Rash**.

Вампиры и ДВУНОГИЕ РОБОТЫ

Жанр околонулевой фантастики — штука тонкая. Иногда не знаешь — то ли восторгаться фантазией автора очередной книги, то ли звонить санитарам, чтобы отвезли болезного на прием к доброму доктору Стравинскому. Вот, к примеру, американский писатель Марк Уокер такого насочинил в своей книге **A Craving for Blood**, что та моментом оказалась среди бестселлеров. А мог бы ведь легко и в дураком попасть.

Действие «**Жажды крови**» происходит в XXIV веке, а среди действующих лиц значатся двуногие военные роботы с пилотами-супергероицами, вампиры-асасины (сверхлюди, обожающие чужую кровь), обычные человеки

АНОНСЫ



«Что-то нам подкашивает, что игра обзаведется другой обложкой.

на танках «Абрамс» и с винтовками M4 наперевес, отставной генерал американской армии (по совместительству — воин-апах) и вампира-рenegатка, сражаются на стороне повстанцев против своих бывших хозяев.

На этот беспредель кинула жадный взгляд компания **Matrix Games**, подумала как следует, да и решила, что без игры по мотивам тут не обойтись. Подробности издатель пока не разглашает, хотя Марк Уокер siamo уверен, что его художества в надежных руках.

АНОНСЫ

Остановка ПО ТРЕБОВАНИЮ

Водители автобусов всего мира в растерянности — очень скоро каждый сопляк, купивший по случаю игру **Bus Driver**, вообразит себя настоящим асом с правами категории D и начнет снабжать уставшего за долгий рабочий день шофера массой бесценных советов. И в самом деле — если в кинофильме «Звонкий полет» злоупотребляющий видеоигрой негр спокойно сажает пассажирский самолет с дыркой в борту, то почему бы не попробовать порулить рейсовым автобусом?

К счастью, разработчики **Bus Driver** попытались сделать в своей игре акцент не на разудалую езду по узким городским улочкам, а на обеспечении максимального пассажирского комфорта — сидящий за баранкой человек обязан не только укладываться в расписание, но и стараться, чтобы в салоне его автобуса звучало поменьше фразочек типа «Не дрова везешь!», «Получись водить!» и иже с ними.

Чтобы игрок не заскучал, добрые ребята из **SCS Software** снабдят **Bus Driver** не только кучей разновидностей понятию како-го транспортного средства, но и несколькими специфическими заданиями: от управления торпедным автобусом до попыток провести баскетбольную команду на стадион соперников. Релиз игры назначен на конец 2006 года.



Автобус еще не остановился, а сзади уже виднеется другая машина. Пассажирам лучше бы поспешить на посадку.

ТАРАР ПРОНЦЫ

QUAZAR
STUDIO© 2006 Quazar Studio
(разработчик)

На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Да-Хэтта заставила поселенцев орбитальных городов покидать насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антарра, к которой вела закрытая миллионами лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Озак.

Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец злвнущейся битве за выживание во вселенной.



www.akella.com



© 2006 ООО «Акелла»
Все авторские права принадлежат издателю Акелла. Все права защищены. Акелла является зарегистрированной компанией в России, СНГ и странах Балтии. Не подлежат передаче. Москва, Ярославский бульвар, дом 14, корпус 2, стр. 10.
Секретариат: (812)222-49-66, info@akella.com
Редакция: (812)222-74-62, akella@akella.com
Новости: (812)222-74-64, akella@akella.com
Бесплатный: 800-202-14-42, akella@mail.ru
Тел. издателя: (812) 46-4812 E-mail: info@akella.com
Подписывайтесь на журнал «Акелла» и журнал «Акелла» в киосках и магазинах.
ООО «Акелла» (Устав) Наименование: ООО «Акелла» (Устав) Юридический адрес: 190000, Санкт-Петербург, ул. Маршала Г. Георгиева, д.37, телефон: (812) 222-49-66.



Акелла



• Ян Ливингстон из Eidos подтвердил, что студия Crystal Dynamics уже работает над новой частью Tomb Raider. Как будто мы без него об этом не знали.

Две элиты

Дэвид Брейбен, один из создателей легендарной игры Elite, в недавнем интервью признался, что планирует порадовать фанатов очередной ее инкарнацией, точнее, сразу двумя — глобальным многопользовательским проектом и одиночной игрой с подкрепой огромного мультиплеера. Сейчас Брейбен работает над красивым консольным экшеном The Outsider, а за возвращение к жизни легенды 80-х как следует возьмется сразу после его релиза.

Несмотря на то, что на свете существует два вполне официальных сиквела Той Самой Игры, Брейбен вряд ли назовет свое новое детище Elite IV. Скорее всего, Frontier Developments вообще избежит от порядкового номера в игре, ориентируясь, как к многопользовательской забаве прикутут вездесущую приставку online.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Обложка первого официального сиквела Elite.

Это, впрочем, не суть важно — куда интереснее узнать, что технологии, использованные при разработке The Outsider, не канут в Лету, а будут активно применяться в обеих «Элитах» — речь идет, надо полагать, в первую очередь о графике. О сроках выхода Elite и Elite Online (названия условные) Дэвид не обмолвился ни единым словом. Тайна!

АНОНСЫ



Под одной КРЫШЕЙ

LucasArts — компания, нажившая миллиарды долларов на космическом наследии Джорджа Лукаса, грозит выпустить в конце года замечательный сборник под названием Star Wars: The Best of PC (официальная цена — \$39,99). Знающие хотя бы в минимальном объеме английский язык уже догадались, что речь идет о лучших (с точки зрения издателя) играх по мотивам «Звездных войн», которые когда-либо появлялись на персоналах.

Долгождано и долгожданно, что среди них будут такие вещи, как стратегия Star Wars: Empire at War, RPG Star Wars: Knights of the Old Republic, тактический шутер Star Wars

Republic Commando, командный шутер Star Wars: Battlefront, шутер Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast и, что любопытно всего, онлайн-новая ролевая игра Star Wars Galaxies с бесплатной двухнедельной подпиской.



Чтобы никому не было обидно, на обложку поместили главных героев почти всех присутствующих в сборнике игр.

АНОНСЫ



Забывать о WW2

Замечательные слухи ходят по земле американской, якобы студия Infinity Ward, отметившая шутером Call of Duty 2: Big Red One, в обстановке полной секретности вает четвертую часть порядком уже поднадоевшего всем нам сериала. То есть кому-то эта новость — как музыка, а мы вот восторгаться погудим. Ну сколько можно, ей-богу!

Сообщают, правда, что Call of Duty 4 будет отличаться от предшественников не только слегка покорочешей графикой, но кое-чем более фундаментальным — Вторую мировую разработчики наконец-то оставят в покое и примутся за современные конфликты. Ох, только бы не Ирак, не Иран и не Северная Корея!

Другое нововведение призвано порадовать тех игроков, которые от скуки изгаляются над врагами, постреливая им в разные части тела. Теперь на голову средне-статистического «фрица» (смело берем это слово в кавычки, ибо вместо него запросом может оказаться араб) будет не три критические точки, а аж целых шестнадцать. То есть каску метким выстрелом можно сбить с головы нынче, а можно и просто заставить ее

слегка повертеться. Плюс, конечно же, задорная стрельба по мякам ушей — куда ж без нее?

Наконец, мультиплеерные возможности обещают расширить вплоть до поддержки 54 игроков на одном поле боя. Обладателям PC, которые нагло кинули разработчиков триквела (игра вышла на Xbox 360, Xbox, PS3, PS2 и Wii, а вскоре еще и на PSP), компания Activision должна приложить усилия свои извинения и поклясться в вечной преданности.



Поскольку скриншот из Call of Duty 4 нет в природе, придется довольствоваться кадрами из третьей части.

АНОНСЫ



Титаническое ПРОДОЛЖЕНИЕ

THQ решила не затягивать с анонсом продолжения Titan Quest и пообещала выпустить в начале следующего года нечто аддоноразное с подзаголовком Immortal Throne («Бессмертный ступень», не иначе). Игроку, вдоль и поперек исхощившему оригинал, ненавязчиво предлагается покинуть болота Средиземноморья и спуститься в глубины ада, дабы потратить 10-15 часов на прохождение новой одиночной кампании.

Еще обещают 30 новых квестов, 20 невиданных доселе монстров, рост «уровневого потолка» до 75, две с половиной сотни свеженьких экземпляров оружия и брони, а также еще одно «мастерство» и увеличение количества классов до восьми штук.

Все, кого заинтересовали эти два абзаца, могут поклониться студии Iron Lore Entertainment в пояс и попросить не останавливаться на одном дополнении.



Выглядит Titan Quest по-прежнему на ура — с этим у игры всегда был полный порядок.

● **Blizzard Entertainment** изменила старой привычке на все вопросы о дате выхода своих игр отвечать «Когда доделаем, тогда и выйдет, лсво вам?» и пообещала зарезервировать **World of Warcraft: The Burning Crusade** уже 16 января.

Шутники В WIKIPEDIA

Основатели популярнейшей веб-энциклопедии **Wikipedia**, чья огромная база знаний (более 1,4 млн англоязычных записей!) практически целиком создана обычными пользователями, были вынуждены временно заморозить странички с информацией о приставках нового поколения **PlayStation 3**, **Wii** и **Xbox 360** в связи с многочисленными актами вандализма.

Дело в том, что сетевые острйки взяли в привычку регистрироваться в **Wikipedia** и по полной отрываться в вышеупомянутых записях: к примеру, на страничке **Wii** беспрестанно появлялись



ИНТЕРЕСНОСТИ

шуточки в адрес названия консоли, да и ее конкурента ставалось от души.

Задно от посягательства вандалов были закрыты странички **Sony**, **Nintendo**, лично **Билла Гейтса** и еще несколько им подобных — по тем же самым причинам. Основателю

Microsoft кто-то подделывал рожки и гитлеровские усы, а всю информацию о компании-производителе **Wii** некий сторонник лаконичности заменил на емкую фразу «**Nintendo Sucks!!!!!!!**» — именно так, с кучей восклицательных знаков.

Когда вышеуказанные топки будут разморожены, сказать сложно. Вероятно, придется ждать до тех пор, пока сетевым идиотам не надост отпачивать свое уникальное чувство юмора. А это может случиться ой как нескоро.

АНОНСЫ

Потому что МЫ БАНДА

Склонность объединяться в большие коллективы просто так из человеческой природы не вытравишь: фантасты пугают нас картинками Будущего, В Котором Преврат Мегакорпорации, а нам все до одного места — не боимся, и все тут!

Небывшая студия **Quantic Dream** и еще 505 других компаний объявили на днях об основании **Европейской федерации разработчиков**

игр (**European Game Developers Federation**) — организации, которая призвана стимулировать рост индустрии в этом регионе и всячески помогать как мелким, так и крупным разработчикам продвигать свои шедевры в массы.

Со временем **EGDF**, разумеется, будет разрастаться и крепнуть — на это, по крайней мере, искренне надеются ее учредители.



Запомним эти людей. Они — верхушка **EGDF**.

Waggon Hill
Curse of the Ancient Circle
ПРОКЛЯТИЕ ДРЕВНЕГО КУРГАНА

Забывте кельтские мифы и жили в густых лесах англоский провинции! Под древним могильником, который местные жители издавна называли **Waggon Hill**, пробудились зловещие и темные силы. Веками мрачные легенды графства Корнуолл ждали своего часа. Тени из смутного прошлого вернулись к жизни — Неведомые, полные злой силы и терзаемые голодом... стоило лишь солнцу, освещающему унылый ландшафт, подняться за горизонт. Перед вами в быстро стужающихся сумерках лежит пустынная дорога, ведущая к старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что **Waggon Hill** — не просто рукотворный холм, украшенный живогипсами каменными глыбами. Постепенно к вам придет понимание того, что не всех могил должны быть касаться лопаты археологов. Но придет слишком поздно.

ОСОБЕННОСТИ

- Роскошно и увлекательно, вызывающее восторг и страх приключение с видом от первого лица
- Пугающе реалистичные звуковые эффекты: стрекотание сверчков, шорох ветвей, хлопающие крылья птиц...
- Логичные, органично вплетенные в сюжет головоломки
- Древние руины **Waggon Hill** воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии
- Все звуки и шум записаны разработчиками в лесах и долинах графства Корнуолл

© 2008 ООО «Акелла». Все права защищены и защищены в соответствии с законодательством Российской Федерации. ООО «Акелла» не несет ответственности за содержание предоставленного. Игры и детали могут отличаться от содержания оригинала. Выход: 08.02.08. 14+ (без подробностей)

Санкт-Петербург: (812) 220-48-65, akella@akella.ru
 Москва: (495) 270-74-65, akella@akella.ru
 Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@akella.ru
 Екатеринбург: (343) 237-54-61, akella@akella.ru
 Челябинск: (351) 262-4612, akella@akella.ru

«Прозрачные» и «Маски» — «Акелла» — официальный сайт компании «Акелла» в Санкт-Петербурге и Новосибирске
 Филиал ООО «Акелла» в Санкт-Петербурге: федеральное государственное учреждение «Акелла», Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, корпус 6 (812) 252-43-43

www.akella.com

М.бигео

COOQ

Акелла



• THQ заявила, что весной-летом 2007 года выпустит симулятор аркадной гокии JuiceD. На посту разработчика, вероятно, останется студия Juice Games.

КИНО

Незаслуженный шанс

30 октября 2006 года следует признать одной из самых примечательных дат в истории экранизации видеоринг, ибо в этот день мировая общественность узнала, что одному сверхпопулярному бренду, оскоминившемуся при выходе на большой экран, судьба авансом выдала пресловутый второй шанс. Такое, согласитесь, случается нечасто — как правило, если какое-нибудь супермартиро, очутившись вдруг в кинотеатрах, вызывает у зрителя один лишь смех сквозь слезы, а у критиков — злорадство и желание отгнать лобовинею, то такой пациент скорее всего помещается в палату для смертельно больных и предается забвению.

Речь идет (если вы еще не догадались) о **Street Fighter**, фильме с безумно причудливой судьбой. Двенадцать лет минуло с его выхода, а поставленный им своеобразный рекорд так до сих пор и не был побит: попробуйте-ка найти еще одну окулившуюся в прокате ифигранизацию, которая, несмотря на все потуги исполнителя главной роли, так и не обзавелась бы сиквелом? Даже **House of the Dead** — и тот разродился продолжением (правда, с новым режиссером и актерами), упрямившим куда-то на домашнее видео, а собравшую в мировом прокате три с половиной (!) миллиона долларов **BloodRayne** великий и ужасный Уэб Болл пообещал ужаселизовать собственноручно. Впрочем, об этом феномене мы еще успеем поговорить, а пока давайте вернемся к нашим стритфайтерам.

Разгадав такого настроенного отношения продюсеров к доказавшему вроде бы свою жизнеспособность бренду состоит в том, что киношная версия легендарного файтинга оказалась на-

столько дрянным произведением, извините, искусства, что свои деньги (что-то около \$105 млн по миру при 35-миллионном бюджете) она собрала исключительно благодаря громким именам первоисточника и тогда еще вполне себе популярного Жан-Клода Ван Дамма. Отсюда и закономерная дилемма: актер, конечно,

и страсть как хотел сняться в сиквеле, да только публика ни о чем подобном даже слышать не желала. Очень надо по второму разу лицевать подобную клоунаду!

Однако люди практичные сокровищами такой ценности, как бренд **Street Fighter**, разражаться не приучены. Именно поэтому компания **Capcom**, давшая жизнь легендарному Гайлу и прочей стрит-братии, объявила о подписании с киношарашкой **Hyde Park Entertainment** договора на производство совершенно нового фильма, который вряд ли будет иметь что-то общее с бастардом 1994 года рождения. Можете даже привлечь к автору этих строк клещу «**Нострадамус чертов**», но только крайне сложно избавиться от ощущения, что название этого как бы сиквела не будет украшено никакими числительными. Какой-нибудь подросток подзаголовок или дуршное словечко вроде **Turbo** вполне сойдет в качестве замены.

О сюжете известно мало — практически ничего, если уж начистоту. В главных героинях, правда, будет ходить популярная китайская дамочка по имени Чун-Ли, что уже внушает определенные надежды — скорее всего, никаких ван-даммов даже поблизости не окажется. Да и ужасную Минг-На мы на экране больше не увидим — старовата для ведущей роли. Сценарий для нового **Street Fighter** между тем пишет некто Джастин Маркс, который за всю свою карьеру так и не отделился ничем достойным — выделить можно лишь работу

над экранизацией мультфильма **Voltron**, которая выйдет в 2006 году. Тогда же, кстати, весь честный мир увидит и похождения Чун-Ли, будь они неладны.

Над новой ифканризацией одного кошмарного фильма работает и всемирно известный клоун-боксер Уэб Болл. Да, **BloodRayne** с треском провалилась в прокате и

вроде бы не блистала на видеоносителях, однако сиквелу все-таки дали зеленый свет — правда, почему-то сменив не режиссера, а исполнительницу главной роли, хотя любой вменяемый человек скажет вам, что следовательно сделать наоборот.

Итак, отныне дамочку с дурным характером по имени Рейн будет играть вовсе не Кристлана Локен (чья актерская карьера, успешно начавшаяся с **«Терминатор-3»**, довольно быстро авала в коматозное состояние), а Натассия Малте — ее вы могли видеть в **«Электре»** и экранизации **Dead or Alive**.

Натассия, по большому счету, тоже та еще актрисулька — в кино аж с 1998 года, однако ничем так толком и не прославилась. А соглашась на съемки в **BloodRayne 2: Deliverance** (да, такой вот у фильма подзаголовок) следует использовать либо как жест отчаяния, либо как признание в полной неразборчивости.

Комедийность момента, однако, вовсе даже не в этом. Если вы еще не в курсе, что герр Болл собрался делать спагетти-вестерн, то имейте в виду: немцу обожает фильмы Серджио Леоне и мечтает пойти по его стопам, привнес в жанр некую изюминку — вампирскую, надо полагать. Хотя, с другой стороны, какой уж тут смех? Сценарий пишут безвестные Кристофер Дональдсон и Нил Зверь, в режиссерском кресле сидит сами знаете кто, ведущая актриса патологически не умеет играть... Спрашивается: кто вообще решил, что выход **«Бладрейн-2»** — хорошая идея?



Иногда Чун-Ли выглядит такой красоткой. Жаль, что именно иногда.



По внешности Натассия на роль Рейн вполне подходит. Что до актерских данных, то кому они нужны в фильмах Уэб Болла?



Постер Castlevania соответствует всем ожиданиям. Мрачный замок, знакомый логотип, дурацкий слоган и обязательное упоминание о предыдущих достижениях режиссера.

Хотя вопрос, наверное, следует ставить так: что за драг-лорды, оружейные бароны и болотогрозцы выделили Уэб Боллу деньги на съемки фильма, дабы трескучий провал — дело абсолютно решенное? И куда, в конце концов, смотрит Интернет?

А между тем некто Пол Андерсон, успешно зафуболивший в киноиндустрию два с половиной игровых бренда (**Motor City**, **Resident Evil** и давшие все-таки утнем **Alien(s)** vs. **Predator**), уже толкает руки в предвкушении начала праведных трудов над экранизацией **Castlevania**. Своей новый фильм Пол предпочитает любовно называть не иначе как **Dracula Begins** — этот идиотский, но якобы отражающий суть проекта слоган даже был вынесен на тизер-постер, засветившийся на прошедшем недавно американском микроне.

Сценарий пишет сам Пол, жаждущий рассказать зрителю легенду о граде Дракуле: действие фильма будет разворачиваться преимущественно в XV веке, но будет то и дело прыгать туда-сюда по временной шкале. Противостоящая первому вампиру семья Бельмонтов, конечно же, нигуда не денется — ее представители будут воевать с великим кровососом и его приспешниками всю дорогу, не забывая изредка (а то и вовсе даже часто) помалкивать знаменитым хлыстом. Ответственные люди утверждают, что **Castlevania** может стать большим франчайзом вроде **«Блайда»** или **«Другого мира»**, — пожелание, конечно, заманчивое, если побзбать о позорном **«Блайде: Тронце»** и

● Microsoft пафосно объявила о намерении сочетать свой новый мультимедийный плеер Zune узлами Wi-Fi как с PC, так и с Xbox 360. Zune, как известно, должен составить конкуренцию популярному семейству iPod производства Apple.

довольно средним «Другим ире: Эволюция».

Что еще вам надо знать о Castlevania? Пожалуй, следующее: проект подхватили известная компания Universal Pictures, которая посредством своего лейбла Rogue Pictures займется прокатом в США, Англии, Испании и германоязычных странах; Crystal Sky Entertainment охватит весь остальной мир; бюджет картины застыл где-то на отметке \$50 млн. В свое время Андерсон снял «Чужого против Хищника» всего за \$60 млн, так что ситуация из разряда «Ой, как мало денег, давайте делать паршивые спецэффекты» возникнуть вроде бы не должно. Сейчас режиссер вместе со своим партнером Джереми Болтом рискуют по Венгрии и Румынии, подыскивая достойные локации для съемок, а интерес замка Дракулы уже решили построить в Будапеште. Работа над фильмом начнется весной 2007 года.

Ну а закончим на грустной ноте. Серьезные Неприятности с Halo, о которых мы писали в прошлом номере, эволюционировали в Большие Проблемы (см. там же постскриптум) — потеря сразу двух протачков, Microsoft и Питер Джексон сотарики подергались немного, достойной замены 20th Century Fox и Universal Pictures не нашли, да и объявили, что проект экранизации одной из самых по-

пулярных игр современности временно замораживается.

Причина проста — отсутствие достойного финансирования, хотя не совсем понятно, почему эту ношу не может взять на себя голубятенская Microsoft. Правда, даже если бы режиссеру Нилу Бломкэму вдруг вынули да положили на стол необходимые \$128 млн, это не решило бы всех сложностей. Как ни крути, фильму позарез нужен грамотный и опытный протачик, причем такой, чтобы знал толк в рекламных кампаниях и умел завораживать на своих лентах девятизначные суммы.

Сомнений нет, энтузиасты-экспериментаторы вроде Lions Gate Films или The Weinstein Co. навряд ли согласились бы на любые условия, предложенные Microsoft, да только такое предложение вряд ли когда-либо прозвучит. Проекту уровня Halo нужен дистрибьютор вроде New Line Cinema, Warner Bros. или хотя бы Buena Vista — не исключено, кстати, что с представителями этих компаний господин Джексон сейчас как раз и пыляется договориться. А пока гарантий нет, не будет и никакого производства — Microsoft пообещала фанатам идеальную экранизацию и клеветает, что от своего обещания откажется не намерена. Даже если на его исполнение придется потратить многие годы, чего, будем надеяться, все же не случится.



Битва на Курской Дуге — кульминация Великой Отечественной Войны, апофеоз самоотверженного героизма и кровопролитной жестокости. Нацисты проигрывают на ключевом, Восточном, направлении: в Сталинграде повержена армия генерала Паулюса. Силы Красной Армии воздушно-штурмово атакует: немцы бегут от Москвы. Коса нашла на камень и выскочка изюру грандиозного пожара. Ещё никогда стратегия в реальном времени не была так филигранно точна и послушна исторической правде. Продаваемая игровая механика допускает использование всего богатства реальных стратегий и тактик на стороне СССР и фашистской Германии.

ВЕНЕЦ ЭВОЛЮЦИИ СЕРИАЛА «БЛИЦКРИГ» ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНТЕЛЕЙ ЖАНРА!

© 2006 Nival Interactive, © 2006 N-Game Studio

АНОНСЫ



Война в Африке

Всего два номера назад, рассказывая о военной стратегии «Великие битвы: Курская дуга» (тогда она еще называлась «Битва за Курск»), мы вслух подумали, что игра с подобными названиями можно «понавзлукать хоть миллион, никто и слова плохого не скажет!». Как в воду глядели: хотя «Курская дуга» появится на прилавках лишь во второй половине декабря, «Акелла» уже анонсировала новую блицкригоподобную стратегию — «Великие битвы: Битва за Тобрук».

Для тех, кто не в теме, следует пояснить — события этой конкретной игры разворачиваются в Северной Африке, а повоевать придется, к примеру, в Тобруке, захваченном немцами в начале африканской кампании (1941

год), и Эль-Аламейне, где храбрый британский полководец Бернгард Монтгомери годом спустя наголову разбил своего противника.

Разумеется, сыграть разрешат и за вермахт, и за союзников. Всего ожидается 24 миссии — по дюжине за каждую воюющую сторону. «Исторически достоверные образцы техники, артиллерии и авиации»™ разработчики насчитали более двухсот, а количество карт в многопользовательском режиме увеличили на целый десяток. Кстати, разработкой «Битвы за Тобрук» (релиз — в феврале 2007-го) занимается уже не N-Game Studios (что вполне объяснимо — парни застряли в Курске), а студия Arise, в свое время вышедшая на-гора «Блицкриг 2: Возмездие».



ПАРАМЕТРЫ ОРУЖИЯ И ТЕХНИКИ СООТВЕТСТВУЮТ РЕАЛЬНОМУ ПРОТОТИПАМ ПРОТИВНОГО

НОВАЯ СИСТЕМА ПОДДЕРЖКИ ПРИНОСИТ РЕАЛИЗМ В ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

ИЗВЕСТНЫЕ И РЕДКИЕ ОБРАЗЦЫ ТЕХНИКИ: FLA И MFRANZER II FLA МХКО, STUK MPRANZER II BISON...

РАСПОЛОЖЕНИЕ ОБЪЕКТОВ И ОБОРОНЫХ УКРЕПЛЕНИЙ ВОСПРОИЗВЕДЕНО ВО ИСТОРИЧЕСКИХ ДОКУМЕНТАХ

120 РАЗНООБРАЗНЫХ ВЕХМОВ И БРОНЕТЕХНИКИ

ПРОРАБОТАННЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ

www.akella.com



© 2006 ООО "Акелла"
Все авторские и исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется. Матри с доставкой: www.akella.com
Оформить заказ: Москва: (495) 622-44-74, e-mail: info@akella.com
Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, e-mail: info@akella.com
Рязань: (4912) 30-18-42, e-mail: info@akella.com
Новосибирск: (383) 221-74-64, e-mail: info@akella.com
Екатеринбург: (343) 221-34-42, e-mail: info@akella.com
Тек. поддержка: (800) 26-89-12, e-mail: support@akella.com

Представитель на территории «Великие битвы» — Санкт-Петербург (сублицензионное подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, телефоны: (812) 252-49-65.



Акелла



ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывается, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
12 января 2007	Arthur and the Minimoys	Atari / Etranges Libellules	Аркада по мотивам полуфильма-полнометражного фильма Люка Бессона.	65%
16 января 2007	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard Entertainment	Долгожданное дополнение к самой популярной MMORPG на свете.	90%
23 января 2007	Europa Universalis III	Paradox Interactive	Третья часть торгово-военно-исследовательско-дипломатической стратегии.	90%
23 января 2007	Tortuga: Two Treasures	CDV / Ascaron	Очередной приключенческий экшен на пиратскую тематику.	70%
23 января 2007	Heart of Empire: Rome	Paradox Interactive / Deer Red Games	Древнеримская стратегия вприкуску с гладиаторскими боями и гонками на колесницах.	80%
23 января 2007	Limbo of the Lost	G2 Games / Majestic Studios	Мистический квест, действие которого разворачивается большей частью под землей.	65%
26 января 2007	Sabotage	dtp Entertainment / Replay Studios	Шутер с очаровательной французской-партизанкой из Сопротивления в главной роли. Время действия - 1940 год.	70%
26 января 2007	Charlotte's Web	SEGA / Backbone Entertainment	Традиционная аркада по мотивам фильма. В главных ролях - поросенок Уилбур или крыса Темплтон.	70%
6 февраля 2007	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher / Metamorf Studios	Космическая RTS с ролевыми элементами и кораблями, умеющими менять форму.	80%
1 квартал 2007	Seven Kingdoms: Conquest	CDV / Infinite Interactive	Демоны сражаются с людьми на протяжении 6000 лет, игрок принимает в драке самое активное участие.	80%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кинофильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера/Премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер/Ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Resident Evil: Extinction (Обитель зла: Вымирание)	21 сентября 2007 / -	Серия Resident Evil	Рассел Малкхи / Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	75%
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest (Чужой против Хищника: Выживание сильнейшего)	21 декабря 2007 / 20 декабря 2007	Серия Aliens vs. Predator	Трег Страус, Колин Страус / Рейко Айлесворт, Стивен Паскаль	80%
Castlevania	2007 / -	Серия Castlevania	Пол Андерсон	85%
Driver	2007 / -	Серия Driver	Роджер Зверри	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007 / -	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон, Маркус Фишер	70%
Hitman	2007 / -	Серия Hitman	- / Вен Дизель	90%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (Во имя короля)	2007 / -	Серия Dungeon Siege	Уэв Болл / Джейсон Стейтэм, Рай Лютта, Джон Рис-Дэвис	увеболл
BloodRayne 2: Deliverance (Бладрайн-2: Освобождение)	2008 / -	Серия BloodRayne	Уэв Болл / Наталия Мальте	увеболл

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера старались и печатать и в 95% вероятности появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 - Rise of the Witch-King	Electronic Arts / EA Los Angeles	Дополнение к сиквелу игровой версии экранизации культовой книжной трилогии. Ах да, по жанру — RTS, если это кого-то еще интересует.	80%
Forge of Freedom: The American Civil War 1861-1865	Matrix Games / Western Civilization Software	Варгейм об американской гражданской войне на движке Crown of Glory.	55%
Air Assault Task Force	Shrapnel Games / ProSIM Company	Симулятор командира вертолетной эскадрильи.	80%
Ил-2: Штурмовик: 1946	1C / 1C: Maddox Games и RRG Studios	Очередной аддон к нестароющему авиасимулятору.	70%

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

● Sony выпустила прошивку версии 3.0 для PSP. Теперь владельцы этой консоли смогут пользоваться онлайн-сервисом PlayStation Network, скачивать-запускать игры для PS One и так далее.



● Компания Electronic Arts посещала выступить в фан-контенте 2009 году по есть в районе весны 2008-го — весны 2009-го) игры The Sims 3.

● Не прошло и декады, как Valve наконец-то добилась в Steam поддержку электронной платонской системы PayPal. К счастью, система эта с недавних пор представлена и в России.

МАНИЯ

А Н О Н С Ы



Пятнадцать ЧЕЛОВЕК НА АДДОН

Простое человеческое желание сыграть на узнаваемом названии всегда было свойственно как отечественным, так и западным компаниям. За примерами отправляться в далекие страны вовсе необязательно — вот, пожалуйста, в марте 2007 года «Акелла» выпустил дополнение к «Корсарам 3», которое уже получило подзаголовок «Сундук мертвеца». Спору нет, словосочетание очень раскоше-

и за бренд считается никак не может, однако если уж нечестно: найдется ли в матушке-России хоть один человек, который, завидев игру про бумажников и урзев знакомые слова, не подумает в ту же секунду о «Пиратах Карибского моря»?

Стоит, впрочем, сказать издалека спасибо хотя бы уже за то, что главный герой аддона по имени Лоренс Балтроп волею сюжета не оказывается всего лишь «огь-

явленным негодяем и хитрецом с манерами аристократа и черной душой без единого прозвонка добродетельности». Сгинувший (на время, конечно) в насти кракена капитан Джек Воробей столь брутальной характеристикой похвастаться не мог, хотя к сивкалу стал куда сильнее походить на настоящего подонка-пирата, пусть даже бесконечно объясняемого. Что до Лоренса, то этот типчик кулеется в лучах славы и ненависти со стороны врагов и завистников, а пресс-релиз обещает нам волну гнусных предательств и кровавых сражений. Кажется, будет весело.

При этом главных героев «Корсаров 3» — Блейза и Беатрис — никто за борт выбрасы-

вать не собирается. Несмотря на то, что «Сундук мертвеца» получил статус standalone-дополнения, происхождения этой парочки обоснованы новыми квестами и подробностями. А о Балтропе вообще отдельный разговор — его ждет не только уйма побочных квестов, но и два ответвления сюжета — истории о торговцах и собственно пиратах.

Еще все без исключения главные герои повысят свое мастерство рукопашного боя (что должно сильно разнообразить сражения) и смогут посетить десяток новых локаций, расположившихся, ясное дело, где-то в районе Карибского архипелага. Но это уже так, мелочи.

И Н Т Е Р Е С Н О С Т И



Маньяк из Тесто



Итагаки-сан курит крепкие сигареты и любит выжить. А еще он роскошно одевается и постоянно носит черные очки.

Известный извращенец Томонобу Итагаки, умудрившийся всего за несколько лет превратить **Dead or Alive**, обычный клон **Virtua Fighter**, в популярнейший сериал (его фанатам уже до лампочки игровые подробности — главное, чтобы девушки были покрашены и подгуристее), альянса в самый настоящий скандал, связанный,

разумеется, с обвинениями в сексуальных домогательствах.

Бывшая сотрудница Тесто рассказала об Итагаки-сане страшное: якобы как-то раз они вдвоем развлекались по домам и сели в одно такси, потому что было по пути. Не успев залезть в машину, озлобленный геймдизайнер начал всячески приставать к своей подчиненной: страстно целовать («Он засунул мне язык прямо в рот!») и производить другие недостойные потомкам самураев телодвижения. По выходу из такси домогательства не прекратились, да и на работе Томонобу не оставал от своей жертвы — несколько раз загоралась с ней в конференц-зале и принималась за старое. Даже на выставке E3 2005 этот развратник умирался где-то уединиться с дамочкой и опять приручал ее к чему-то жутко постыдному.

Впервые посягательства со стороны Томонобу девушка испытала на себе в сентябре 2003 года, однако в суд решила подать лишь сейчас. За это время она якобы неоднократно обращалась к руководству компании, однако ей настоятельно советовали разобраться с ситуацией самостоятельно. И лишь недавно просьбы возымели успех — якобы по наущению жертвы Итагаки-сан покинул свою руководящую позицию и оказался как бы обычным сотрудником Тесто. Правда, его обязательства и привилегии остались прежними, так что подобный карьерный скачок даже поименованием назвать сложно.

В сухом остатке получается вот что: девушка требует возмещения морального ущерба в размере 10 млн иен (это примерно \$85 тыс.). Итагаки-сан отрицает факт сексуальных домогательств и утверждает, что поцелуй, конечно, был, но сугубо по обоюдному согла-

сию. Ну а руководство Тесто, дабы не оставаться в стороне, возмущается, что этот случай освещается прессой как-то однобоко.

Мы же, в свою очередь, сдержанно удивимся, что история с «насыланием» из Тесто-всплывла akurat к выходу **Dead or Alive Xtreme 2**. Скажете, что все это слегка смахивает на рекламный ход — все равно что промолчать. Правда, засудить Итагаки пытаются вроде бы по-настоящему, так что если это все-таки пиар сериала **Dead or Alive**, то пиар очень рискованный.

Ах да, и вдогонку: на днях наш сексуальный маньяк официально анонсировал пятую часть своего бесконечного фантинг-сериала, сообщив о его Xbox 360-эксклюзивности и намекая, что из игры заодно могут исчезнуть бои двое на двое. Похоже, проблемы с законом Томонобу решительно не волнуют.

А Н О Н С Ы



Железяка

Четыре долгих месяца потребовалось компаниям **Marvel** и **SEGA**, чтобы перестать говорить из себя великих конспираторов и публично признать, что вместо **Activision** игры по мотивам фильма и комиксов **Iron Man** будет делать родительница супер-ежика Соника и космической реперши Уолфа.

Напомним историю вопроса:

с начала 2003 года **Activision** подписала с **Marvel** семилетний контракт на создание и распространение игр, базирующихся на франчайзингах **X-Men**, **Spider-Man**, **Fantastic Four** и **Iron Man**, однако в июле 2006-го включила заднюю передачу, по непонятным причинам отказавшись от «Железного человека». И это несмотря на то, что до премьеры одноименного фильма Джона Фавро оставалось менее двух лет! Вероятно, многоопыт-

ный издатель не верит в силы **Marvel**, которая планирует заняться прокатом картины самостоятельно, дабы не делиться прибылями с халхлебниками вроде **20th Century Fox**.

Что ж, теперь карт-бланш выдан **SEGA**, и уж эта компания постарается выжать из ситуации максимум выгоды. Причем не исключено, что первая игра появится раньше фильма — ведь условия сделки позволяло не оглядываться на киносценарий и

задействованных в «Железного человека» актеров (в частности, на Роберта Дауни-младшего).

Список платформ, которые будут охвачены разработками, общественности пока не предьявлен, однако нет причин сомневаться, что среди них будет **PlayStation 3**, **Xbox 360** и **PC**. Кстати, одним лишь **Iron Man** дружба **SEGA** и **Marvel** не ограничится — обе стороны выразили заинтересованность в дальнейшем сотрудничестве.

ГЛОБМАНИЯ

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из новинок игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В каталоге каталог DVD имеет альтернативную оболочку в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, значит или видео не работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите выдать это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу gamezeta@igromania.ru

Подобности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мэнии» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никогда не пропадают, а переносятся на ближайший номер.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD.

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыка в обложке и т.д.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских энтомологических клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — крупнейшая база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).



Советы и рекомендации по поиску модификации DVD шлите по адресу DVDMANIA@IGROMANIA.RU

ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

Снова как-то неожиданно наступил Новый год. Праздничное настроение, Впрочем, немного портится, когда начинаешь задумываться о том, что интересного принес нам минувший 2006-й. И если консоли, что называются, жгли не по-детски, то вот наш любимый РС каким-то образом угодил чуть ли не в аутсайдеры. Жутковато, конечно, но этом году, по сути, не появилось ни одного проекта, который можно было бы безоговорочно назвать игрой года. Многоуважаемые разработчики отчего-то ударились в самокопирование, производство аддонов и окончательно перестали проводить аддуктивный бета-тест игр, из-за чего на наши головы рухнули вроде как крупнокалиберные хиты, но с таким количеством ошибок и багов, что хоть волком вой.

О том, что творилось в отечественной индустрии, лучше и не вспоминать. Обидно, но наши издатели вывалили на прилавки столько откровенного шлака, что даже за страну как-то стыдно становится.

Между тем наш журнал, как и раньше, продолжил наливать мускулами. Именно в 2006 году свершилось событие почти межведомственного масштаба — «Игромания» стала комплектоваться двумя дублированными DVD. Это дало нам возможность расширить главные направления диска, такие как «Игровая зона», «ДемоБлок», «Патчи». Кроме того, стартовали новые рубрики — видеоролики по игровостроению и обновленная рубрика «Киберспорт».

Нынешний DVD мы постарались сделать как можно более праздничным. Впрочем, нас ждет зимняя подборка карт для нестаряющегося Unreal Tournament 2004. Во-вторых, чтобы ваши симы не засучились, наш главный Дед Мороз Андрей Калинин

приготовил пухлую подборку для The Sims 2, куда вошли исключительно праздничные наряды, новгородные украшения и прочие веселые вещи. Также не останутся обделенными поклонники Half-Life 2, TrackMania Nations и Operation Flashpoint. Каждая подборка под завязку набита праздничными сюрпризами. Кроме того, обязательно загляните в рубрику «Игровой десктоп», ибо там вас ждет ворох обоев для рабочего стола, темы для Windows и скины для Winamp строго новогодней тематики.

В «Темах DVD» приглянется сразу три модификации. Первая — UEFA Champions League — для всех поклонников виртуального футбола и игры Pro Evolution Soccer 5. Мод добавляет в игру чемпионат Европы с десятками клубов, сотнями игроков и стадионов.

Для поклонников нестаряющейся Civilization 4 у нас припасена модификация Fall from Heaven 2, которая превращает привычный мир «Цивилизации» в самую настоящую сказку. Теперь в жестокой схватке сойдутся эльфы, орки, тролли, грифоны и так далее. Десятки новых юнитов, построек и чудес света прилагаются.

Ну и наконец, обратите внимание на модификацию Blitzkrieg 2: The Finest Hours для Command & Conquer: Generals. Снова Вторая мировая, снова «тигры» и T-34, снова бравые отцы-командиры. Вторая мировая, конечно, уже надоеда до зубной боли, однако ознакомиться с модом стоит, ибо сделан он на удивление качественно.

На этом все. Увидимся в 2007 году, так что, дорогие читатели, с Новым годом и всего-всего самого хорошего!

СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
stepan@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «КОДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок» и «Руководства и прохождения».

№2: «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игровой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железные софты» и «Читательские рассказы».

№3: «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интервью», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семён Чечулин**
Руководитель андеррайтинга: **Антон Лягушкин**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Овсинникова** и **Денис Валев**
Дизайн обложки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Романов**, **Семён Чечулин**, **Владимир Кушнин**, **Александр Цыпанков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Андрей Александров**, **Алексей Макаренко**, **Игорь Варнацкий**, **Николай Галасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: CPU 200 MHz, 256 Mb RAM, современный DVD-привод, Windows 98, DirectX 8.0.

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD нажмите по адресу ddl@igromania.ru или позвоните по тел. (495) 231-2384

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Warcraft III: The Frozen Throne: Возращение Нер-Зула

Мод «Возращение Нер-Зула» продолжает сюжет Warcraft III: The Frozen Throne. В финальной битве с Архимондом люди, орки и ночные эльфы понесли серьезные потери, и это дало Нер-Зулу прекрасную возможность воплотить в жизнь свои коварные планы.

Действие развивается вокруг событий, после которых Артес вернулся в Калимдор. По Калимдору темный принц скитался в поисках утерянной некогда магической книги, обладающей, согласно легенде, возможностью возродить Нер-Зула из ледяной темницы. С помощью магии Артес узнает, где приблизительно находится магический филиант, и отправляется на его поиски. Ну а вам предстоит помочь королевле отыскать артефакт. По ходу дела Артес встретит Иллидана, за бутылочкой хмельной амброзии уговорит его уничтожить Тихондриуса и только после этого продолжит поиски...

Кампания сделана на профессиональном уровне, не хуже, чем оригинал от Blizzard. Грамотный дизайн, красивые ролики, отличное использование скриптов. Настоятельно рекомендуем «Возращение Нер-Зула» всем поклонникам вселенной Warcraft.



Таинственная пещера хранит немало артефактов, в том числе и волшебную книгу.



Портал в королевство демонов необычайно красив. Подумать странно, сколько рыцарей растопило с жизнью, пройдя через него.

The Elder Scrolls 4: Oblivion: Фанатики девяти

Среди множества модов для TES 4: Oblivion, к сожалению, не так много работ, способных сравниться по качеству с оригиналом. «Фанатики девяти» — редкое исключение.

Сюжет довольно оригинальный, хотя начало ничего необычного не предвещает. Бедная служанка просит главного героя расследовать исчезновение своих хозяев. Казалось бы, ну пропали и пропали, чего здесь такого? Однако очень быстро выясняется, что не все так просто. Оказывается, в таинственном деле замешана «Церковь девяти», которая всеми доступными ей способами (зачастую далеко не законными) подавляет небольшую группу верующих в единого бога.

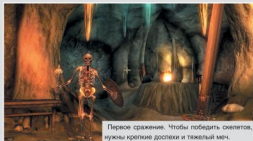
Казалось бы, все ясно: коварные узурпаторы хотят уничтожить оплот истинной веры и святая обязанность главного героя — покарать нечестивцев. Но не все так просто. Интриги, тайные заговоры, загадки на каждом шагу. Очень быстро вы начнете понимать, что... ничего не понимаете. А значит, не стоит рубить сплеча, надо во всем разобраться и только потом вершить правосудие.

Кстати, раскроем маленькую тайну — концовок у игры несколько, каждая из них очень оригинальна. Чтобы разобраться во всех хитросплетениях сюжета, придется пройти дополнение несколько раз. Впрочем, занятие это настолько увлекательное, что скучать не придется. Повторяющиеся моменты в каждой сюжетной ветке совсем немного.

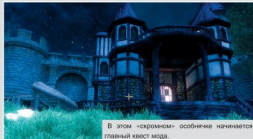
Помимо большого количества сложных квестов, здесь есть собор в Чейднале и возможность пожить в собственном особняке с видом на реку. Кроме чисто эстетической функции, дом играет роль штаб-квартиры, где можно хранить найденные предметы и копять историю перед очередным поворотом детективной истории. По окончании главного квеста дом полностью переходит в ваше владение.

Все противники и NPC детально проработаны. Гоблины в обширных подземельях, фанатики на поверхности, нежить на заброшенных кладбищах, призрачные проводники, члены тайного общества, приверженцы культа древних религий, шпионы...

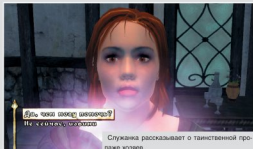
Несмотря на то что в моде практически нет новой графики (используются оригинальные игровые модели), это совершенно не портит общего впечатления, ибо геймплей затягивает с первых минут и не отпускает до самого конца игры.



Первое сражение. Чтобы победить скелетов, нужны крепкие доспехи и тяжелый меч.



В этом «скромном» особняке начинается главный квест мода.



Служанка рассказывает о таинственной гибели хозяев.



ИГРОВАЯ ЗОНА

● МОДИФИКАЦИИ ● КАМПАНИИ ● КАРТЫ ● СКИНЫ
● МОДЕЛИ ● ПРОГРАММЫ ● СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Heroes of Might and Magic 5

Что: 12 карт

Где брать: Игровая зона 1



Карта «Приречье»

Двенадцать различных карт. Самая лучшая из них — «Приречье». Сюжет повествует о сражении между людьми и эльфами за мост Сломанных Стрел — единственный торговый путь в землях Ироллана и Барона Дрекселя (главные герои истории).

Остальные карты:

- **Fury of the Elements**
- **Giant War**
- **Legacy of Sinker**
- **Old Lich Terra**
- **Playground of the Gods**
- **The Inevitable**
- **Борьба за город**
- **Мыс драконов**
- **Остров драконов**
- **Смертельный вызов**
- **Собачий денки**

№2. Company of Heroes

Что: 1 модификация, 8 карт

Где брать: Игровая зона 1



Модификация Kyrens Mod of Doom

Модификация: ● **Kyrens Mod of Doom** — новая техника для союзников и нацистов, а также папка свежих карт.

Карты:

- **Alsace Sector**
- **4p into the Beach**
- **Battle Axe**
- **St. Helene**
- **Operation Cold River**
- **River Flats**
- **Tweaks**
- **Op**
- **Way Hell**

№3. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 20 плагинов

Где брать: Игровая зона 1

Плагин Snow Dragon Temple добавляет в Сиродилл величественное



Плагин Snow Dragon Temple

военное поместье, куда вы можете поселить своего персонажа. Кроме собственно спальни, вас ждет кузница, где можно выковать новые мечи, магическая комната, в которой хранятся свитки заклинаний, а также тренировочный зал.

Другие плагины:

- **Jumpers Snowy House** — дом на снежном склоне.
- **Kire Black Leather** — черное кожаное облундирование.
- **Pumpkin Bomb** — бомба в виде тыква.
- **Samurai** — набор оружия и доспехов самураев.
- **Sauron Armor** — броня Саурона.
- **Beauty Orc Heads** — улучшенные текстуры орков.
- **Fort Ferrion** — форт, заселенный монстрами.
- **Idahos Beautiful Races** — обновленные раскраски для всех рас.
- **Weapons of the Fallen Heroes** — квест, за выполнение которого дают оружие героев книги «Властелин Колец».
- **Ridable Clannfear** — возможность прокатиться на монстре «Ужас клана».
- **Role Playing Character** — альтернативная схема генерации персонажа.

№4. The Movies

Что: 6 актеров, 6 декораций, 1 костюм

Где брать: Игровая зона 1



Декорации APC

Актеры: ● **AiIG** — комик Али-Джи. ● **Bruce Campbell** — Брюс Кампбелл.

● **Harrison Ford** — Харрисон Форд. ● **Jackson** — Майкл Джексон. ● **Lui De Fines** — Луи де Финес. ● **Travolta** — Джон Траволта.

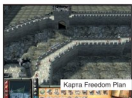
Декорации: ● **Antarctic** — полярный край. ● **APC** — американский БТР. ● **Church** — здание церкви.

- **Krest** — настенный крест.
- **Lom** — модель лома.
- **Resident Dog** — адские псы из фильма Resident Evil. Костюмы
- **Heroes** — разные герои компьютерных игр.

№5 Stronghold 2

Что: 15 сценариев

Где брать: Игровая зона 1



Карта Freedom Plan

Военные сценарии:

- **Aedile Ordeal** — пробейтесь к замку через небольшую равнину, занятую противником.
- **Aedile Thermopylae** — защитите свои земли от превосходящих сил противника.
- **Asalto Rokero** — захват замка.
- **Forgotten World** — война за свободу страны.
- **Freedom Plan** — освободите крестьян, позиционных коварными лордами.
- **Infiltration** — штурм вражеской цитадели.
- **Mutany on the Bounty** — битва на райском острове.
- **Ring of Brognar** — управляя всего одним бойцом, пересеките каньон, избежав вражеских засад.
- **Swampland** — сражение четырех герцогов.
- Схватка за корону: ● **Centre Montain** — развитие замка и последующее сражение с напряжением.
- **Desert Domination** — возглавьте крестовый поход против мусульман.
- **Lord Highcastle** — оборона замка на холме.

№6. Civilization 4: Warlords

Что: 4 модификации,

2 сценария, 3 карты

Где брать: Игровая зона 1



Модификация Atlantic

Лучшая модификация поддержки — **Atlantic**. Она изменяет

религии и улучшает баланс строков. Кроме того, вам доступен отличный сценарий, где можно провести грандиозное сражение в Атлантическом океане. Заметим, что все страны уже развиты, располагают множеством городов, готовой инфраструктурой и небольшими армиями. Так что можно сразу окунуться в битву.

Другие модификации:

- **Hunnic Empire**
- **Khmer Empire**
- **Romania**
- **CEEurope**
- **Map of Poland**
- **Titan v.1**
- Два сценария: ● **FFH2 Thonnas pt1 glacial** ● **The Five Isles**

№7. Pro Evolution Soccer 6

Что: 5 модификаций, 3 стадиона,

5 программ

Где брать: Игровая зона 1

Пять модификаций:

- **Balls Pack** — дюжина разных мячей.

новости по ИГРОВАЯ ЗОНА SMS

Не так давно «Игромания» — первым среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов. Это стало возможным благодаря началу сотрудничества с компанией «Тема» — первым в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Сейчас рассылки уже доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор представлены три различные рассылки:

- **Игромания: Игры**
 - **Игромания: Железо**
 - **Игромания: Рецензии**
- Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».



Итоги конкурса от компании Sapphire



Модификация Crazy Balls

- **Crazy Balls** — шуточный праздничный мод, заменяющий мячи арбузами и шарами для боулинга.

- **No Radar** — убирает с экрана радар.

- **Title Screens Patch** — десктоп загрузочных экранов.

- **Watson's Option File 4** — реальные названия команд и имена игроков.

Стадионы:

- Anfield Road
- Olimpico Roma
- Veltnis Arena

Программы:

- DKZ Studio 0.91
- GDB Manager 6.1
- Kit Server 6.2.0
- PES Fan Editor 6.0.1
- Stadium Converter

№8. FlatOut 2

Что: 1 программа, 7 окон

Где брать: Игровая зона I

- **BFS Unpacker 2** — программа для распаковки игровых ресурсов, необходима для установки машины.

Сkins автомобилей:

- Bananaman
- Concrete Mixer



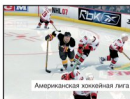
Бетонномешалка Concrete Mixer

- Dajshin Silva Sunray
- Flamed Lentus
- Mob Car Pack
- Optimus Prime Truck
- Scorpion 3 Pack

№9. NHL 07

Что: 9 программ, 6 комплектов форм, 6 модификаций, 5 арен

Где брать: Игровая зона II



Американская хоккейная лига

Модификации:

- **AHL 07** — Американская хоккейная лига, вторая после NHL профессиональная хоккейная лига Северной Америки.

- **Kanky's Realistic Gameplay** — повышает реалистичность геймплея.

- **McClelland Rosters** — точные составы команд сезона 2006 года.

- **New Torfs For NHL Teams** — формы команд NHL.

ТемаDVD

Sid Meier's Civilization 4 — Модификация Fall from Heaven 2

● Что: Модификация ● Игра: Civilization 4 ● Разработчик: главный дизайнер Кевин Кэмп, полный список авторов указан в прилагаемом readme-файле ● Что нового: цивилизации, здания, дерево технологий, скены, музыка, части интерфейса ● Размер: 253 Мб ● Где брать: Темы DVD

● С головой окунайтесь в мир фантазии и возглавьте одну из 16 новых рас, среди которых есть светлые рыцари, маги, викинги, нечисть, эльфы и даже варвары. У

каждой цивилизации свои лидеры, флаги и названия городов.

● Новые юниты. К вашим услугам орки, тролли, грифоны, пираты, аборигены, драконы, скелеты и т. д.

● Изучите новые технологии и постройте уникальные здания: лагерь цыган, пивоваренный завод, порты и верфи, храмы, ветряные и водяные мельницы, шахты, башни накромантов и прочие фантазийные постройки.



1 место



«Magic Sphere»

Первое место

Павел TROLL Фролов

ему достается

Radeon X1900 XTX



2 место



«Giss Wallpaper»

Второе место

Игорь Слободсков

ему достается

Radeon X1800 GTO



3 место



«2048.1536»

Третье место

Иван Сорокин

ему достается

Radeon X1600 Pro



● **NHL Preview Jersey Pack** — новые изображения форм в игровом меню.

● **Temporary Board Set** — подборка рекламных щитов. Формы игроков:

- Atlanta Thrashers
 - Detroit Red Wings Vintage
 - Edmonton Crossover
 - Montreal Crossover
 - Pittsburgh Crossover
 - St. Louis Blues
- Арены для ледовых побоищ:
- Calgary Arena
 - Honda Center
 - Madison Square Garden
 - Rexall Place 2007
 - Wachovia Center

Программы:

- BHImport 07
- Anticheater And Stat Viewer

- Camera Changer
- DB Editor
- Jersey Selector
- Keyboard Redefiner
- Streams Editor
- Tweak
- Ultimate NHL View

№10. GTA: San Andreas

Что: 2 модификации, 10 моделей автомобилей, 7 моделей самолетов
Где брать: Игровая зона II



Представляем весьма редкую ответственную модификацию — «Село Ивановка». Деревня Дилмур резко преобразилась. На подъезде к населенному пункту вас встретят дачные особняки, до слез родные новые русские и автозаправка. В самом поселке вы найдете селло, отделение ГИБДД, кафе «Бочка», охранное бюро «Титан» и видеопрокат. Все здания прилежно нарисованы и создают неповторимую атмосферу российской глубинки.

№11. FIFA 07

Что: 11 программ, 3 комплекта лиц, 10 модификации
Где брать: Игровая зона II



Модификации:

- Boots Patch — бутсы для всех футболистов.

● **Bundesliga Patch** — чемпионат Германии.

● **Dinamo Kiev** — команда «Динамо» в вашем распоряжении.

● **Egyptian Update** — национальная сборная и чемпионат Египта.

● **Flags** — трехмерные флаги для болельщиков.

● **Goalkeeper AI** — улучшенный интеллект вратаря.

● **Lokomotiv Moscow** — команда «Локомотив» с реальным составом, формами и лицами игроков.

● **Netherlands Patch** — сборная Голландии.

● **Spartak Moscow** — народная команда «Спартак» с формами и лицами игроков.

Лица футболистов команд:

- Arsenal
 - Barcelona
 - Borussia
- Программы:
- 07 Pups Manager
 - Creation Master 07

- **DB Master**
- **EA Traxx Converter 07**
- **FIFA 07 Career Cheater**
- **FIFA 07 Extra Options**
- **FIFA Data 2007**
- **File Master 07**
- **Kit Master 627**
- **Kit Raptor 20K**
- **Turf Importer**

№12. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 2 модификации, 2 карты, 4 оружия
Где брать: Игровая зона II



Модификация Unpredictable d3newai

Модификация Unpredictable d3newai изменяет характеристи-

ки монстров, делая их более живучими. Кроме того, мод добавляет новую карту, где вы в шкуре бравого десантника должны очистить «Альфа-комплекс» от адских тварей. Обратите также внимание на модификацию Delta и на карты Jail и qxd3ep1. На закуску — четыре модели оружия: Fragger's Chaingun, New Pinky Spectre, Vorse Skins, White Pistol.

№13. Lock On: Горючие скалы

Что: 8 миссий, 1 кампания
Где брать: Игровая зона II



Миссия Destruction

Кампания:

ПАТЧИ 9 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



«Вторая мировая»

Версия: 1.1.0.11

★★★★★



«В тылу врага 2»

Версия: 1.04.1

★★★★★



Company of Heroes

Версия: 1.3.0

★★★★★



Dark Messiah of Might and Magic

Версия: 1.1

★★★★★



Gothic 3

Версия: 1.09

★★★★★



Heroes of Might and Magic V

Версия: 1.4

★★★★★



Need for Speed: Carbon

Версия: 1.3

★★★★★



Warhammer: Dawn of War — Dark Crusade

Версия: 1.11

★★★★★



You Are Empty

Версия: 1.2

★★★★★

- Deux Nationalismes
- Cpgn 1
- Attack
- Tincodera
- Patrouille
- Protection
- Destruction
- Sukhoi Alley
- Firefox

№14. Half-Life 2

Что: 7 карт, 3 модели оружия,
2 набора скинов
Где брать: Игровая зона II



Карта The Lost Chapters

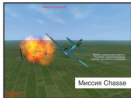
В этой праздничной подборке (на ноу Новый год, как-никак) вы найдете рождественские «шкурки» персонажей как для главных героев, так и для их врагов со стороны Альфы.

Кроме того, вас ждут карты:

- Dm Lostbunker
 - Dm Oldvalley
 - Mansion
 - Night Things Zero
 - Retaliation
 - The Lost Chapters
- Модели оружия:
- Glock with Laser
 - Gravity Gun Gloves
 - SPAS-12

№15. Пера-Харбор

Что: 7 моделей, 5 скинов
Где брать: Игровая зона II



Миссия Chase

Миссии:

- Anti Navires
 - Bombardement
 - Chase
 - Escorte
 - P 51D SNT
 - Spitfire
 - Wickers mis1
- Пять моделей самолетов:
- Knoke
 - Lt Steindel II
 - Trop G2M
 - W.Lubke
 - Zargos

№16. Age of Empires 3

Что: 5 карт, 4 сценария
Где брать: Игровая зона II

Сценарии:

- Kang Studios — боремся за торговый путь и штурмуем хорошо укрепленную крепость.



Игровая зона БОНУСЫ



Train Livery Pack #1 — набор скинов поездов для Sid Meier's Railroads. Нарисованы, между прочим, разработчиками игры.



Сборник из трех карт для игры «Блицкриг 2». Примите участие в бескомпромиссных сравнениях в Тунисе, Испании и России.



Сборник новых модификаций для легендарной игры The Elder Scrolls III: Morrowind.



Сценарий Glacier

● **Revolution: Lexington, Concord and Bunker Hill** — отвоёвываем у британцев город и форт.

● **WW2: Soviets Strike Back** — воюем советскими войсками против фашистских захватчиков.

● **Yankees** — обороняем земли индейцев от настырных янки.

Карты для режима Random:

- Glacier
- Icefield
- Two Rivers
- The Winter War
- Prairie Rivers



Карта BR-Ice Palace

- BR-Ice Palace
- CTF-Coming of the Storm
- CTF-Snowfield
- DM-Ice Arcadian
- DM-Ice Henge
- ONS-Athwart Tundra
- ONS-Cold Fusion
- ONS-Snow Walley
- ONS-Torlan Winters
- VCTF-DG-Arcatika
- Xmas Snowy Peaks
- VCTF-Christmas 2004

№18. Star Wars: Battlefront 2

Что: 8 карт, 2 модификации
Где брать: Игровая зона II



Миссия Kashyyk Forest 3

Карты:

● **Kafah Minor** — новогодняя карта, которая перенесет вас в заснеженный лес. Там-то и развернется жесткая битва между войсками Империи и повстанцами.

● **Kashyyk Forest 3** — опять лес, только на сей раз летний. То

Тема Dvd C&C: Generals — Модификация Blitzkrieg 2: The Finest Hours

● Что: Модификация ● Игра: Command & Conquer: Generals — Zero Hour
● Разработчик: Derek Studios ● Что нового: карты, оружие, текстуры, модели техники, модели зданий ● Размер: 200 Мб ● Где брать: Тема DVD

«Генералы» применяют мундиры Жукова и Гудериана

● И вновь продолжается бой. События и декорации самой кровавой войны за всю



историю человечества на движке Command & Conquer: Generals — Zero Hour.

● Броня крепка и танки наши быстры. К вашим услугам высококачественные модели танков, САУ, всеограждающих гаубиц и даже дальних ракет ФАУ-2.

● Все выше, и выше, и выше. «Мессершмиты» и «спитфайры», грозные B-17.

● Дороги, пыль да туман. Детальные уровни, воссоздающие реальные места сражений Второй мировой.



№17. The Sims 2

Что: 3 набора одежды, три набора пола, три набора обоев, 2 набора мебели
Где брать: Игровая зона II



Набор новогодних костюмов.

К Рождеству и Новому году ваши симы смогут наряжаться в праздничную одежду, а также сделать в домиках ремонт, поклеив новые обои и положив полы из наших наборов. Устройте своим любимцам настоящий новогодний праздник!

№18. Unreal Tournament 2004

Что: 12 карт
Где брать: Игровая зона II

Набор рождественских и новогодних карт:

есть вы теперь сможете прятаться от врагов за листьями деревьев.

● **Plane of Oblivion** — проложите себе путь в ущелье.

● **Theed Back Alleys** — тихий район небольшого города кишит имперскими захватчиками, и только вы можете спасти местных жителей от расправы.

Небольшая модификация:

● **Ultimate Wwar**

N#20. Warcraft III

Что: 10 карт, 2 кампании

Где брать: Игровая зона III



Кампания Saving the World Ones More

Очень интересная кампания в нынешней подборке — Saving the World Ones More, которая познакомит вас с удивительным сказочным миром. Вам предстоит выполнить множество всевозможных заданий и в конце концов одолеть лично владыку ада.

Другие карты:

- Ледяные холмы
- Сумеречный огонь
- City of the Seven Mithril Golems
- Explore the Ruins Revised
- Heart of Winte
- Legend of Dragoon
- Maelstrom
- Spidering Willcage
- Super Jet

Две увлекательные кампании:

- Rise of the Sheep
- The Thross

N#21. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 11 карт

Где брать: Игровая зона III



Карта Death Watch

Карты:

- Death Watch
- Galenas Crusade
- Gates of Hades
- Imperial Manufactorium
- Khaine Delta
- Lake Acrimony
- Marrick Kharn Fate of an Outpost
- Mountain Pass
- Rania Prime
- The Perils of the Warp
- Winter Trenches

N#22. Far Cry

Что: 3 карты

Где брать: Игровая зона III



Карта Ir Faceoff

Три карты:

- Ir Faceoff
- Catalyst
- Tweaker Coast

N#23. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Что: 3 модификации

Где брать: Игровая зона III



Модификация Sacred Steel

● **The Godfather** — работа, вдохновленная одноименной игрой.

● **Chronicles of Stormtrooper 2** — джанди и имперские штурмовики прилетели в Нью-Йорк.

● **Sacred Steel** — Макс освоил приемы рукопашного боя, научился лихо махать саблей и теперь устраивает бойню на городских улицах.

N#24. TrackMania Nations

Что: 1 модификация, 4 трассы, 6 моделей машин

Где брать: Игровая зона III



Модификация New Year

Открывает праздничную подборку новогодняя модификация **New Year**. Теперь в TrackMania Nations царит зимняя атмосфера — снегом засыпаны не только скоростные некогда трассы, но крыши и капоты автомобилей.

Модели машин:

- American Top Fuel Dragster
 - Audi A3
 - Fiat Punto GT
 - Ford 32 Race Edition
 - Maserati MC12
 - Renault F1
- Трассы:
- Bub Serie

● Escape the Prison 3

● Instinct Savage

● NUTS

N#25. Operation Flashpoint

Что: 7 модификаций

Где брать: Игровая зона III



Дополнение Arctic Vehicles

В этот раз вся подборка полностью посвящена наступающему новогодним праздникам. Вы сможете установить и поиграть в до-

полнения, которые связаны со снегом и зимней стужей. Новый год наступит даже в играх, в чем вы сможете убедиться благодаря следующим дополнениям:

● **Arctic Vehicles** — заснеженные текстуры для бронетехники.

● **Rf 8** — воздушные санки.

● **Santa Pack** — новогодний набор: подарки, Санта-Клаус и летающая повозка с оленями.

● **Snowboard** — модель сноуборда.

● **Snow Storm** — возможность создавать и управлять снежными бурями.

● **Soldiers Winter** — набор зимней одежды для солдат.

● **Winter Everon** — в Эверон пришла зима — повсюду снег и гололед.

ВЕСЕЛОСТИ

«Снежные загадки». Раскройте тайну северного сияния. Как оказалось, его из льдинок летают знаменитый Снежок.

«Снежок. Охотник за сокровищами». Бедный медведь решил в Адрену, чтобы в Новом году одарить родню бриллиантами. Помогите ему в этом нелегком деле.

«Снежок. Приключения медвежонка». На этот раз знакомый всем мишка играет в снежки с монстрами.

«Снежок. Приключения на острове». Бедный медведь Снежок теперь будет на тропическом острове.

Christmas Tale. Санта-Клаус готовит подарки детям перед Рождеством.

Ice Age. Праздничная игра с прикольной и цветными шариками.

Ice Breaker. Помогите бедному чучелу решать ледяные ребусы.

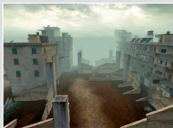
Pinball Christmas Tree. Самый настоящий новогодний пинбол.



Интересности



Набор для создания фан-сайта Warhammer: Mark of Chaos.



Очередной сборник карт для Battlefield 2 — MapPack 2.

Руководства & Прохождения

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»



Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они падают на DVD «Игромании» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.iki.ru.

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из ноябрьского номера ЛКИ:
Call of Juarez • Dungeon Siege 2: Broken World • ParaWorld • Victoria: Revolutions • «В тылу врага 2» • «Дневной Дозор» • «Танита, или Морское приключение»
Помните, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т.д.

ИГРОМАНИЯ

<p>Полный диск — Полноценный диск Company of Heroes</p>	<p>Тысяча игр — Полноценный диск с модификациями Full Team Mission 2</p>	<p>Тысяча игр — Full Team Mission 2</p>	<p>Тысяча игр — Blitzkrieg 2: The Front Lines</p>	<p>Тысяча игр — Blitzkrieg 2: The Front Lines</p>	<p>Тысяча игр — Blitzkrieg 2: The Front Lines</p>
<p>Полный игровой диск — Полноценный диск для игры Sid Meier's Railroads!</p>	<p>Бесплатные — Бесплатная игра на DVD</p>	<p>Бесплатные — Бесплатная игра на DVD</p>	<p>Бесплатные — Бесплатная игра на DVD</p>	<p>Бесплатные — Бесплатная игра на DVD</p>	<p>Бесплатные — Бесплатная игра на DVD</p>

ЖИЗНЬ — ИГРА. АНАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА ДАМНИЙ

ИГРОМАНИЯ

www.igromania.ru

ВЫСОКАЯ — РИ ПОДРЕШИМ ПОСМОТРЕТЬ НА СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА И ПЕРЕЙТИ К ОСТАЛЬНЫМ ЧАСТЯМ ДИСКА

ТАМА БУД — СМЯКА И ПИТЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ИСКУССТВА

ПЛАТО — СЕРИЯ ПЕЧАТНЫХ ТРАКОВ ЦЕНА МЕНЬШЕ 100 РУБ. ДЛЯ ИГРЫ СИМОНС ВЕЛЛОСИ

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ИСКУССТВА — САКА, ПЕРИФЕРИЯ, ТРАКОВЫЕ ИГРЫ, КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ПРЕДМЕТЫ, МОДЕЛИ И НАСТРОЙКИ СТАТУЭТ МОЛОДОГО ДРОМ, МАШИНЫ, МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, МАШИНЫ ИГРЫ И ИГРЫ НА ДИСКЕ, МАШИНЫ ИГРЫ И ИГРЫ НА ДИСКЕ, МАШИНЫ ИГРЫ И ИГРЫ НА ДИСКЕ

ВЫСОКАЯ — ДАВАЮЩАЯ С КОДЕКС — СОФТ И ЗАПИСАНИЯ СОФТ ИГРОВАЯ КОДА — ИЗ ПЕРВЫХ РУК РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРОВАЯ КОДА — СМЯКА И ПИТЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ИСКУССТВА

ВЫСОКАЯ — РИ ПОДРЕШИМ ПОСМОТРЕТЬ НА СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА И ПЕРЕЙТИ К ОСТАЛЬНЫМ ЧАСТЯМ ДИСКА

ТАМА БУД — СМЯКА И ПИТЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ИСКУССТВА

ПЛАТО — СЕРИЯ ПЕЧАТНЫХ ТРАКОВ ЦЕНА МЕНЬШЕ 100 РУБ. ДЛЯ ИГРЫ СИМОНС ВЕЛЛОСИ

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ИСКУССТВА — САКА, ПЕРИФЕРИЯ, ТРАКОВЫЕ ИГРЫ, КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ПРЕДМЕТЫ, МОДЕЛИ И НАСТРОЙКИ СТАТУЭТ МОЛОДОГО ДРОМ, МАШИНЫ, МОБИЛЬНЫЕ ИГРЫ, МАШИНЫ ИГРЫ И ИГРЫ НА ДИСКЕ, МАШИНЫ ИГРЫ И ИГРЫ НА ДИСКЕ, МАШИНЫ ИГРЫ И ИГРЫ НА ДИСКЕ

ВЫСОКАЯ — ДАВАЮЩАЯ С КОДЕКС — СОФТ И ЗАПИСАНИЯ СОФТ ИГРОВАЯ КОДА — ИЗ ПЕРВЫХ РУК РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ ИГРОВАЯ КОДА — СМЯКА И ПИТЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ИСКУССТВА

Тема DVD Модификация для Pro Evolution Soccer 5 —
 UEFA Champions League

• Что: Модификация • Игра: Pro Evolution Soccer 5 • Разработчик: SoccerAssess • Что нового: турнир, команды, формы, лица, мячи, бутсы, стадионы, флаги, шты • Размер: 219 Мб • Где брать: Темы DVD



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
 ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
 ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!
 ESFS Award "Best Magazine"

Машина времени Удар дракона!
 Десять главных мордобоев в истории PC



ОЖИДАНИЯ 2007
 ГЛАВНЫЕ КНИГИ, ФИЛЬМЫ, ИГРЫ



КЛАССИКИ
 КИР БУЛЫЧЕВ



ДОСКА ПОЧЕТА
 ЗНАМЕНИТЕЙШИЕ
 ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
 ГОРОДА

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
 «МИРА ФАНТАСТИКИ»



ИЗВЕСТНОЕ АНИМЕ
 В ЖАНРЕ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ
ОБОРОТНИ
 (JIN RŌ, 1998)



БИТВА НАЧАЛАСЬ

Ноябрь 2006 года — определенно самый важный месяц для индустрии за последние шесть лет. 11 ноября стартовала PlayStation 3, 19-го — Wii. Теперь вся линейка next-gen-консолей в строю и начнется грандиозный марафон. Мы сделали невозможное — отправились в Японию и купили PlayStation 3 прямо в первые минуты продаж. И вели с места событий прямой репортаж на нашем сайте. На протяжении недели я делюсь впечатлениями о системе, играх и выкладывал все новое и новую информацию. Разумеется, текстом все не ограничилось — прямо в Токио я подготовил несколько сюжетов о консоли и в данный момент отсылаю их в редакцию «Видеомании». Так что в этом номере состоится запуск полноценного раздела по PlayStation 3. Вы увидите первые кадры с запуска системы (полноценный репортаж — в следующем номере), узнаете, как работает интерфейс (русскоязычный, кстати), а также большие геймлейные куски из игр с нашими комментариями. В следующем месяце настанет очередь Wii, а еще через месяц — Xbox 360. По всем трем системам вы получите исчерывающую информацию и подробный справочник покупателя.

Далее — ИгроМир. Первая в России консольная игровая выставка стартовала в ноябре. Там мы устроили беспрецедентную по размаху вещь — вели прямые видеотрансляции на наш сайт. Нашими гостями стали представители Microsoft, Massive Entertainment, Crytek и другие. В реальном времени мы демонстрировали зрителям игры, брали интервью и выдвигали в эфир кадры с выставки. Предушедший номер ушел в печать сразу по ее окончании, и мы успели подготовить к просмотру лишь два сюжета. Но теперь, перед вами предстает полная хронология событий. Все интервью и демонстрации этих двух дней.

Кроме того, в номере вас ждет интервью по **Brothers in Arms: Hell's Highway** и **BioShock**, а также грандиозный новогодний подарок (если выигреть).

Антон Логвинов,
профессор видеонаправления
video@igromania.ru

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

Видеонews — ежемесячная порция нового игрового видео.
Special — различные репортажи с выставок, об играх и индустрии.
Демотрей — геймлейные и HD/TV-ролики из будущих игр, а также тек-деп.
Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
Pre-portview — обзоры будущих портов с консолей.
Видеообзоры — рецензии на главные игры месяца.
Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября прошлого года состоялся премьерный профессиональный ТВ-программы от крупнейшего игрового журнала. Это такая мини-видеомания раз в неделю. Проект создается нами на 100%. Если вы смотрели хоть одну передачу об играх на ТВ, то знаете, какую откровенную чепуху там обычно несут. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеонюжностями и свежими обзорами. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.

Место выхода — новый музыкальный канал альтернативной музыки А-One. И не спрашивайте, что это за чудо такое. На то канал и новый. Меж тем он правдивый. Крутит там рок, метал и альтернативу крутыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+, «Космос-ТВ» и прочих блюдевателей. Как настроить, смотрите на www.1tv.ru.

Статьем на режонный афорос — почему именно А-One? Все просто — это канал со 100% нашей аудиторией, руководство которого позволило сделать нам передачу полностью такой, какой мы хотим. Мы, конечно, понимаем, что смотреть ее смогут далеко не все. Но это, как всегда, только начало!

В общем, протрите бляды, у кого они есть, и смотрите! Каждую субботу в 18:00 мы в эфире!

ВНИМАНИЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

Интервью со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (например, препромоты) сопровождаются субтитрами. Для их отображения необходимо установить программу **YubSub**.

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

Шаг 1. Напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролик.

Шаг 2. Мы дадим вам доступ на специальный IP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должны лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылать ролики в как можно более хорошем качестве. Совершенно большие (по 300 Мб) не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы оцениваем, смотрим и решаем — пойдет ли на диск или нет. И очень просим не писать пропрос: «А вы уже скачали? И как оно?» — нам не важно. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «развлекательном». Да, и после работы, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.



ЗАПУСК PLAYSTATION 3 — КАК ЭТО БЫЛО, ЧТО ВНУТРИ КОРОБКИ, ИГРЫ

Что: Третье пришествие самой популярной игровой приставки.

Когда: В этом номере.

Зачем: Самая горячая и подробнейшая информация.

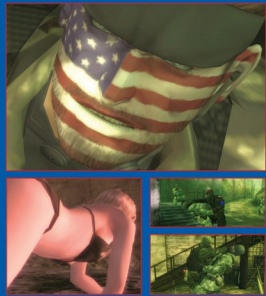


PRE-PORTVIEW METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE — ЧАСТЬ 2

Что: Наш рассказ о невероятном MGS 3.

Когда: Сюжет задержится еще на месяц.

Зачем: По многочисленным просьбам зрителей мы рассказываем о самой мощной игре 2004 года и недавно вышедшем расширении для нее под названием Subsistence.



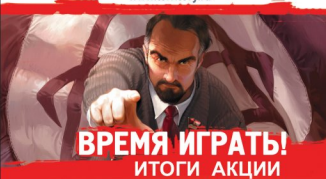


ДВА ДНЯ «ИГРОМИРА-2006»

Что: Главная игровая выставка России.

Когда: В этом номере.

Зачем: Полная хронология нашей онлайн-трансляции на «ИгроМире». Подробнейшие материалы и интервью с разработчиками.



ВРЕМЯ ИГРАТЬ! ИТОГИ АКЦИИ

25 октября завершилась акция «Время играть!», организованная Компанией «Территория ИТ», Интернет-салонами «Timeonline» и журналом «Игромания». В течение месяца участники соревновались между собой в умении проходить игровые уровни в онлайн-игре «Территория» (www.territory.ru). По итогам акции победителем стал Владислав (ник в «Территории» - Vre911). Ему удалось первым преодолеть максимальное количество уровней за ограниченное время. Чествование победителя проходило в Интернет-салоне «Timeonline». Победителя ждал радушный прием. В торжественной обстановке Владиславу были вручены обещанные реальные и виртуальные призы. Поздравляем победителя и желаем дальнейших успехов на игровом поприще.



После мероприятия вручения призов, мы задали победителю несколько вопросов:

- Владислав, твои впечатления об акции?
- Только положительные. Организаторам хотелось бы пожелать не останавливаться на достигнутом.
- Сложно было выполнить условия акции?
- Положа руку на сердце, признаюсь, что при переходе на 4 уровень было сложновато, но цель достигнута, а значит условия акции выполнены.
- Будешь дальше продолжать играть в «Территорию»?
- Территория - это мир, в который я прихожу отдыхать. Человек должен отдыхать от повседневных будней, и этот отдых я нахожу в Терре, чего и Вам желаю.

«ИГРОМАНИЯ» НАНОСИТ ВИЗИТ НА ПЕРВУЮ МАССОВУЮ РОССИЙСКУЮ ВЫСТАВКУ ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОГО ХОЗЯЙСТВА

Что? Первая ответственная выставка достижений народного игрокостроения, организуемая и проводимая в первую очередь для игроков. Наш ответ Games Convention и Tokyo Game Show.

Как? Мы уже привычно нам гостиницу «Космос», отправляем на ВВЦ и еще на территории обустраиваем многоэтажечную выставку, целиком состоящую из желающих прорваться внутрь игроков. С интересом поглядывая, как оплохотевшие посетители ломают корды, раскидывают милицию на манер Medieval 2: Total War и пробуют немедленно залезть всех внутрь. С ужасом представлять себе в этой толпе. С облегчением обнаруживая вход «для организаторов и прессы» и заныть внутрь.

ИГРОМИР 2006

«ИгроМир» — дочернее мероприятие, организованное силами ООО «КРИ», стало возможным благодаря жаждущим комиссарского тела российским игрокам. Вот уже третий год около гостиницы «Космос», где разработки игр регулярно собираются на других посмотреть и себя показать, выстраивается гигантская очередь, целиком состоящая из представителей игрового контингента. Организаторы, набрав побольше воздуха, каждый раз пытались донести, что КРИ — не выставка, а конференция и предполагает обмен индустриальным опытом, а не предпродажные пляски перед потенциальными покупателями.

Парадокс, однако, заключался в том, что несмотря на формат мероприятия участники с завидным упорством соорудили абсолютно выставочные стенды, усаживали на них полюбивших дев и демонстрировали всем желающим рабочие версии не вышедших игр. При этом собиравшаяся на улице толпа негодовала: их, очевидно, не пускали туда, где происходило нечто интересное. Началось феерическое

противостояние: организаторы выставляли по три кордона с охраной и фейс-контролем, предлагали желающим заплатить за вход абсурдные 3000 рублей и чуть ли не за ухом выводили нарушителей из «Космоса». Игроки не сдавались — печатали и продавали в ближайшем переходе метро фальшивые бейджи участникам, прикидывались разработчиками и разве что не приходили на конференцию на ходулях и в черных очках. На последней КРИ желающие обменялись опытом ретировались в специальную бизнес-секцию, где можно было перевести дыхание, попить воды и спокойно поговорить.

Результатом всех этих злоключений стал, собственно, «ИгроМир» — первая ответственная выставка, созданная для игрового населения нашей необъятной страны. Масштабы произошедшего поразили, похоже, самих организаторов. По различным данным, выставку посетило от 50 до 70 тыс. посетителей. Заготовленные 30 тыс. браслетов закончились в первый же день.

Пропускная способность местного КПП оказалась ничтожной — желающие негодовали, толкались, игнорировали милицию и здравый

смысл. Внутри творилось невообразимое, особо усердные игроки даже лихалились чувств прямо за компьютерами. Ответственные издатели играли на публике бюджетами, упряжняясь в сложности стендов. 1С выстроили угон немецкого кафе и держали в клетке живую женщину с цепью на шее. По соседству Nival соорудил натуральный замок, на фоне которого всем желающим предлагалось побороться друг с другом (по непроверенным данным, там состоялся поединок между Сергеем Орловским и Дмитрием Архиповым, победил в итоге последний). «Бука» продавала демонстрируемые игры прямо на стенде. «Новый Диск» организовал Nintendo-зону, где всем прожимом тут же взвешивали мозг. KranX Productions зашатали в павильон действующий воздушный шар. Нянятые диджеи отчаянно старались перекичать друг друга, отчего шумовый фон периодически достигал неприемлемого уровня. По непроверенным, опять же, данным, сотрудник одного уважаемого издательства в сердцах набил такому дискотеке морду. Высокопоставленные лица из Electronic Arts Russia не скрывали своего вос-

торга по поводу происходящего и называли «ИгроМир» чуть ли не самым важным мероприятием для российского рынка.

На этом фоне стенд «Игромании» выглядел оазисом спокойствия и конструктивной информации. В нашем импровизированном кинотеатре читали лекции Андрей «КранК» Кузьмин, Дмитрий «Гоблин» Пучков и Тони Уоткинс — главный человек из свеженародившейся EA Russia. В уютном стеклянном стенде творился какой-то фильм OPT: несколько камер в приемной эфире транслировали на наш сайт эксклюзивные интервью. На каждом диване Антона Логвина обсалса с представителями Crytek, Massive Entertainment, Midway, все тем же КранКом и еще десятком других не менее важных людей...

Как бы странно это ни прозвучало, но «ИгроМир», похоже, действительно имеет шансы пристроиться где-нибудь рядом с легендарной Games Convention. После того как E3 переквалифицировалась в спокойное бизнес-мероприятие, Россия фактически оказалась самой многонаселенной страной в мире, которая проводит нечто подобное. В ноябре ВВЦ уже посетили Crytek, Massive Entertainment, Paradox Entertainment и покхобники (в хорошем смысле) из Running with Scissors. Конечно, разговоры по поводу российской Games Convention пока что стоит воспринимать со сдержанной улыбкой, но повод для оптимизма имеется. Редакция «Игромании» внимательно рассмотрела все продемонстрированные достижения игрового хозяйства и докладывает: в следующем году нам будет во что поиграть. Ниже — отчет обо всем самым интересном и важном, что было представлено на «ИгроМире» этой осенью.



Очередь перед «ИгроМиром» — всеядные напоминания взятые Зимнего.



Происходящее на отдельных стендах пугающе напоминает «Рассвет мертвецов», а также игру Dead Ring.



КОЛЛАПС: РАЗРУШЕННЫЙ МИР

ЖАНР	АКШОН
ИЗДАТЕЛЬ	БУКА
РАЗРАБОТЧИК	СВЕТЛАН
ДАТА ВЫХОДА	КОНЕЦ 2007 ГОДА

Если вы вдруг не знаете, что такое **Collapse** (см. prevью в прошлом номере «Игромании»), то вот краткая справка. «Коллапс» — экшен от третьего лица, подозрительно похожий на **Prince of Persia**. В активе: постапокалиптический сюжет, битвы на мечях, сложносочиненная акробатика, гонки на футуристических мотоциклах и вопосатый детина по имени Родан в качестве главного героя.

На «ИгроМире» мы впервые поупадали это перспективный проект своими руками. Основным оружием героя игры будет меч. Точнее, мечи — их будет несколько типов, каждый из которых отличается внешним видом и стилем боя. Огнестрельное оружие, впрочем, тоже имеется, но уже сейчас очевидно, что главной достопримечательностью «Коллапса» является фехтование. Оно, друзья, выглядит действительно красиво. Родан эффектно размахивает табельной саблей, расширявая врагов во все стороны. Мы же волны нажатием одной кнопки мыши объединяем удары в эффектные комбо. Чем больше игрок использует определенный тип меча, тем больше соответствующих приемов будет открываться по мере прохождения.

Не обощась и без сверхчеловеческих способностей (здесь они называются энергоудара-

ми): наш персонаж является счастливым обладателем механизированной руки, которая время от времени позволяет ему вытворять различные фокусы. Например, Родан может остановить время. Именно остановить, а не замедлить, как некоторые сейчас подумали. В отличие от банального slo-mo, в **Collapse** время начинает движение только вместе с игроком. Мало того, двигаться будут только те объекты, с которыми персонаж будет непосредственно взаимодействовать. Как показывает практика, за несколько секунд в таком режиме можно устроить натуральную мсорубку. Также в демоверсии был доступен энергоудар «вакуум», благодаря которому удавалось успешно отталкивать врагов на расстоянии.

Кроме того, «Коллапс» радует внушительными боссами. К каждому из них, как к девушке, необходимо найти свой подход. Так, мы своими глазами видели испанских размеров тварь (ближайший ориентир — **Shadow of Colossus** на **PlayStation 2**), которую необходимо было загнать в пылающую дому.

Словом, даже сейчас, за год до выхода, «Коллапс» выглядит довольно внушительно. К релизу так и вовсе обещают именные сердца: интерактивное и частично разрушаемое оружие. Среди прочих обещаний значится также продвинутый искусственный интеллект: в каждой группе разумных противников будет свой лидер, уингтовж которого можно будет дезорганизовать всех врагов разом. — Г.К.



И это они называют «еще толком не работали над спецэффектами»!

WORLD IN CONFLICT

ЖАНР	СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ИЗДАТЕЛЬ	ИВЕНГО GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	СОФТ КЛАБ
РАЗРАБОТЧИК	MASSIVE ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА	ВЕСНА 2007 ГОДА

Между подростками, упорно рубящими все живое и неживое в **God of War 2** (PS2), двое молодых людей в олимпийках с надписью «СССР» испуганно озирались, морщились от зашкаливающего звука и демонстрировали всем желающим нечто, подозрительно напоминающее **Ground Control 2**. Пригладившись, в одном из них можно было узнать Иохана Олдринга, сотрудника **Massive Entertainment**, который приехал на «ИгроМир» со специально собранной для выставки версией **World in Conflict**.

Massive упорно продолжает конструировать точеные RTS, лишенные строительства баз, микроменеджмента и прочей шелухи. **World in Conflict** — очередная тактическая головоломка для тех, кто умеет быстро думать. «Во всех других стратегиях до начала сколько-нибудь активных действий проходит в лучшем случае минут 15-20, — рассказывает Иохан, погупто начиная наступление. — У нас все по-другому. Экшен стартует практически моментально. Игра просто не даст вам возможности уйти в глухую оборону и просидеть в ней полтора часа».

Внешне похожая на любую другую современную стратегию, **World in Conflict** на самом деле обладает совершенно уникальным балансом. Перед началом каждого уровня вы определяетесь со своей ролью — танки, авиация или, скажем, артиллерия. В зависимости от выбранного профиля становятся доступными совершенно разные юниты. Последние приобретаются на деньги, выданные начальством. Казалось бы, все как в **Ground Control**. Но не тут-то было. Дело в том, что стоимость каждого подарванного юнита воз-



вращается вам через некоторое время! То есть если атака провалилась и армия лежит в руинах, то при должной сноровке можно быстро восстановить силы и продолжить бой.

Кроме денег, тут также имеются специальные бонус-очки, которые расходуются на спецудры (различаются в зависимости от выбранного класса). На наших удивленных глазах Иохан выбирал отнюдь под названием «Навалом», после чего прорелевший истребитель сжигает половину окрестного леса. «Теперь их полота не получит защитного бонуса, а мои танки смогут тут проехать». **World in Conflict** использует **AGEIA PhysX**, так что разрушается тут все — от мостов до небоскребов. Сюжет пока держится в секрете — известно только, что игральными сторонам будет две: СССР и НАТО во главе с США. Визуально игра выглядит вполне комплексно — в ее основе лежит доработанный движок **Ground Control 2: Operation Exodus**. Иохан, однако, просит не смотреть на картинку: «У нас еще год до релиза, мы толком не работали над спецэффектами».

Удивительно, но фирменный почерк **Massive** чувствуется уже сейчас — свирепая быстрая тактика с захватом стратегических точек и лучшим в мире управлением (угол камеры контролируется стрелками, отчего вы с легкостью можете увидеть происходящее на другом конце карты). **World in Conflict** — это такая интеллектуальная ответ голливудскому лоску **Company of Heroes**. Чистый геймплей против бутадорских спецэффектов. То есть наша игра. — О.С.



Применный брат Ктулху иногда подрабатывает боссом в русских экшенах.

EUROPA UNIVERSALIS 3

ЖАНР: ГЛОБАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: PARADOX INTERACTIVE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: IG / SNOWBALL.RU
РАЗРАБОТЧИК: PARADOX INTERACTIVE
ДАТА ВЫХОДА: ЯНВАРЬ 2007 ГОДА

Paradox Interactive провели лучшую на моей памяти презентацию глобальной стратегической игры. Вместо унылого перечисления несчетных нововведений, которыми Europa Universalis 3, понятное дело, изобилует, шведы устроили натуральный театралный перформанс, в ходе которого умудрились изложить основополагающие принципы триквела.

Вот, скажем, на экране появляется в меру роскошное меню — непривычное для проектов Paradox зрелище. «Обратите внимание — интерфейс рисует нам не кто-нибудь, а Брэд Брайли, один из художников, работавших над Age of Empires 3», — комментирует Фредрик Линдгрэн, директор по изданию Paradox Interactive. И, помолчав, добавляет: «К тому же это единственный законченный экран из игры!»

Одной из главных особенностей Europa Universalis 3 является взаимоотношение с историей. «Теперь не вы следуете историческим событиям, а они вам!», — радостно констатирует Фредрик. После чего предлагает аудитории назвать любую дату — именно с нее начнется игра. То есть вы вполне можете вклинуться в ход истории практически в любой момент — система заботливо восстановит текущее геополитическое положение, после чего дальнейшая судьба мира окажется в ваших руках. Кто-то остожеко называет 1721 год, когда закончилась Северная война,

которую Швеция проиграла. Фредрик очень вовремя добавляет: «Нас тут, кстати, многие спрашивают — не преваличаем ли мы случайно военную мощь Швеции? Конечно, преваличаем! Мы же разработчики — это наше священное право!»

Кроме возносящегося интерфейса и возможности учинить альтернативную историю, Europa Universalis 3 также славна своим новым трехмерным движком — впервые за десять лет Paradox обратились к 3D. На логичную просьбу пояснить, как новая технология влияет на геймплей, Фредрик на глобум глазу отвечает: «Никак. Геймплей остался прежним. Мы много общались с фанатами на эту тему и давно поняли, что никому, по большому счету, не нужен трехмерный движок. Мы ввели его исключительно из маркетинговых соображений. Понимаете, когда мы привносим нашу игру к американским дистрибуторам, они смотрят на скриншоты, видят 2D и не хотят брать проект на реализацию. Америка вообще уникальная страна. Там лучше всего продается наша Hearts of Iron 2 — это натуральный хит. А в Европе наш флагманский продукт — именно Europa Universalis».

Разумеется, моды не заставят себя ждать. Один, по слухам, уже разрабатывается в недрах преданного фанатского сообщества, все прочие ждут релиза — Paradox ежедневно общаются с поклонниками, корректируя баланс. Релиз главной макростратегии следующего года назначен на приближенный январь — «Игромания» уже пакует вещи для поездки в Стокгольм, где этой зимой случится предельная демонстрация проекта. — О.С.



Тому, кто умрет на этом скриншоте фантаста Лукьяненко, полагается бесплатная копия игры.

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: IG
РАЗРАБОТЧИК: ARISE / KRANX PRODUCTIONS
ДАТА ВЫХОДА: НАЧАЛО 2007 ГОДА

Ролевая игра «Не время для драконов», которую минская Arise разрабатывает совместно с KranX Productions, оказалась одним из самых приятных впечатлений «ИгроМира». Если кто вдруг не в курсе, игра создается по мотивам одноименного романа Сергея Лукьяненко и Никита Перумова и использует живописный движок отечественной «Магии крови».

Так вот, геймплей «Драконов», как их ласково именуют в KranX, напоминает поместь легендарного Baldur's Gate с Dungeon Siege. Прежде всего привлекает внимание развесистое дерево уровней. Дело в том, что в мире, куда судьба забросила главергов, удивительным образом уживаются магия и технология. Соответственно, каждый персонаж специализируется на чем-то своем. Одни разучивают новые магические трюки, другие обучаются ловко махать мечами, третьи тренируют стрельбу из пистолетов и винтовок. Всего заготовлено более сотни разнообразных навыков, так что развивать подопечных — сплошное удовольствие.

События игры в целом повторяют сюжет книги — воссоздаются даже отдельные диалоги. Однако создатели не только добавили новые сюжетные ходы, но и попытались сделать действие нелинейным. Вот, например, в самом начале перед вами появляется банда грабителей,

которую можно отменить или развить полюбовно, отдав наличность.

Сражения больше всего напоминают Dungeon Siege. На действительно огромных уровнях враги налетают в основном толпами, так что для победы часто приходится разрабатывать некоторые подобиные тактики. Поставив игру на паузу, можно не спеша раздать команды каждому персонажу. Впрочем, если не хочется долго планировать операцию, есть возможность просто обвести героев классической резиновой рамкой и отправить всех в бой.

Правда, основной опыт извлекается не за счет уничтожения противников, а за счет выполнения заданий. Приходится то искать лесорубу новый топор, то защищать деревню от бандитов. Помимо сюжетных квестов, имеются необязательные поручения, выполнив которые можно заработать ценные очки опыта.

Внешне «Не время для драконов» не поражает воображение, однако держится молодцом. Все персонажи игры отменно анимированы, а детализация на уровне. Отдельной строчкой необходимо отметить удивительно плавную анимацию. Игра рисует какую-то очень уютную и атмосферную картинку.

Arise и KranX, похоже, заняты полезным для нашей индустрии делом — они не потрясут основ и не грозят революции. Они делают традиционную RPG с понятными ориентирами. «Не время для драконов» не затмит Baldur's Gate или Dungeon Siege, но такая цель и не стоит. — С.С.



Загадки истории: в пятницу 2 февраля 1482 года на Москву состоялось шестое Гигантского Человечеклодобного Юнга.



ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ / РОЛЕВАЯ ИГРА

ИЗДАТЕЛЬ: 1С

РАЗРАБОТЧИК: KATAURI INTERACTIVE

ДАТА ВЫХОДА: НАЧАЛО 2007 ГОДА

На фоне творящегося в отечественной игровой индустрии беспредела (уходящие в печать неиграбельные версии, несовместимые с жизнью баги и т. п.), «Легенда о рыцаре» выглядит сушей оградой. Уже сейчас видно, что Katuri Interactive (создатели

«Космических рейнджеров 1—2» во главе с Дмитрием Гусаровым) будут брать качеством. В своем нынешнем состоянии проект обладает какой-то феноменальной притягательностью. Садиться поиграть десять минут в ознакомительных целях — и с трудом приходишь в себя спустя час, обнаружив за спиной возмущенную толпу посетителей стенда. Разработчики каким-то чудесным образом сработали настоящим приключением.

Номинально «Легенда о рыцаре» — продолжатель бессмертного King's Bounty, из которого, на минуточку, вырос сериал Heroes of Might and Magic. Теперь происходит обратный процесс — сначала Nival возродил из пепла «Героев», а теперь вот Katuri Interactive пестуют свою King's Bounty.

На первый взгляд «Легенда о рыцаре» удивительно похожа на Heroes of Might and Magic. Та же самая карта, по которой перемещается главгерой. Тут и там прохаживаются монстры, лежат сокровища и сияют порталы, ведущие в неизвестные земли. Но главное отличие состоит в том, что «Легенда о рыцаре» — это в

первую очередь приключение безо всяких стратегических замашек. Вам не придется захватывать и развивать города, добывать ресурсы и вообще заниматься каким-либо менеджментом. Вы просто путешествуете по миру, выполняете задания и следите за сюжетом. Пополнить войска необходимо в замках, где за некоторое количество золотых с вами присоединятся новые отряды. Золото, в свою очередь, добывается на карте и выбивается из монстров.

Путешествие по миру проходит в реальном времени, причем все здешние твари тоже не сидят на месте. Они постоянно передвигаются и регулярно натываются на неосторожного путника. А вот сами сражения выигрывает один в один как в Heroes of Might and Magic 5. В строго пошаговом режиме, разумеется. Те же кексы, точно такие же ракурсы камеры, да и тактика битв удивительно похожа.

А еще «Легенда о рыцаре» удивительно красива. Модели здешних юнитов нарисованы с редкой любовью и вниманием к деталям. Карты под завязку набиты тайными пещерами, порталами, деревнями, замками и норами чудовищ. Тут можно часами бесцельно бродить в поисках приключений и практически ни на секунду не засучить.

На сегодняшний день «Легенда о рыцаре» видится одним из самых перспективных отечественных проектов. Очевидно, что игру делают увлеченные и талантливые люди, способные поработать не очередной клон, а исполненное атмосферы приключение. Ждем с нетерпением. — С.С.



...А еще когда-то для игры в King's Bounty хватало 16 цветов.

Удалось?

Игорь Варнаксий
выпускающий редактор

Про «ИгроМир» могу сказать коротко: понравилось. Если бы еще организаторы задумались о такой вещи, как ограничение на максимальную громкость звука (разговаривать получалось только криком), было бы совсем хорошо.

Нам, журналистам, делать там было особенно нечего, но это и понятно: выставка предназначалась не для инсайдеров, а для простых игроков.

Что касается пресс-конференции, то больше всего впечатлений со знаком «плюс» оставил создатель Postal (про третью часть ничего толком не рассказали, зато так и сыпали фразами вроде «cock physics»).

Со знаком «минус» прошло заседание «большой тройки» в лице Дмитрия Архипова («Акелла»), Алексея Бадаева (Microsoft) и Юрия Мирошникова (1С), посвященное запуску Xbox 360 в России. Новости следующие: ограниченный запуск Xbox 360 состоится в декабре (точнее, уже должен был состояться), цена на приставку будет ниже, чем у торговцев «серым» импортом (в данный момент Premium-версия стоит около 15 тыс. рублей).

Будут и игры чисто российского производства: «Акелла» обещает подогнать Postal 3, 1С портирует на Xbox 360 «Ил-2 Штурмовик».

Степан Чечулин
редактор DVD

Мне «ИгроМир» понравился прежде всего тем, что это отличное мероприятие для самых обычных геймеров. Тех, кто каждый день играет в компьютерные игры, читает «Игроманию» и живет всей этой электроникой.

Именно для них и было предназначено это шоу, где

каждый мог самостоятельно попробовать еще не вышедшие игры и вообще весело провести время.

Разумеется, «ИгроМир» — это еще и демонстрация возможностей российского рынка для крупных западных компаний, которых, я уверен, в следующем году будет еще больше.

Олег Ставицкий
редактор,
профессор KранX
Productions

«ИгроМир», само собой, удался. Можно, конечно, усомниться в методах, при помощи которых компьютерные игры демонстрируются широким народным массам: оглушающие дидакти, неизвествовано за каким чертом придуманный панк-концерт (который, к счастью, не состоялся). Я бы, возможно, сделал все по-другому. А может и не сделал. В данном случае — это совсем неважно.

Важно, что для индустрии это, бесспорно, лучшее профильное мероприятие со времен учреждения КРИ. Посетившие выставку мейджоры (Electronic Arts, Microsoft, Vivendi Games, Midway), наконец, лично узрели колоссальный потенциал российского рынка.

Для нас как журнала и для вас как для его читателей это хорошие новости. Западные компании всерьез займутся Россией, а значит — информация будет достать еще проще, а конкуренция будет еще выше (и я искренне надеюсь, что это неминуемо скажется на качестве отечественных игровых продуктов, которые в последнее время неприятно удивляют). В общем, все хорошо.

А еще, пользуясь случаем, мы обращаемся к организаторам: уважаемые, пожалуйста, пощадите посетителей, прессу и себя, введи те ограничения на громкость.

А то уши до сих пор болят.

ИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГРИГР
ИГР
ИГР

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: ACTION FORMS
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

«Анабиоз», который еще во время последней КРИ обещали выпустить в сентябре, в этом году на прилавках все-таки не появится. Внешне проект выглядит вполне законченным, но на «ИгроМире» его даже не давали погробовать своими руками (демонстрации проводили сами сотрудники Action Forms).

Играет предстоит за сотрудницу станции «Полос-21» Александру Нестерову, которого некогда занесли на атлантый лебедок «Северный ветер» (на дворе, к слову, 1968 год). Ледокол вот уже много лет дрейфует



Человек с Бородой: лицо украинского хоррора.

XIII ВЕК. СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: UNISOMA GAMES
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОПРЕДЕЛЕНА

«XIII век» — интересная в целом игра, но подкрепленная, увы, достойной технической реализацией. Нам предлагается влезать в шкуру средневекового полководца, взять под свой контроль армию одной из европейских стран и принять участие в череде кровавых битв. Никакой экономической составляющей в игре нет — вся радость состоит (предположительно) в выдающихся сражениях.

Приходящее на экраны отчаянно напоминает какой-нибудь Rome: Total War. Под нашим началом лучники, конница, мечники и прочие юнцы суетят-



В XIII веке футбольные фанаты были совсем другими...

во льдах сам по себе — что с ним произошло, никому не известно. Все члены команды давно мертвы, что не мешает им дать своему живому гостю осязательный отпор.

Механика игры очень напоминает **Condemned: Criminal Origins**. Такие же темные и темные помещения, такой же навязчивый багп (модели врагов выглядят так, как будто они сделаны из какого-то блестящего пластика), такой же нетерпеливый темп игры и почти такой же геймплей. Правда, в отличие от проекта **Monolith**, в ближнем бою драться дозволено только кулаками и топором. Огнестрельное оружие, судя по всему, будет встречаться нечасто и недостатком у него едва ли не больше, чем достоинств: перезарядка идет медленно, наводится долго. Сюжет подается посредством флэшбеков, сделанных, опять же, на манер **Condemned** (разработчики именуют эту фишку не иначе как Mental Echo).

«Анабиоз» не производит какого-то сверхъестественного впечатления, но в любом случае это одна из самых перспективных игр, создаваемых сейчас в СНГ. Главное, чтобы с реализмом не затянули — устаревать ведь. — И.В.

СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ: ХАРЬКОВ 1942

ЖАНР: ТАНКОВЫЙ СИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ: PIGGYBACK GAMES
РАЗРАБОТЧИК: GALAXIUM
ДАТА ВЫХОДА: МАЙ 2007 ГОДА

Постсоветский геймдев очень напоминает советскую же промышленность. В СССР производили потрясающую военную технику, но большинством бытовых предметов пользоваться было невозможно. У игровых компаний стран СНГ наблюдается та же болезнь: делать хорошие игры в популярных жанрах не умеет почти никто, зато хардкор получается отличном. «Стальная ярость: Харьков 1942» — жи-



Для продолжения работы нажмите любую клавишу.

ВОЛКОДАВ: ПУТЬ ВОИНА

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: GALAXI ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА: КИНОС 2006 ГОДА

Отечественный игрокром с усердием, достойным лучшего применения, осваивает кинофильм «Волкодав из рода Серых Псов», снятый по мотивам популярного романа Марии Семеновой. На сегодняшний день только под крылом 1С устарев сразу два соответствующих проекта.

Вот, скажем, «Волкодав: Путь воина» — беспардонный клон **The Lord of the Rings: Return of the King**. Суть проста — берем под свой контроль свирепого главного героя (Волкодава) и устраиваем врагам кровавую баню. Главперсонаж умеет разить мечом, плести замысловатые комбо-удары и совершать зверские фаталити. Иногда, впрочем, приходится забыть о мордобое и заняться стелс-уражениями в духе **Splinter Cell**.

Пожале, что Galjin Entertainment собирают крепко сшитый лицензионный экип без единой светлой мысли. Картинка в целом пристойная, но звезд с небом не хватает. Механика на первый взгляд работает по

особым тому пример.

Игра разрабатывается харьковской компанией **Graviteum** (не путать с харьковской **Gravity**, авторами **Ragnarok Online**), в составе которой числятся те же самые люди, что выпустили два года назад танковый симулятор «Т-72: Балканы в огне». «Т-72» был настолько хардкорным и отличался таким сложным управлением, что перед ним сплывали даже многие симуляторщики, не говоря уже о простых игроках. «Харьков 1942» в плане управления будет попроще, но особых поправок ждать тоже не стоит. Как это обычно бывает, приоритетное внимание авторы уделяют реализму и достоверности, а все остальное (включая графику) отодвинуто на задний план. Хороша и физика: движок корректно обрабатывает даже такие сложные операции, как проезд танка по противотанковому ежу. Без багов и застревания моделей друг в друге, заметим.

На прилавках «Стальная ярость» должна появиться в мае — akuratо ко Дню Победы и очередной годовщине тех самых событий под Харьковом, по мотивам которых и сделана игра. — И.В.



Кто-то опять попросил у Волкодава закурить...



ВОЛКОВАД ИЗ РОДА СЕРЫХ ПСОВ

ЖАНР: АКЦИОН / РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: MERIDIAN 93
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2008 ГОДА

Второй проект по мотивам кинофильма «Волкодав» — еще один клон. На этот раз в качестве объекта подражания выбран **Diablo 2**. Тут нам предлагается не только ланками отправляться на тот свет злодеям, но и заниматься с другими, привычными для action/RPG вещами. Выполнять задания, заботливо выдаваемые

местными жителями, активно прокачивать главгероя и, конечно, заниматься увлекательным мардерством. Добытые в бою вещи по доброй традиции можно сбыть в ближайшем магазине. **Meridian 93** обещают нелинейный (в отличие от «Волкодава: Путь воина») сюжет и новые события, которых в фильме не наблюдается.

Словом, выходит довольно складная игра, однако красот **Titan Quest** и увлекательности **Diablo 2** тут, конечно, не предвидится. — С.С.



Пенос из спецэффектов — первое средство против диких волков.

ИСХОД С ЗЕМЛИ

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: PARALLAX ART STUDIO
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА ЛЕТО 2007 ГОДА

Русские народные шутеры медленно, но верно прогрессируют. Процесс этот, правда, идет со скоростью глобального потепления (на погрешности в год), но и то хорошо. Взять хотя бы «Исход с Земли». На последней КРИ проект выглядел так тоскливо, что мы решили о нем попросту не писать. К «ИгроМиру», однако, «Исход» заметно «подрос» — теперь в него можно играть и даже получать от этого какое-то удовольствие.

Сюжет в меру зевотный. На дворе 2016 год, Солнце стремительно превращается в красного гиганта, паразитировать на теле Земли становится не с руки, и человечество срочным ищет новую планету для жизни. Таковая находится, но жизнь на ней возможна только при регулярных инъекциях минерала А.Х., который добывается одноименной корпорацией. Корпорация эта, разумеется, одержима планами мирового господства; в планах же главного героя ее остановить.



Не все русские шутеры одинаково плохи.

Будочницы

С booth babes (на нашем внутреннем сленге — бус-бабы или просто будочницами) в этот раз творилось какое-то безумие. В прошлом году на КРИ все тоже сходило по ним с ума, но там случайных людей было мало, поэтому до экзессов не доходило. На «ИгроМир» же пришли десятки тысяч людей, которые на игровых выставках никогда не были. Завидев слабо прикрытое достоиние отечественного геннофонда, многие из них буквально потеряли голову.

Несчастных стэндисток фотографировали, обнимали, шутили за все выступающие места и едва ли не приглашали под венец. Будочницы от такого обращения явно оцептели, а некоторые, наверное, посчитали нужным сменить номер мобильного. Все следующую неделю телефоны игровых издателей надврывались от звонков людей, которые под видом журналистов пытались выяснить номера понравившихся им девушек. А уже в понедельник, 6 ноября, одна из стэндисток (на фотках ее нет) сделала в своем онлайн-журнале такую вот запись (за исключением последнего слова, орфография и авторский стиль сохранены в неприкосновенности):

«... в субботу еле открыла глаза... вылезать из теплой постельки и нежных объятий катастрофически не хотелось, но все же пришлось... в 10 надо было уже быть при полном параде на ВВЦ... мой мамик меня проводил, так как ему тоже надо было куда-то туду на чемпионат очередной ехать (наверное, на чемпионат по Counter-Strike. — Прим. ехид. ред.)... Лавиль-



он, в котором я должна была работать находился в самом конце ВДНХ... подхожу ближе, мы заметили толпу, протяженностью около километра, которая наваливалась на двери с целью начала залуска посетителей на выставку... Я такого ни где еще не видела... Выставка была посвящена видео и компьютерным играм. ИгроМир 2006. Столько задатов и ботанов в одном месте увидеть — это редкость... вообще не понимаю парней, которые тупо режут в комп... жу в чем прикол, объясните?? Все они какие то ушербные на вид... зауиме, страшные голыши с болезнью геймера. А когда я увидела костюмчик, в котором нам придется работать мне вообще стало плохо... Мой пошутил, что после выставки со мной будет много секса вечером... у всех виртуального, а у него реального.

И правда... фотографовы не умолкали и не переставали щелкать весь день... в итоге от вспышек у меня уже заболела голова... Все подхледили и фотографировались со мной... как с красивой куклой... кто-то еще и пытался лалать...o''''''... Игоре Варнавский



Каталог

По очевидным причинам, наш текст не вмещает в себя все продемонстрированные на «ИгроМире» достижения: на кого-то попросту не хватило места, по каким-то проектам мы в ближайшее время планируем развернуть пресс-шоу, а некоторые игры должны оказаться в продаже на момент выхода журнала. Ниже приведен список всех игр «ИгроМира» — за исключением онлайн-овых и запланированных к выходу до Нового года.

7.62

ЖАНР: ТАКТИКА / РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: 1C / АЛЬБИОН
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Что: Идеальное продолжение «Бригады Е5: Новый альянс». Проще говоря, аддон на том же движке. Обещают нелинейное прохождение, открытый к исследованию мир, 40 часов геймплея и несколько концовок.

Адреналин 2: Час пик

ЖАНР: АРКАДНЫЕ ГОНКИ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: 1C / GALIN ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2007 ГОДА



Что: Сиквел «Адреналина». Без Бачинокого, Стиллванина и героинь-моделей, зато с реальной Москвой в качестве места действия и многочисленными проблемами в качестве препятствий. Гроизит также музыкальным сопровождением от цитируем, «групп, выступающих в жанре Rock, Rap, Trance и т.п.».

Агрессия

ЖАНР: RTS
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: БУЛА / ВЕСТА
ДАТА ВЫХОДА: АПРЕЛЬ 2007 ГОДА



Что: Глобальная стратегия от авторов «Стальных монстров», охватывающая период с 1910 по 1950 гг. (то есть обе мировые войны). Сулят небывалый исторический масштаб происходящего и трехмерную карту Европы, учитывающую реальные особенности рельефа.

Восхождение на трон

ЖАНР: ТАКТИКА / РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: 1C / DEVIL
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Что: Фэнтезийный долгострой, помесь ролевой игры с гексагональной пошаговой стратегией.

Дальнобойщик 3: Покорение Америки

ЖАНР: АВТОСИМУЛЯТОР
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: 1C / БИТЛАБ NSK
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОДА



Что: Долгожданный триквел «Дальнобойщиков», для которого Softlab NSK смоделировали чуть ли не все хайвеи Америки. Играется именно так, как обещали. Выглядит жутковато.

Империя превыше всего



ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: АККАБА / ИЕННЛ
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОДА

Что: Трехмерная тактическая стратегия в реальном времени: небольшой отряд вершит правосудие на межгалактических просторах. Имеется поддержка AGEIA PhysX.

Кодекс войны

ЖАНР: ВАРГЕЙМ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: 1C / W0 CB
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОДА



Что: Пошаговый гексагональный варгейм на воздушном движке «Магия крови» (см. его же в «Санитарах подземелий» и «На время для драконов»). Выглядит крайне многообещающе.

Обитаемый остров: Послесловие

ЖАНР: ВАРГЕЙМ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: АККАБА / ИГРОМАНИЯ.NET
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОДА



Что: Варгейм, продолжающий сюжетную линию соответствующего романа Стругацких. Разрабатывается авторами довольно удачной Massive Assault.

Ониблэйд

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: 1C / GALIN ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА: ВЕСНА 2007 ГОДА



Что: Первый отечественный аниме-экшен (что, само по себе, оксюморон). Обещают две концовки, RPG-элементы и зрелищную боевую механику, выстроенную на двух клавишах.

Офицеры

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: ВП / РУССОБСЕРВ № / ВП 104
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОДА



Что: Трехмерная стратегия/RPG по мотивам Второй мировой. Запланированный на ноябрь релиз якобы перенесен на декабрь, но есть большой шанс, что «Офицеры» мы увидим только в 2007 году.

Параграф 78

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: 1C / BOLIN ENTERTAINMENT
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОДА



Что: Диковатый во всех смыслах шутер по мотивам одноименного фильма. На озвучку задействованы соответствующие актеры.

Стальные монстры: Сознания

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: БУЛА / ВЕСТА
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОДА



240 СТРАНИЦ

- DVD №1 — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ
- DVD №2 — 8 GB ВИДЕО

ВИДЕО

ИГРОМИР-2006

РЕПОРТАЖ С ВЫСТАВКИ, ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ, И, ГЛАВНОЕ — ТЕСТИРОВАНИЕ ГОТОВЯЩИХСЯ К ВЫХОДУ ИГР. ПРОВЕДЕННОЕ НЕПОСРЕДСТВЕННО НА ВЫСТАВКЕ, И ЗАПИСАННОЕ ТАМ ЖИВОЕ ИГРОВОЕ ВИДЕО!



КРУПНЫМ ПЛАНОМ

14 ИГР И ДОПОЛНЕНИЙ

НАЧАЛСЯ ОСЕННЕ-ЗИМНИЙ ВАУ НОВЫХ ИГР, В НОМЕРЕ — РУКОВОДСТВА И ТАКТИКИ ПО GOTHIC 3, HEROES OF MIGHT & MAGIC V, BELLEGIKIN SEVERA, SPLINTER CELL, DOUBLE AGENT, DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC, NEED FOR SPEED, CARBON, NEVERWINTER NIGHTS 2, BATTLEFIELD 1942 И МНОГИМ ДРУГИМ ИГРАМ.



ВОКРУГ ИГРЫ

ЧТО ТАКОЕ ХОРОШИЙ СЦЕНАРИЙ?

КАКЕ ХОТЯТ О СЦЕНАРИЯ К РАЗНЫМ ИГРОВЫМ ЖАНРАМ? ЧЕМ МОЖНО ЗАМЕНИТЬ СЦЕНАРИЙ ДЛЯ ГЛОБАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ? ЧТО ЛЕГЧЕ, А ЧТО ТРУДНЕЕ В СЦЕНАРИОМ ДЕЛЕ? обо ВСЕМ ЭТОМ — НОВАЯ СТАТЬЯ РИЧАРДА ПСМНТА.



ЛУЧШЕЕ ОБОРУДОВАНИЕ

УСКОРИТЕЛЬ ИИ

АППАРАТНОЕ УСКОРЕНИЕ ГРАФИКИ УЖЕ ПРИВЫЧНО. ФИЗИКИ — ПОСТЕПЕННО ВХОДИТ В НАШУ ЖИЗНЬ, А ПРОИЗВОДИТЕЛИ ОБОРУДОВАНИЯ УЖЕ ГОТОВЯТ К ВЫХОДУ УСКОРИТЕЛЬ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЕКТА. ЧИТАЙТЕ НА СТРАНИЦАХ АКТИ РАССКАЗ О ЕГО ВОЗМОЖНОСТЯХ, А НА ДИСКЕ ВЫ УВИДИТЕ ВИДЕО ПО ЭТОЙ ТЕМЕ.



Crysis

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
ELECTRONIC ARTS / GRYTEK
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД



Что: На вою выставку нашелся всего один компьютер, способный запустить приведенный из Германии шутер от Crytek. На деле это оказалось неинтересный пролет камеры, а смотреть предлагалось на DX10-графику. Ничего нового к нашему видеопревью добавить не удалось.

коподоного). В активе — терраморфинг, живой мир и инверсная кинематика.

Lock On: Черная Акула

ЖАНР: СИМУЛЯТОР ВЕРТОЛЕТА
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
TD, DOUBLE DYNAMICS
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД



Что: Симулятор КА-50, созданный на доработанном движке «Lock On: Современная боевая авиация». По-видимому, лучший вертолетный симулятор будущего года.

Disciples 3

ЖАНР: ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
ALGAMA / DAT
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД



Что: Долгожданный триквел Disciples, создаваемый подшефной Анри (известный иллюстратор, автор арта к «Корсарам») студии .dat.

Runaway 2: The Dream of the Turtle

ЖАНР: КРЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
NO GAMES / PENDULO STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: ЯНВАРЬ 2007 ГОДА



Что: Долгожданный сиквел Runaway. Выйдет, наконец, в январе.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

ЖАНР: ЭКШЕН 3D3 ХИЖДА И НАЧАЛО
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
GSC WORLD PUBLISHING / GSC GAME WORLD
ДАТА ВЫХОДА: МАРТ 2007 ГОДА



Что: Ничего нового на «ИгроМире» GSC не показывала, так что если ждете подробностей, обратитесь к нашему прошлому номеру.

Что: Аддон к «Стальной монстрам», посвященный действиям союзников на Тихом океане во время Второй мировой. К игральным фракциям добавится Великобритания. Запланированный на ноябрь релиз неожиданно перенесен на конец января.

Территория тьмы

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
BUBA / BRINON
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2007 ГОДА



Что: Хоррор-шутер от создателей «Чистильщика» и «Метро-2». Тут можно было бы закончить, но никак нельзя не сказать о сюжете, который повествует об изолированном городе Черноземске, зараженном штаммом мутантного вируса «Тьма-12».

Хранители: Ключ жизни

ЖАНР: КРЕСТ-ВРО
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
FALCON MEDIA
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Что: Еще одна «первая российская трехмерная игра с графикой в стиле аниме». На этот раз общаются проработанный мир (планируется также выпуск книги) и «интерактивную приключенческую сказку».

Heavy Duty

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: РАЗРАБОТЧИК.
ALGAMA / PRIMAL SOFTWARE
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД



Что: Многообещающий симулятор гигантского шагающего робота (не челове-

АВТОПРОБЕГ «ЧЕРНОЕ МОРЕ»

ЖАНР: АВТОГОНКИ
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: XBOX SOFTWARE
ДАТА ВЫХОДА: ФЕВРАЛЬ 2007

Xbox Software, авторы космической дилогии «Звездные волки», неожиданно взяли курс на модное ретро. «Автопробег «Черное море» посвящена гонкам по Крымскому побережью на автомобилях 30—50-х годов.

У «Автопробега» есть несколько положительных

свойств. Во-первых, солнечная гонка, снабженная мелодиями и ритмами советской эстрады, выйдет в разгар зимних холодов. Во-вторых, кроме приятного ретро-стиля, в активе у проекта могучий движок rallylineo симулятора Xpand Rally. Xbox предлагают всем желающим два режима: необременительные аркадные гонки и хардкорные заезды, где, благодаря корректной физике, от автомобиля отваливаются все, включая колеса и двери. — Г.К.



Ударни автопробега по бездорожью, разгильдяйству и Lada Racing Club!

ИНСТИКТ

ЖАНР: АКЦИОН
ИЗДАТЕЛЬ: 1C GAMES
РАЗРАБОТЧИК: NEWTONIC STUDIO
ДАТА ВЫХОДА: ЯНУАРИЙ 2007 ГОДА

Пока творческая половина Digital Spray Studios выдвигалась в Mandel ArtPlains и занята неизвестно чем, авторы движка организовали Newtonic Studio и теперь собирают на нем наскозь вторичный «Инстинкт».

Место действия — северо-корейская база, где по вине неких террористов на свободу вырвался смертельно опасный вирус. Северная Корея немедленно посылает туда отряды спецназа. Россия тоже не остается в долгу и отправляет отряд эфэсэшников. На пути к базе вертолет ФСБ разбивается и в живых остается

три спецназовца с лицами Михаила Пореченкова («Агент национальной безопасности»), «9 рота», «Большая любовь», Олега Карчи («Сармат», «Зона», «Слепой») и Иды Чуркиной (лицо компании Epson). Они же озвучивают своих персонажей. Играть будем за всех трех героев поочередно, а главная интрига, по всей видимости, будет закручена вокруг героя Пореченкова, который по ходу игры подхватит вирус и сам начнет превращаться в зомби (привет, Far Cry: Instincts! Здравствуй, Resident Evil 4!).

Что же до самой игры, то она представляет собой довольно унылый клон пережив Half-Life. Знакомые до рези в глазах лаборатории, зомби, вылезающие из каждой вентиляционной шахты, отряды чистильщиков — сколько раз мы уже это видели? Сил и денег в раскрутку «Инстинкта» вкладывается, однако, немало. Официальный сайт (www.instinct-game.com) демонстрирует довольно бодрый тизер, а сюжет, по слухам, разрабатывается при поддержке восточного отдела ИТВ. Но не обманывайтесь: за всей этой рекламной шелухой скрывается шулер, устаревший морально лет на шесть. — И.В.



Такие аркалеты уже поступают на вооружение армии РФ.

«ТехноМир» на «Игромире»



Временами происходящее на нашем стенде вызвало у посетителей сами видите какой ажиотаж.

Все кто в «игромировские» дни оказывался на ВДХН просто не могли пройти мимо стенда «ТехноМира» — того самого издательского дома, выпускающего наш журнал. Еще бы — восьмидесять квадратных метров плотной застройки прямо возле входа, сколько-то там доймовый (большой, если короче) плазменный экран, и, конечно же, живой Антон Логвинов за стеклом передвижной лаборатории «Видеомании» — такое сложное было не заметить. Помимо нашей (и вашей, надеемся) любимой «Игромании» на стенде «ТехноМира» были также представлены и другие дружественные издания ИД: «Лучшие компьютерные игры», «Мир фантастики» и «Мобил. Мобильная связь».

На протяжении всех двух дней «ИгроМира» на нашем стенде постоянно бурлила активность. Четко по расписанию в импровизированном кинозале устраивались сеансы одновременного просмотра лучших роликов от «Видеомании» и видеолaborатории «ЛКИ». Примерно раз в час проводились всевозможные конкурсы, лотереи и розыгрыши, а некоторым посетителям удалось пообщаться с сотрудниками редакции, ну и вообще — ску-

чать явно не приходилось.

Также на стенде «ТехноМира» во время выставки прошли всевозможные лекции и выступления. Так, наш главный редактор Александр Кузьменко отвечал на вопросы читателей журнала, а главный редактор «ЛКИ» Андрей Ленский выступил с лекцией о современном состоянии онлайн-вопросов. Помимо сотрудников ИД на нашем стенде засветились немало и других известных лиц. От «Игромании» на «ИгроМире» было два специальных гостя: генеральный отец и мать KranX Productions, создатель «Периметра» и других культовых в нашей стране игр — Андрей Кузьмин, а также Тони Уоткинс, самый главный человек из Electronics Arts Russia. От «ЛКИ» же в течение часа нес в народ благою весть Николай Добовский — идеальный вдохновитель самого, наверное, неоднозначного проекта прошлого года — «Мор. Утопия».

В общем, если вы, друзья, вдруг не были 4 или 5 ноября в районе Всероссийского Выставочного Центра то, многое потеряли. Впрочем, многое — не все. В следующем году мы снова будем на «ИгроМире», так что даже не думайте такое пропустить.

Фотоотчет на DVD!

По старой и вечно доброй нашей традиции на DVD этого номера «Игромания» в разделе «Из первых рук» вы найдете наш подробнейший фотоотчет с «ИгроМира-2006». В программе: игры, девушки, стенды, взятие 57го павильона ВВЦ разъяренной толпой, страшные выражения лица Винса Дизей и многое, многое другое.



ЖАНР RPG

Акелла



МИР, ГДЕ ЛЕГЕНДЫ ОЖИВАЮТ



www.nwn2.com



OBSIDIAN
entertainment



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS (ATI Games Production) and Atari (Dynamic Control & Co. KG, Garmisch | Munich, Germany).
© 2006 ООО "Акелла"

Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Иллюстрационное изображение принадлежит: Илья С. Златовский, akella@akella.com. Игры с авторским www.obidian.ru

Оптовая продажа: Москва, (495)383-46-14, natally@obidian.ru или Санкт-Петербург, (812)252-49-45, akella@megbox.ru

Роспись на фоне: (863)290-78-42, akellarostov@yandex.ru

Нотоскопический: (863)227-7484, akellatv@yandex.ru

Екатеринбург: (343)297-34-42, akella@yandex.ru



М.Видео

БУАКОМЕРА

Российские продавцы и магазинные форматы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛэнд"

Предоставитель на Украине "МулгайГрифт" - www.mulgaygrift.com.ua
Игровой ООД "Наша Невинтерн" и Санкт-Петербургские дистрибуторские подразделения компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-45.

ATARI



Акелла

РЕКЛАМА

ДЕТАЛИ
МАШИН

«ИГРОМАНЬЯ»
ПРИЕЗЖАЕТ В ПАРИЖ,
ЧТОБЫ УВИДЕТЬ SUPREME COMMANDER
И УМЕРЕТЬ

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

ЧТО?
КАК?

Главная стратегия E3 2006 и первый за последние десять лет крупный RTS-проект Криса Тейлора, создателя великого, могучего и никем не побежденного Total Annihilation. Будете приглашены на официальный европейский пресс-показ в Париже, купит авиабилет с пересадкой через Милан. Потерять два часа из-за отмены в Шереметьево-2, чтобы потом ночью оказаться посреди пустынного миланского аэропорта. Объяснить в условиях предоставления визы визитом теми лютыми итальянскими фразами, что известны автору этих строк, помянув билет, а потом ладно-ладно поехать в ночному городу в поисках гостиницы. После двух часов неведомого сна вернуться в аэропорт, сесть в самолет на Париж и приземлиться в аэропорту имени Шарля де Голля за сорок минут до начала официального мероприятия.

13 ноября 2006 года, 11:20

Ваш покорный слуга стоит возле выхода из терминала 2F одного из крупнейших аэропортов мира и первый раз в жизни видит двадцатиминутную очередь на такси. Перибрая все известные французские слова и выражения и пытаюсь объяснить, что через полчаса тебе уже нужно быть на рю Мариньян — Шанс Элиз, в итоге оказываюсь в такси. Далее действие разворачивается как в дурацких боевиках с Мэттом Дэймоном.

Едва подыхав к отелю на рю Мариньян, я замечаю, что в такси у обочины залезает до боли знакомая лысина, принадлежащая Грегу Джону, сотруднику британского отделения THQ. Помощью русских, английских и французских ругательств объясняю таксисту, что «нужно следовать за этой машиной, быстро!».



В другой жизни мы бы обязательно подумали, что это скриншот из какой-нибудь очередной японской RPG для PlayStation 2.

В последующие пятнадцать минут мы вместе с французским шофером увлеченно играем в GTA и преследуем чужое такси по центру Парижа (для полноты картины за окном в этот момент проносится Триумфальная арка, Наполеонов мост, Лувр, готические фасады Нотр-Дама и тому подобные достопримечательности). Мы срываем повороты, отчаянно библикаем и играем всеми боевыми огнями, пока в конце концов вторая машина не останавливается возле какого-то парка...

13 ноября 2006 года, 13:00

...Уже через полчаса мы вместе с Джоном несладко бредем по кленовой аллее («Блин, вы, русские, все так делаете? Всего час в другой стране, и уже устаете гонки на такси»). Загрывая ботинками осенние листья, мы двигаемся к первой точке сегодняшней программы — месту под названием La Geode.

С виду напоминающий какой-нибудь политехнический музей, на самом деле «Ла Геод» оказывается гигантским мультимедийным кинозэкраном размером 20x40 метров. Компания THQ, не мудрствуя лукаво, решила провести всеобщий европейский показ Supreme Commander именно на этом экране, снабдив все происходящее слоганом «Самая масштабная демонстрация игры в истории!». Возможно, так оно и есть — мы, по крайней мере, затрудняемся вспомнить случай, когда какую-нибудь другую игру показывали журналистам в таком (извините за ка-



SUPREME COMMANDER

ЖАНР:
СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
РАЗРАБОТЧИК:
GAS POWERED GAMES
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:
THQ
ПЛОЩАДЬ:
ON TOTAL ANNIHILATION
ON SUPREME COMMANDER & SIEGE
МУЛЬТИПЛЕЕР:
ИНТЕРНЕТ, ЦЕЛОВАТЬ СЕТЬ
ДАТА ВЫХОДА:
24 ФЕВРАЛЬ 2007 ГОДА
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:
WWW.SUPREMECOMMANDER.COM

лампу?) широком формате.

До реки в глазах насмотревшись на блестящий купол стеклянного шара La Geode, мы заходим в фойе и тут же встречаем его...

13 ноября 2006 года, 13:30

Как обычно шумный Крис Тейлор громко здоровается (мы познакомимся этим летом на GC 2006), задает классический вопрос про «как там у вас в Москве поживают медведи?», после чего начинается без остановки сыпаться байками, анекдотами и приколами.

А ведь между делом говорит, этот человек — фигура еще того масштаба. Уже много лет месье Тейлор числится культовым разработчиком и в топе PC-девелоперов совершенно заслуженно занимает место где-то между Сидом Мейером и Питером «Дядей Петей» Молием. Именно этот человек десять лет назад изобрел «первую полностью трехмерную» стратегию под названием Total Annihilation. Именно он потом основал Gas Powered Games и сделал «лучшее переосмысление Diablo после самого Diablo» — ролевой сериал Dungeon Siege. Наконец, именно он придумал несколько основополагающих теорем, по которым сегодня строится добрая половина всех современных RTS-игр.

К своему культовому статусу Крис, впрочем, относится так, как и должен относиться любой нормальный человек — то есть никак: «Я — культовая фигура? Ха! Жером, ты слышал (обращается к одному из сотрудников французского THQ), мне тут говорят, что я, оказывается, суперстар!.. Тут недавно история была: мне зво-



мили из одного крутого игрового журнала, брали интервью, а потом спрашивали, как правильно и по буквам пишется моя фамилия, а также кем я работаю в Gas Powered Games. Кукловода фигура... смеется?»

Как бы там ни было, за десять минут вокруг Тейлора уже собирается небольшая толпа журналистов, из карманов постепенно появляются фотоаппараты и диктофоны. Зажатый в угол суперстар отбивается до тех пор, пока кто-то из организаторов не объявляет, что через пять минут всех ждут в главном зале La Geode.

13 ноября 2006 года, 14:00

Надо сказать, что на сорокаметровом экране Supreme Commander впечатляет гораздо больше, чем то, что в этом мае нам показывали на E3. Буквально над нашей голозой гигантские корабли бороздят просторы космоса, а орwellianский голос громко рассказывает о том, как «человечество было обречено с момента зарождения Вселенной, и наступление звездной эры стало началом конца для Адамовых...».

Если вы вообще не в курсе, что собой представляет Supreme Commander, то вот вам основные тезисы. Итак, это первый за десять лет RTS-проект Криса Тейлора, человека, когда-то поставившего на уши весь жанр. Это прямой преемник Total Annihilation, а если короче, то игра про то, как в далеком будущем в далекой-далекой галактике армии гигантских человекоподобных роботов ходят по поверхности экзотических планет и жарят друг друга лазерами. Помимо прочего, Supreme Commander наделен весьма крепким сценарием о том, как три могущественные расы сражаются в Тысячелетней войне (подробности об истории конфликта непременно см. в нашей заметке неподалеку), а также отличается добротой прописанной sci-fi-вселенной. Нормально в игре нет ни плохих, ни хороших парней. Все три фракции где-то по-своему правы, так что в одиночной части Supreme Commander нам придется иметь дело с тремя абсолютно независимыми сюжетными кампаниями, что позволит с совершенно разных сторон взглянуть на события последних месяцев Великого конфликта.

Одна из главных фишек игры — так называемый двойной стратегически-тактический геймплей. То есть Supreme Commander из стратегии в любой момент по желанию игрока спокойно превращается в тактику и наоборот: еще секунду назад вы открывали «туман войны», раздавали приказы инженерам и обустроили редуты на линии фронта, а сейчас уже ползаете где-то над землей и чуть ли не самостоятельно ведете в бой отряды по пять-шесть юнитов. При этом, по словам Тейлора, размер некоторых карт в игре достигает десяти тысяч квадратных километров, а это, сами понимаете, масштаб значительно больший, чем тот, к которому мы привыкли в современных RTS.

Любая сюжетная миссия в Supreme Commander представляет собой такую стратегическую «матрешку», которая «раскрывается» по мере ваших успехов. Сперва вы воюете на небольшом пятячке 2x2 километра. Изгнав со своей территории первых врагов, вы расширяете ареал до участка размером 10x10 километров... И так далее и тому

Человек с четкой жизненной позицией

Карьеру гейм-дизайнера Крис Тейлор по меркам индустрии начал относительно недавно — в конце восьмидесятых, устроившись в компанию **Distinctive Software** на должность «специалиста на все руки». Первой самостоятельной игрой Тейлора стал спортивный симулятор **Hardball II**, вышедший в 1989 году. Корня над малопримечательными проектами для **Distinctive** на протяжении почти семи лет, в 1996 году Крис решил что «ложакнул, хватил», быстро собрал пожитки и переехал в Сиэтл, где присоединился к молодой студии под названием **Cavedog**.

Несколько лет своей работы в **Cavedog** Тейлор вспоминает с нескрываемым удовольствием и ностальгией: «Все, что мы делали в те годы, так это много ржали, еженедельно алтрейдили свое железо, делали игры и сами же в них потом играли. Тогда мы еще и не думали о том, что мало сидеть и делать хиты, нужно еще уметь грамотно управлять компанией. **Total Annihilation** очень даже неплохо продался и кучу недель торчал в чартах, но что толку? Это ведь не вышло! **Cavedog** из той финансовой задницы, в которой она в итоге оказалась».

Хорошенько усвоив урок, в 1998 году Тейлор основал собственную компанию **Gas Powered Games**, открылся от стратегического прошлого и принялся за создание ролевой игры. Ну а дальше — практически новейшая история: выход **Dungeon Siege**, потом — **Dungeon Siege 2**, начало работ над **Supreme Commander**...



Крис Тейлор

Еще Тейлор славится своей четкой жизненной позицией. Несмотря ни на какие тенденции рынка, он до сих пор остается ярким приверженцем PC и дико доволен тем, что под крылом **THQ** работает вместе с другими такими же, как он, главными PC-фанатами — Брайаном Салливаном (см. недавний **Titan Quest**), Чарльзом Сессилом (весь сериал **Broken Sword**), командой **Relic Entertainment**... Про консоли Крис говорит просто: «Они смогли прикрутить к RTS управление при помощи геймпада — нет, это круто, конечно. Но для меня этого пока что недостаточно — пусть производители консолей придумают какой-нибудь новый, больше подходящий для этого девайса, а до кучи заодно еще и перестанут совать свой нос в чужие проекты. Я, конечно, всех очень сильно уважаю, но все же никому не позволю говорить мне, как сделать свои игры — более понятными для средней аудитории нашей приставки».

подобное: выполняя различные тактические задачи, вы постепенно обнаруживаете себя посреди крупномасштабной военной операции, и к концу каждой миссии руководить приходится целым фронтом и вести боевые действия сразу по нескольким направлениям.

Причем больше в **Supreme Commander** поражают не сам масштаб, а то, с какой легкостью он меняется. Всего одним движением мыши вы можете поднять игровую камеру с десяти метров над уровнем пыли до таких высот, на которых красивые трехмерные модели юнитов заменяются условными обозначениями — «квадратиками», «треугольниками» и тому подобным.

Проведя несколько показательных сражений, под конец презентации в **La Geode** Тейлор решает продемонстрировать несколько эпизодов из поздних стадий игры. А на этих самых стадиях, надо сказать, творятся довольно жуткие вещи. На сорокаметровом экране мы видим, как из-под воды поднимаются огромные субмарины и, вытупив железные паучьи ноги, медленно выходят на берег. Несколько роботов высотой с дом идут по лесу и буквально испепеляют лазером мелкую бронетехнику. Далее

крутится сцена в духе «**Войны миров**»: нечто исполненное и шагающее обстреливает вражеские крейсера огромными ракетами, плывет огнем и, естественно, сминает гармошкой случайно оказавшиеся под ногами танки.

И все же нельзя сказать, что в этой игре какая-то уж совсем сногшибательная графика. Тот же **Company of Heroes**, облаканный нами еще несколько месяцев назад, легко выдает куда как более симпатичную картинку. С другой стороны, в



Экспериментальный юнит симбионтов с чудесным названием Monkey Lord на раз пробивает энергетический щит землян.



В начале девяностых в нашей стране крутили мультисервал с дураками называемым «Война готов», который на 80% состоял из таких вот сцен.

Supreme Commander есть вещи не менее важные, чем технология — стиль, шарм и простое, извините, человеческое обаяние.

13 ноября 2006 года, 18:00

Прошел час с того момента, как мы уехали из La Geode. Теперь мы стоим на втором уровне Эйфелевой башни и последние двадцать минут смотрим, извините за банальность, на ночные огни Парижа. Не скучая на средства, THQ барометр жестом арендовала целый этаж главной французской достопримечательности. Похоже, на Supreme Commander возлагаются большие надежды: игра находится на первых позициях в сезонной линейке компании и, честно говоря, такой подход к презентации продукта... впечатляет.

Пока народ шатается из стороны в сторону с шампанским, а Тейлор позирует перед камерой, мы решаем воспользоваться моментом, быстро находим свободный компьютер с установленной бетой Supreme Commander и начинаем изучать предмет ближе. За ближайший час автор этих строк стремительно пробежал первые миссии за каждую из фракций — землян, сибранов и зюнов, прошел еще два дополнительных задания за мутантов-симбионтов и даже разыграл одну мультиплеер-партию. И чем дальше, тем больше выяснялось интересных моментов.

Итак, практически каждую миссию в игре мы начинаем с одним-единственным юнитом, стоящим посреди чиста поля. Это самый юнит и есть Supreme Commander — гигантский сорокаметровый робот, в кабине которого за огромным пультом сидит верхний главнокомандующий (то есть мы). По тому же принципу, что и в Total Annihilation, отделяется и основная задача миссий — если ваш суперкомандир погибнет в бою, закончится и игра; убейте вражеского робогенерала — празднуйте победу. Впрочем, перед тем как добраться до главного гада, придется серьезно поработать над созданием армии и строительством базы.

Ресурсы номинально два — электричество и металл. Электричество, как в незапамятные времена, добывается электростанциями, металл добывается из земли специальными шахтами. Для нормального функционирования базы также понадо-

бятся стандартные здания вроде командного центра, завода по изготовлению техники, авиаконструкторского центра, верфи и трех типов стационарных турелей (земля/воздух/море). Вот, в общем-то, и все.

В Supreme Commander нет такой навороченной системы ангейдов, как, например, в вечноживом Warcraft, и здесь не нужно строить пятнадцать зданий семи ви-

дов. Все усовершенствования проходит просто и линейно. Если вы хотите, чтобы завод с первого уровня перешел на второй, убедитесь, что электростанция производит достаточно энергии, а из шахт выкачивается достаточно металла. Если ваша добывающая промышленность не в состоянии поддержать требуемый уровень поставок — будьте добры, стройте новые электростанции и буровые установки.

Такая упрощенная, на первый взгляд, экономика на самом деле скрывает тонкую и очень хитрую систему. Дело в том, что источники металла разбросаны по всей карте, поэтому для того чтобы у вас было больше ресурсов на ангейд, придется строить большие армии для охраны «точек добычи». С другой стороны, экспансию за металл можно и не начинать, ограничившись лишь содержанием небольших, но проангейдженных по самую макушку отрядов быстрого реагирования. Какую стратегию выбрать, зависит исключительно от конкретной ситуации.

Supreme Commander — очень скоростная игра, такой своеобразный симулятор принятия быстрых и по возможности элегантных решений. Огоньелый сбор ресурсов здесь — не панacea. Электричество и металл не могут кончиться в принципе, так что в итоге побеждает тот, кто сможет быстро и грамотно построить именно столько электростанций или буровых установок, сколько необходимо для поддержания определенного числа юнитов. По сути, все местные ресурсы — это такой аналог command points из все той же Company of Heroes. Но если в последней основной геймплея оставалась тактика «построить тридцать танков и бросить их на амбразуры», то в Supreme Commander все куда как сложнее и интереснее.

Для начала все юниты условно разделя-

ются на три основные категории: воздушные, сухопутные и, поинтное дело, морские. Потом хитрее: у каждого юнита есть свое одно и только одно стратегическое назначение, и секрет успеха заключается в том, чтобы суметь составить такую комбинацию различных типов войск, чтобы именно она работала на данной конкретной карте против данной конкретной вражеской армии. Так как с каждой новой миссией расстановка вражеских сил меняется, вам, прежде чем перейти к массовой атаке, придется переработать десятки различных стратегий.

По правде сказать, во всем вышесказанном нет ничего нового, однако Supreme Commander — это первая за долгое время RTS, в которой эта система и правда работает. Для кого-то это станет трагедией, но в этой игре в принципе невозможно победить тупым рашем.

Оказавшись в первой же одиночной миссии (компания за симбионтов), автор этих строк начал, естественно, проверять систему на прочность. Построив ровно сто самых мощных на этом уровне юнитов, я наблюдал, как через пять минут после начала атаки от моей пушкирионы осталось море место. Две стационарные турели, четыре самолета и еще пара дешевых артиллерийских установок буквально за пару секунд уничтожили целую армию и свели ее рашу на нет. В этой игре действует усложненный, но крайне популярный стратегический алгоритм «камень-ножницы-бумага». Легкая артиллерия слаба в атаке, но может сбивать самолеты. Бомбардировщики уничтожают любую технику, но пасуют перед истребителями. Тяжелые танки отлично справляются с любовью атаками, но ликвидируются двумя артиллерийскими залпами. Таких вот комбинаций с «каменными-ножницами» в этой игре более десятка.

Еще одно важное замечание: успех в Supreme Commander определяется не количеством и прокачанностью войск, а умением действовать как в стратегическом, так и в тактическом масштабе. Максимально уменьшив карту, мы раздали глобальные приказы на уровне «этот отряд идет в эту точку, а тот инженер строит вам там новый энергоблок». И, наоборот, при



Это последнее, что обычно видит те, кто пренебрегал строительством комплексов противоракетной обороны



Тысячелетняя война

В культурологическом плане Supreme Commander — это то, что называется добротной научной фантастикой. В другой жизни эта игра легко могла бы стать увесистым книжным киргичком о тысяче страниц, в котором на первых пятнадцати перечисляются по именам только главные персонажи.

Основной сюжет игры построен вокруг финальных сражений так называемой Тысячелетней войны. В году 3844 году в дележе видимой части Вселенной принимают участие остатки человечества, генетически модифицированные люди-симбионты и снохавшиеся с инопланетными фанатки из группы Эйон. Но прежде чем выбирать, на чьей стороне начинать проходить сюжетную кампанию, стоит ознакомиться с богатым историческим наследием каждой фракции. Итак...



UEF

Человечество долгие годы пыталось постичь тайны космоса. В 2014 году на Марсе высадился первый человек, спустя еще десять лет был изобре-

тетен квантовый тоннель — устройство телепортации, по которому можно было передавать один атом цезия на расстояние до десяти футов. А уже к 2061 году ученые свободно путешествовали по квантовому тоннелю до Нептуна и обратно за 0,26 секунд... В 2110 году все государства перестали существовать, и люди объединились под новой парадигмой — повсеместной космической экспансией. За сотни лет были заселены десятки систем и тысячи планет. Люди возомнили себя хозяевами Вселенной, но в 2666 году их пыл угас, когда вдруг вспыхнуло восстание симбионтов. Потом из глубин космоса внезапно пришли эйоны. Сектор за сектором, планета за планетой, они захватывали земные колонии. Агония продолжалась вплоть до 3256 года, когда раздираемая бесконечными войнами и анархией Великая Земная империя не прекратила существование, а остатки людей не обились в группу под названием UEF — United Earth Federation. Защищая остатки Kingdom, Объединенная Земная Федерация была втянута в Тысячелетнюю войну, и теперь, в 3844 году, бой идет уже далеко не ради славы, а просто ради выживания.



Sybrans

Официальной датой рождения сибранов является 2592 год, когда ученые впервые научились активлять микро-процессоры прямо в человеческий

мозг. Людей, которые были выращены с кренинни в голове, стали называть симбионтами. Уже к 2612 году программа «каждому землянину — по симбионту» была успешно завершена, и к 2683 году, во время Третьей экспансии, 60% колонистов были симбионтами. Впрочем, на Земную империю они горбатились недолго, и уже в 2666 году на Прочионе, крупнейшей симбионской колонии, вспыхнуло восстание. После нескольких лет кровопролитных сражений, в 2678 году, часть армии симбионтов отступила за границы видимой Вселенной и основывает собственное государство — Сибранскую Нацию. Будучи значительно совершеннее людей в биологическом плане, сибраны довольно быстро освоились в незнакомой галактике, шустро развили колонии, изучили военные технологии и периодически совершали нападения на приграничные земные колонии. После того как из космоса пришли эйоны и Земная империя стала быстро ослабевать, симбионты в ближайщие несколько сотен лет провели несколько удачных военных экспансий и к моменту начала Тысячелетней войны владеют третью всех цивилизованных колоний.



Aeon

Первая экспедиция в систему Серафим-2 состоялась еще в 2557 году. Впрочем, контакт с экспедиционными силами был потерян, а отряд, отправившийся

на поиски колонистов, также пропал без вести. В галактических картах система была помечена как потенциально опасная, и о ней забыли на сто с лишним лет. И только в 2679 году, через год после окончания великой войны с симбионтами, от экспедиции поступили сигналы. Люди, которые прилетели на Серафим-2, вошли в контакт с пришельцами, перенесли их достаточно хитрую философию всеобщего мира, научили инопланетян современной наукой технологиям и теперь провозглашают себя нацией эйонов и во имя всеобщего мира начинают уничтожать экспансионистскую Земную империю. После всеобщего шока земное командование объявило систему Серафима-2 зоной карантина и отправило толду войска. В течение нескольких недель от карательных отрядов ничего не было слышно, а потом по необъяснимым причинам потерялся связь со всеми планетами в радиусе десяти световых лет от зоны карантина — похоже, что пришельцы планировали нападение еще задолго до появления на их планете людей. Так начался конфликт с эйонами, впоследствии переросший в Тысячелетнюю войну.



Подарок Крису Тайлору от трудящихся компании THQ — фигурка Supreme Commander'a из чистого льда. К концу пресс-показа подарок, к сожалению, растаял.



Внутри этого стеклянного шара на экране шириной в сорок метров журналистам имела место первая часть европейского пресс-показа Supreme Commander.



Вторая часть европейской презентации игры состоялась на втором этаже вот этого самого культового сооружения. Знал бы девушка Эйфель...



Если при взгляде на эту картинку вам вспомнится «Звездные войны» или «Битва за Набу», то вы что-то наверняка путаете...

максимальном увеличении мы играем чуть ли не в тактику с уроем проработки не ниже, чем в серии Total War: понизив скорость игры до минимума, мы задумчиво переиграем одиночные юниты, продвигаям направления ударов, сдерживаем противника огнем с флагов и тому подобное.

Баланс может пошатнуться только ближе к концу игры, когда в распоряжении противоборствующих сторон появятся супер-юниты (о которых позже), а также ядерное оружие. Последнее выглядит форменным чудерством, но только на первый взгляд. Как выясняется в процессе, атомное оружие — это такая своеобразная игра в игру, которая практически не влияет на ход основной стратегии. Борьбись против крылатых ракет с плутонием на борту жомо, только построив грамотную систему противоядерной обороны. Ну а организоване нормальные ПРО и соорудив собственные ракетные базы, можн заняться с противником тем, чем США и СССР занимались во время Холодной войны. То есть взаимным ядерным сдерживанием — когда никто ни в кого вроде и не стреляет, но в случае чего — пальнет только так.

Техника у всех трех фракций во многом одинаковая и различается только поддвндами (у этих мощная артиллерия, но хлипкие танки, а у тех — быстрые самолеты, но медленные корабли, и так далее). Смуту в хрупкий баланс вносят так называемые экспериментальные юниты, которые у всех враждующих сторон абсолютно разные, но одинаково эффективные (металлические титаны, гигантские шагающие робопану и тому подобные научно-фантастические ужасы). Основное отличие экспериментальных юнитов от обычных — их практически полная универсальность. Они могут одинаково успешно воевать на суше, на море, а иногда и в воздухе. Конечно, производство таких вот милых игрушек влетит в копеечку, но при грамотном управлении подобный супер-юнит способен заменить собой добрую армию. Кстати, игрок-командир, постоянно отирающийся на поле боя, тоже, по сути, является экспериментальным юнитом и в случае чего может запросить показать врагам мать Кузьмы. Например, во время короткой мультиплеер-сессии мой Supreme Commander очень бойко отбивал ранние танковые атаки какого-то журналиста из Венгрии, решившего использовать самую простую и действенную в RTS-играх стратегию раннего раша...

Кстати говоря, мультиплеер обещает стать чуть ли не самым интересным, что есть в Supreme Commander. Во-первых, местному балансу позавидует иной Starcraft, а, во-вторых, разработчики хорошо изучили рынок и для разнообразия придумали несколько игровых режимов и нарисовали детали карты. Например, в Париже мы играли на карте, как две капли воды похожей на знаменитую DotA. По словам Тейлора, весь состав Gas Powered Games уже полтора года подряд вечерами меряется силами в мультиплеере Supreme Commander и до блеска оттачивает многопользовательские режимы.

14 ноября 2006 года, 02:00

Глубоко за полночь мы сидим с Тейлором в ландуже какого-то ночного бара на Елисейских полях. Каждые десять минут из-за соседнего столика подходят THQ-цы с коктейлями, чокаются и стреляют сигареты. Приканчивая восьмое по счету мохито, Крис уже примерно как час ведет свой бесконечный монолог, давно свернувший с темы о Supreme Commander. «Или вот еще — они говорят, что если сейчас демократы правильно подсуеются, то следующему президентом легко станет Хиллари [Клинтон]. А ты слышал, что она собирается сделать с играми? Да в половине штатов все, что с рейтингом 14+, будут продавать только в парномагазинах! «Продукт для взрослых», блин, какие же они там все идиоты — убьют ведь индустрию в один день и даже не поймут, что сделали... Или вот та же ESRB — ну, допустим, сейчас я делаю игру про гигантских роботов, там написания не больше, чем в эфире Fox Kids... Но что если завтра я задумаю что-нибудь про Вторую мировую? А я ведь упертый — захочу, чтобы все по-настоящему там было, с трупами, огнеметами, кишками наружу, чтобы свастика была реальная, а не то, что там сейчас в Европе вместо нее рисуют... И что они тогда сделают — повесят на мою игру рейтинг 18+? Типа, что, она плохому научит? О чем они думают: реальность кушается, да? Что, о настоящей истории настоящей фашистской Германии могут знать только те, кому уже исполнилось 18?»

Позже мы с остатками компании выходим на ули-

цу и еще некоторое время идем вниз по Елисейским полям. Я рассказываю Тейлору о том, как у нас в первой интернет-конференции с Путиным вопрос «Будет ли в ближайшее время для обороны рубежей Российской Федерации использоваться гигантские боевые человекоподобные роботы?» вошел в десятку самых часто задаваемых вопросов Президенту. Тейлор раздражается жутким гоголем, эхо которого потом еще долго гуляет по глухим парижским подворотнам:

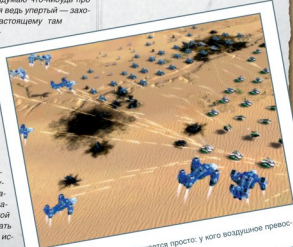
— Что, серьезно? И что он ответил?
— Ну, сказал, что не исключает такой возможности, но вообще предпочитает полагаться на живых людей.

— Ха-ха-ха! «Не исключает возможности!» Класные вы парни, русские, если зададите такие вопросы своему президенту. У нас бы спрашивали про Ближний Восток или еще какую-нибудь муть... Черт, если вы такие большие фанаты гигантских человекоподобных роботов, то я просто пугаюсь, какими тиражами у вас разойдется моя игра.

Когда подходит время прощаться, Тейлор внезапно меняет тон и совершенно серьезно говорит: «Знаешь, есть такой термин — вы, журналисты, его и придумали — «главная игра в карьере». Вроде как у каждого гейм-дизайнера должна быть в карьере какая-то вершина — та самая главная игра. Так вот, по этому принципу выходит, что моя главная игра уже вышла десять лет назад и называлась Total Annihilation. Я лично с такой постановкой вопроса в корне не согласен. Если все твои главные достижения были в прошлом, то на кой черт ты, спрашиваешь, все еще отираешься в этой индустрии? Найдись себе другие занятия! Поэтому я живу исключительно будущим, и в настоящий момент моя главная игра — это Supreme Commander. «Supreme Commander — главная игра в карьере гейм-дизайнера Криса Тейлора — так в своем журнале и напиши».

Что ж, так и пишу.

P.S. «Игроманья» между тем благодарит компанию «Бука», а также лично очень хорошего человека по имени Алексей Пастушенко за неоценимую помощь в организации поездки во Францию. ■



В таких сражениях все решается просто: у кого воздушное превосходство, тот и победитель.



Анатомия игры



[1] Так называемые экспериментальные юниты играют примерно ту же роль, что и герои во всех мыслимых фантазийных стратегиях. Ну разве что не набирают опыт и не таскают с собой инвентарь. У каждой из трех фракций свои собственные юниты. Скажем, у Земной Федерации — огромная летающая тарелка величиной с то блюдо из «Дня независимости», а у эйконов — гигантские человекоподобные роботы. Да-да, те самые. Производство одной такой жестянки поставит на колени всю вашу хрупкую экономику, но зато в бою они — лучшая наступательная сила. Единственное серьезное «но» — у каждого экспериментального юнита есть свои слабые места (роботы, например, практически не защищены от воздушных атак), поэтому им жизненно необходима серьезная свита из другой техники.

[2] Лесопосадки и другие естественные насаждения не оказывают на геймплей ровно никакого влияния (ну разве что красиво горят и разлетаются при взрывах). В наш век повсеместного реализма полное игнорирование физики выглядит достаточно странно, однако у Криса Тейлора есть тому вполне логичное объяснение. Дело в том, что физика может породить кучу случайных моментов (стреляя в танк — попал в дерево, упал ствол — продавил крышу), а в игре, в которой во главу угла поставлен стратегический баланс, такое просто недопустимо. Тейлор корчит страшные гримасы и обильно жестикулирует: «Я не хочу, чтобы моя по линейке выверенная атака вдруг провалилась из-за какого-нибудь осязаемого взрыва и упавшего на крышу пня. Supreme Commander — это, извините, интеллектуально-тактическая игра про то, как два стратега сражаются друг с другом, а не с долбаным лесом!»

[3] Мобильные артиллерийские установки сибранов очень хорошо подходят для защиты от воздушных атак, но практически бесполезны в лобовой атаке. Опытному взгляду, однако, на скриншоте заметен хитрый стратегический маневр. Отвлекая огонь эйконов роботов на артиллерийские установки, сибраны пытаются без особых потерь ввести в бой основные наступательные силы.

[4] Supreme Commander буквально перенасыщен всевозможными спецэффектами, и местные бои порой напоминают лазерное шоу какого-нибудь Жана-Мишеля Жарра. По словам самого Тейлора во время работы над визуальной стилистикой игры он активно черпал вдохновение в мультсериалах про роботов, популярных в середине восьмидесятых. Все эти лазеры из глаз, ракетные установки на плечах, гигантские стреляющие кулаки пришли прямоком из «Трансформеров».

[5] В правом нижнем углу этого батального скриншота мы видим, как на поле боя потихоньку подходит тяжелая техника сибранов. Для того чтобы вести успешное наступление, нужно атаковать противника как минимум по нескольким направлениям. Пока легкие войска принимают на себя основной удар, тяжелая артиллерия ведет прицельный огонь. Как только основной удар переходит на них, в воздух поднимается авиация. Даже на легком уровне сложности в Supreme Commander обязательно нужно использовать голову. Это игра, в которой работают только продуманные решения.

**ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
В РАЗРАБОТКУ
ПРЯМАЯ РЕЧЬ
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
ВЕРДИКТ
ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами своими фактами со страниц «Первого взгляда»

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильной ожидаемой игре.

Если разработчик находит силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их лучшие прекрасные примеры описываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходя которые мы уже сильнее, чем Новый год, ежесекундно ожидаем: «В центре внимания».

Наша редакция пишет только по финальным версиям игр, или по пресс-трейлерам, которые создает финальный издатель или сами разработчики.

Наиболее полный обзор всех локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени им учитывается. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это те игры, в которых, в отношении индивидуальности. Кто и зачем их выпускает? — вопрос, на который нет ответа. Также реально не понятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (УДОБСТВЛЕНА)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-какими достоинствами, но безнадёжно отстали от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонников. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные или средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобный баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ХОРОШО)

То, что мы называем «хорошие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их гейм-плее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают звезд Балл. Бывают весьма интересными и то многолюдными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Одиночные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, как максимум — новые стили и веяния эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых» игр и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — олицетворение революции в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если игра в начале игры вам не требуется сутками штудировать многостраничные «руководства пользователей» или проводить многочасовую «туториалку» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, умножает детали или другими неординарными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако классный сюжет — это далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекательны не внешне, чем качественней факты или хиты, получают этот рейтинг.

РЕГРЕССИВНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она проиграна до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большей мере разработчик изменил геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?

Краткое резюме, в котором буквально в нескольких словах описывается игра.



ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

- Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
- Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный восточный акцент и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждый из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданности ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СУПЕР ГРАФИКА

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит выделить их графический поразительное воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наш представление о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

TEAM FORTRESS 2



Поклонники **Half-Life 2** в едином порыве застыли, ожидая **Half-Life 2: Episode Two** — шестую по счету серию о приключениях доктора Фримана. Большой во всех смыслах этого слова человек **Гейб Ньювелл** не скрывается от обещания и сулит захватывающий, как обычно, сюжет, еще более продвинутую графику и серьезные изменения в геймплее.

Однако сегодня нас интересует не сам **Episode Two**, а пара скриншотов, которые будут входить в стандартный комплект с игрой. Первый — инди-проект **Portals**, который, так сказать, виשר и весь развивает тему порталов, начатую **Prey**. Второй — **Team Fortress 2**, и с ним все гораздо интереснее.

Долгострой

Вообще, оригинальный **Team Fortress** был любительским модом для самого первого **Quake**, созданным в борodatом 1996 году. Отличаясь бойким и, что главное, оригинальным геймплеем, модификация быстро завоевала всенародную любовь и на долгое время даже стала официальной дисциплиной некоторых киберспортивных турниров. Сиквел разработчики вознамерились было делать в тандеме с **id Software**, но господин Кармак отчего-то в самый последний момент, ничего толком не объяснив, попросту отказался от сотрудничества с разработчиками. Те, недолго думая, пошли на поклон к **Valve**, где их и приняли с распростертыми объятиями.

Затем, правда, случилась заминка продолжительностью в несколько лет. Вместо долгожданного продолжения игроки получили ремейк **Team Fortress** на движке первого **Half-Life**, а вроде бы анонсированная вторая часть как-то по-тихому стухла. Официально о закрытии проекта **Team Fortress 2** никто не говорил, однако и ободорящих вестей с полней не поступало несколько лет. И вдруг в этом году как-то неожиданно **Team Fortress 2** воскресает на новом движке.

В первую очередь, конечно, надо отметить, что за долгое время разработки в корне изменился стиль игры. Если в 1999 году нам обещали серьезное действие с оуровыми солдатами и злобными террористами на главных ролях, то сегодня, в эпоху тотального реализма, на котором вдруг все помешались, это, мягко говоря, не самый оригинальный ход. Поэтому разработчики избрали иной путь и превратили **Team Fortress 2** в натуральный балаган.

Здешние персонажи (поделенные, кстати, на девять классов) больше напоминают карикатуры на несуюн и спелеклянто из популярного советского журнала «Крокодил». «Подрывник» здесь по уши обмотан связками с динамитом, а широте его скул позавидует Сэм Фишер. Медик, чье призвание лечить напарников по команде, таскает в руках могучих размеров шприц. Шпион, облаченный в строгий костюм и черную маску, больше всего похож на карикатурных врагов Джеймса Бонда времен Шона Коннери. Карты, где и развернутся сражения, не отстанут. Тут и классические ядерные заводы, и химические станции, и прочие локации из шпионских фильмов 60-х. В общем, в плане стилистики **Team Fortress 2** больше всего, как это ни смешно, похож на позапрошлогодний **Evil Genius**.

Между тем геймплеем обещают предельно суровый, требующий прежде всего слаженной командной игры. Штука в том, что каждый класс **Team Fortress 2** обладает своими слабыми и сильными сторонами. Скажем, «солдат» обучен лучше других вести огонь на ходу, однако убойная сила его оружия оставляет желать лучшего, да и гибнет этот персонаж драматически быстро. Тяжелый пехотинец, в свою

- **Разработчик**
Valve Software
- **Разработчик**
Valve Software
- **Издатель**
Team Fortress
- **Мультиплеер**
Интернет, локальная сеть
- **Официальный сайт**
<http://ep2.half-life2.com>

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

очередь, вооружен до зубов, обладает неприлично крепкой броней, но передвигается со скоростью трактора «Беларусь». «Инженер» — так и вовсе отдельная история: он обучен возводить на карте защитные турели и строить арены, где игроки пополняют боезапас.

По всем предварительным данным, разработчиком удалось нащупать верный баланс, так что невестрострелянных классов в игре пороубе не будет. Все, что требуется от игроков, — четкое выполнение обязанностей персонажа своего класса. Сами понимаете, что, если хилый доктор вдруг станет бороться на амбулатории, никто ему спасибо не скажет. Ну и, конечно, режимы игры будут заточены исключительно под максимально командную работу (подробностей, правда, никто не разглашает и на сегодняшний день из всех режимов анонсирован только классический «захват флага»).



Перед авторами **Team Fortress 2**, очевидно, стоит непростая задача. На сцене масштабных сетевых экшенов главную роль давно уже играет **Battlefield**, на подходе многообещающая **Quake Wars**, да и вообще... Однако даже при таком раскладе у **Team Fortress 2** есть все шансы на успех — оригинальный стиль, множество уникальных персонажей, необычные игровые режимы, ядерный движок **Source**, ну и, конечно же, цена. Официально **Team Fortress 2** абсолютно бесплатно прилагается к каждой купленной или скачанной версии второго эпизода **Half-Life 2**. Но будут ли **Valve** распространять игру без привязки к **Episode Two** — пока до конца не ясно. ■

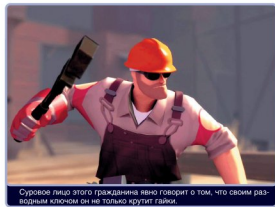
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сиквел некогда культового сетевого экшена продолжает нас привлекать крайне оригинальными идеями. Удовольствие от геймплея и качественная графика в исполнении движка **Source** — гарантируется.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



Врачи-убийцы на пороге! Не хотелось бы попасть к такому на прием.



Суровое лицо этого гражданина явно говорит о том, что своим разводным ключом он не только крутит гайки.

- **Название**
Codemasters
- **Разработчик**
KD Vision Games
- **Издатель в России**
ТС
- **Полнота**
Периметр
- **Мультиплеер**
Интернет, локальная сеть, Net+Host
- **Сайты игры**
www.kdvisiongames.com/maelstrom
www.codemasters.co.uk/maelstrom

ДАТА ВЫХОДА

Зима 2007 года



Наговилов Димитрий

MAELSTROM

Как все мы знаем, K-D LAB, некогда самая самобитная отечественная игроккомпания, три года назад распалась на две самостоятельных единицы. Андрей «Кранк» Кузьмин, бывший главдеолог «К-Д», основал **KranX Productions** и поселился на берегу моря, откуда грозит всем выдающимися свершениями. Бывшие соратники, в свою очередь, выделились в **KD Vision Games** (она же — KDV Games).

По большому счету, до последнего момента было не очень понятно, чем, собственно, заняты обе половины. Ситуация неожиданно прояснилась в ноябре. KranX показал на «ИгроМире» свой первый продюсерский проект — **«Не время для драконов»** (см. наш репортаж в этом самом номере), а KDV снабдили на работу версией **Maelstrom** — своей первой большой игры (микроскопический аддон к «Периметру» никак нельзя засчитать как полноценное высказывание).

Суровый рэп

Подробностей и деталей про **Maelstrom** (дословно — водоворот, вихрь) столько, что даже не знаешь, к чему подступиться. Ну, для начала очевидные вещи. Это стратегия в реальном времени (RTS то есть), которая создается на доработанном движке «Периметра». Западным издателем снова выступили англичане из **Codemasters**, причем об их участии в создании было заявлено прямо в анонсе. Сюжет, ролики и саундтрек делаются на английской стороне, в то время как KD Vision Games заняты геймплеем. Очевидно, вспоминая о том, как многие категорически не смогли разобраться в скорманном Новом Завете «Периметра», Codemasters выписали неплохого в общем-то писателя Джеймса Сваллоу (James Swallow) для написания сценария.

Так вот, сюжет и вообще, так сказать, эмоциональная атмосфера **Maelstrom** заметно от-

дает какой-то нездоровой патологией. Апокалиптическая, почти что экзистенциальная безсходность, недумственно проглядывала еще в «Периметре», но теперь, с усилившей английской помощью, развивающиеся на экране события повергают в натуральный ступор. Глобальные экологические катастрофы, новый мировой порядок, пожирание трупов павших солдат, какие-то чуть ли не живородящие на поле боя пришельцы, биорабы...

Сценарий, значит, следующий. В 2015 году на Землю обрушился Обсидиан — огромный астероид, полностью разрушивший экологию и климат планеты. Токио и Сидней затопило, а оставшиеся на суше правительств благоразумно объединились в коалицию, чтобы противостоять неожиданно поднявшим голову террористам-фундаменталистам. Корпорация восприняла антитеррористическую войну как удачный предлог для установления нового мирового порядка, что в итоге привело к мас-

совым беспорядкам, атомной войне и глобальной анархии. В 2050 году выжившие в этой мясорубке люди выбирают из бункеров и, почесывая ушибленные места, начинают думать, как восстановить планету.

Уцелевшие, впрочем, и тут не находят общего языка. Силы делятся на ремнантов и «Восхождение». Первые — те самые мятежники, пытавшиеся свергнуть существующий режим до атомной войны. Вторые — представители коалиции, вооруженные технологической и научной мощью. Имеются также Выжив-



Спецэффекты в режиме прямого управления тоже, кстати, теряют вою свою скромную прелесть.



Это вовсе не Ктулху, как некоторые тут могли подумать. Это Хайджити.

шие — диковятого вида кочевники, живущие в бункерах. И вот пока эти колоритные фракции пытаются выяснять между собой отношения, на Землю очень кстати прилетают враждебно настроенные пришельцы Хайджити, планирующие быстро сменить и первых, и вторых, и третьих, перестроив планету под собственные нужды. Хайджити — это осуществлявшаяся мечта «периметровских» экспериментаторов с собственным телом. Биосинтез, генетические манипуляции, живая нейронная масса и строения из пульсирующей плоти — это все про них.

Такая вот жизнеутраченная завязка. Тут, наверное, надо заметить, что представленные в истории герои навевают какую-то вселенскую тоску и как будто сошли со страниц воображаемой брошюры «50 самых клишированных визуальных образов для sci-fi». Так, Главный Ремайт носит ирокез на гладко выбритом черепе и сверкает при этом такой, извините, будкой, как будто он не экологическую и атомную катастрофу пережил, а три месяца сидел в землянке и ел там консервированную тушенку. «Восхождение» не отстает — длинные кожаные плащи, какие-то непроницаемые кирбоксы и прочая sci-fi-клоака тут представлена в полном наборе. Ну и на закуску не последнюю роль в сюжете играет некто Наташа Антонова. Все это особенно печально, если вспомнить, кто делает Maelstrom. То есть это ведь не просто разработчики, это авторы самых запоминающихся визуальных образов российской игропромы.

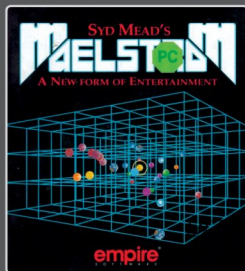
Персонажей — «Вангеров», «Самогонков» и того же «Периметра» — можно было назвать какими угодно, но не клишированными клонами любого sci-fi-комикса. А тут вот такое.

Биораб и баобаб

Всех нас, конечно, волнует главный вопрос: как играется Maelstrom? Ответаем. Местами играется совершенно запойным образом — за волосы не оттащить. Местами же вызывает какое-то отупляющее изумление, потому что странно видеть такое от создателей одной из самых инновационной стратегий последней пятилетки. Подобные эмоции в основном вызывают ремнанты. Они развиваются по классической схеме — строится база, налаживается производство ресурсов — и вперед. Никаких особенных откровений, кроме выдающегося числа апгрейдов, мы в представленной версии не обнаружили. Кампания ремнантов пока что больше всего походит на чудесную постапокалиптическую стратегию **KNND** (Krush, Kill and Destroy). За вылетом юмора, разумеется.

Про апгрейды, кстати, необходимо сказать отдельно. Как и в «Периметре», их тут какое-то совершенно непристойное количество. Запутаться во всех этих бесконечных иконках проще просто. Чуть ли не каждый юнит можно снабдить различными выдающимися способностями. Любое здание таит в себе два-три (а то и больше) улучшения. Сюжет неожиданно открывает еще пять апгрейдов прямо в середине миссии («теперь все ваши киты станут водолазными!»). Честно говоря, по субъективным ощущениям, местное дерево технологий раза в два больше, чем в каком-нибудь **Warcraft III** или **Warhammer 40 000: Dawn of War**. И это, по логике, на сердце, видится скорее минусом. Пока не очень понятно, как KD Vision собираются все это балансировать. Сейчас победная тактика совершенно неочевидна. Вместо того что-

Другой Maelstrom



Пылкие редакционные умы выяснили, что в природе, оказывается, уже существует компьютерная игра с аналогичным названием. Maelstrom образца 1992 года (издателя Don Bluth Multimedia и Merit Studios, разработчик — P.A.S. Systems) — это, не поверите, тоже стратегия. Только глобальная космическая. Очевидцы утверждают, что Maelstrom оказалась маленькой, незаметной, но совершенно гениальной игрой.

Интересно, что впоследствии ее авторы разбрелись по Голливуду. Дон Блат, автор оригинальной концепции, снял полнометражный мультфильм Titan AE, а Сид Мед (Syd Mead), главный вдохновитель проекта, работал консультантом на «Бегущем по лезвию бритвы», «Джони Мнемонике» и «Миссии на Марс». P.A.S. Systems (Plain and Simple Systems) благополучно закрылась после выхода игры. Такая вот судьба.

бы продумывать свои шаги, мы наугад тыкали мышкой во все возможные кнопки и с интересом наблюдали, что получится.

Самой выверенной и интересной расой сейчас видится «Восхождение». Во-первых, к

ним прикручена крайне интересная строительная система. Все здания умеют трансформироваться в передвижные Уни-Вны. При желании всю базу можно за пару минут свернуть до состояния мобильной колон-



Здания по-прежнему невозможно отличить друг от друга.



Ландшафт и правда динамически изменяется во время битвы.



Пользуясь случаем, авторы передают горничный привет «Трансформерам» и Майклу Бэю лично.



Уважаемые KD Vision, закрываем, избегаем от режима прямого управления, пока еще не поздно.

ны и переехать на новое место. Проблема в другом. Их развитие строится на непрерывных апгрейдах самих зданий. После того как вы изучите необходимые технологии и вам потребуются произвести какую-нибудь «фабрику трансформеров третьего уровня», выяснится, что для этого недостаточно просто кликнуть на строение и нажать соответствующую кнопку. Нужно свернуть завод до состояния Уни-Вэна, проапгрейдить его, после чего машина сможет превратиться в ту самую «фабрику трансформеров». Все это скорее утомляет, чем развлекает. Плюс Maelstrom в полной мере перенял классическую болезнь «Периметра» — местные здания крайне сложно отличить друг от друга. Понять, где тут у вас штаб, а где лаборатория, можно только методом научного клика.

Зато игра за «Восхождение» доставляет массу приятных минут. Практически любой их юнит умеет трансформироваться во что-нибудь эдакое. Развитие технологии «Восхождение» позволяет быстро соорудить внушительную армию.

А уж когда вы разберетесь с апгрейдами, она станет практически непобедимой. Плюс, «Восхождение» умеет управлять природой — например, вызывать смерч. Мало того, у них имеется юнит, способный в реальном времени проводить терраформинг (да-да, фирменная доступность «Периметра» присутствует и здесь). Теперь изменение ландшафта проводится сиюминутно — вы выбираете нужный юнит, активируете функцию и просто елозите мышкой в нужном месте, глядя, как на ваших глазах изменяется ландшафт (дозволено выкапывать ямы, наваливать насыпи и разравнивать почву). В нашей версии терраформинг, однако, носил скорее декоративный и прикладной характер, чем основополагающий. Можно, конечно, разровнять какой-нибудь окрестный холм или выкопать яму под зданием, глядя, как оно проседает, но такой мощной привязки к геймплею, какая была в «Периметре», пока что не наблюдается.

Ну и, наконец, Хай-дженти. Это, честно говоря, самая зага-

дочная раса из всех. По субъективному, опять же, ощущению, играть за них будет сложнее всего. На ранних стадиях Хай-дженти крайне уязвимы, зато производят своих юнитов практически моментально — центральное здание выплевывает юниты по первому требованию. Другой вопрос, что это совершенно неудобная система: сначала необходимо родить кокон, потом выбрать, кто из него должен вылупиться, и только затем направить юнит кусать врагов за мягкие места. Кроме того, Хай-дженти строят свои здания в строго заданных местах, постепенно эволюционируя и протягивая «корни» от одного строения к другому. Это больше всего напоминает умную и инновационную концепцию «связанной» базы из «Периметра», за вычетом ее главного плюса — возможности отбить часть территории и подключиться к вражеской энергосистеме. Зато они являются обладателями самого интересного визуального дизайна, напоминающая противостественную пометь Ктулху с классическими инопланетянами.

Ну и, наконец, еще одна, наверное, самая сомнительная инновация. Герои в Maelstrom обладают функцией прямого управления. То есть вы можете взять своего главного персонажа и, нажав на соответствующую кнопку, превратить игру в экшен от третьего лица. Крайне скверный экшен, добавим. В своем текущем состоянии Maelstrom эта функция выглядит каким-то совершенно нелепым атавизмом. Всем взрослым людям уже давно очевидно, что скрещение жанров по принципу «а сейчас мы просто добавим сюда эту возможность», не работает. Вам или необходимо проводить двойной

баланс и придумывать специальные возможности (как это было в случае с «В тылу врага»), или сразу забыть о прямом управлении. В Maelstrom никакой специальной балансировки (по крайней мере, пока) не наблюдается. Кривая физика, ноль спецэффектов, дерганая анимация — все в наборе. Если нас вдруг читают сейчас сотрудники KD Vision, вот вам наш добрый совет — избегаем от этого нароста прямо сейчас, пока еще не поздно.



Визуально Maelstrom выглядит неоднозначно. Взрывы и спецэффекты никаких нареканий не вызывают, но вот перемещение юнитов в пространстве, как и в «Периметре», выглядит скорее как скольжение, чем как бег. Мы, наверное, пока что не будем делать никаких выводов относительно картинки иждемся релиза.

По итогам знакомства у нас, скорее, больше вопросов, чем каких-то однозначных выводов относительно игры. Очевидно, что это не очередная RTS и не наш ответ какой-нибудь Company of Heroes — тут видна некоторая работа геймдизайнерской мысли. С другой стороны, остаются открытыми вопросы балансировки и оправданности большинства идей. В любом случае приятно, что не «Героями» едиными же отечественный игровой мир.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первое серьезное высказывание создателя «Периметра» после ухода Кванты. Выглядит несамостоятельно, но многообещающе.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**



Вся история
Гордона Фримена
в одной коробке



HALF-LIFE 2

→ НОВОГОДНЕЕ ИЗДАНИЕ



HALF-LIFE 2



HALF-LIFE 2:
EPISODE ONE



COUNTER-STRIKE™:
SOURCE™

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, the Lambda logo, Counter-Strike, the Counter-Strike logo, Source, and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners.

© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит".

Реклама



бука®
BUKA ENTERTAINMENT

Жанр
Пешаговая стратегия

Издатель
Акелла

Разработчик
Wargaming.net

Пожожесть
Серия Massive Assault

Мультиплеер
Интернет, локальная сеть,
hot-seat

ДАТА ВЫХОДА:

Февраль 2007 года

www.wargaming.net/game_5.php



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

Силами Федора Бондарчука игровая индустрия неожиданно вспомнила про братьев Стругацких и их «Обитаемый остров», который автор «Девятой роты» планировал начать экранизировать еще в ноябре (но вместо этого взялся продюсировать фильм «Жара» со страшным человеком Тимати). «Акелла» очень вовремя подсуетилась и приобрела права на соответствующее литературное произведение еще в прошлом году. Так что сегодня к выходу готовится аж три проекта во вселенной «Обитаемого острова».

Принимая во внимание качество выходящих из-под крыла «Акеллы» игр по отечественным кинофильмам, мы отнеслись к размахистому освоению Стругацких с подозрением. Но среди сомнительного экшена и не менее сомнительного квеста обнаружился крайне многообещающий проект. «Обитаемый остров: послесловие» делается силами Wargaming.net — небольшой компании, ответственной, на минуточку, за Massive Assault (а также Massive Assault Network 1-2 и Domination: Massive Assault) — идельного наследника Battle Isle.

«Обитаемый остров: послесловие» — это полное продолжение сюжетной линии оригиналь-

ной книги. Стругацкие, конечно, сочинили идеальный сеттинг для размахистой turn-based-постановки. В сюжете фигурирует четыре игровых фракции (Страна Отцов, хонтицы, варвары и Островная империя), гипнотический транс и война за территорию.

Мы встретились с продюсером игры Дмитрием Ракицим, который любезно прояснил для нас ситуацию с проектом.

Это хардкор

ВМАНУЛЯ Дмитрий, добрый день! Раз уж мы говорим об игре, которая имеет отношение к Стругацким, то начать хочется с сюжета. Скажите, кто, собственно, пишет сценарий «Послесловия» и как развиваются события?



В основе событий игры лежит наше видение дальнейшего развития событий на Саракше. «Послесловие» — сиквел оригинальной книги. Те, кто читал «Обитаемый остров», помнят, что авторы оставили своих героев в затруднительном положении, а планета за-

стыла на пороге тяжелого кризиса. Мы взяли на себя смелость предположить, что наиболее вероятным вариантом разрешения сложившейся ситуации должна стать новая масштабная война, а Максим и Странник будут всеми силами стараться остановить назревающий конфликт.

ВМАНУЛЯ Чудесно, а что с сюжетом? Он подается в виде линейных миссий, или есть какая-то надежда на альтернативные пути развития, несколько концовок и прочие радости?



Сама по себе кампания линейна. Но некоторая вариативность у нас имеется. Присутствуют так называемые бонусные миссии — их провал не скажется драматическим образом на продвижении игрока по сюжету. Но в случае победы случаются некоторые приятные бонусы. Такие вот мини-раз-

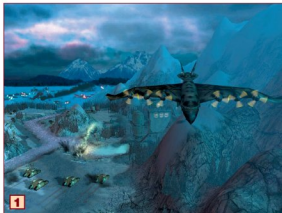
вилки, конечно, будут влиять на всю кампанию в целом, но насколько глубоко, мы решаем прямо сейчас. Это вопрос нюансного балансирования, а у нас очень тонкий и чуткий механизм с огромным количеством деталей.

ВМАНУЛЯ Окей, тогда имеет смысл поговорить про собственно игровой процесс. Потому что нам о нем известны только какие-то фрагментарные обрывки. Понятно, что от Wargaming.net имеет смысл ждать размахистого turn-based-действия. Понятно, что будет варгейм. Но не могли бы вы посвятить нас в детали?



Классический варгейм имеет свои положительные и отрицательные стороны — каждый разработчик видит такой геймплей по-своему. Сейчас я попробую перечислить несколько отличительных качеств именно нашего проекта.

- 1 Среди оставшихся за кадром обещаний, кстати, имеется динамическая смена дня и ночи.
- 2 «Послесловие» как-то неудовимо напоминает Ground Control 2 от Massive Entertainment.
- 3 Помните, это не та игра, где солдату на голову может упасть боеголовка, после чего он встанет и, потеряв ушибленное место, пойдет стрелять дальше.





3

Во-первых, по мере прохождения кампании наиболее ценные подразделения переходят вместе с вами из одной миссии в другую, сохраняя накопленный опыт. В случае гибели одного из таких отрядов игрок получит его аналог в начале следующей миссии. Но уже в начале следующей миссии. Но уже с нулевым experience-уровнем.

Во-вторых, у нас имеется авиация (вертолетная, бомбардировочная и разведывательная). Это один из основных родов войск, который вы будете регулярно использовать. Что касается флота, то он в сражениях фигурирует гораздо реже — в силу специфики мира, описанного Стругацкими (там, если кто не помнит, на морях господствовала только одна страна — Островная империя). Тем не менее у нас есть место для комбинированных операций флотов и наземных сил (реки в игре будут судоходными) и даже для морского десанта.

Мы, кстати, делаем большой упор на грамотное использование пехоты. Пехотинцы могут оказываться, использовать укрытия, проходить по территории, недоступной для техники (например, по болотистой местности), и забираться на крутые склоны.

ВМАНУЛЯ А что у вас происходит с внутренним менеджментом своих войск?



Алгоритмы оружия и снаряжения будут происходить не между, а во время миссий, прямо на принадлежащих игроку базах. Там же предусмотрена возможность ремонта поврежденных подразделений. Кстати, в одной миссии могут участвовать войска трети и даже четырех сторон сразу. Сдерживая победу над одной из фракций, игрок может пополнить свою армию лучшими тро-

фейными образцами оружия и техники соперника. Однако битвы в сюжетных миссиях будут вестись один на один.

ВМАНУЛЯ То есть как это? Получается, в skirmish-схватках подконтрольная армия окажется более разнообразной, чем в сюжетных миссиях?



Совсем нет! По ходу кампании игрок неоднократно получит под свое командование несколько воюющих сторон. И противостоять ему, кстати, будут объединенные силы. По сюжету, у вас постепенно будут появляться силы сразу нескольких сторон. По мере прохождения придется воевать на самых разных фронтах. Если игрок победит Хонти и заключит с ними мир, что помещает ему в дальнейшее использовать хонтийскую технику наряду с собственной?

Главным показателем боеспособности войск любой фракции является мораль. Тяжелые потери могут серьезно расстроить союзников, и отряд станет небоеспособным. В этом случае игроку придется отвести его на базу и провести коллективный сеанс психотерапии (перезаформировать то есть). Однако некоторые косвенные факторы могут поднять настроение прямо на поле боя. Например, если дружественные войска одержали крупную победу (читай: захватили вражескую базу). Кроме того, мораль отряда повышается до максимума незадолго до потери, если он оказывается в зоне действия излучателя — в то числе как это было описано в романе.

Подкрепления можно самолично формировать на базе, а их количество и качество будут напрямую зависеть от уровня ее развития и ваших ресурсов. В некото-

Соседние острова

Кроме собственно «Обитаемого острова: послесловие-«Акелла» также заканчивает разработку еще двух проектов в аналогичной стилистике.

дартный подход к оружию: основная винтовка одна, но к ней по мере прохождения можно будет прикручивать различные насадки, вроде огнемета или оптического прицела.

Обитаемый остров: чужой среди чужих



Шутер (с элементами stealth и adventure, как гласит официальный сайт) от печально известной Orion Games (авторы «Чистильщика» и «Метро-2: смерть вождя»). Сюжетно повторяет события оригинального романа. Общается огромный, как водится, мир, сверхспособности главаря и нестан-

Обитаемый остров: землянин



Квест от Step Creative Group (создатели «Вечеров на хуторе близ Диканьки» и «Звездного наследия»). Сюжетный сплит же создается на основе книги. Зато геймплей, судя по скриншотам, чуть ли не Myst-образный. В «Акелле» сулят роскошные пейзажи и панорамный обзор.

рых случаях вызов подкреплений будет осуществляться по достижении определенных условий.

ВМАНУЛЯ Хорошо, тогда не могли бы вы тезисно обозначить различия между четырьмя враждующими фракциями?



Ляго. У Страны Отцов сильные наземные наступательные части (пехота и танки), средняя артиллерия и слабая авиация. Кроме того, только они умеют делить войска на три ступени по степени боевого мастерства — штрафники, армия, гвардия.

У Хонти сильные артиллерийские, авиационные и воздушно-десантные юниты при слабых бронетанковых и пехотных войсках.

Островная империя обладает сильным военно-морским флотом. Вообще все, что так или иначе связано с водой, является их преимуществом (авиация морского базирования, морская пехота, амфибийные части и т.д.).

Южные варвары — самая слабая в техническом отношении фракция. У них, конечно, есть кое-какая боевая техника, но вся она невысокого качества и уступает лучшим образцам всех остальных фракций. Их сильной стороной является высокий боевой опыт, мораль и численность. Однако тут надо принимать во

внимание, что излучатели Страны Отцов имеют на них внушительное влияние и способны деморализовать отряды в рекордные сроки.

ВМАНУЛЯ Чудесно! Про движок и прочие мирские вещи не спрашиваю, тут как бы не в них дело. Спасибо за подробные ответы — приятно видеть, когда талантливые люди заняты своим делом. Удачи с проектом и до свидания!

Мы ничуть не льстим Wargaming.net в нашей прощальной фразе. Взвье «Обитаемый остров» в качестве сценарного предложения, они разворачивают внушительный вагрий голубых кролей — без всяких скидок на преобладающие casual-настроения. «Послесловие», без дравки, видится нам одним из главных стратегических высказываний следующего года. А пока собирается релиз, перечитайте, пожалуйста, книгу. Это полезно. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Беспрецедентный релиз от Massive Assault, основанный на истинно картонной и сценарно осязкой от Стругацки. Ради проекта калибра «Послесловие» мы готовы стереть хоть пять последних недель игры и квестов в той же вселенной.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**



Олег Ставицкий

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

ЖАНР:	Крупномасштабная голливудская постановка
ИЗДАТЕЛЬ:	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК:	EA Los Angeles
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клуб
ПОХОЖЕСТЬ:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Серия Medal of Honor ■ Серия Brothers in Arms ■ Серия Call of Duty
МУЛЬТИПЛЕЕР:	Интернет, локальная сеть
ДАТА ВЫХОДА:	Весна 2007 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:	www.moh.ea.com
ФАН-САЙТЫ:	www.planetmedalofhonor.com

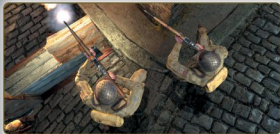
В кинофильме «Цыпочка», где снимается самый чудовищный человек на земле (также известный как Роб Шнайдер) небольшое cameo исполняет хороший актер Адам Сэндлер. Примерно раз в полчаса он появляется в кадре в виде растамана с дредами, демонстрирует героям различную сувенирную продукцию, после чего заговорщицки открывает какую-нибудь секретную дверь и произносит одну и ту же фразу: «Немногие знают, но здесь можно прятать травку...». Так вот, последние два года журнал «Игромания» чувствовал себя лирическим героем Адама Сэндлера — мы упорно разбираем на составные части одни и те же высокобюджетные постановки по мотивам Второй мировой, вздыхаем по поводу скриптов и произносим свою заученную фразу: «Когда же звезды сложатся так, что на свет появится по-настоящему глубокий WW2-шутер?». Объяснять всем и каждому, что мы, мягко го-

воря, утомились принимать участие в одних и тех же репризах, уже даже как-то неудобно.

С появлением nextgen-консоль (в этом месяце в открытой продаже появились Wii и PlayStation 3) ситуация на рынке не изменилась. Самый очевидный сценарий развития событий — это появление триквела, не предлагающих ничего, кроме колоссальных бюджетов и пресловутой графики следующего поколения. Не все еще знают, что в ноябре на приставках вышла **Call of Duty 3** — как нетрудно догадаться, третья часть главного конкурента **Medal of Honor**. **Activision** и **Treyarch** выступили в своем любимом жанре — сделали ремейк первой части с угрюмым бюджетом и nextgen-картинкой. Наши западные коллеги разводят руками, честно признаются, что все это мы видели уже как минимум несколько раз, после чего, понуврав голову, выводят итоговые восемь баллов — играть, мол, по-прежнему интересно.



Полуинтерактивным десантированием нас уже, кстати, пытались удивить в **Brothers in Arms: Road to Hill 30**.



Вообще, возможность неожиданно десантироваться на голову ничего не подозревающим врагам даже как-то вдохновляет, несмотря на WW2-антураж.



Хваленая hexgen-картинка не то чтобы поражает в самом сердце.

Мы, признаться, не верим. Одинадцать лет назад принимать участие в театрализованных WW2-действиях было еще интересно. Сегодня все эти лехтген-забегги по привычной полосе препятствий окончательно перестали аднохновлять.

Подмога совершенно неожиданно пришла от Electronic Arts, которая имеет свойство раз в несколько лет оборачиваться двигателем прогресса. Есть острая надежда, что 2007 год окажется для главного колоса индустрии инновационным. Причины таких вот моментов просветления внутри абсолютно коммерческой, казалось бы, структуры, на самом деле очевидны — кроме новой графики, следующие поколения консолей конкурирует между собой не столько картинкой, сколько новым игровым опытом. То есть сейчас, несмотря на внешнее затишье, действительно очень удачное время для гейм-дизайнерских свершений и некоторых прорывов — все три основных конкурента (Nintendo, Sony и Microsoft) делают акцент на качественно новые переживания, которые одной лишь графикой никак не спровоцировать.

Все это аналитическое выступление на самом деле предваряет неожиданное заявление — **Medal of Honor: Airborne** видится нам качественно новым шагом на рынке WW2-шутеров. И вот почему.

Шелковая революция

Вооружившись Unreal 3 Engine, Electronic Arts чуть ли не впервые делают довольно радикальный гейм-дизайнерский шаг в отношении одного из своих самых дойных брендов. Нам обещают ту самую «полную свободу». Airborne, как явствует из названия, посвящена будущим воздушно-десантным войскам. Тем самым, которые сверху прыгали с парашютом и приземлялись прямо на голову фашистской гидре. Главная достопримечатель-

ность грядущей игры состоит в том, что вы сами воольны выбирать, в какой точке уровня его начать. Это несколько обескураживающее заявление влечет за собой определенные последствия. Важно понимать, что игра, в которой к врагу можно зайти практически с любой точки, по определению не может быть построена на скрытовой технологии. А именно на ней функционировали все предыдущие Medal of Honor: вас аккуратно, за ручку, вели по железобетонным рельсам, равномерно посылая голову скрытовыми мизансценами. «Вот тут у нас неожиданно на голову падает самолет, а через два квартала танк прошибает вот эту стену». Если предположить, что к одному и тому же танку теперь можно подползти сзади, а также уничтожить его, забравшись с гранатометом на ближайшую крышу (а именно это и обещается в Airborne), то новый Medal of Honor предстает совсем в другом свете.

В подтверждение своего революционного настроя Electronic Arts также объявила о наличии тактической карты (1), на которой отмечены все враждебные и дружественные боевые единицы. В пик механике, выстроенной на бесконечных перерождениях врагов (все предыдущие игры серии благополучно поливали вас противниками до тех пор, пока вы не продвигались дальше по уровню), Airborne предлагает концепцию стратегических точек. Предполагается, что захват и удержание тактических важных областей отображает немцев назад и, соответственно, лишает их подкрепления. При этом за стратегической картой предлагается внимательно следить, так как завоеванную позицию легко могут отбить обратно.

Electronic Arts на голубом глазу рассказывают о бескрыловом AI, который, значит, действует согласно общей стратегии, а не реагирует на триггеры. Все эти радикаль-

ные для Medal of Honor решения продиктованы новой воздушно-десантной концепцией. Игра условно делится на три этапа: в самолете, в воздухе и на земле. Помните, когда нам впервые показали высадку в Нормандии в компьютерной игре? Это произошло как раз в **Medal of Honor: Allied Assault** — там имела место полунтерактивная сцена, где вы начинали уровень в лодке, которая причаливала к пляжу. Все, что можно было сделать, — это вертеть головой и охать, глядя на то, как поперсональные актеры вокруг разыгрывают D-Day. Так вот, самолетные этапы в Airborne — это несколько более интерактивная разновидность той самой «морской» инсценировки образца 2002 года. Самолет, видимо, будет самым просчитанным аттракционом Airborne. Глядя на воплоки и взрывы в иллюминатор, вы можете потоптаться немного внутри, после чего вам командуют подойти к выходу и собственно десантироваться. И вот тут как раз происходит самое интересное. Разумно используя hexgen-технологии, Electronic Arts предлагает игроку увидеть сверху всю стратегическую карту, а не размытую текстуру, на которую предстоит приземлиться. То есть вы совершенно реально сможете оценить ситуацию с неба, принять решение и целенаправленно прыгнуть.

Долго думать, однако, не получится: после двух предупреждений коллеги бесцеремонно выталкивают главергия из самолета. И вот тут следует второй этап, в котором вам предстоит приземлиться куда следует. Electronic Arts довольно абстрактно рассказывают о «реалистичной механике управления парашютом» и кручении строп, но как это будет выглядеть на практике, не очень понятно. Зато известно, что с приземлением не все так просто — игра предлагает несколько вариантов, только один из которых предполагает автомати-

ческие отстегивание парашюта. Также можно упасть на бок, на спину или даже запутаться в стропе. В этом случае экипировку надлежит срезать от себя ножом.

Дальше начинается классический Medal of Honor с поправкой на вышеоказанное. В Electronic Arts заявляют, что в игре не будет недостижимых объектов вроде домов или крыш, на которые нельзя приземлиться. В контексте игры, о которой мы говорим, это звучит как довольно радикальный шаг. Лейвдизайнеры и архитекторы Medal of Honor традиционно заваливали все альтернативные маршруты буфалофским мусором, преодолеть который не было никакой возможности. Тут же декларируется полная свобода — на каждый сарай или там элеватор можно приземлиться



Послужной список

Когда в 2002 году на PC появились Medal of Honor: Allied Assault, малообразованные журналисты развели на страницах своих изданий густые соли и чекинки ре-чехки вроде «угришь, Спилберт!». Образованные люди, однако, должны знать, что соответствующий бренд, собственно, создан Стивеном Спилбергом как раз после окончания съемок «Спасения рядового Райана». Тем, кто не в курсе, — наш краткий послужной список, включающий главные достижения Medal of Honor.

Medal of Honor (1999)

Издатель: Electronic Arts



Разработчик:

Dreamworks Interactive
Платформа: PlayStation One
Подшефная Стивену Спилбергу Dreamworks Interactive (ныне — EA Los Angeles) сработала свой первый Medal of Honor еще семь лет назад. Вышло очень заодно, особенно для PlayStation, которая на тот момент не то чтобы могла похвастаться собственными шутерами (все они в основном были унылыми портами с PC). Кроме того, в мультимедийном режиме можно было играть за Уинстона Черчилля.

Medal of Honor: Underground (2002)



Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Dreamworks Interactive

Платформа: PlayStation, Game Boy Advance
Сюжетный приквел к Medal of Honor, где в главной роли была задействована участница французского сопротивления (f). В 2002 вышел одноименный ремейк на Game Boy Advance за авторством Rebellion (авторы оригинальной Aliens vs. Predator)

Medal of Honor: Allied Assault (2002)



Издатель: Electronic Arts
Разработчик: 2015 Inc.
Платформа: PC
Пригрев на груди 2015 Inc.,

которые на тот момент успели отметить сносным аддоном SIN: Wages of Sin, Electronic Arts выдала им на руки актуальный на тот момент движок Quake III: Arena и отправила делать PC-версию Medal of Honor. В итоге Allied Assault обернулась натуральной революцией — игроки лишились чувства во время интерактивной высадки в Нормандии, а пресса в голос трубила, что ничего подобного игровая индустрия еще не видела. Игра также обзавелась двумя аддонами: Spearhead (двое главгероев озвучил Гэри Олдман) и Breakthrough.

Medal of Honor: Frontline (2002)



Издатель: Electronic Arts
Разработчик: 2015 Inc. / DreamWorks Interactive

Платформа: Xbox, PlayStation 2, GameCube
Сериял благополучно возвращается на консоли под видом эксклюзивной версии, которая фактически являла собой заново собранный и местами измененный Allied Assault.

Medal of Honor: Rising Sun (2003)



Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Los Angeles
Платформа: Xbox, PlayStation 2, GameCube.

Удивительно вилья консольный сиквел, рассказывающий деятельности союзников в Тихом океане. Планировалась также аддон, посвященный брату главгероя, но после того как Rising Sun собрал полную прессу, проект отменили.

Medal of Honor: Infiltrator (2003)



Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Netherock
Платформа: Game Boy Advance

Старорежимная аркада, которая, кроме крепкого геймплея, была также славна тем, что ее обложка нескромно повторяла постер к фильму «Враг у ворот».

Medal of Honor: Pacific Assault (2004)

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Los Angeles
Платформа: PC



Первый качественно новый шаг за два года. Новый движок (LithTech Jupiter и Havok-физика), новая механика (добавилась некоторая пародия на тактическое управление группой) и приятная возможность, получив пулю в зад, упасть на землю и проорать дурным голосом: «Me-e-e-edict!»

Medal of Honor: European Assault (2005)



Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Los Angeles
Платформа: Xbox, PlayStation 2, GameCube
Консольная вариация на тему European Assault с музыкальным композитором Apocalypse Now.

Medal of Honor: Heroes (2006)



Издатель: Electronic Arts
Разработчик: EA Canada
Платформа: PlayStation Portable
Medal of Honor приходит на PSP. Три кампании, каждая из которых предлагает сыграть за одного из героев предыдущих частей.

и провести на нем несколько увлекательных минут, постреливая по окружающим немцам.

Electronic Arts среди прочего замечают, что набор заданий не зависит от места вашего десантирования, поскольку в игре нет изолированных друг от друга зон. Если предыдущие Medal of Honor-уровни в этом смысле выглядели как прямая дорога от пункта А к Б, то локации Airborne — это скорее круглая площадка, чем ограниченный отрезок.

Ну и на десерт — самое удивительное. Каждый этап в игре предстоит пройти дважды. Впервые вы увидите уровень от лица разведчика, которого засылали на местность за час до начала атаки, — он рисовал оперативную карту высадки и быстро разнюхивал диспозицию сил. Airborne же предлагает сначала сыграть за такого вот штурмана (pathfinder в оригинале), а уже потом, в качестве десантника, свалиться с неба.

Протокол

Мы, если что, считаем содержание предыдущего абзаца в некотором смысле революционным. То есть любой знакомый с серией человек понимает, что подробные решения кардинальным образом меняют геймплей, превращая Airborne из дорогого, но насквозь фальшивого развлечения в злкий **Ghost Recon: Advanced Warfighter** в WW2-декорациях.

Ансированы также нововедения рангом поменьше. Вот, скажем, система апгрейдов оружия. Учитывая, что Electronic Arts постоянно подчеркивает аутентичность и историческую достоверность происходя-

щего, улучшение арсенала выглядит следующим образом. Заработав определенный «процент эффективности» для какого-нибудь автомата Томпсона, вы получаете возможность расширить его функционал. Понятное дело, что прикрутить к нему новый ствол и заставить стрелять в два раза быстрее не получится. Вместо этого штатный консультант Electronic Arts рассказал разработчикам о том, как сами солдаты периодически модернизировали выданное им оружие. Многие придумывали самодельные крепежи для дополнительных обойм, а некоторые даже приваривали все к тому же Томми-гану специальную трубу, которая сокращала разброс, повышая точность стрельбы.

В EA традиционно грозят революционным AI, но проверить это на практике нет никакой возможности — сегодня Airborne существует в виде версий, которые демонстрируются только «из рук». Самостоятельно проверить любой возможный маршрут пока не дают. В теории, однако, искусственный интеллект Airborne функционирует при помощи новой системы Awareness of Affordances (дословно — «осведомленность о возможностях»). На практике это означает, что враги не привязаны к своим зонам деятельности, а активно перемещаются по уровню и используют абсолютно все окружающее пространство, включая какую-нибудь телегу на дороге, в качестве укрытий. То есть авторы пытаются добиться эффекта, сложного с тем, что мы видели в **Company of Heroes**, где на карте практически не было неинтерактивных декораций, а любой



В Airborne не будет недосыгаемых объектов, то есть приземлиться можно будет даже на какой-нибудь высокий сарай и провести там минут двадцать, стреляя по немцам.

объект мог быть использован для получения тактического преимущества. Все это несколько напоминает систему симуляции жизни, которую вживую демонстрировали нам GSC Game World на последнем показе «Сталкера». Что там в итоге выйдет у Airborne, непонятно, но хочется, как всегда, надеяться на лучшее.



Список протокольных обещаний венчает система E-Cap (Emotional Capture, по аналогии с motion capture), которая якобы гарантирует нам человеческие эмоции на высоколигальных лидах. Среди прочих новостей, так или иначе имеющих отношение к Airborne, — контракт Electronic Arts и компании DaimlerChrysler. Последняя предоставила для игры информацию по

старым моделям Willys Jeep, на которых вроде бы даже дадут поездить.

Но все это, конечно, мелочи и шелуха — высокими бюджетами, аутентичным джином и рассказами про одаренный AI нас не проймешь. Главной достопримечательностью Airborne видится открытый и, как ни странно произносить это слово по отношению к линейке Medal of Honor, тактический геймплей. Так что если вы, как и мы, вот уже как год ждете перемен, знайте — на Electronic Arts есть некоторая надежда. ●





ВЕРДИКТ

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



Постаревший, обранный и побитый жизнью Сам Фишер возвращается с триумфом. Годами не меняющийся геймплей все равно не мешает Double Agent быть знаковой игрой нашего времени.

страница **64**

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



Лучшее, любимое и только для вас: Medieval 2 получился не только одной из лучших игр серии Total War, но и одной из лучших стратегий вообще.

страница **68**

ВТОРАЯ МИРОВАЯ



Олег Александрович Ставицкий описал эту игру так: «Хардкорнейшая хардкора для самых хардкорных хардкорщиков». Мы ничего не поняли но идей в целом — прониклись.

страница **70**

NEED FOR SPEED: CARBON



Люди из Electronic Arts слишком устали из года в год делать «очередной сезонный Need for Speed». К нашему величайшему сожалению, Carbon оказался одной из слабейших игр сериала.

страница **80**

PRO EVOLUTION SOCCER 6



Наверное, лучший на сегодняшний день симулятор электронного футбола. Особенно рекомендуется тем, кто, как и мы, уже устал от вездесущей FIFA.

страница **92**

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ

Жанр: экшен • Издатель: Бука • Разработчик: Primal Software
Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: CPU 1 GHz (2 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (256 Mb) Video



Неизвестно, кто надумил компанию «Бука» взяться за освоение кинолицензии «Обратный отсчет», но с коммерческой точки зрения это был самый неочевидный поступок. Журнал «Афиша» очень метко обозвал данную кинокартину «антигероистическим ералашем». Тут, например, актер Леонид Ярмолюк в солнечных очках и с седой бородой изображает слепого, а происходящее на экране больше всего напоминает низкобюджетный госсказал. История про вранденного в террористическую группировку российского агента снята, рассказана и выглядит так, как будто смотришь очередную серию бандитского сериала «Спец», сделанного, как известно, бывшим бандитом Виталием Демочкой для уссурийского телеканала.

Что касается соответствующей компьютерной игры, то мы наблюдаем, похоже, удивительное время. Так, скажем, интерактивный «Обратный отсчет» — это клон (!) интерактивных же «Жмурок» за авторством Gajjin Entertainment. Если вы вдруг не играли в оригинал (что было бы самым правильным поступком), пояснем. Primal Software соорудили в кинодекорациях помесь Diablo и любого top-down-экшена, только в 3D. То есть персонаж управляется двумя клавишами мыши (левая — бить, правая — стрелять), а все спецприемы выполняются при помощи клавиатуры. Мы сейчас, возможно, скажем какие-то крамольные вещи, но если приглядеться, концепция выглядит жизнеспособно. Туповатый старорежимный экшен с камерой под потолком это ведь не то чтобы совсем плохая идея. Другой вопрос, что все это собрано, конечно, на коленах.

Между уровнями, само собой, вам демонстрируются видеотрейлеры из кинофильма, но вот никакой дополнительной озвучки в игре нет. Диалоги между персонажем и боссом выдаются в виде скудных строчек следующего содержания (дословная цитата):

Герой: «А ну, отдай!»

Босс: «На, держи!»

После чего начинается драка. И вроде бы есть всякие спецприемы, есть разное оружие — видно, что за те явно микрокосмические сроки, которые были поставлены Primal, они даже что-то пытались сделать. К сожалению, наш с вами рынок находится пока что на той стадии развития, когда самой логичной бизнес-схемой видится покупка кинолицензии и изготовление мажорангального помета за какие-нибудь 3–5 месяцев. То, что в таких условиях разработчики еще пытаются прикрутить к заказным проектам какие-то спецэффекты или оружие — это большой подвиг. Все вышесказанное, разумеется, не означает, что «Обратный отсчет» надо посмотреть (это в равной степени относится и к фильму, и к игре).
— Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,5**

NANCY DREW: THE CREATURE OF KAPU CAVE

Жанр: Квест / Издатель / Разработчик: Her Interactive
Мультиплеер: Отсутствует / Системные требования: CPU 1 GHz (1.5 GHz), 128 Mb (256 Mb), 64 Mb (128 Mb) Video



Кризис, война, мировая нестабильность — поклонники **Nancy Drew** ничего об этом не знают. Пройдет год, и на свет появится шестнадцатая серия игры. Железно. А еще через год появятся семнадцатая, и родители снова будут довольны, потому что маленькие девочки от десяти лет и старше смогут почувствовать себя юными и богатыми сыщачками, которые ездят по всему свету и расследуют бесконечные убийства. А странные мальчики на пять-десять лет старше этих девочек будут рыдать, колотиться, но все-таки писать обзоры на такие, с позволения сказать, игры, как **Nancy Drew: The Creature of Kapu Cave**.

На этот раз сюжет забрасывает нас на Гавайи, где Нэнси решает беззаботно провести время и отдохнуть от приключений. Конечно же, вскоре отпуск превращается в очередное расследование: фольклорные монстры Полинезии вырвались на свободу. К тому же Hardy Boys, старые напарники Нэнси, по счастливому совпадению отдыхают на том же острове. Команда, стало быть, в сборе.

В игре два уровня сложности, но даже грудной ребенок пройдет Nancy Drew за пару часов. Все загадки очевидны и требуют разве что пиксельхантинга. Знакомые с предыдущими частями будут несколько разочарованы — остальные «Нэнси» были в целом и сложнее, и длиннее.

Звук оставляет после себя чуть более приятные воспоминания, чем графика. Музыка и погодные эффекты создают прекрасную пляжную атмосферу, которой нам, северным жителям, часто не хватает. Зато картинка успешно эту самую атмосферу разрушает — хоть бы один листок на пляжном дереве шевельнулся! Вместо этого курортные декорации в Nancy Drew напоминают, скорее, лунную поверхность.

С героями схожая ситуация. Озвучены они неплохо и, за вычетом роботов Hardy Boys, говорят довольно естественно — к голосу Нэнси претензий нет. Но играть в Creature of Kapu Cave надо с закрытыми глазами, иначе контраст звука и изображения приводит к психологическим травмам. Низкий бюджет и необходимость ежедневно выпускать новые серии, конечно, накладывают отпечаток, но... не могут люди так двигаться! Пусть лучше открывают рот и жалобно смотрят, как это делали персонажи квестов 90-х годов. Когда бармен, лежащий на восковую куклу, начинает «делать руками», а туловище помещая с головой сохраняют мертвую неподвижность, картина складывается совершенно реалистичная. Все это демонстрируется в совершенно последнем разрешении 640x480 (в зависимости от смены, разумеется).

В общем, если беда пришла в ваш дом и близкие родственники или дети все-таки являются поклонниками соответствующего сериала, можете авторитетно им заявить: Creature of Kapu Cave, мягко говоря, не лучшая часть сериала. — Сергей Звездов.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

ВЕЧЕРА НА ХУТОРЕ БЛИЗ ДИКАНЫКИ 2:

НОЧЬ НАКАНУНЕ ИВАНА КУПАЛА

Жанр: Квест / Издатель: 1С / Разработчик: Step Creative Group / Мультиплеер: Нет / Системные требования: CPU 1 GHz (2 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (128 Mb) Video



Квест «Вечера на хуторе близ Диканьки» был примечателен довольно умелым обращением с творчеством Николая Васильевича Гоголя — **Step Creative Group** собрали вместе несколько произведений из школьного курса литературы и сделали довольно убедительную игру, которая теперь вот обзавелась продолжением.

Мало кто знает, но в «Ночь накануне Ивана Купала» встроена своеобразная мини-игра «найди десять отличий от первой части». Действительно, кроме сюжета, практически ничего не изменилось. Это очередное попури из различных рассказов Гоголя (на этот раз переимешаны «Ночь накануне Ивана Купала», «Сорочинская ярмарка», «Майская ночь, или утопленница»). На месте также остались неказистая графика, дерганая анимация, примитивные и неаппетитные вылеты в Windows — и те на месте. Главный герой, кстати, тот же — Вакула.

Step Creative Group сделали, в общем, довольно разумный шаг — поддержали зарождающийся сериал аналогичным продуктом. Другой вопрос, что визуально «Ночь накануне Ивана Купала» могла бы учесть очевидные претензии к оригиналу. Но сам факт качественного и бережного обращения со школьным литературными героями не может не радовать. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

HUNTING UNLIMITED 4

Жанр: Симулятор охоты / Издатель: ValuSoft / Разработчик: SCS Software / Мультиплеер: Нет / Системные требования: CPU 1,4 GHz (2 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (128 Mb) Video



Под Новый год, как водится, происходит вал релизов. Среди прочих активизировались боготропные симуляторы охоты. Вместе с серией **Cabela's** плодится конкурирующий **Hunting Unlimited**. Когда уже кто-нибудь откроет сезон охоты на производителей соответствующих развлечений (шопотом: а заодно и на их потребителей)?

SCS Software вот уже четвертый раз подряд выпускают одну и ту же игру. С 2001 года все изменения в серии носят исключительно декоративный характер. При этом, если вам не чудо-чужество прекрасного, играть в **Hunting Unlimited 4** можно разве что с закрытыми глазами (а еще лучше — не играть вовсе). Плоские ландшафты, утыканные клонированными деревьями, способны вызвать депрессию даже у клавиатуры.

Еще одна местная проблема — огромные карты. Несчастные животные водятся строго в определенных местах, искать их можно десятками минут. Впрочем, нет причин волноваться: благодаря практически отсутствующему AI, жертвы редко уходят с насиженных мест и на амьшествование игрока в свою личную жизнь реагируют вяло.

В общем, если в духе выбрать наименьшее, то из **Hunting Unlimited** и очередной **Cabela's** лучше, конечно, вторая. Но самым правильным способом времяпрепровождения остается добровольный отказ от симуляторов охоты. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2.0



SPACE EMPIRES 5

■ Жанр: Глобальная стратегия ■ Издатель: Strategy First ■ Разработчик: Mafador Machinations ■ Мультиплеер: локальная сеть, hot-seat ■ Системные требования: CPU 500 MHz (700 MHz), 128 Mb (256 Mb), 16 Mb (32 Mb) Video



Серия Space Empires ведет свое начало еще с середины девяностых годов и совершенно заслуженно считается долгожителем жанра глобальных космических стратегий. За более чем десять лет серия эволюционировала из неразумительного нечто о шестнадцати цветах во вдумчивый колосс, способный конкурировать с Master of Orion и Galactic Civilizations.

Этапной считается четвертая часть сериала. За почти семь лет с момента ее выхода Space Empires 4 успела обрести внушительным количеством пользовательских модификаций и сценариев. В ней есть все, что мило и дорого сердцу любого космогика: возможность создания собственной расы с десятками различных параметров, колонизация планет и целых звездных систем, разветвленная система дипломатии, собственный дизайн кораблей и тысячи-тысячи различных нюансов, разбираться в которых — занятие не для слабонервных. Глубокий и серьезный геймплей действительно способен увлечь на несколько недель, а то и месяцев. На одно только создание новой игры уходит порядка сорока минут.

От пятой части игры фанаты ждали едва ли не откровения. К сожалению, за несколько лет разработки Space Empires 5 так и не удалось закончить. Багов тут немного меньше, чем в третьей «Готике». Игра регулярно вылетает в Windows, но это, поверьте, меньше из зол. Так, к примеру, некоторые ветви местного древа технологий не функционируют в принципе или просто-напросто не нужны. В режиме торговли частую ошибку отражает некорректная информация о сделке. А уж местный AI так и вовсе демонстрирует чудеса идиотизма. Управляемые компьютером государства вполне могут договориться до того, что запретят друг другу исследовать новые технологии и колонизировать новые системы, обречая себя, таким образом, на гарантированную стагнацию.

Несмотря на то что с момента выхода игры появилось уже два патча, ситуация все еще далека от идеальной. Однако мы склонны считать, что разработчикам все же удастся довести игру до ума. В конце концов, предыдущие представители серии тоже не блистали стабильностью. Как бы там ни было, серьезные конкуренты на горизонте не видно (разве что недавний Sword of the Stars). А если у Space Empires 5 получится избавиться от гнета собственных ошмбков, она рискует стать одной из самых продуманных и разнообразных глобальных стратегий последних лет. Четвертая часть вон до сих пор живет. Так что, поклонники Master of Orion, не теряйте надежд. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 7,0

STRATEGIC COMMAND 2: BLITZKREIG

■ Жанр: Пошаговая стратегия ■ Издатель: Battlefront.com ■ Разработчик: Hubert Cator ■ Мультиплеер: hot-seat, локальная сеть, PBEM ■ Системные требования: CPU 700 MHz (1 GHz), 256 Mb (512 Mb), 32 Mb (64 Mb) Video



Первая часть, Strategic Command: European Theater («Вторая мировая: стратегия победы» по российскому паспорту), вышла в 2002 году и оказалась, прямо скажем, довольно посредственным варгеймом. Возможностей минимум, свобода действий условна, а тактические действия пресные.

И вот, четыре года спустя, неизвестно для кого выходит сиквел. При ближайшем рассмотрении Blitzkrieg и продолжением-то назвать нельзя. Это скорее аддон. Не изменилось главное: от игрока по-прежнему зависит до обидного мало. Управлять подконтрольными городами нельзя, заниматься экономикой тоже нельзя, дипломатия примитивная. Если вы вдруг решите изменить ход войны, это будет довольно проблематично: искусственный интеллект крайне редко преподносит сюрпризы, предпочитая действовать по школьному учебнику. Все, что остается игроку в этой ситуации, так это методично передавать войска по карте и уничтожать силы противника.

При всем при этом Blitzkrieg далеко не провальная игра. От нее даже можно получить какое-то удовольствие. Но на фоне более продвинутых представителей жанра (см., например, Hearts of Iron) Strategic Command 2 смотрится совсем уж бледно. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4,5

PATRIOTS: A NATION UNDER FIRE

■ Жанр: Лоботомозолевый шутер ■ Издатель: Silverline Software ■ Разработчик: 4D Rulers ■ Издатель в России: «Ангел» ■ Мультиплеер: Нет ■ Системные требования: CPU 850 MHz (1,7 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (128 Mb) Video



Виртуальная Америка снова в опасности! Коварные террористы спрятали в своих террористических нечистых ядерные бомбы и взорвали крупнейшие города США! Безымянному солдату национальной гвардии надлежит спасти родину и отразить удар исламской гидры!

Именно такая ситуация случилась в игре Patriots: A Nation Under Fire, разработанной компанией 4D Rulers (они же — авторы горе-экшена Gore). И если вы уже разозлились от первого приступа злости, пришел черед узнать по местный геймплей.

Здесь, однако, влору будет плакать. На протяжении всей игры от вас требуется только одно: отстреливать террористов в промышленных масштабах. Те умирают, обильно заливая стены внутренностями (игра гордо неует на груди рейтинг «от 18 лет»). Периодически к вам присоединяются горе-напарники. На врагов они реагируют крайне вяло, а на вас и вовсе не обращают никакого внимания (хоть все перестреляйте — слова не скажут). Интерактивность — на уровне первого Half-Life. Графика — на уровне Quake III. Играть надоест после первых пяти минут.

Мы бы могли еще рассказать про однополигональные декорации и спецэффекты, но над убогими, как известно, смеяться грешно. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 3,0

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ



МОЙ ПЕРВЫЙ МОНСТР!

...СОТНЯ!

ДЕНЬ СЕДЬМОЙ



ARRRGHHH!!

ДЕНЬ ТРИЦАТЫЙ



НАДОЕЛО

ХОЧУ В **W.E.L.L!**

www.wellonline.com



DAVID DOUILLET JUDO

■ Жанр: Симулятор дзюдо ■ Издатель: BigBen Interactive Belgium
 ■ Разработчик: TBase Studios ■ Мультиплеер: Hot-seat ■ Системные требования: CPU 1 GHz (1.8 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (128 Mb) Video



За время существования индустрии компьютерных игр вышло превеликое множество спортивных симуляторов. Европейский и американский футбол, хоккей, баскетбол, бейсбол, теннис, гольф, регби. Разработчики брались даже за такие малопопулярные в народе занятия, как каяк, крикет, пляжный волейбол, фигурное катание, плавание под парусом и горные лыжи. Но вот дзюдо почему-то обходили стороной. Казалось бы, если такой игре суждено появиться на свет, то это непременно должно произойти в России, на деньги, полученные в виде гранта от Владимира Владимировича Путина, который, как известно, занимался восточными единоборствами в юности и с нежностью вспоминает их до сих пор. Но нет, первый в мире симулятор дзюдо похваливал к нам из Бельгии.

Разработчики заручились поддержкой Давида Дуйе — одного из самых титулованных дзюдоистов в мире. Он неоднократно становился чемпионом мира, завоевал одну бронзу (1992 год) и два олимпийских золота (1996 и 2000 года) в весовой категории свыше 100 кг. Труднее всего ему далась последняя медаль высшей пробы, так как перед поездкой в Сидней Давид не участвовал в соревнованиях аж три года (все из-за травмы). В 2001 году его наградили титулом «Чемпион ЮНЕСКО в поддержку молодежи».

Помимо Дуйе, в David Douillet Judo представлены еще семь реально существующих дзюдоистов-тяжеловесов. К сожалению, в игре нет ни более расторопных бойцов, ни представительниц слабого пола, обладающих особой, женской техникой.

Главный плюс — предельно простое управление, с которым без проблем справятся даже те, кто ни разу не занимался дзюдо и никогда не смотрел телевизионные трансляции соревнований. Обучающий режим устроен таким образом, что вы за считанные минуты превращаетесь из зеленого новичка в непревзойденного мастера. За все хитрые приемы и движения отвечают лишь семь кнопок, причем четыре из них — стрелочки в правой нижней части клавиатуры. Оставшимися тремя клавишами осуществляются различные движения руками, корпусом и ногами. Вы просто стараетесь расшатать своего соперника в ту или иную сторону, после чего проводите молниеносную атаку. Собственно, тем же самым занимается и дзюдоист под управлением искусственного интеллекта.

Еще одно достоинство игры — реалистичная анимация персонажей. После символического поклона противники плавно подходят к центру тамаи, правдоподобно хватая друг друга за кимоно, выполняя отпорки, броски и прочие приемы. Не то чтобы все это серьезно увлекло, но если вам нравятся восточные единоборства, обязательно обратите внимание. — Владимир Крошин

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6,0

18 WHEELS OF STEEL: HAULIN'

■ Жанр: симулятор дальнотойщика ■ Издатель: ValuSoft ■ Разработчик: SCS Software ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: CPU 1,4 GHz (2 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (128 Mb) Video



Серия 18 Wheels of Steel держится на плаву исключительно благодаря полному безыбрию в жанре. Как только выйдет что-то более достойное (мы, разумеется, намекаем на «Дальнобойщиков 3»), по ней все забудут раз и навсегда. И правильно — серия безнадежно устарела еще два три назад.

Разработчики с поистине ослиным упорством игнорируют технологический прогресс последних лет, выпуская жутковато нечто под названием Haulin' с движком и геймплеем образца 2002 года. Мы по-прежнему играем за безымянного водителя грузовика, который колесит по всей Америке, перевоза грузы из пункта А в пункт Б. Игровое пространство в игре действительно огромное: смоделированы все крупнейшие города и автомагистраль США. Впрочем, толку от этого мало — виртуальные мегаполисы представляют собой поселки из пяти домов, а по дорогам ездят одинаково уродливые машины.

Однако основной недостаток игры в другом: она чрезвычайно быстро надоедает. Перевозка грузов становится костью в горле уже через час после начала игры, а страшнейшая графика вкупе с паршивой физикой становится последним шагом к безжалостному удалению игры с жесткого диска. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4,0

GSR: GERMAN STREET RACING

■ Жанр: Аркадная автогонка ■ Издатель: bly Software
 ■ Разработчик: Team6 Game Studios ■ Мультиплеер: Нет
 ■ Системные требования: CPU 1 GHz (1,5 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb Video (128 Mb Video)



Team6 Game Studios, похоже, специализируется на производстве абсолютно невменяемых игр. За последние два года компания подарила миру такие жемчужины, как Pizza Dude, Scooter War3z, Super Taxi Driver 2006. И вот новый выстрел — German Street Racing, практическое пособие по тому, как не надо делать аркадные автогонки.

Ориентируясь на актуальный (благодаря Need for Speed) стритрейсерский тренд, Team6 соорудили игру про уличные покатушки, взяв за основу самодельный движок, который использовался во всех предыдущих проектах компании. Проблема в том, что с такой картинкой приличные люди попрощались еще в конце XX столетия. По поводу лицензирования настоящих машин никто, конечно, не стал напрягаться. Вместо Audi, Ford и BMW тут значатся некие Ruby ST, Spicer GTI и Creau. У нас вот с заднего ряда спрашивается про модель повреждений. Бросьте, это лишнее. Тут все легко — после столкновения лоб в лоб с электричной водителем отделяется легкий испугом и продолжает участвовать в заезде. А вот еще вопрос из зала: неужели кто-то готов платить за это деньги? Мы, если честно, не знаем, но вам не советуем. — Владимир Крошин

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 2,0

ALPINE SKI RACING 2007

Жанр: Горнолыжный симулятор ■ Издатель: JoWood Productions ■ Разработчик: 49Games ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Системные требования: CPU 1.4 GHz (2 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb Video (128 Mb Video)



Последние несколько лет за звание лучшего горнолыжного симулятора между собой соревновались **Ski Racing** от ColdWood Interactive и **Ski Alpine** от 49Games. В этом году издательство JoWood Productions решило покончить с конкуренцией и объединило оба бренда в **Alpine Ski Racing 2007**.

Пошло ли сливание на пользу? Однозначно — да. Учитывая западные цены на компьютерные игры, немногочисленным фанатам горнолыжного спорта регулярно приходилось ломать голову над вопросом: «какому симулятору отдать предпочтение?». А теперь вот ответ свелся к покупке одной-единственной игры (которая в России, к слову, выйдет силами компании «Акелла»).

В **Alpine Ski Racing 2007** представлены четыре дисциплины: обычный слалом, гигантский слалом, даунхилл и супергигант. Друг от друга они отличаются не только размером трасс, но и стилем катания.

Для участия в звездах игра предлагает создать своего персонажа. В отличие от спортивных симуляторов от **Electronic Arts**, тут отсутствует специальный графический редактор, позволяющий изменять черты лица. Так что вам придется выбрать одну из десяти заранее заготовленных физиономий и распределять очки опыта между 4 умениями (фитнес, техника, мощь и мотивация). Настоятельно советуем ознакомиться со всеми трассами в разделе Practice Mode, взять два вымышленных кубка в Arcade Mode, обязательно попробовать свои силы в режимах Quick Start и Challenges и только после этого браться за режим карьеры. По ходу сезона вам придется совершенствовать свои базовые характеристики, покупать на призовые деньги более совершенную амуницию, нанимать различных тренеров и даже делать ставки в букмекерских конторах.

Что касается, собственно, игрового процесса, то тут 49Games удалось главное — они виртуозно передали ощущение скорости. Когда несешься вниз с горы, разогнавшись почти до двухсот километров в час, дух захватывает совершенно не на шутку. Стоящие за огражденной сеткой деревья пролетают перед глазами, а внизу простирается нестыдный пейзаж, обращая внимание на который категорически нет времени — надо смотреть в оба, чтобы ненароком не проехать мимо очередного поворота. И уже только потом, во время изучения скриншотов, становится заметно, с какой любовью тут составлены декорации. К сожалению, модели спортсменов далеки от идеала. И это не говоря о бедных зрителях — им полигоном досталось меньше всего. В итоге **Alpine Ski Racing** оказался довольно неплохим горнолыжным симулятором, от появления которого мир действительно стал лучше. Поклонники не мучаются с выбором, а JoWood сконцентрировалась, наконец, на чем-то одном. — Владимир Крочилян.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.5**

CRICKET 07

Жанр: Симулятор крикета ■ Издатель: Electronic Arts ■ Разработчик: NB Studios ■ Мультиплеер: hot-seat ■ Системные требования: CPU 1 GHz (2 GHz), 256 Mb (512 Mb), 32 Mb (128 Mb) Video



Electronic Arts изо всех сил пытается удержать лидирующие позиции на рынке спортивных симуляторов. Вид соревнований уже не так важен: американский футбол, европейский «соккер», хоккей, баскетбол или же менее популярные гольф и регби. Крупнейшее издательство берет за все, что может приносить прибыль. Взять хотя бы крикет. В США в него почти не играют, зато в Австралии, Великобритании и многомиллионной Индии это один из самых популярных видов командных состязаний. Как говорится, спрос рождает предложение.

Коротко о правилах игры. Как и в футболе, перед сидящими на трибуне зрителями выступают два клуба по 11 человек в каждом. Только поле не прямоугольное, а овальное. Его середине находится площадка длиной 22 ярда. Называется она питч. По краям в землю воткнуты три деревянных столбика с двумя перекладинами (викеты). Рядом с битами в руках стоят бэтсманы. Напротив них располагаются боулеры. Последние стараются бросить мяч таким образом, чтобы он миновал соперника и попал в викет. Если спортивный снаряд угодил точно в цель, то место игрока с битой занимает другой член команды. Если бэтсмен отражает мяч, то он должен добежать до другого викета и тем самым заработать для своего клуба заветные очки.

Cricket 07 сделан по тем же самым принципам, что и все остальные спортивные симуляторы от **Electronic Arts**. А это значит, что вы обнаружите реально существующие команды с настоящими именами спортсменов, несколько игровых режимов (тренировки и чемпионаты), удобное управление, качественную трехмерную графику и добротное музыкальное сопровождение (в игре представлено 11 композиций из различных стран мира).

Играть за подающего мячи боулера достаточно легко. Просто выбираете один из нескольких вариантов броска и внимательно следите за силой замаха. Управлять бэтсменом куда сложнее: правильно отбить летящий по замысловатой траектории мяч на высоком уровне сложности — своего рода искусство. Чаще всего мяч отскакивает на небольшое расстояние или же вовсе попадает прямо в руки соперника. На освоение уходит довольно внушительное количество времени. В этом году разработчики изменили привычное расположение камеры — под новым ракурсом матч смотрится не только реалистичнее, но и динамичнее.

Cricket 07 — довольно качественный симулятор, прелесть которого в нашей стране способны оценить разве что особо любознательные игроки. Но мы все-таки осторожно рекомендуем. — Владимир Крочилян.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.0**



PROSTROKE GOLF: WORLD TOUR 2007

■ Жанр: Симулятор гольфа ■ Издатель: Oxygen Interactive
 ■ Разработчик: Gusto Games ■ Мультиплеер: hot-seat ■ Системные требования: CPU 1 GHz (1.5 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (128) Video



После того как Microsoft перестала выпускать свой ежегодник Links, сериал Tiger Woods PGA Tour остался единственным добротным симулятором гольфа на PC. Казалось, монополия Electronic Arts будет длиться вечно. Однако в этом году как черт из табакерки появился Prostroke Golf: World Tour 2007.

Игра по всем параметрам уступает Tiger Woods PGA Tour 07, но на фоне маститого конкурента не выглядит мальчишком для битвы. Тут есть реалистичная физическая модель, интересные обучающие курсы и довольно увлекательный режим карьеры. В качестве главного героя можно выбрать одного из восьми известных гольфистов. Здесь же — внушительное количество врослых площадок (правда, только две из них существуют на самом деле).

К сожалению, унылая графика без намека на современные технологии, скучные закадровые комментарии, не самое удобное управление и отсутствие возможности покупать на призовые деньги дополнительную экипировку не делают Prostroke Golf серьезным соперником для Electronic Arts. Однако если Gusto Games начнет развивать свой бренд, то в следующем году вместо одного высокого качественного симулятора гольфа мы получим два. Здоровая конкуренция еще никому не мешала. — Владимир Крошчин

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

CABELA'S AFRICAN SAFARI

■ Жанр: Симулятор охоты ■ Издатель: Activision Value Publishing
 ■ Разработчик: Magic Wand Productions ■ Мультиплеер: Нет ■ Системные требования: CPU 900 MHz (1.6 GHz), 256 Mb (512 Mb), 32 Mb (64 Mb) Video



Игры по лицензии от сети охотничьих магазинов Cabela's продолжают плыть как кролик. Не прошло и трех месяцев с момента выхода Cabela's Big Game Hunter Season 2006, а на прилавках уже появилось новое интерактивное развлечение из серии «а чеера я подстрелил во-о-о такого кабаня!».

Действие Cabela's African Safari, как не трудно догадаться из названия, происходит в жарких пустынях африканского континента. Впрочем, трехмерные животные от этого не стали походить на живых: при звуках выстрела антилопы и зебры бездумно разбегаются в разные стороны (некоторые — по направлению к источнику), а хищники радостно нападают на игрока, как только тот окажется в зоне досягаемости.

Игровой процесс прост до неприличия: нашел животное, подкрайся и застрелил. По мере прохождения открываются новые типы оружия и более редкие виды животных — леопарды, носороги, слоны. Иногда случаются праздники — разрешают пострелять с движущегося джипа. Никаких хитростей вроде приманки или маскировки не наблюдается. Зато есть slo-mo — для охотников-эстетов.

С общечеловеческой точки зрения неприемлимая примитивность сериала Cabela's — это, наверное, правильно. В конце концов, охота на животных — зло. Так что, если вам дорого время, лучше поиграть во что-нибудь более динамичное.

Например, в шапки. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 5.0

SNOOPY VS. THE RED BARON

■ Жанр: аркада ■ Издатель: Namco Bando Games ■ Разработчик: Smart Bomb Interactive ■ Мультиплеер: Нет ■ Системные требования: CPU 1 GHz (1.5 GHz), 256 Mb (512 Mb), 64 Mb (128 Mb) Video



Название Snoopy vs. The Red Baron в нашей редакции стало практически нарицательным — так мы теперь клеим самые сложные сочинения и нелепые имена проектов. Ближайшее знакомство с проектом показало, что разработчики на полном серьезе стравлили знаменитого пса-меланхолика Суниги с не менее знаменитым летчиком Первой мировой Манфредом фон Рихтхофеном (именно он известен под прозвищем Красный Барон — за характерный цвет самолета).

Snoopy vs. The Red Baron являет собой классическую авиа-аркаду для самых маленьких. Суниги, сидя за штурвалом антикаварного самолета, рассекает воздушное пространство над мультипликационными пейзажами и безжалостно отстреливает немецких захватчиков. Периодически тут подбрасывают простенькие миссии, суть которых, как правило, заключается в уничтожении стратегически важных объектов противника. Разумеется, ни одна аркада не обходится без собирательства. К рукам нужно прибирать все — от монеток до воздушных шариков. Нажатое во время миссий меняется на всеческие бонусы в местном магазине.

В общем, до постмодернистского высказывания проект Smart Bomb не дотягивает, но в качестве салонной шутки работает идеально. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 6.0

ALARM FOR COBRA 11: NITRO

■ Жанр: Гонимая аркада ■ Издатель: RTL Playtainment ■ Разработчик: Synetic ■ Мультиплеер: Нет ■ Системные требования: CPU 1.6 GHz (2.2 GHz), 256 Mb (512 Mb), 128 Mb (256 Mb) Video



С играми по сериалам сейчас происходит примерно то же самое, что еще пару лет назад происходило с играми по фильмам (а в нашей стране происходит до сих пор). Как правило, после приобретения соответствующей лицензии на свет появляется малоиграбельное нечто (см., скажем, Miami Vice: The Game или дилогия Knight Rider).

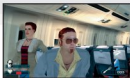
Вы удивитесь, но в дотехонной Германии тоже, оказывается, делают игры по телевизионным проектам. И тоже плохие. Вот, например, по сериалу с потрясающим названием Alarm for Cobra 11 — Die Autobahnpolizei который год производится продукты, с трудом попадающие под категорию развлекательных. Nitro — уже четвертая (!) игра про германских полицейских на автомобилях.

Практически все миссии сводятся к банальной гонимке из пункта А в пункт Б. Меняются только условия: то нужно прижать нарушителя порядка к обочине, то обогнать кого-нибудь, а то и просто злободне до смерти злого рецидивиста. Модель поврежденной удивляет: от машины бодро отваливаются двери и багажник, но вмятины на кузове появляются лишь после пары лобовых столкновений с грузовиками. В общем, играть в это можно разве что от большой любви к немецкому телевидению. У нас в редакции таких не оказалось. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ" 4.5

ТОРRENTE 3: ТРАХТЕНБЕРГ В МАДРИДЕ

■ Жанр: экшн ■ Издатель: Virgin Play ■ Разработчик: Virtual Toys ■ Издатель в России: локализатор: «Новый диск» ■ Мультиплеер: отсутствует в Системные требования: CPU 1.5 GHz (2 GHz), 512 Mb (1 Gb), 64 Mb (256 Mb) Video



Торренте — это сомнительный комедийный герой Италии, а вовсе не нежное название программы BitTorrent, как некоторые тут могли подумать. По причине, едва ли в которые не очень хочется, история про топстого, хамоватого и беспардонного супергеранта пользуется в Италии некоторой популярностью — вышло уже три соответствующих кинофильма, а четвертый анонсирован на 2007 год. Каждая из этих кинокартин обзаводится тематической компьютерной игрой сами понимаете какого качества. В России первая часть была издана компанией 1С, а третью вот пригрили в «Новом Диске». Там, однако, поступили гораздо мудрее, чем издатели оригинала.

Кто-то очень ловко подметил, что компьютерный Торренте подозрительно похож на Романа Трахтенберга — персонажа такой же сомнительности, что и главгерой. В итоге Трахтенберг сияет в видеороликах и озвучки итальянского супергеранта с соответствующим размахом. Здесь даже мат есть. Но если в случае с Reservoir Dogs этот ход продиктован оригинальным материалом, то тут, конечно, во всем виноват дуриный вкус. Ну и если кому интересно, «Торренте 3» — это жутковатый экшен от третьего лица, где главгерой в первой же миссии прикрывает задницу рукой, а в следующей — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.**

CRYSTALIZE! 2: QUEST FOR THE JEWEL CROWN!

■ Жанр: Головоломка ■ Издатель: ValuSoft ■ Разработчик: Webfoot Technologies ■ Мультиплеер: Нет ■ Системные требования: CPU 500 MHz (1 GHz), 128 Mb (256 Mb), 16 Mb (32 Mb) Video



Подведомственная THQ компания ValuSoft окончательно расположилась и предлагает за \$10 игру Crystalize! 2: Quest for the Jewel Crown!, написанную на технологичном flash. Весь дистрибутив являет собой два файла с разрешением EXE. Вид у этого разделения соответствующий — настоятельно не рекомендуем запускать Quest for the Jewel Crown! в полноэкранном режиме. Зато на диске зачем-то записан DirectX 9.0C.

Сама игра представляет собой клон роскошного shareware-хита Bejeweled. Тут необходимо объединять разноцветные кристаллы в группы по горизонтали или по вертикали, собирая таким образом очки. В процессе продвижения по сюжету (да-да, есть тут и такое: история про то, как влюбленные принц и принцесса идут навстречу друг другу через опасную страну) задача усложняется. Механика, на которой выстроена Crystalize! 2, затягивает почище любой «Готики-3». Проблема в том, что Bejeweled — это вылизанный до блеска и напичканный спецэффектами шеддер, а Webfoot Technologies предлагает нам то же самое, но в пять раз хуже.

Так что, если вы хотите приобщиться к миру casual-развлечений, ознакомьтесь лучше с оригиналом (условно-бесплатная версия доступна, например, по адресу www.popcap.com/gamepopup.php?theGame=diamondmine). — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.**

«Миллион лет до нашей эры»
тактическая стратегия
в мире каменных топоров
и испуганных мамонтов

- детализированная
трехмерная графика
в мультипликационном
стиле

- тактические сражения
в реальном времени
с активной паузой

- открытый
геймплей
без разделения
на миссии

пять школ боевой магии

**Шаманы - ум,
честь и совесть
нашей эпохи.**

- доисторический
арсенал
(от остро заточенных
каменных до луков
и металлических
копий)

- охота и
собираительство

- влияние
потребляемой
пищи на ролевые
параметры
персонажей

- злобное
рыцарство,
уханье и
похрюкивание



© ООО «Хамакса»
Отдел продаж
sales@hamaksa.ru 8 (901) 303 31 11



На правах рекламы

- **Разработчик**
Ubisoft
- **Разработчик**
■ Ubisoft Shanghai
■ Ubisoft Ancey
■ Ubisoft Milan
- **Издатель в России**
■ GFI
■ Руссобит-М
- **Платформа**
Серия Tom Clancy's Splinter Cell
- **Мультиплеер**
Интернет, локальная сеть
- **Качество диска**
DVD
- **Сайт игры**
<http://splintercell.ubisoft.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 GHz, 512 Mb, 128 Mb
GeForce 6600/Radeon X1300

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,5 GHz, 1 Gb, 256 Mb
GeForce FX 7800/Radeon X1800



ми, но играет отнюдь не самую важную роль. Во главу угла поставлена именно история двойного агента с его двойными проблемами. Сам оказывается как раз в той точке, где лбами сталкиваются интересы могущественной «Армии Джона Брауна» и американского правительства. Прелюбоватая нелюбовость тут же выплывает наружу и скалит злобную морду: в некоторых миссиях задания от разных работодателей сыплются одно за другим — мы только начали втираться в доверие к негодям, а бывшее начальство уже требует зарезать их selber вирусом. Нарготове и две шкалы, символизирующие отноше-



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT

Андрей Александров

Жизнь секретного супер-агента — нелегкая штука. Раз за разом, из года в год все одно и то же: собираешь свои манатки, поправляешь три зеленых глаза на лбу, вздыхаешь, и вперед — спасать мир от злодеев, обезвреживать бомбы и подрабатывать финансовую отчетность **Ubisoft**. Жизнь постоянного рецензента серии **Splinter Cell**, если честно, немногим лучше. Раз за разом, из года в год... ну, дальше понятнo, да? Прошлой зимой, подводя итоги 2005 года, редакция «Игромании» даже выдвинула специальную номинацию «Сплитерцелл года» — чтобы страдалось поменьше.

Так вот, **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** — это типичный «Сплитерцелл года». Родной и милый, с привычным геймплеем, выверенной дозой нововведений и на удивле-

ние прорывным сюжетом. Более того, из него запросто могла бы получиться лучшая игра серии. Однако компания **Ubisoft** пала в краснознаменные китайские объятия и все пропало...

Зэк специального назначения

Про китайскую любовь мы еще поговорим, только не надо думать, что **Double Agent** не получилась — совсем нет! Эта отличная игра, и в ней есть набор совершенно замечательных вещей.

Первая — это сюжет. Помните интернет-возню годовалой давности? Тогда разработчики подслушали фанатам серии плакат с коротко остриженным Самом Фишером, а игровые журналисты «нашли» несколько документов, рассказывающих о былых подвигах супергероя:

грабил банки, брал мирных жителей в заложники, устроился в одну из самых крутых тюрем Америки, стал там авторитетом... Накалив страсти до нужной температуры, **Ubisoft** тут же внесла ясность: нет, Сам Фишер не рухнул. Вся эта чехарда — часть специальной операции по внедрению двойного агента в ряды «Армии Джона Брауна». Тут же раздались обиходные возгласы: зачем, мол, вы убили всю интригу, заранее раскрыв главный секрет сюжета.

Сейчас уже можно сказать точно — интриги никакой и не задумывалось. **Splinter Cell: Double Agent** рассказывает вовсе не о трудной судьбе Сама Фишера, его душевных муках, переживаниях и тяжелой жизни в тюрьме. Все это, конечно, есть в сюжете, вместе с полагающимися роликами и миссия-

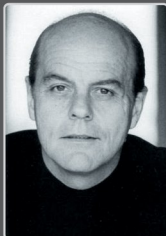


Картина «Он хочет украсть пончик».



Месье Фишер очень быстро приспособился к тюремным порядкам.

Узнаю вас в гриме



Многие из нас вот уже как пятый год замирают сердцем, наблюдая за очередными похожими заслуженного зеленогоглазого такси, но так и не знают имени того, кто заставляет их отказываться от питания и личной жизни. Речь не о Саме Фишере, а о человеке, ответственном за его голос. Без фирменных интонаций Майкла Айронсайда такого выпуклого персонажа, конечно, не случилось бы. Ну и совсем уж мало кто знает, что до счастливого романа с Ubisoft Айронсайд безуспешно обслуживал все голливудские сектора. Впервые, это патентованный злодей, которого вы просто обязаны помнить в «Скандерах» Кроненберга (1981), втором «Горце» (1991) или вот даже во «Вспомнить все» (1990) Верховена.

Кроме того, Айронсайдова лысына приглянулась всем сериальным продюсерам — от «Скорой помощи» до, извините, «Крутой Уокер: техасский рейн-

джер». Ну и, наконец, самая выдающаяся роль — лейтенант из «Звездного спецназа». То есть если верховенский опус отложился у вас в памяти исключительно криком «вперед, обезьяны, или вы хотите жить вечно?!», то знайте — это как раз Айронсайд и кричал.

Начиная со второй половины девяностых у него, правда, отчего-то не заладились отношения с большим кино. Он взапуск обслуживать сериалы и игру Splinter Cell. Кроме собственно Айронсайда, в микрофон вместе с ним говорят различные телевизионные актеры, один из которых примечателен тем, что сыграл роль в нашем любимом мультсериале Family Guy. Но это, конечно, не так интересно, как тот факт, что Майкл уже подписан в качестве одного из актеров, занятых на Command & Conquer 3: Tiberium Wars. Он исполнит роль генерала GDI Джека Грэнджера.

ние сторон к вам. Радуете террористов? Смотрите, в АНБ могут забеспокоиться — не переметнулись ли вы на чужую сторону? В итоге свободный геймплей, конечно, сводится к банальному балансированию между сторонами. Но делать это можно настолько по-разному, что от принятых вами решений будет меняться даже развитие некоторых миссий. Да и концовок в игре несколько — отличаются они уровнем «хорошесть».

Удержаться и не свалиться в пропасть не так уж и просто — Double Agent по праву может гордиться качественной атмосферой и вниманием к деталям. В итоге «Армия Дюна Брауна» вышла не просто набором необходимых по сюжету статистов, а интересной и самобытной организацией. Это, конечно, фанатики, преследующие совершенно сумасбродные цели, но к ним, по

правде сказать, привязываешься. Привязываешься к героям и к заданиям, которые вы выполняли вместе. Навсегда запоминается, например, первая встреча с Моссом, сразу же после побега из тюрьмы.

И так повсюду. Самое первое «разминочное» задание Сэм выполняет вместе с молодым, но очень амбициозным напарником. Ни о каком свободном геймплее в духе тактических экшенов речи не идет — все действия коллеги заранее прописаны скриптами, и повлиять на них никак нельзя. И тем не менее сразу осознаешь, что действуешь ты не один — появляется некое чувство локтя. Атмосфера на любом задании здесь полностью соответствует его названию. Массовый бунт в тюрьме — это самый натуральный массовый бунт в тюрьме, с хаосом, обещанием залпечь директора в

духовке столовой, тщетно сопротивляющимися охранниками и запоздало прибывающим на помощь спецназом.

На совершенно другой уровень вышла и подача сюжета. Традиционно роскошную озвучку с метко подобранными актерами и формирующую атмосферу саундтреком (последней, наверное, можно назвать почти идеальным — ничего подобного за всю историю Splinter Cell вы еще не слышали), здесь дополняют отменные заставки — аккуратно срежиссированные и очень качественно нарисованные.

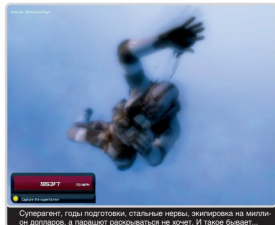
Единственное, что чутько разочаровывает, — неожиданно пропавший юмор. В предыдущей части, **Chaos Theory**, шутили метко, удачно и без перебор. Double Agent, увы, не продолжила эту традицию. Неужели из Ubisoft уволился главный весельчак?

Полуденная охота

Строго соблюдая основные правила геймплея, разработчики тем не менее в каждой части стараются чутько разнообразить жизнь игрока. В Double Agent количество нововведений осталось «средним по палате» — чутько здесь, немножко там.

Хит сезона — это подводная охота в экстремальных условиях Крайнего Севера. Очень приятно, знаете, выбраться так с участка в «рыбий» район, проломить лед под ногами скусающего охранника и зарезать беднягу, предварительно изучив его в прохладной водичке.

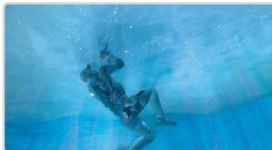
Вообще, в Double Agent очень часто приходится действовать в непривычных декорациях. Ночные миссии отступили на задний план — теперь Сама могут отправить на задание даже в ясный солнечный день. Это до-



Суперагент, годы подготовки, стальные нервы, экипировка на миллион долларов, а парашют раскрываться не хочет. И такое бывает...



В тот год конкуренция между рыбаками была особенно жесткой...



блывает игре бодрости — отсидеться в тени не получится, приходится постоянно двигаться, перемещаясь от укрытия к укрытию. Временами на помощь приходит... погода. В миссии, где надо проникнуть на русский нефтяной танкер, бушует снежная буря — иногда она усиливается, сокращая видимость до одного-двух метров. В такие моменты самое то — попытаться проскользнуть прямо под носом у охраны. Только осторожно — ветер может утихнуть в любой момент, оставив вас в очень непростом положении.

Другая отличная идея — научиться Сама прятаться, например, под столами. Очень помогает, особенно если учитывать увеличившееся количество дневного света. Впрочем, выпрыгнуть из-под стола и тут же огреть по заднице невнимательного оппонента — сложная задача. Искусственный интеллект в Double Agent всеми силами старается избежать опасных мест и не ходить, например, под карнизами, с которых, как известно,

на голову то и дело сваливаются стоклограммовые шлюпские тушки. Враги стали более зоркими (ничего удивительного — миссии ведь теперь разворачиваются днем) и внимательными. Приходится даже закрывать за собой двери — иначе могут заметить и поднять шумер.

Набор оружия и гаджетов изменился мало. Зато, по консолевой традиции, часть устройств теперь заблокирована, и чтобы получить к ним доступ, приходится выполнять дополнительные задания. Идея, если честно, сомнительная, да и реализована явно по остаточному принципу: большинство «покупных» гаджетов практически не упреждает прохождения игры.

Второе консольно-сомнительное нововведение — это обилие мини-игр. Большинство из них просто для смеха (как, например, взлом разнообразной электроники), но вот головоломке с расшифровкой писем самое место в каком-нибудь квесте. Кроме того, создается впечатление, что Сама на этот раз слгази-

ли, — то при десантировании стропы парашюта залупаются, то пилот, перевозящий героев на вертолете, вырубится. Решается проблема и в том, и в другом случае быстрым перебором нескольких клавиш.

Ну и последний «привставочный» вестник — это переработанный интерфейс. Отставить панику — в отличие от большинства портов, с управлением в Double Agent нет никаких проблем. Надо лишь немного привыкнуть к новому меню выбора экипировки — и вы поймете, что оно очень даже удобно.



В общем, по описанию получается просто отличная игра — прямо-таки претендент на твердую девятку с «выбором редакции» в комплекте. Ну а теперь — пояснение, почему Double Agent не получает эту самую девятку, а Ubisoft в самом начале статьи была обвинена в сомнительном увлечении Китаем.

Все дело в несоклько тран-

ном распределении обязанностей между внутренними студиями компании. Так, Double Agent для консолей предыдущего поколения делала Ubisoft Montreal — и в их игре можно встретить оригинальную систему выбора экипировки для главного героя, а также несколько уникальных локаций и огромный набор дополнительных заставок. А вот для владельцев PC и Xbox 360 старалась Ubisoft Shanghai. Так что нам остается лишь радоваться «графике нового поколения», то есть повисшейся детализации да паре новых спецэффектов. Ну и совсем эксклюзивно PC достался крайне оптимизированный движок, поддерживающий исключительно шейдеры третьей версии. Здесь также нельзя включать сглаживание вместе с HDR, что, наверное, к лучшему — картинка торМОзит даже на очень мощных конфигурациях. Ну и отдельное спасибо за радикально упрощенный мультиплеер. Его-то за чем совсем надо было — вроде бы совсем непопло работан? ■

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Качественный сюжет, отличная атмосфера, интересные нововведения — у Double Agent были все шансы стать не просто очередной игрой в серии. Увы, нежность Ubisoft Shanghai мешает нам расстаться с беззаветной любовью.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 10

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ИГРОМАНИИ

Alarm For Cobra 11 Nitro

Спецстряд 11 Кобра

Полицейский
Армагеддон



Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой податливые немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полицейский - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гонимый симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на переконки с не слишком умными соперниками.

И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.

Новый симулятор дорожного автобвезимия покажет наглядно, что есть полицейские гонки!

Alarm For Cobra 11 Nitro - удар жаркой погоней по автострате!

Свободный асфальт городских джунглей и деревенских проселков - территория под контролем полицейских.

Каскадерские трюки на бешеных скоростях - полицейские методы.

Вой сирен автоматически очереди и стрекот вертолета - главный хит полицейской радиостанции.

Потрясающая графика воплотит полицейский беспредел в феерических спецэффектах и бескомпромиссно реалистичной модели повреждений.

SYNETIC
THE FACTORY



М.Видео

XBIT ZENA

Розничная продажа в магазинах "СОКОЛ", "М.Видео", "Утконос"



© 2006 ООО "Акелла"
© 2006 RTL Entertainment © 2006 Synetic
Все авторские и издательские права на территорию России, СНГ и стран Балтии. Неполноценное копирование преследуется.
Тел. Поддержка: (812) 353-4812. E-mail: support@akella.com

Игры разработаны на движке www.Synetic.ru
Оптовые продажи: Москва, (495) 334-3434, тел/факс: 334-3434
Санкт-Петербург, (812) 353-48-65, akella@akella.com
Ростов-на-Дону, (863) 27-78-44, akella@akella.com
Новосибирск, (383) 27-74-44, akella@akella.com
Екатеринбург, (343) 267-34-42, akella@akella.ru

Производитель на Украине - "Мультигемма" - www.multigamma.com.ua
Финанс ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге (сайт: akella.com)



Акелла

- **Издатель**
BGA
- **Разработчик**
The Creative Assembly
- **Платформа**
■ Xbox Total War
■ PC
- **Мультиплеер**
Интернет, локальная сеть
- **Коллекция дисков**
Два DVD
- **Сайт игры**
www.totalwar.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHz, 512 MB, 120 MB video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHz, 1 GB, 512 MB video



нужно для захвата ресурса, — отправить к нему специально обученного юнота, который и будет направлять товар на рынок. Такое решение, конечно, привело к постоянной войне за стратегически важные точки на карте — вы регулярно будете бороться с соперниками за особо ценные продукты.

С голливудским размахом

Что касается боевых действий, тот тут не стоит гнушаться примитивных приемов. Всегда лучше primero собрать армию покрупнее и по-быстрому отнять у противника пару городов. Здесь, правда, стоит учитывать, что на падение на католическое государ-



MEDIEVAL 2

TOTAL WAR

Степан Чечулин

После некоторого недоразумения с аддоном **Rome: Total War** — **Alexander** студия **Creative Assembly** расправила плечи и выступила с колоссальным высказыванием на тему средневековья. **Medieval 2: Total War**, сиквел к рыцарским похождениям **Total War**, — венец жанра размашистых стратегий. Важно понимать, что соответствующий сериал, похоже, достиг пика своего развития, поэтому англичане заняты увеличением масштаба происходящего на экране.

Зрелость

В **Medieval 2** более двадцати стран. В основной кампании, однако, дозволяется играть только за европейские державы — к вашим услугам Франция, Англия, Священная Римская империя, Испания и Шотландия. Возглавить прочие государства можно только в режиме исторических битв.

Каждая нация обладает уникальными юнитами, которые задают всю тактику ведения войны. Скажем, англичане тренируют солдат, вооруженных длинными луками, бьющими в два раза дальше обычных. Значит, вполне логично держать врага на расстоянии, поливая его армию стрелами. И уже после профилактического обстрела послать в бой пехотинцев. Франция или Испания делают ставку на сильную кавалерию — соответственно, тут разумно бить конницей по флангам.

Задача в кампании очевидна — захватить 45 регионов. Плюс выполнить уникальное для каждой нации задание. Например, англичане или французы непременно должны окопаться в Иерусалиме, выбив оттуда мусульман, а Священная Римская империя обязана отбить Рим и усадить там своего императора.

Как и раньше, все действо делится на два этапа — макро-

экономика (больше всего напоминает **Civilization 4**) и собственно битвы. По сути, глобальная составляющая не изменилась со времен первого **Medieval**. Дел, как всегда, много: превращать глухие деревни в процветающие города, не забывая при этом про экономику и народные настроения. Стоит заезжаться, как население начнет громить ларьки и бить милицию, а какой-нибудь поселок объявит себя суверенным государством. Методы борьбы очевидны: стройте церкви и магия, снижайте налоги и, конечно, посылайте в особо неспокойные районы наместников из числа королевской семьи.

Денег постоянно не хватает, так что кроме возведения специализированных строений, необходимо вести бойкую торговлю. В **Medieval 2** появились ценные ресурсы вроде вина, шелка, камня, которые можно очень выгодно продать соседям. Все, что



Макростратегический режим, несмотря на всю свою глубину, является лишь прелюдией к колоссальным битвам.



Во время атаки кавалерией периодически забываетесь дышать от восторга.



После особо жестоких битв поле боя бывает буквально утрамбовано телами павших.



Хорошая тактика — зажать кавалерию врага на узких улочках города.

ство тут же повлечет за собой нагоняй от Папы Римского. Конечно, на недовольство церкви можно не обращать внимания, но в этом случае вас сразу объявят еретиком, а королевство моментально наводнят инквизиторы.

Одним словом, с католическим престолом рекомендуется дружить. Добросовестное выполнение заданий, поручаемых Папой, не только поднимет ваш престиж в лоне церкви, но и будет вознаграждено либо парой сотен мощных подразделений, либо увесистым мешком золотых.

Ну и не будем забывать про главное задание Папы — крестовый поход против еретиков и освобождение Иерусалима. Добраться до земли обетованной в составе армии крестоносцев — задача не тривиальная. Носители веры кусят, блеют и чихнут уже в середине пути — постоянные нападения врагов и пустынные бури регу-

лярно сокращают поголовье воинствующих христиан.

Но все эти макростратегические выкрутасы являются, конечно, предлодией перед абсолютно голливудскими битвами. Сначала — расстановка сил, затем — обстрел лучниками, ну а дальше все зависит от вашего внутреннего Суворова или Наполеона.

Можно бросить всю армию в лобовую атаку, но лучше все-таки придумать какой-нибудь хитрый трюк. AI действует не то чтобы совсем плохо, но против каких-то неожиданных приемов совершенно бесслен. Так что при должной сноровке и гибкости мышления вполне реально отразить атаку на город, располагая в два раза меньшим количеством войск. Полководцы по-прежнему играют архиважную роль на поле брани: талантливые командиры легко победят превосходящие силы противника.



Но если суть битв не изменилась, то их внешний вид претерпел разительные изменения. Детализация каждого бойца увеличилась в разы. Теперь можно разглядеть каждую заклепку на латах пехотинцев и пряжку ремня у лучников. Анимация — выше всяких похвал. Над головами сражающихся со свистом пролетают стрелы, кто-то, картинно взмахнув руками, падает в грязь лицом. Мы, конечно, лизем это каждый раз, но Medieval 2 действительно больше всего напоминает крупнобюджетные голливудские постановки.

Отдельной строкой стоит отметить осады городов. Механика оплеть же осталась прежней, но внешне изменилось многое. Крушить стены — одно сплошное удовольствие. Смотреть, как увесистые бублики нарезаются в укрепления и отстреляют куски кладки, можно бесконечно долго. Бой на самих стенах — это вообще какое-то гипнотическое зрелище. В узких проходах солдаты толкаются, линаются и разве что не кусают друг друга. Кроме того, воины не стесняются сбрасывать друг друга со стен и вообще вытворяют какие-то сложносочиненные акробатические упражнения. Сами города окончательно перестали напоминать картину «Три домика у реки». В крупных поселениях, например, столько построек и улочек, что можно устраивать натуральные городские бои, победы захватчика умело расставленными засадами.

Ну и звук, конечно. Он и

раньше был хорош собой, но Medieval 2 периодически поражает в самое ухо. Местами понятно, что происходит в игре, можно даже не глядя на монитор. Все равно вы будете слышать тугий звук натягивающейся тетивы и смертельный шелест сотни стрел. Ну а когда дело доходит до рукопашной, то крики бойцов, звон мечей и топот ног по брусчатке звучат так, что родные легки могут заподозрить вас в болезненном увлечении средневековыми постановками.



Несмотря на то, что серия Total War практически достигла пика своего развития, играть в Medieval 2 по-прежнему интересно. Время в ее обществе летит с какой-то нечеловеческой скоростью. Вообще, Creative Assembly на наших глазах пестуют чуть ли не свою «Цивилизацию» — там вроде бы тоже ничего принципиально не меняется вот уже много лет, однако армия поклонников все никак не редает.

Точно так же Medieval 2, не предлагая, по сути, ни одной радикальной идеи, на одном только масштабе и колоссальной графике ведет за собой внушительное количество игроков. Дело, наверное, в том, что битвы таких исполинских пропорций на сегодня не может предложить ни одно другое электронное развлечение. Так что пока у Total War нет внушительных конкурентов, мы будем ждать продолжения. ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Medieval 2 — это все лучшее, что мы любим в Total War, умноженное на два. Действия стран с сотнями умалюванных жителей, ослепительно необычный размах действия и голливудская картинка. Куда дальше, если честно, не пошло.

ГЕНИМЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 10
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

РЕЙТИНГ

9.0

ИГРОМАНИИ



- Издатель: 1С
- Разработчик: 1С
- Платформа: Серия Combat Mission
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
- Качество диска: Две DVD
- Сайт игры: <http://ww2.games.1c.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2.6 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3.4 GHz, 1 Gb, 512 Mb Video



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

Олег Ступицкий

Все без исключения рецензии на «Вторую мировую» начинаются с рассказа о том, какой это колоссальный долгожитель, подсчета вложенных 1С денег и прочей псевдоаналитики. Отказать себе в таком удовольствии действительно сложно. Не для того, чтобы оценить, села 1С со своим амбициозным проектом в лужу или нет, а для того, чтобы понять, что в итоге получилось.

Вокруг «Второй мировой» ходило какое-то несусветное количество слухов. 1С делают стратегию на движке «Ил-2: Штурмовик-1» 1С подписали контракт с Codemasters! Codemasters сказали все к черту переделай! 1С разорвали контракт с Codemasters! Последний раз автор этих строк вживую видел «Вторую мировую» в офисе разработчиков в 2004 году — смотрел на бесконечные анимации пушечного разряда и общался с руководителем проекта, похожим на школьного учителя истории. Игру планировали выпускать буквально через 5–6 месяцев. После чего

поползли какие-то совершенно определенные слепни: игру, мол, упрощают до вида столовой RTS, с объемами работы никто не справляется, от проекта в ужасе шаракают западные издатели, все плохо. Все это венчалось совершенно неуместным роликком на движке, в котором советского солдата, пока тот пил пиво и отливал в кустах, били опереточные немцы. И тут «Вторая мировая» неожиданно вышла.

Сделано в СССР

Так уж вышло, что автор этих строк запустил игру аккурат после просмотра финальных титров **Company of Heroes**. «Вторая мировая», конечно, совершенно про другое, но так уж вышло. Так вот, запускать проект 1С после недели в объятиях с голливудским роликком **Relic** физически тяжело. Речь не о графике и геймплее, а о том, с какой небрежностью по отношению к конечному пользователю сделана игра. Больше всего «Вторая мировая» напоминает детский конструктор, произ-

веденный в СССР: чтобы понять, что к чему присоединяется, необходимо прочитать руководство, набранное десятым типом на туалетной бумаге, догадаться о том, что в описании не сказано, обнаружить, что некоторые детали не подходят друг к другу, после чего, наконец, собрать необходимое и получить от этого совершенно оргазмическое удовольствие. Потому что здесь все точно так: подсказки в обучающем режиме всплывают на несколько секунд, набраны издательскими мелким шрифтом и по объему приближаются к содержанию брифингов. Мало того — если авторам необходимо описать какую-нибудь иконку, они не приводят ее изображение, а так и пишут: «Пиктограмма открытой двери со стрелкой, указывающей внутрь». Чувствуешь себя несчастным советским ребенком.

Графика, о которой столько говорили, уже никуда не годится. Обратите внимание — практически все облучивающиеся скриншоты демонстрируют технику крупным планом (такое положе-

ние камеры, кстати, стало возможно только после патча). Это все потому, что модели техники действительно являются главной визуальной достопримечательностью игры. Все остальное — солдаты, анимация, ландшафт и строения выглядят на фоне той же «В тылу врага 2» довольно слабо. Интерфейс, в котором треть экрана занимают ТТХ юнитов. Тонны текста на экране, пиктограммы, на которые, оказывается, можно нажимать — это все про «Вторую мировую». Говорим же — натуральная советская игрушка. Пользоваться почти физически сложно, зато удовольствие двойное.

Не танчики

Ну и, наконец, геймплей. На коробке с игрой гордо значится «стратегия в реальном времени». Но идеологическая основа



Некоторые стратеги рекомендуют действовать одним единственным танком, выманывая врагов чуть ли не по одному.



Дереья, говорят, расставляли руками.



Если у пушки останется хотя бы один солдат, она все еще будет функционировать. С худшими, понятию, результатами.



Получить такой ракурс самостоятельно можно только установив свежий патч.

«Второй мировой» находится за пределами жанра RTS. Это лордский варгейм, перенесенный из пошагового режима в real-time. Если вы вдруг никогда не играли в такие игры, то представьте себе, скажем, Company of Heroes, где вам необходимо контролировать количество боеприпасов в танке, нельзя производить новых юнитов, солдат надо самолично рассаживать внутри танка и следить, чтобы лучший водитель случайно не оказался на месте стрелка. Добавьте сюда крупную мораль подчиненных (пехотинец в одиночку никогда не победит бросать гранату под танк), детально баллистику, историческую достоверность и огромные открытые пространства. Вот так выглядела настоящая война, а не те «танчики», в которые предлагает сыграть Relic. Интересно ли во всем этом участвовать — довольно спорный вопрос. Если вы привыкли контролировать в десят раз больше параметров, чем обычно, то, наверное, не очень. А если вы, как и авторы, провели все детство за изучением военной энциклопедии и склеиванием аутентичных моделей, то «Вторая мировая», видимо, то, что вам нужно.

Важно понимать, что обезруживающая сложность освоения и вызывающий внешний вид — это своего рода фильтр, призванный просять игроков, оставивших духом и мозгом. Конечно, система упрощений, задуманная для того, чтобы одним

кликом мыши превратить «Вторую мировую» в доступную всем и каждому RTS, не работает. Большинство миссий проходят на открытых полях — как оно, собственно, и было в реальной жизни. Отклоненная мораль и упрощенное управление превращают игру в тулзовое перемещение юнитов по местности.

Понимая это, все прочие стратегические движители обычно поддают жару — рисуют нам уличный бой, армады танков и прочую романтику, которой во время Второй мировой было не то чтобы очень много. Проект 1С занят другим, гораздо более важным делом — он действительно дает некоторое представление о том, как это — командовать людьми на войне.

Если коротко описать местную механику, то она составлена из трех компонентов: тактика, микроменеджмент и мораль. С тактикой все понятно — необходимо заходить с флангов, прятать танки в придорожных кустах и планировать действия. С микроменеджментом сложнее: если ваша пушка вот уже как пять минут не может уничтожить поломанный немецкий танк — проверьте, какими снарядами она заряжена. Каждый солдат обладает своими индивидуальными характеристиками, так что необходимо проверить, кто, скажем, в танке усажен за пулемет, а кто — за руль. Ну и мораль. Это, наверное, самый сложный в освоении параметр. При неумелых действиях вверенные вам

войска взрываются и бегут в противоположном от врага направлении практически сразу. Автор этих строк, к своему стыду, отключал мораль на особо сложных миссиях, а то очень уж сложно.



Данный текст не ставит перед собой цели описать все предлагаемые «Второй мировой» возможности. По поводу правомочности отдельных геймдизайнерских решений на специальных форумах уже во всю ведутся споры. «Вторая мировая» — это действительно не игра, а скорее интерактивный учебник (тут, кстати, австроена колоссальная энциклопедия с трехмерными моделями и подробным описанием ТТХ). Это, очевидно, выдающийся проект, рассчитанный на небольшую, но сплоченную и внимательную группу игроков. Они прямо сейчас по винтикам разбирают геймплей на части, пробуют на зуб систему повреждений и придирчиво осматривают маркировку моделей.

Мы, в свою очередь, аккуратно заметим, что всем любителям ненавязчивых WW2-развлечений сюда лучше не заглядывать.

P.S. По доброй традиции игра, демонстрирующая абсолютно повседневную картинку, с легкостью тормозит на

компьютерах, удовлетворяющих рекомендуемому требованиям. На форуме стонущим вежливо советуем отключить отображение трупов на поле боя, приобрести процессор Intel Core 2 Duo и ждать патчей. Топовые видеокарты, к слову, не спасают. Как и в случае с Microsoft Flight Simulator X, причина тормозов кроется в другом. Дело в том, что «Вторая мировая» очень щедро просчитывает баллистику и физику. На картинке это практически никак не сказывается, но каждый выстрел тут сопровождается серьезными вычислениями. Столкновение снаряда с броней приводит к нескольким калькуляциям и сравнению параметров. Каждый юнит на поле — это огромный набор характеристик, которые процессор непрерывно учитывает. Так что если вы бравировали перед друзьями своей гитисот-долларовой видеокартой, но во «Второй мировой» обнаружили 10 кадров в секунду — это нормально. ■



✓ РЕИГРАЕМОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая «советская» игра про Вторую мировую — разорваться сложно, играть еще сложнее, зато удовольствие в два раза больше.

ГЕЙМПЛЕЙ 7.0

ГРАФИКА 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ИГРОМАНИИ



ANNO 1701

Кирилл Алехин

23 мая 1701 года в Лондоне при большом стечении зевак вздернули Уильяма Кидда, капитана, пожилого шотландца (ему было 56) с худым изможденным лицом. Кидд два года провел в пыточных камерах, много раз лежал на дыбе и, видимо, смерти уже не боялся. Тем не менее при оглашении приговора Кидд выглядел озадаченным. Судили его ни за что. Кидд был британским капитаном, получил от портов Новой Англии патент на перехват французских судов (фотокопию этой бумаги можно найти в интернете) и несколько лет занимался гол-стопом в Карибском море на 34-пушечном корабле. Дело оказалось убыточным, поэтому Кидд вернулся к жене в Нью-Йорк и... узнал, что стоит вне закона: власти, когда-то выдавшие капитану охранную грамоту, теперь его же и преследовали. Кидд с командой сдася. Вероятно, рассчитывал на помилование. Но после двухлетнего разбирательства капитана выслали в старую Ан-

глию и приговорили к казни через повешение. Не за пиратство, нет! — это потом Кидда назовут величайшим пиратом, но на суде вопрос грабежей деликатно замалчивался, — а за убийство собственного каноника. Во время плавания пушкарь по имени Уильям Мур поднял бунт, и Кидд тяжелым ведром проломил зачинщику череп.

Кидда вешали с парфосом, как большого государственно-го преступника. Он должен был запомниться мучеником в назидание юным корсарам. Кидд действительно мучился. Веревка порвалась, придушенного капитана пришлось снова тащить на эшафот и вешать на бис. После казни тело Кидда просмилили и в специальной клетке вывезли догнать где-то на берегу Темзы. После этого удавили команду. Этих — в рабочем порядке: моряков вздернули и закопали на анонимном кладбище тюрьмы Ньюгейт.

В то самое время, когда Кидд с эшафота произносил

свое последнее слово («Таволо мое предначертание моряка...»), главный герой стратегии Anno 1701 — то есть мы — высаживаемся на маленьком острове на Карибах. Герой выглядит в точности как Кидд в лучшие годы. Камзол, улыбка, пронзительный взгляд. Вверенное ему судно нагружено деревом, провизией и инструментами. В капитанской шкатулке — патент Ее Величества на основание колонии. Игрок, хоть как-то знакомый с историей, должен бы насторожиться: империи не выстроит добрыя к инициативным подданным. И любого колонизатора, как и злосчастного капитана Кидда, свобода может завести далеко.

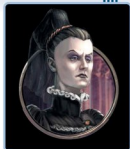
Стройка века

Anno 1701 — это третья часть сериала, несомненно производимого немецкой студией Sunflowers (теперь вот еще и в сотрудничестве с Related Designs). На популярную ныне тему пиратства разработчики

- ИЗДАТЕЛЬ
Sunflowers
- РАЗРАБОТЧИК
Related Designs
- ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
Новый диск
- ПОКОИТЕЛЬ
■ The Settlers
■ Tropica
- МУЛЬТИПЛЕЕР
Netpcast
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
- САЙТ ИГРЫ
www.anno1701.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



заходят с тыла, с позиций немецкой стратегической школы. Вроде как насильники, грабители, разворовывали природные ресурсы — ладно; но вот вопрос: а что карибские пираты или на ужин? Чтобы на него ответить, Sunflowers восьмой год подряд сочиняет экономическую модель развития европейской колонии. Вот ты высаживаешься на необитаемом острове, закладываешь поселение, тянешь дороги. Вот строишь овечьи фермы и разрабатываешь природные ископаемые — сперва уголь и глину, потом доходит и до брилликов.



Индийский слон в чаще американской растительности — еще не самое удивительное, что есть в Anno 1701.



Стратегически важный груз из бревен, рыбы и мешковины можно легко отпустить в море без эскорта.



Золотые пилитровые статуи — уже крайний способ хоть как-то утилизовать награбленные индейские богатства.



Барабаны, валторны и люди в зеленых камзолах ненавязчиво сигнализируют: пришел Октоберфест.

Регион баснословно богат: есть табак и какао, мрамор и золото. Поэтому без конкуренции не обходится. Ты исследуешь карту и встречаешь коренные народы и других колонизаторов из Старого Света. Понимая, что на одном острове колония не уместится, ты поднимаешь второй.

Конкуренты не дремлют, и вскоре между твоими и чужими портами уже снуют торговые караваны. Индейцы так резко скакуют кураво, что не успеваешь задуматься: а откуда здесь, собственно, индейцы? Сообщение прерывается только в случае бубонной чумы. Чужие кушчи с грустью телеграфируют, что швартоваться у нас не станут, поскольку колонисты мертвы и душно пахнут. Кроме чумы бывают и другие стихийные бедствия вроде извержения вулкана или торнадо. Последний величественен, неукротим и легко сметает с суши тонкий налет прогресса. Вновь запускается стройка — фермы, шахты, порты; ты стартуешь с нуля.

Инфраструктуру здакого карибского муравейника сложно наладить, зато потом он начинает жить сам по себе. Капитал увеличивается, отношения с соседями крепнут. Зародившаяся аристократия вспоминает слово «независимость» — и заодно приходится вспомнить судьбу капитана Кидда. Ее Величество (представленная в виде бледной недовольной дамы в

наряде) требует дань, а при отказе направляет в колонию карательную экспедицию. Но для борьбы с пиратством — а также для собственных корсарских набегов — мы уже давным-давно спустили на воду боевые суда. И вот независимые галеоны выходят в море и дают европейцам бой. Великий компьютерный голос напоминает: «*Вы играете уже два часа. Не пора ли размять ноги?*». Все это и есть Anno 1701.

Анно не пахнет

Действие первой Anno разворачивалось в 1602 году, второй — в 1503-м. Теперь вот наступил 1701-й. Но за две сотни лет на Карибах мало что изменилось. То же самое и с игрой: функции от серии к серии повторяются, будто треки в iTunes. Изменения в Anno 1701 — сугубо косметические. Панель строительства, прежде занимавшая треть дисплея, спряталась за аккурратной иконкой. Информация о богатствах из нижней части экрана переместилась наверх.

А между этими панельками — замечательная, очень сочная картинка. С симпатичных рисованных домиков Anno перешла на полигональные, став, по мнению некоторых недовольных немецких рецензентов, самой красивой игрой в сегменте градостроительных стратегий. Захват клюпку мыши, колонию можно вертеть, при-

ближать и рассматривать на крупных планах. По фермам бродят овечки. По проселку с водовозками несутся пожарные. На главной площади торчит толстый тип с телогой, груженной пивными бочками: в колонии начался Октоберфест.

Анно 1701 инично эксплуатирует страсть игрока к вуайеризму, здесь все до последнего ацтекского каменного божка анимировано с любовью. Рыбаки мее-едленно бьют веслами по воде в поисках косяков рыбы, а после сбавляют ход и закидывают сети. Пресловутый торнадо, прежде чем снести табачную ферму, сначала засасывает посевы и крышу фермерского домика... Великий компьютерный голос напоминает: «*Вы играете уже четыре часа*» — но парировать нечем. Только тем, что такой макросъемки не было даже в последней серии **The Settlers**.

Не прорисовано одно: колонисты. Да, по городу снуют грузчики. Но даже когда население зашкаливает за тысячу жителей, людей на улицах нет. Между тем именно человека хочется рассмотреть повнимательнее. К нему в Anno 1701 больше всего вопросов. Колония развивается поэтапно. Сначала селятся простые мужики, которые просят лишь рыбу на ужин. Постепенно их потребности растут: колонисты требуют ткани, церковь, дальше — больше. Табак, вино, развлечения.

Пирожные и благовоия. Драгоценности. Масла.



Анно 1701, как и многие концепции «мир как супермаркет» — предлагает создать конвейерную цивилизацию, в которой клонированных людей можно вскармливать однотипными товарами. В монти-пайтоновской комедии «**Житие Брайана**» есть поучительный эпизод, «*Вы все личности!*» — кричал пророк толпе. Паства бляея: «*Да, мы все личности!*». «*Вы все уникальны!*» — повторял пророк. Все кивали, и только один тонкий голос пищал: «*А я нет!*».

Образ безмозглой толпы — единственное, что хочется поставить Anno в укор. Нельзя, невозможно понять, для кого ты все это строишь. Кто в муравейнике — муравьи? Почему, обретя веру, они сразу берутся за стопку? Как отсутствие сладкого может привести к революции? Почему в этом мире нет лидеров, нет личностей, нет своего Кидда, наконец? Великий Голос возразает в реальность: «*Вы играете шесть часов*» — и тут-то в отношениях с Anno 1701 происходит сбой. Стройка сворачивается, ты запускаешь **World of Warcraft**, и магия исчезает.

Новый мир — это прекрасно. Но ей-богу, нам хочется чего-нибудь человеческого. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще одна игра в городе — очень качественная, но без души. Интерактивный англ. журфоровской перевернутой: с Anno 1701 хочется провести ночь, но не жить.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ИГРОМАНИИ

- **Разработчик**
Activision
- **Разработчик**
Raven Software
- **Платформа**
Серия X-Men Legends
- **Мультиплеер**
Интернет, локальная сеть
- **Компьютерный диск**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.marvelultimatealliance.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 812 Mb, 64 Mo Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mo Video



MARVEL

ULTIMATE ALLIANCE

Альберт Алиев

От автора: так уж вышло, что рецензия, посвященная игре **Marvel: Ultimate Alliance**, рассказывает о чем угодно, но не о самой игре. Это не смелый авторский шаг, не «экспериментальная журналистика» (что бы это словосочетание ни значило) и даже не изощренное издевательство над читателем. Это суровая необходимость: игра, при всех ее недостатках, представляет собой чрезвычайно интересный проект — но, увы, совершенно чуждый нашей массовой культуре.

Если говорить о привязках нам материалов, то **Marvel: Ultimate Alliance** — это логичный наследник серии **X-Men Legends** (вторая часть которой даже вышла на PC и была честно отрецензирована в «Игромании» чуть больше года назад в №12/2005). И хотя разработчики настаивают на том, что их творение является именно ролевой игрой, при детальном рассмотре-

нии оказывается, что перед нами обыкновенный консольный beat'em up (когда уже наши рецензенты наконец-то научат использовать нормальное русское слово «мордобой»? — **Прим. глав. ред.**) в лучших аркадных традициях. Есть, конечно, набор опыта и прокачка скиллов, но по большей части геймплей сводится исключительно к блужданию по коридорам и методичному уничтожению всего, что шевелится. Вышедшая в 1994 году на аркадных автоматах игра **Dungeons & Dragons: Tower of Doom**, кстати, обладала сходным геймплеем (и даже предлагала прокачку персонажей), но ролевой игрой ее почему-то никто не называл. Поэтому, чтобы дальше не повторяться, в случае с **Ultimate Alliance** мы имеем дело с классической мордобитной (ну наконец-то! — **Прим. глав. ред.**) игрой с богатым культурно-историческим подтекстом.

Возвращение

К сожалению, любителей комиксов в России можно пересчитать практически по головам (одна из них принадлежит автору этих строк). И хотя марвеловские супергероические комиксы в наших краях как раз переводятся и даже, видимо, кем-то покупаются, количество людей, разбирающихся в сюжетных хитроspлетениях этой вселенной, стремится к нулю. Так что, дорогие комиксолобы, прежде чем гисать гневные письма в редакцию, ознакомьтесь с разъяснениями. Конечно, пересказывать историю фирмы **Marvel** мы не станем (для самого белого изложения нам потребовалась бы как минимум половина журнала), но кое-какие вещи будут, надеемся, интересны и людям, комиксов отлего-то не читающим.

Итак, для того чтобы понять, что из себя представляет игра **Marvel: Ultimate Alliance**, нам вначале требуется разобраться со словами «серия», «спин-офф» и, конечно же, «кроссовер». С первым понятием все обстоит достаточно просто (если не вдаваться в душераздирающие подробности): серия комиксов повествует об одном (заглавном) персонаже или о команде персонажей (например, «Человек-паук» и «Великолепная четверка»). Серия, как правило, тянется много лет, пишут ее разные авторы (каждый со своим взглядом на мир вообще и на комиксы в частности), но общий расклад остается тем же: герой, его союзники и противники. Вдобавок любой персонаж комикса может удостоиться своей собственной серии комиксов (Тот самый спин-офф), а любой главный герой может отправиться на приключения вмес-



Raven Software (авторы, на минуточку, Quake 4) свое дело знают, так что игра периодически демонстрирует несущую архитектуру и картинку.



Широкая российская общественность знает о том, откуда у Росмаха взялись алмазковые когти благодаря голливудской трилогии X-Men. И на том спасибо.



А вот и первый кандидат для адмунтивного исследования «Википедии» — Ms. Marvel

Для любого поклонника марвеловских комиксов все вышеперечисленное должно звучать как замое воплощение рисованного рая. И, судя по отзывам засексуализированных фанатов Marvel, именно так ими игра и воспринимается. Не за какой-то там урганый геймплей (с которым, увы, наблюдаются заметные проблемы), не за красоту и технологичность (которая, к сожалению, вышла на PlayStation 2 и поэтому на всех платформах выглядит не слишком свежо). Буржуазная пресса выдает игре рейтинги на уровне наших «восьмерок» и «девяток» только и исключительно потому, что в Ultimate Alliance можно взять в свою команду четверых с детства знакомых рецензентам супергероев и пойти крушить вражеские челясти в любом из четырех доступных герою обликов. Обличья, соответственно, взяты из различных серий и спин-оффов марвеловских комиксов.

Не узнаю вас в гриме

С костюмами, на взгляд обчного, не слишком погруженного в комиксы игрока, все не так просто. Например, современный Росмаха, знакомый нам по комиксам, кинотрилогии «Люди Икс» и даже по манге Тсутому Нихири, — сутулый, лохматый, в рубашке и джинсах, зовут его Робин. Однако ушастый супергерой, похожий на поместь Болтана и Капитана Америки, может здорово удивить неподготовленного игрока, но именно в этом

костюме Росмаха (настоящее его имя, кстати, Джеймс Хаунетт) дебютировал в 1974 году в комиксе **The Incredible Hulk**. А личную серию комиксов Wolverine получил гораздо позже, после длительного сотрудничества с Людью Икс. Кстати, вы в курсе, что Росмаха — буддист?

Но это, впрочем, еще ничего. Под маской Капитана Америки (дебютировал в 1941 году, один из старейших марвеловских супергероев) в разное время скрывалось более десятка человек (хотя основным Капитаном так и остается Стив Роджерс — потомок Стивена Роджера, героя американской революции).

А уж если учесть, что персонажи комиксов периодически погибают, хронически оживают, меняют имена и напарников... Например, с Бэтменом в разное время сотрудничало то ли три, то ли четыре Робина — их периодически убивали коварные сценаристы. Вдобавок не слишком успешная серия может однажды просто прекратиться, а через пять лет начаться заново. Так что никто не должен удивлять, что у восьми героев Ultimate Alliance, помимо альтернативных костюмов, есть еще и полные двойники: например, у Человека-паука есть «клон» по имени Scarlet Rider (Алый Всадник, вероятно), а у Женщины-паука есть двойник по имени... Девочка-паук. Хитрости, марвеловская волепалая!

В игре нам расскажем и покажут многое — но потом обяза-

тельно устроит безжалостный допрос. Дело в том, что на каждом уровне в Ultimate Alliance обязательно найдется некий Simulator Disc, который заклинет вас в прошлое и расскажет кусочек истории о том или ином персонаже. Симуляция — это фактически отдельные уровни игры, которые, правда, приходится проходить в одиночку. Ничем более эти эпизоды не выделяются — мордобой, ловушки с задачками на скорость нажатия клавиш, поединки с боссом, немного опыта и денег (повторю, но, если хотите подробнее узнать про геймплей Ultimate Alliance, читайте нашу рецензию на **X-Men Legends 2**).

Другой весьма оригинальный режим (интересный, правда, исключительно подвинутым на комиксах людям) — викторина. Около двухсот вопросов от простых типа «Кем был отец Электры Нэкс?» (правильный ответ — дипломатом) и «Назовите имя фон Дума» (Виктор) до совершенно чудовищных вроде «Самое ценное полезное ископаемое Ваканды?» (вибраниум!) и «Как звали свергнутого фон Думом правителя Лавтеринга?» (король Владимир, честное слово). За каждый правильный ответ игрок получает экспириенс, за каждый неправильный — наоборот, теряет. Развлечение не для слабых духом.

На чужом пиру

Marvel: Ultimate Alliance, к сожалению, практически лише-

на самостоятельной ценности. Людям, интересующимся комиксами, купить и пройти эту игру пару-тройку раз стоит обязательно, невзирая на все недостатки. Нормальный человек, увы, утонет в пафосе и застрянет в скучном геймплее. Незамысловатый, однообразный, графически бледный, а в нашей с вами PC-версии еще и глючноватый beat'em up, которому зачем-то были прикручены странные RPG-элементы. На привычные ролевые игры уже не похоже, а на статус полноценной JRPG Ultimate Alliance не тянет по ряду очевидных причин.

Хотя на самом деле есть два способа получить удовольствие от этой игры. Первый — родиться и вырасти в Америке, читая комиксы с равного детства — для большинства читателей это подходит совершенно. Второй же требует хорошего знания английского языка и взгляда следящего образом: после каждого часа игры вы будете два часа внимательно читать англоязычную «Википедию» — ключевые слова игры дает в избытке. Если вы решили узнать о комиксах что-то новое и интересное, то лучшего ориентира, чем Ultimate Alliance, не найти.

P.S. Финальный рейтинг выставлен именно в позиции незаинтересованного игрока. Всем же поклонникам комиксов рекомендуем не обращаться на нашу «менюшку» никакого внимания. ■

✓ РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра, которая позволит свести в одной команде любого из двадцати популярных марвеловских супергероев. К сожалению, данная возможность интересна разве что любителям лоббистов комиксов, среди которых очень удивно оказался автор данной статьи.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ИГРОМАНИИ



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Андрей Александров

Призрак бродит по нашей стране. Призрак русского Fallout. Им пугают всех — и молодых разработчиков, и опытных дизайнеров, и даже простых геймеров. Мол, начнете заниматься разной фигней и подлизываться на что попало — и придет этот самый призрак с кроваво скопированным «Спешком» в руках, и повернет от ответственную игровую индустрию в мрак Fallout-клонирования, и настанет такой страшный кабацк, которого вы даже в век игр-по-фильмам не видели.

До недавних пор призрак русского Fallout прятался в основном в пресс-релизах начинающих команд уровня «это я, а еще есть мой друг Коля», но буквально несколько дней назад его обнаружили на планете Матросской Тихине: с весьма серьезной саиткой: известным в неопределенных кругах оперуполно-

моченным балагуром Дмитрием «Гоблином» Пучковым и игродельческой сборной издательства 1С. Неужели началось?

Теперь мы живем по понятиям

Неа, не началось — апокалипсис можно отменять прямо сейчас. Удивительно, но в случае с «Санитарами подземелий» словосочетание «русский Fallout» вовсе не значит оскорбительное «безвкусульный клон от людей, которые не в состоянии сами что-нибудь придумать». Совсем наоборот — это комплимент. Перед нами действительно толковый наследник Fallout — игра, которая при прохождении вызывает примерно те же эмоции, что и легендарный постапокалиптический шедевр.

Дело здесь, конечно же, в ат-

мосфере. «Санитары подземелий» — это ведь не только игра, но и старая, малоизвестная обычному люду книга Дмитрия Пучкова. Повествует она о трудной жизни на Матросской Тихине — планете-тюрьме, куда, строго следуя заветам современных фантастов, сослают всех, кто серьезно провинился перед законом. В общем, сеттинг идеально подходит для создания атмосферы повсеместного запустения, вседозволенности и анархии — которая и царит в «Санитарах подземелий».

Сам игрок (огромный бычара по кличке Кабан) законов, кстати, никогда не нарушал. Наоборот — кристально чистое досе, отличные физические и умственные данные, служба в спецназе. Группа, в которую входит Кабан, должна посетить Матросскую Тихину для того, чтобы разыскать космический корабль, создаваемый лучшими умами, когда-либо нарушавшими закон. Бежать эски собрались неспроста — жизнь на планете-тюрьме ну совершенно не райская. Человека, впервые попавшего сюда, ждет долгая и увлекательная акклиматизация — игровые законы на Матросской Тихине не в ходу. Равно как не в ходу и законы нашей обычной жизни. Изучать устройство местного социума и понятия, по которым он живет, — очень увлекательное и опасное для здоровья дело.

Падающему с неба «приплоду» здесь не сказать чтобы очень рады — прямо после неудачной посадки (десантирование не обошлось без проблем — горе-спецназовец разбросало по всей планете) вылезшего из-под горы трупов Кабана атакуют темнокожие паулясы. Потом на-

ЖАНР Револьвер игра

- **Издатель**
1С
- **Разработчик**
1С
- **Платформа**
■ Fallout
■ The Chronicles of Riddick
■ Горький-10
- **Мультиплеер**
Нет
- **Количество дисков**
■ Четыре CD
■ Один DVD
- **Сайт игры**
<http://www.1c.ru/games>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,4 GHz, 512 Mb,
GeForce 1,4300 / Radeon 9000
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 1 Gb,
GeForce FX 6800 / Radeon X300



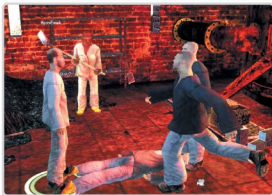
стает черед хмурых мужиков в черных робах, которые пристают к вилки и предлагают поработать немножко на Промзоне. То еще, к слову, заведение — зарплаты низкие, профсоюзов нет, а средняя продолжительность жизни равна нескольким месяцам. Из развлечения — общение с местным дурачком, тронувшимся на религиозной почве, да изобретение все новых отмаз от предложений, которые делают гомосексуально настроенные товарищи.

И что самое удивительное — примерно на этом самом месте становится ну так интересно, что натурально не оторваться (нет, нет, гомосексуализм здесь совсем не при чем). «Санитары подземелий» — яркий представитель сюжетных игр, которые умеют увлечь игрока правильно поданной и увлекательной рассказанной историей. Ты с разбегу включаешься в жизнь Промзоны, знакомишься с ее обитателями, изучаешь местные законы, делаешь карьеру в охране и постоянно задумываешься о том, как бы взять ноги в руки да махнуть на волю, за обтнутый колючей проволокой забор.

Сильной стороной сюжета оказывается именно его необычность — с чем-то подобным мы уже сталкивались в The



Оп-па! Братство стали! Посажены, видимо, за массовое хищение коверных банк с псомек — теперь вот строит фрицям подвонную подду.



Разрешите поприветствовать вас на чемпионате по международному спорту Матросской Тишины — пробиванию с ног!



Боевая система пришла в «Санитар» — прямым из периода персонального накопления капитала.

Chronicles of Riddick, пусть и в меньших масштабах. Браться за задания и просто вести диалоги здесь приходится с особой осторожностью — кинуть пытаются на каждом шагу, так что вместо наживы легко можно ввязаться во внеплановую драку. Сами миссии придуманы с не свойственной игроделам зазорной — когда отправляемся решать конфликт негров-шахтеров и слушаешь все эти россказни про закладованные кирки, трупы, замклованую рознь и неожиданное трюкратное перевыполнение нормы одной из смен, челости натурально сводит от смеха. Еще веселее становится, когда узнаешь, из-за чего действительно переругались две негритяские группировки.

Не разочаровывает и подача сюжета. «Санитары подземий» — редкая отечественная игра, чьи тексты не похожи на ночной кошмар преподавателя стилистики и литературного редактирования. Написано связано, увлекательно, по делу и практически без ошибок. Единственный зауэсцен — «стиль одного человека». В текстах чувствуется слитком уж много «Гоблина» — такое впечатление, что его манера излагать свои мысли подражает как минимум половина Матросской Тишины (вторая же половина — это по большей части животные да самые молчаливые из экзев). Не пошло на пользу игре и «чрезмерное увлечение скриттовыми роликами — движок совершенно не приспособлен для демонстрации крупных

планов, поэтому для того, чтобы без содрогания смотреть кривляния здешних «актеров», нужна почти армейская выдержка.

Правда жизни

Вообще, за достаточно высокую оценку создатели «Санитаров» должны благодарить именно качественный сюжет и атмосферу — они великолепно скрывают недостатки игры. Желание побыстрее получить ответ на вопрос «а что же там дальше?» настолько сильно, что на всякие ластики просто не обращаешь внимание. Тем не менее, если приглядеться внимательнее, становится ясно, что игра очень далека от идеала. Та же самая игровая кампания местами сделана потрясающе топорно. Вроде как и нelineйность заявлена — но есть она только там, «где положено». В целом же чувство свободы пропадает уже после того, как столкнешься с парой могучих, разветвленных диалогов, где все варианты ответов ведут к паре финалов, один из которых стопроцентный game over. Затем, спрашивается, было оговорено?

Ролевою систему можно ругать за вторичность. Она с некоторыми упрощениями слизана у Fallout: классические базовые параметры, небольшой набор прокачивающихся навыков, то и дело выдаваемые «перки» (бонусы к характеристикам или просто спецменю). В общем, все просто и знакомо — от скуки спасают только некоторые оригинальные находки. Например, как и положено

по тюремным законам, особую роль играет параметр «внушительность» — чем он выше, тем уважительнее к Кабану будут относиться его собеседники. Обязательно следите и за тем, что на вас одето — если после побегса с Промзоны продолжат ходить в тамошней робе, то может случиться так, что совсем скоро вы вернетесь обратно. Прямым в большую и жаркую печку.

Самый же главный провал «Санитаров» — это боевая система. Сражения здесь происходят в реальном времени (пауза готова прийти на помощь в любой момент) и выглядят как простое рубилово, в котором противники стоят друг напротив друга и по очереди отменяют ленивых плох. Появление новых бойцов в команде (всего под нашим началом может находиться до четырех квадратных морд) добавляет не столько тактического элемента, сколько головной боли — ведь теперь приходится следить сразу за несколькими подчиненными. Окончательно картину портит еще один, совершенно глупый и досадный просчет — аптечки в «Санитарах» играют, пожалуй, самую главную роль. Посудите сами: в игре огромное количество эки и медикаментов, которые очень щедро восстанавливают здоровье во время боя — при этом ограничение есть лишь на использование разнообразной дино вроде водки. В итоге большинство серьезных сюжетных схваток выглядят примерно следующим образом: мы шлепаем по округе и выполняем

квесты, набиваем карманы целебной картошкой, мясом, морковкой и прочими радостями агронома. Потом идем к боссу и проверяем: хватает ли продуктового запаса? Если нет — снова на градки!

Зато есть чем заняться между боями — правда, опять же с учетом «специализации» планеты. Прочкачи себе внушительность? Добро пожаловать на большую дорогу — грабить невинных бандитов. Можно воровать и исподтишка, но тогда качать придется совсем другой навыки. Классический набор Fallout-развлечений — мини-игры, случайные стачки — тоже нигуда не делясь.



Матчасть стараниями коллектива 1С содержится в очень хорошем состоянии. Позамствованный (но-но, никакого воровства — все легально!) у «Магги крови» графический движок отлично балансирует между качественной картинкой и скромными системными требованиями. Прекрасно подобраны актеры, а музыка сочетается с атмосферой — честное слово, придется снова не к чему!

Да и сама игра, право слово, удалась: добротная, необычная и очень увлекательная. Да — суровая, да — с огромным количеством неэсцензури (о чем, кстати, честно предупреждает вынесенное на обложку возрастное ограничение), да — с некоторыми серьезными недостатками. Но куда же без всего этого? ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Санитары подземий» — чуть ли не первая на нашей памяти игра, которая «жмет по лопаткам», а также требует очень серьезной выдержки и моральной подготовки. Тем не менее проект не оказался до уровня трыля, а радует очень приятными и качественными сюжетом.

ГЕМИЛЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ИГРОМАНИИ

ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.



В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи – более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.



«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального военного подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.



«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.



«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.



- **Названия**
Electronic Arts
- **Разработчик**
EA Black Box
- **Полнота**
■ Need for Speed Underground
■ Need for Speed Underground 2
■ Need for Speed: Most Wanted
- **Мультиплеер**
Интернет
- **Качество диска**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.nfs.com/nfs/carbon

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.7 GHz, 512 Mb,
NVIDIA GeForce 4 / ATI Radeon 8500
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video



томашины (что-нибудь вроде «ладн, ты с какого района?»). На большее сценаристов, очевидно, не хватало.

Ах да, роль боевой подруги в этот раз играет Эммануэль Вогье — 30-летняя канадская актриса с болезненно уточненной внешностью. Девушка ничего так, но с бойкой бисексуалкой Джиан Маран ей, увы, не сравниться.

Опять и снова

Сама по себе игра изменилась мало. Город завоевывается по накатанной схеме: сначала выигрываете все соревнования в пределах одного района, затем следует поединок с боссом, после чего все повторяется в следующем районе. Звезды по каньон

NEED FOR SPEED

CARBON

Игры Варшавский

Последние три года сериал **Need for Speed** производится с какой-то отупляющей механистичностью. В апреле-мае — анонс очередной части, затем показ на E3, а осенью, где-нибудь в октябре-ноябре, игра уже появляется на прилавках. Такому положению вещей, казалось бы, можно только порадоваться (каждый год по-новому NFS!). Но, как показала практика, даже EA не в состоянии выдержать заданный темп. Если **Need for Speed Underground 2** (2004) показал по сравнению с предшественником заметный прогресс, а NFS: **Most Wanted** (2005) — некоторый регресс в рамках статистической прогрессности, то NFS: **Carbon** — самая неудачная часть со времен NFS: **Hot Pursuit 2** (2002).

Нелюбовь с первого взгляда

Любая игра, которая делается из-под палки, легко узнает-

ся с первого же взгляда на монитор. Как правило, такие тонкие материи довольно сложно зафиксировать сознательно. Но где-то на уровне шестого чувства разница регистрируется безошибочно. Посмотрите на NFS **Underground**: яркие, сочные краски — прямо глаз не радуется, NFS **Underground 2**: краски чуть потускнели, зато прибавилось стиля. NFS: **Most Wanted**: неяркое предзакатное солнце, песочные оттенки, чуть высветленная картинка, но, spite же, никакого намека на хандру и уныние. А теперь сравните-ка их с NFS: **Carbon**: сплошная непроглядная серость. Не исключено, что в EA **Black Box** сменился арт-директор и/или художник/дизайнер, но куда вероятнее, что команда просто устала делать из года в год одно и то же.

Общее настроение, которым пропитана игра, вполне соответствует картинке. Главный герой,

благодарно сбежав в финале NFS: **Most Wanted** от всей полиции Рокфорта, приезжает в Пальмонт-сити... где все начинается сначала. Добытая с таким трудом BMW M3 GTR приходит в негодность в самом начале игры, и нам вновь приходится стартовать с чистого листа. Местные стритрейсеры объединены в банды, каждая из которых контролирует свои участки города, но, по сути, это такая же дешёвая шпана, что и в NFS: **Most Wanted**. Отношения с нами и друг с другом они почему-то предпочитают выяснять не с оружием в руках и даже не на кулаках, а устраивая гонки на дорожных машинах. Подъезжает к вам очередной такой сутник, делает эффектный разворот и, вместо того чтобы вылететь из машины и набить сопернику морду, производит долгую проникновенную тираду, достойную гонимка, но никак не владельца дорогой ав-



Разработчики все-таки не откажись в профессионализме: даже такую малоприглядную внешне игру, как NFS: **Carbon**, они смогли сделать зрелищной.



Труженники EA передают горячий комсомольский привет игре **Dead Rising**.

Когда пиксели были большими



NFS III: Hot Pursuit (1998)

NFS существует уже так давно, что за это время успело вырасти новое поколение игроков, которые не видели ранние игры серии и просто не знают, что они из себя представляли (см. хотя бы рубрику «Горячая линия: игры»). А между тем лучшие годы NFS пришлись именно на первые три части. От нынешних NFS они отличались прежде всего атмосферой. Было в них что-то возвышенное и недосаждаемое — прямо как в тех Ferrari и Lamborghini, которые они предлагали.

Самой же лучшей в том поколении NFS (да и во всей серии), по общему признанию, считается NFS III: Hot Pursuit (хотя в по-прежнему считается лучшей серией коммерчески провальной NFS: Porsche Unleashed — прим. Олега Ставицкого). Мой тогдашний компьютер (Pentium 166 с 32 мегабайтами оперативной памяти) тянул эту игру лишь в убийственном разрешении 320x200, но даже несмотря на такие нечеловеческие условия я играл в нее на протяжении двух лет. И, как потом выяснилось, не я один.

нам, о которых было столько разговоров, на поверку оказались обычными гонками с той лишь особенностью, что на некоторых поворотах можно вылететь с трассы и тем самым проиграть.

Что в игре действительно нового, так это возможность браться с собой на дело напарников, которые могут указывать кратчайший маршрут, сбивать соперников и давать денежные бонусы к каждой победе. Во время гонки их помощь действительно бывает полезна, вот только жульничать ваши коллеги по-черному. Напарники способны за несколько секунд вырваться вперед с самого последнего места, а потом еще могут всю гонку маячить у вас перед носом и подбавлять фразы вроде «давай-давай, еще немного — и ты по-

бедишь!». Зачем нужен главный, если они и сами способны выиграть любое соревнование, — решительно непонятно.

В заездах охотне может участвовать до 12 автомобилей, что само по себе гарантирует ошумевшую кучу-малу, а уж когда подключается полиция... ничего особенного не происходит. В отличие от своих коллег из NFS: Most Wanted, которые чуть что вывалили на дороги десятки машин и поднимали в воздух вертолеты, здешние cops словно варенье. Патрули на улицах встречаются редко, особого рвения за ними тоже замечено не было. Оторваться от копов теперь, правда, сложнее, но лишь потому, что в темноте труднее искать безопасные ниши, где можно пересидеть облаву.



В мультиплеере, между прочим, можно погонять и в роли копа. Есть надежда, что и в следующей части такое будет возможно и в сингле.

Риск нарваться на полицию во время обычных поездок по городу значительно снизился, так как нужда в таких покатушках практически отпала. Раньше добраться до точки старта очередного заезда можно было исключительно своим ходом, теперь же есть глобальная карта, позволяющая телепортироваться в нужное место мгновенно.

Гонки на поздних этапах стали сложнее — во многом из-за того, что на большой скорости трассы превращаются в серо-буро-малиновую мазю, в которой ни зги не видно. Замедление времени и разрушаемые объекты, расставленные вдоль дороги, безусловно, помогают, но не сказать чтобы сильно.

Автомобили в NFS: Carbon разделили на три класса: «люкеры», экзотика, и мускул-кары. Первые — обычные машины преимущественно японского происхождения, специально модифицированные для участия в гонках. Хорошо держат дорогу, но не обладают той мощью, которая присуща представителям других классов. Экзотика — всеяческие Lamborghini и Aston Martin, быстрые, но неповероятные суперкары. Что касается «мускулов», то это типично американское изобретение — неуклюжие и практически неуравновешенные тарантасы, которые, однако, обладают сумасшедшей мощностью.

Машину, как и прежде, можно апгрейтить, хотя ассортимент деталей невелик и заставляет с тоской вспомнить о временах NFS

Underground 2. Элементы внешней обвески — бамперы, спойлеры, юбки, калот, колеса, воздухозаборник на крыше — разрешается даже настраивать самому: увеличивать/уменьшать длину, глубину выреза, наклон и так далее.



NFS: Carbon, конечно, нельзя назвать провалом, но и переходить на него с NFS: Most Wanted нет никакого резона. Это строго проходная игра, сделанная людьми, уже основательно измененными собственным брендом.

Вообще, EA давно следовало бы пойти по пути Ubisoft и поручить разработку серии сразу двум разным студиям. Пока одна делала бы, скажем, Most Wanted, другая в это время занималась бы Carbon. Так и люди не будут хандрить, и серия не будет застывать. Оптимальный вариант — разработка двух параллельных серий двумя разными компаниями: одна студия могла бы вернуться к классическому NFS (первые шесть частей, включая NFS: Hot Pursuit 2), а другая продолжала бы стритрейсерскую ветку (все, что было после NFS Underground). Вот тогда все было бы довольно.

P.S. Поиграть в онлайн можно и с пиратской версией. Все продукты Electronic Arts используют единый аккаунт, так что если у вас есть хоть одна лицензионная игра этой компании (Battlefield 2142, например), то вы можете использовать тот же самый пароль и логин для игры в NFS: Carbon. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

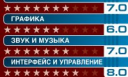
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■ 56%

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый слабый Need for Speed со времен Hot Pursuit 2. EA Black Box, очевидно, просто устала делать их год за год, одно и то же.

ГЕНИМЛЕЙ



РЕЙТИНГ

7,5

ИГРОМАНИИ



SAM & MAX: EPISODE 1

CULTURE SHOCK

Олег Ступицкий

Откровенные издатели отчего-то не спешат приобретать права на не спешат приобретать права на **Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock**. Причины тут могут быть две: либо уважаемые компании ждут, пока **Telltale Games** выступят весь первый сезон (новые серии будут появляться ежемесячно в течение ближайшего полугодия), либо опасаются, что российские пользователи не готовы платить 300 рублей за двести часов чистого игрового времени. Так вот, слышим развеять сомнения: в этих 120 с лишним минутах сосредоточено столько простого человеческого счастья, что хватит на все российские (и, чего уж там, зарубежные) квесты по последним нескольким лет.

Немотивированное насилие

Набирая эти строки, очень сложно не сорваться в такое, зна-

ете ли, истеричное повизгивание. Проблема, однако, состоит в том, что для довольно вдумчивой части нашей аудитории **Sam & Max** — просто новый квест про собаку в шляпе и зубастого кролика. А между тем 14 лет назад анимационные приключенческие игры являлись чуть ли не главным источником дохода **LucasArts**. Вышедшая в 1993 году **Sam & Max: Hit the Road** моментально обрела не то что культовый — чуть ли не священный статус. Для образованных людей старше двадцати лет так же названия, как, скажем, **Day of the Tentacle**, являются чем-то вроде лакусовой бумажки. Автор этих строк при произнесении соответствующих словосочетаний начинает развивать натуральные нюны, сморкаться в нагрудный платок и поносить современную индустрию непечальным.

Не так важно, почему это произошло, но сегодня, в 2006 году, квесты в своем традиционном понимании находятся на нижней ступени индустриальной пищевой цепи — принято считать, что они практически не приносят денег, дорого стоят в разработке и к тому же совершенно никому не нужны. Так вот, **Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock**, хреоматийный пример соответствующего жанра, так ловко и безупречно демонстрирует всем окружающим, как надо делать квесты, что мы тут вот прямо сейчас, авансом, готовы обвешать **Telltale Games** всевозможными регалиями.

По большому счету, единственная претензия, которую можно предъявить к **Culture Shock**, — ее совершенно непристойная продолжительность. Запустив **Episode 1** в поездке по пу-

- **Разработчик**
 - Telltale Games
 - GameTap
- **Разработчик**
 - Telltale Games
- **Платформы**
 - Sam & Max: Hit the Road
 - Mosaic Mansion: Day of the Tentacle
- **Мультиплеер**
 - Нет
- **Качество диска**
 - 90 Мб через www.telltalegames.com
- **Сайт игры**
 - www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.5 GHz, 512 Gb, 128 Mb Video



ти в Киев, автор этих строк с удивлением обнаружил ползуцию по экрану финальные титры через каких-то два часа. Во всех остальных вопросах **Sam & Max** — практически безупречная игра, которая с легкостью разбивает все имеющиеся к жанру претензии.

Вот, скажем, игровой процесс. Возьмите недавнюю **Secret Files: Tunguska** или что там у нас еще вышло в последнее время? Через каких-нибудь десять минут игры ваш инвентарь окажется забит десятком совершенно невозможных объектов, а уже через двадцать варианты их комбинирования и применения размножаются в геометрической прогрессии. Это вовсе не потому, что жанр такой. Это потому, что не хватает та-



Если при виде данного скриншота вам не наворачиваются на глаза слезы, значит, вы родились менее 20 лет назад. Или у вас отсутствует сердце.



В двухчасовое приложение **Telltale Games** также умудрились встроить аркадную мини-игру.

Образовательный угол



Sam & Max: Hit the Road (1993).



Для тех, кто в силу определенных жизненных обстоятельств впервые услышал о Sam & Max из данного текста, имеем сообщить следующее. Соответствующие персонажи созданы в — странно сказать! — 1967 году Стивом Парселлом



Обложка первого выпуска комиксов Sam & Max: Freelance Police.

(Steve Purcell), американским художником и сценаристом. Сэм (расудительная говорящая собака-детектив) и Макс (нервнический белый кролик с тягой к немотивированному насилию) просуществовали некоторое время в формате комиксов, по-



ка их автор не поступил на работу в квестовое отделение LucasArts. Там он в качестве художника разработал обложки к первым двум сериям **Monkey Island** и умудрился в разной степени приложиться ко всем знаковым проектам 90-х, включая **Loom** (1990) и **Maniac Mansion: Day of the Tentacle** (1993).

Так вот, еще в том же 1993-м появилась **Sam & Max: Hit the Road** — первый большой дебют Сэма и Макса на мониторах земшара. С 1997 по 1998 гг. Fox Kids запустили мультсериал **The Adventures of Sam & Max: Freelance Police**, а в тяжелом для

квестов 2002-м году LucasArts мужественно анонсировали трехсерийный сиквел **Sam & Max: Freelance Police**, который, впрочем, был благополучно отменен в марте 2004-го.

В 2006-м Сэм и Макс неожиданно объявились на страницах сайта Telltale Games — компании, созданной выходцами из квестового отделения LucasArts. Среди прочих сотрудников там значился и Парселл, который начал безвозмездно публиковать по адресу www.telltalegames.com новые комиксы. Трехсерийная реинкарнация **Sam & Max**, разумеется, проходит при непосредственном участии автора.

Помимо работы в Telltale Games, Парселл также занят в сценарном отделении **Disney Pixar** и имеет некоторое отношение к сюжету их недавних «Тачек» (Cars, 2006).

ланта и остроты мышления. В Sam & Max ни одна задача не решается перебором — это практически невозможно. Местный инвентарь в редкие минуты насчитывает пять предметов. Игра не заставляет вас натужно перебирать возможные варианты, она предлагает расслабиться и немного подумать. Тут практически не имеется тулковых моментов — все решения основаны на очевидной человеческой логике. То есть если самый простой способ превратить обмытый сыр в швейцарский — это проделать в нем дырки при помощи гистоплета, то именно так и надлежит сделать.

Telltale Games прекрасно осведомлены о том, как надо рассказывать историю. Используя всего пять (!) сцен, они разыгрывают на этих скромных декорациях потрясающее зрелище. Среди персонажей фигурируют татуировщики, ставшая похитриком, хозяин «неудобной» лавки, продающий из-под полы слезоточивый газ, а также неудавшаяся телевизионная звезда 70-х гг. Задачи варьируются от необходи-

мости получить диагноз «враждебная реакция на дантистов» до шантажа невинных водителей. Словом, за несчастные два часа вам не встретится ни одной одинаковой ситуации. В одну минуту гламурно пытаются раздобыть \$10 тыс. для покупки нелегального оружия, а в другую Сэм сам себя выводит из гипноза.

Высокий стиль

Но весь этот удивительно удачный геймдизайн был бы, конечно, не так заметен, если бы не идеальная атмосфера и лучшие игровые диалоги. Макс цитирует Сартра и регулярно заявляет что-нибудь вроде: «У нас не было причин останавливать вас. Единство не принимая во внимание мою склонность к немотивированному насилию». Переказывать все это, конечно, совершенно невозможно, местный сценарий вот прямо сейчас можно выдать всем горе-писателям, которые сочиняют свои вымышленные реплики, в качестве вечного ориентира. Тут абсолютно интеллектуальный, чужд ли не

монта-пайтоновский юмор регулярно чередуется с диалоговыми шутками, которые на Западе называются неподвержимым словом *slapstick*.

Кроме того, Culture Shock бесподобно выглядит и звучит. Помимо идеальной актерской работы, здесь также имеется генеральный джазовый саундтрек (совершенно бесплатно доступен по адресу www.telltalegames.com/community/blog/s/id-100). Аналогично делу обстоит и с графикой — к ней невозможно предъявить никаких претензий, все выглядит и играется в точности как на окрестных скриншотах. К тому же игра предельно работает на более чем скромной рекомендуемой конфигурации.



Не сорваться с непрерывному употреблению прилагательных «идеальный» и «безупречный», как видно, не удалось. Но Sam & Max: Episode 1, поверьте, заслуживает всего вышесказанного. Это действительно лучший

квест последних лет — умный, смешной, красивый и виртуозно исполненный. Глядя на Culture Shock, понимаешь, почему соответствующий жанр пребывает в стагнации — сходу не получается назвать ни одной игры, равной новому Sam & Max.

Telltale Games, которые до сегодняшнего дня самостоятельно сработали только недооцененный в свое время **CSI: 3 Dimensions of Murder**, неожиданно обернулись очень приятной и совершенно самостоятельной компанией. Первый эпизод (равно как и все последующие) продается на их сайте по цене \$8,95 за копию. Там же можно купить генеральный арт-проект **Samorost**, а также восхитительный бровастый телевизионный сериал **Bone**. Кроме того, всем желающим бесплатно раздадут уникальные комиксы про Сэма и Макса. Чудо-люди какие-то, честное слово.

P.S. Расписание счастья на сегодняшний день выглядит следующим образом: Episode 2 — 7 января, Episode 3 — 7 февраля и так далее до 7 мая включительно. Планируйте расписание. ■

РЕЙТИНГ

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Независимо от того, любите ли вы квесты или нет, Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock обязательно к ознакомлению. Всем поклонникам соответствующих героев пожелать, надеемся, ничего не нужно.

ГЕНИМЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5



Evidence:

The Last Ritual

Маньяк, именуемый себя Phenix, регулярно совершает ритуальные убийства. Как и положено любому прогололивудскому типуажу, он заговаривает с властями, отправляя в полицию диск с «игрой», по которой разбросаны крупицы информации о нем и его злоключениях. Откашлат эти самые крупицы ох как непросто — преступник заставляет «игроков» решать головоломки, требующие большого терпения и эрудиции. Отчаявшиеся блистатели порядка создают комитет по поиску Феникса (ICPA): несколько людей одновременно «работают» над диском, пытаясь разгадать маньяковьи шарлады. Начнется игра в кошки-мышки.

Такова в общих чертах завязка новаторского квеста **Missing: Since January**, сиквелом которого является сегодняшняя **Evidence: The Last Ritual**. Зачин прежний — маньяк гуляет на свободе и снова шлет нам игры подпольного производ-

ства. Осталось подождать темноты, выключить свет и вставить зловещий диск в привод. Только проверьте замок на дверях. А то мало ли что.

Раздвоение личности

Те, кто пропустил **Missing** (простите за каламбур), в каком-то смысле счастливые люди. Им только предстоит с радостью открыть для себя новое слово в жанре. Инновационные квесты производства **Lexis Numerique** очень ловко смешивают вымышленную историю и вполне себе обыденную реальность. Как и предыдущие проекты серии, **Evidence: The Last Ritual** аккуратно стирает грань между «там, в мониторе» и «тут, в реальной жизни».

Даже когда игра прерывается (то есть вы выключаете компьютер или просто выходите из **Evidence**), расследование идет дальше. Нам с вами предстоит сверять улики, искать нужные

подказки через вполне себе реальный Google. На ваш электронный ящик начнут приходить самые настоящие письма — от других «игроков», «начальства» и даже самого Феникса. Без подключения к Сети играть невозможно — даже регистрация агентов происходит в онлайн.

Феникс будет постоянно комментировать ваши действия. Мы не услышим его голос, но в паузах между видео и головоломками нас ждет лаконичный текст в стиле доктора Лектора, сопровождаемый ледящей кровью музыкашкой. Что касается самих головоломок... это интересно, **Evidence** целиком из них и состоит.

Диалоги, персонажи, инвентарь — всего этого здесь по понятным причинам нет. Вы — это ваш персонаж, поэтому игра предлагает вести расследование при помощи подручных средств (улик и интернета). Так что просто, казалось бы, сужается до механических паззлов в духе

ЖАНР Квест

- **Краткость**
The Adventure Company
- **Разработчик**
Lexis Numerique
- **Платформа**
■ Missing: Since January
■ Missing: The 13th Victim
■ In Memoriam
- **Мультиплеер**
Нет
- **Коллекция дисков**
*Целый CD
- **Сайт игры**
www.adventurecompany.com/evidence
tas.evidence

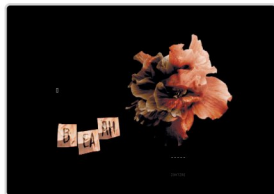
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 GHz, 512 MB, 64 Mb video,
подключение к интернету
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1.5 GHz, 512 MB, 128 Mb video,
подключение к интернету

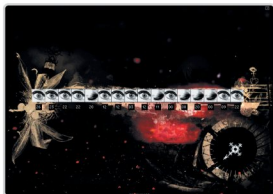


Must. Так, во всяком случае, подсказывает опыт: квесты привычно делятся либо на собирательство и упорядочивание, либо на инженерные забавы с квадратными уравнениями. **Lexis Numerique**, однако, ловко обходит эти ограничения. Несмотря на то, что формально **Evidence** — это набор головоломок, на самом деле здесь все гораздо сложнее и сложнее, чем кажется.

Прежде всего, в **Evidence** нет «замкнутых» паззлов. Каждая вторая задача требует выхода в интернет и серьезной подготовки. Вот, скажем, перед нами шесть цифр, каждая из которых — номер главы «Божествен-



Иногда эрудиция и художественный талант маньяка просто поражают. Какой человек пропал.



Местный флэш — пример того, что стильно не обязательно значит дорого.



Цифровое видео, которое демонстрируется через такую вот замочную скважину, заставляет ностальгировать по временам 7th Guest.



Сколько буйных голов пропало на этом сайте в поисках улики...

ной комедии» Данте. Ниже находятся шесть иллюстраций к этой же комедии. Задача понятная — сделать так, чтобы номер соответствовал рисунку. Но скажите, кто из вас помнит «Божественную комедию» (в том, что каждый из вас ее читал, мы даже не сомневаемся)? А кто разбирается в иллюстрациях к ней? Так что Google и Wikipedia приходят на помощь с завидной регулярностью. И это — бледный пример из самого начала игры. Какие только дороги вам не ждут на просторах паутины! Картины Рафаэля, испанские архитекторы, классическая музыка, ведмы, культы, тамплиеры... Все эти знания так или иначе понадобятся для решения головоломок.

Вы поймете, что фантазии разработчиков нет предела, когда для решения пазла вам понадобится узнать высоту горы с помощью GoogleMaps (!) и там же отыскать название бульвара в Нью-Йорке. Многие сайты сфабрикованы специально для игры, но подделка до того искусная, что подвоха практически не замечать. Ссылки на серьезные ресурсы вроде BBC.com тоже поддают атмосфере.

Головоломки в Evidence очень редко опускаются до примитивной механики в стиле Myst. Ведь как бывает в таких случаях? Вы понимаете принцип и ведете долбою беспощадную войну с машиной за то, чтобы она вращала шестерени в нужном направлении. То есть самое интересное происходит в начале, отчего радость победы сменяется

рутиной. В Evidence, наоборот, большую часть времени вы пытаетесь лопать принцип, а уже потом, за пару минут, добываете пазл и переходите к новому. И это очень сложно. Требуется напригать зрение, слух и выискивать собственные извильные наизнанку. То есть привычно уютное игровое пространство неожиданно уходит из-под ног, а масштабы поиска никто не ограничивает. Вы видите фотографию и понимаете, что данную местность, возможно, стоит отыскать в GoogleMaps, а оброненную в записках фамилию необходимо прогнать через поисковики. К тому же не забывайте проверять электронную почту.

Для удобства разработчики создали сайт ICRA. Там есть рейтинг, возможность общаться с коллегами (уже настоящими игроками) и даже переводить тексты... Надеемся, вы не боитесь иностранных языков? А римских цифр, музыкальной грамоты? Ну и наконец, вас не смущают цитаты из Нового Завета? Но есть

У каждого свои ягята

Об этом, конечно, красноречиво свидетельствуют окрестные скриншоты, но лучше узнать страшную правду от нас. Evidence — это не просто сборник пазлов. Это сборник пазлов, сделанных при помощи Adobe Flash. Видео тут демонстрирует черт бойцудк размером со спичечный коробок. Музыка в привычном понимании этого слова отсутствует, но есть

набор звуков и коротких мелодий, которые сопровождают любой пазл. В общем, местный аскетизм может отпугнуть.

Но как только вы запустите игру (советуем сделать это ночью), вас начнут гугать по-настоящему. Половиной своего рейтинга Evidence обязана атмосфере. Все скромные ресурсы работают на нее. Графика выполнена в эстетике популярного иллюстратора Олега Пашенко (<http://cmarl.design.ru>). Музыка (а особенно звуковые эффекты!) вызывает чувство глубокого дискомфорта. Опорная конструкция игры — видео, которое снимает некая девушка, жертва Феникса, — затягивает и заставляет проходить дальше. Одним словом, используя набор совершенно примитивных инструментов, игра создает эффект «тревожного присутствия». Ближайшие стилиевые ориентиры — нежно любимая нами «Ведма из Блэр» и недавний indie-квест **Scratches**.

Имеется, впрочем, и ложка дегтя. Опытный квестер обычно хвалит игру своего жанра за сложность, а ругает лишь в редчайших случаях. И это как раз тот самый случай. Evidence часто подкашивает игроку, но почти никогда не помогает. Никакой интуитивности, податливости от Lexis Numerique ждать не приходится. Большинство задач выполнены адекватно, но периодически попадаются такие экземплярчики, что всякая логика бессильна. Плюс сама идея проекта, который требует от вас ходить на стороне сайта, из

учать сетевые библиотеки, знакомиться с творчеством художников Возрождения и выискивать обрывки информации во всем интернете. Для нормального квестера, не бьющегося новизны, такая перспектива кажется замечательной — рай, а не игра. Но все прочие меланхолии приобщиться к инновационным авантюрам рискуют заполучить своих извиль и оказаться в неуютной прострации.



Интересно, что при всей своей инновационной концепции и примитивном исполнении серия квестов Lexis Numerique выдержала один синкл и один аддон. Кроме двух игр с подзаголовком Missing и собственно Evidence, эти же люди почти три года назад сработали в **In Memoriam**, получивший у нас в свое время семь баллов (см. «Игроманию» №11'2004). Так вот, в той же рецензии мы писали, что игра «совершенно точно не совершит жанрового переворота и не породит поток клонов». С одной стороны, революция действительно не вышла. С другой стороны, Lexis Numerique продолжает собирать хорошие квесты по собственному рецепту. Evidence — уже четвертый проект в жанре интернет-триллера. Мало того, официальный сайт www.lexis-games.com готовится к обновлению — французы не планируют останавливаться. Мы этому обстоятельству только рады. Надеемся, вы тоже. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Неротливый, ледяной дух новаторский квест на любителя. Тем, кто боится сложностей и примитивного исполнения, лучше обойти игру стороной. Любопытные же квестеры смогут ознакомиться с обязательным порядком.

ГЕМИЛЛЕИ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ИГРОМАНИИ

- **Разработчик**
Microsoft
- **Разработчик**
Microsoft Game Studios
- **Платформа**
Microsoft Flight Simulator 2004
- **Мультиплеер**
Интернет
- **Количество дисков**
Два DVD
- **Сайт игры**
www.microsoft.com/games/flightsimulators/

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2.8 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3.6 GHz, 2 Gb, 512 Mb Video



По-умному эти элементы называются «структурирование геймплея», а по-человечески они именуются миссиями. В преддверии выпуска сюжетные задания были посвящены историческим событиям вроде поджога брательев Райт или перелета Линдберга через Атлантику. Теперь же миссия происходит в наши дни, зато стала намного многочисленнее, разнообразнее и веселее.

Результат можно прямо сейчас наблюдать в североамериканских чартах продаж PC-игр: новый Flight Simulator на равных конкурирует с народными Battlefield 2142 и World of Warcraft. Пятьдесят миссий, которые можно найти в Microsoft Flight Simulator X

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

Дмитрий Любим

«Чем только не занимаются люди! Параллельно большому миру, в котором живут большие люди и большие вещи, существует маленький мир с маленькими людьми и маленькими вещами. В большом мире изобретен дизель, написаны «Мертвые души», построена Днепропетровская гидроэлектростанция и совершен перелет вокруг света. В маленьком мире изобретен кричащий пузырь «уйди-уйди», написана песенка «Кирпичики» и построены брюки фасона «поллред».

Этот идеологически выдержанный фрагмент из «Золотого теленка» отлично описывает двойственность мира интерактивной компьютерной графики. «Большую» половину этого мира населяют профессиональные тренажеры, финансируемые правительственными структурами. На них космонавты отрабатывают стыковки станций, а пилоты самолетов учатся водить «Боин-

ги». «Малая» же половина кидает легкомысленными забавами вроде DOOM 3 и GTA, о которых мы в «Игромании» ежемесячно докладываем с наших глянцевого страниц. Продуктов, которые могут похвастаться тем, что являются «своими» для обеих половин, очень немного. Но они есть.

Король гражданских симуляторов

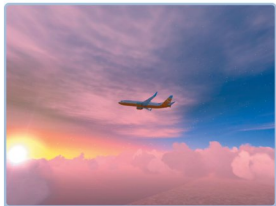
И среди них есть единственный, которому скоро стукнет двадцать пять лет — то есть, леди и джентльмены, он старше кое-кого из здесь присутствующих. Уважаемые читатели, приветствую вас аплодисментами новый — юбилейный — Microsoft Flight Simulator X. Он такой один. Согласно хронологии, Microsoft выпускает новые версии своего авиатренажера чаще, чем очередные редакции Windows. Дорогого стоит!

Это уникальная, вообще говоря, ситуация, когда абсолютно коммерческая организация вот уже двадцать с лишним лет упорно финансирует узкоспециальную и крайне специфическую игровую серию. И дело тут даже не в производственных затратах Microsoft Game Studios — мы видели команды покрупнее и бюджетов побольше. Уникален скорее статус, который Microsoft Flight Simulator приобрел за четверть века — сегодня это не столько игра, сколько общепризнанный инструмент подготовки и переподготовки профессиональных летчиков.

В то же время Microsoft изо всех сил стремится приблизить свой авиасимулятор к широкому игроающему массам. По этой причине с относительно недавних пор разработчики стали вводить в Microsoft Flight Simulator элементы, которые призваны разнообразить игру и привлечь к ней людей без пропеллера в голове.



Вот он, момент, которого мы ждали: GTA в хардкорном симуляторе!



Периодически Flight Simulator X поражает красотами в самое сердце.



Пилотаж на малых высотах — лучший способ зарядиться адреналином.



Виртуальная 3D-кабина выглядит симпатично, но чтобы рассмотреть показания приборов, приходится постоянно пользоваться зумом.

Deluxe Edition (в обычной редакции их всего тридцать), превращают «взрослый» симулятор в совсем другую игру.

Первый десяток заданий, где новичков учат взлетать, садиться, ориентироваться в пространстве и выполнять стандартный набор трюков на самолетах, вертолетах и планерах, не предлагает ничего экстраординарного. Подозрения о том, что все будет не так, как обычно, закрадываются, когда очередная миссия предлагает пролететь на вертолете через серию выставленных причудливым зигзагом ворот — неужли идеи **GTA: San Andreas** добились и сюда? Добрились, пустили корни и развились! Последующие миссии «вертолетной» серии предлагают пролететь по еще более причудливому зигзагу и совершить посадку на яхту, которая мало того, что имеет очень небольшую вертолетную площадку, так еще и движется.

Дальше — больше. Игра предлагает пролететь на реактивном самолете через ряд мишеней, каждая из которых добавляет некоторое количество секунд к стремительно убывающему счетчику времени. И это нужно сделать не на игрушечном Shamal'e из **GTA**, а на самом что ни на есть реальном Bombardier LearJet.

После таких штук миссии вроде посадки траектического самолета на крышу автобуса или пилотажного соревнования на сверхмалых высотах совершенно не кажутся чем-то из ряда вон выходящим. Из «летной школы» **GTA**, по всей видимости, пришли и разнообразные бронзовые, серебряные и жестяные «крылышки» и прочие регалии, которые тут выдаются за успешное прохождение.

Но если бы задания в Microsoft Flight Simulator X ограничивались одним лишь траектизмом, это было бы не так ин-

тересно. К счастью, здесь достаточно миссий, приближенных к реальной жизни, но от этого никак не менее сложных. Например, обычный бизнес-полет на Bell JetRanger, который и в своем обычном состоянии танцует под неопытным пилотом как пьяная лошадь, может оказаться куда труднее, чем самые хитрые маневры на смирном и послушном Robinson R22. А уж когда рутинный полет на этом самом JetRanger превращается в операцию по спасению нефтяников с горящей платформы, сложность и увлекательность игрового процесса возрастает в разы.

Активное использование в геймплее нештатных ситуаций — еще один конек игры. Степень нештатности может сильно варьироваться. В одной миссии игрок может всего лишь попросить совершить экстренную посадку для того, чтобы снять с рейса пассажира с сердечным приступом. В другой пилота вместе с его самолетом берет в крутой оборот сильно испортившаяся погода. В третьей приходится бороться с внезапно возникшей неисправностью.

Справедливости ради нужно отметить, что поломок, обон и прочие неприятности можно нажать не только во время выполнения соответствующих миссий. Конструктор полетов позволяет, как и прежде, летать где

угодно, в какое угодно время года, с любой желаемой или настоящей (то есть обновляемой через интернет) погодой и с любой комбинацией из десятков возможных неисправностей.

Ассортимент миссий дополняют разнообразные поисковые и спасательные операции. Искать приходится яхты и даже отбившихся от стада слонят. Оставшиеся задания посвящены преимущественно сложным посадкам и перевозке грузов из одного экзотического места в другое. В систему миссий очень естественно вписалась возможность сохранения — при необходимости все сейвы для данной миссии отображаются в общем списке в качестве подсказаний. Если полет закончился катастрофой, например при посадке, всегда можно загрузить последнее сохранение.

Отдельной строкой хотелось бы поблагодарить Microsoft Game Studios за озвучку — предельно на высоте своей английский и вы получите дополнительные баллы к графе «реализм».

Что нового?

В том, что не касается миссий, Microsoft Flight Simulator остался исключительно консервативным. Основной упор был сделан на высокую детализацию, то

есть на увеличение количества мелких деталей, которые виртуальный пилот может увидеть из коклита. Качественная составляющая игры, ее летная модель изменилась незначительно, но не то чтобы в лучшую сторону. Реализм некоторых моментов все так же оставляет желать лучшего. Например, даже при максимально реалистичных настройках можно слегка промахнуться мимо полосы и посадить огромный реактивный авиалайнер на грунт. И за это вам ничего не будет. Если это происходит во время миссии, игра даже не засчитает никакого пенальти: с ее точки зрения, значение имеет лишь то, что самолет сел на заданном аэродроме.

Нововведения в сетевой игре, на первый взгляд, также невелики, но весьма и весьма интересны. Во-первых, теперь пользователи, участвующие в групповых симуляциях, могут попробовать себя в роли авиадиспетчера благодаря новому модулю «Контрольная башня». Во-вторых, теперь на одном виртуальном самолете можно летать вдвоем — естественно, там, где это позволяет конструкция. Такой подход дает возможность профессиональным летчикам выступать в роли удаленных инструкторов для курсантов.

Перечень доступных летательных аппаратов по-прежнему не слишком впечатляет — всего 24 модели. С другой стороны, представлены все основные классы самолетов: от ма-





Для неопытных пилотов игра может схематично показывать сильные воздушные потоки.



Не стоит слишком снижаться над городом — вся магия немедленно улетучивается.

леньких винтовых до бизнес-джетов и джамбо-джетов. Кроме того, здесь имеется два типа вертолетов, а также мотодельтаплан AirCreation Trike Ultralight и планер DG Flugzeugbau. Последний противно пищать при чересчур быстрой потере высоты или скорости, едва ли не самый приятный и медитативный летательный аппарат в игре, требующий, однако, определенного мастерства при ловле восходящих воздушных потоков. Но чтобы подняться на высоту, можно воспользоваться и грубой силой самолета-буксировщика — в Microsoft Flight Simulator тщательно воспроизведены тонкости этого процесса.

Планерам посвящены три миссии. Одна из них знакомит с основами планирования, а две оставшиеся имитируют участие в реально существующих соревнованиях планировщиков, которые проводятся в Швеции и австрийских Альпах.

Не так страшен черт, как его системные требования

Кстати, о красотах. Игровая пресса, не стесняясь в выражениях, поливает Microsoft Games Studios помоями, объявляя о крахе всего проекта Games for Windows. Это, напомним, класс игр, которые проходят сертификацию у самой Microsoft и гарантируют стабильную работу, поддержку Alt+Tab и прочие очевидные вещи. Так вот, Microsoft Flight

Simulator, вышедший, само собой, под соответствующей маркой, выдает на большинстве компьютеров 3—5 кадров в секунду.

Самодовольные владельцы бугрищихся силиконовыми мускулами видеокарт класса GeForce 7900 GTX, увидев 10 кадров в секунду на максимальных настройках, внезапно оказались повергнутыми в шок. «Чего же не хватает этому Microsoft Flight Simulator?» — спрашивают они друг друга, себя и окружающих. Чтобы понять, чего же ему все таки не хватает, совершенно не обязательно обзаводиться видеоадаптером за сотни долларов — вполне подойдет какая-нибудь скромная карта класса GeForce 6600 и не очень мощный по нынешним меркам процессор — скажем, Pentium 4 3 ГГц.

Проведем небольшой эксперимент: установим в игре разумно высокое разрешение (например, 1024x768) и полноэкранное сглаживание, включим наивысшее качество эффектов водной глади, но сведем к минимуму количество наземных объектов. Эффект будет налицо: совершенно достаточное для комфортной игры количество кадров в секунду, несмотря на максимальный уровень настроек, которые задействуют пиксельные «мускулы» видеокарты. Поскольку все 3D-модели в авиасимуляторе статичны и не требуют дорогостоящей обработки в вершинных шейдерах, то от класса видеокарты здесь практически ничего не зависит. Отсюда мож-

но сделать вывод, что единственный параметр, по которому дорогая видеокарта лучше для Microsoft Flight Simulator X, чем дешевая, это объем видеопамати для хранения текстур. Все остальное не слишком важно.

К чему действительно требуются новы авиасимулятор от Microsoft, так это к объему оперативной памяти (настоятельно рекомендуется иметь 2 Гб) и мощности процессора. Очевидно, что игра сделана на вырост и не то чтобы хорошо оптимизирована, поэтому вряд ли сегодня найдется компьютер, способный без проблем крутить ее при всех настройках, выкрученных на максимум.

С другой стороны, так ли необходима максимальная детализация? Если кружить над мегаполисом на вертолете, даже наивысший уровень детализации, повергающий в ступор мощные компьютеры, не заставит вас поверить, что вы действительно пилотируете Bell и летите на малой высоте над Токио. На окрестных скриншотах изображена как раз такая ситуация. Похоже это на настоящий Токио? Мягко говоря, не похоже. Все эти домики, деревья, гуляющие слоники, ездящие машинки и прочие порождения автогенератора деталей все еще недостаточно хороши, чтобы виртуальный пилот испытал полное погружение. Поэтому их количество в кадре не имеет критического значения.

Другое дело — красота неба, облаков, самолетов и вертопе-

тов. Flight Simulator X в этом вопросе и вправду хорош, но практически то же самое можно было наблюдать в предыдущей части почти трехлетней давности. К тому же для красного неба не нужно ни новейшей процессора, ни дорогой видеокарты.



Итак, стоит ли переходить на новую версию Microsoft Flight Simulator? Если единственным побудительным мотивом для такого перехода является улучшенная графика, то, очевидно, не стоит — во всяком случае, пока не будет приобретен Intel Core Duo и 2 Гб оперативной памяти. Тем же, кого заинтересовал качественно новый для серии геймплей, игру можно порекомендовать покупать немедленно, не заглядывая на конфигурацию вашего системного блока. Гибкая система управления производительностью всегда позволит добиться приемлемого количества кадров, а забросившие миссии не оставят времени на любование окрестностями.

Правда, никакими настройками нельзя победить следующие обстоятельства: за время загрузки scenery для очередного полета можно успеть принять ванну, выпить чашечку кофе, а в особо запущенных случаях — построить дом, посадить дерево и вырастить сына. Но это, пожалуй, самая серьезная претензия, которую мы можем предъявить игре. ■

РЕЙГАБИЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Мы-то, конечно, дожались, но многим теперь придется подождать еще год, прежде чем цены на требуемые игрой процессоры снизятся до заоблачных высот.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ИГРОМАНИИ

ИНСТИНКТ

ОСТОРОЖНО!
ВИРУС ВЫРВАЛСЯ НА СВОБОДУ!



БЫЛ НА «ИГРОМИРЕ-2006»? ВИДЕЛ ЗАГАДОЧНО РАЗРИСОВАННЫХ ЛЮДЕЙ? ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К КОМПАНИИ!
Вооружись маминкой косметикой или курсором графического редактора и разрисуй свою физиономию так, чтобы зомби стало страшно. Пришли свою фотографию по адресу games@nd.ru с пометкой «Я ТОЖЕ ЗОМБИ» и получи эксклюзивный приз с символикой «ИНСТИНКТа». Обещаем: самые колоритные персонажи обязательно найдут свои лица в игре.

ПОДРОБНОСТИ НА:

WWW.INSTINCT-GAME.RU

*Во время проведения акции на один посетитель выставки не пострадал. Пострадали гримеры.



© Боевые P. C., сюжет и персонажи, 2006. © Roman Dvian, музыка в игре, 2006. (www.romandvian.com). © Newtastic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 100030 Москва, ул. Давуровская, д. 53, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (информационный), e-mail: sales@nd.ru. Заказ диска по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0462) 311-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Реклама

- **Издатель** TC
- **Разработчик** OwlLand
- **Платформа**
 - Corel Wing Commander
 - Barkstar One
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Количество дисков** Один DVD
- **Сайт игры** www.zavtraonline.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHz, 512 MB, 64 MB video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHz, 1 GB, 256 MB video



ЗАВТРА ВОЙНА

Альберт Аллен

Жанр свободного космического приключения освоено разработчиками компьютерных игр очень давно: первопроходец Elite вышел в далеком уже 1985 году. Менее известен тот факт, что еще в 1974 году появился действительно первый представитель вида, названный SpaSim (от SPaCe SIMulation). Проект, правда, был некоммерческим и распространялся только в американских университетах. Wing Commander, появившийся в 1990 году, добавил жанру еще одно, вполне независимое направление: космическое приключение со стройным сюжетом. И вот, на исходе две тысячи шестого, российский проект «Завтра война» продолжает, так сказать, традицию.

Школьные годы чудесные

Игра про отважных покорителей космоса родом из России основана на одноименной книге писателя А. Зорича и повествует о событиях, происходящих параллельно с действием романа. Бо-

лее того, Александр Зорич собственноручно сочинил сценарий к этой игре. Надо полагать, что для поклонников озабоченного писателя сказано достаточно — они, должно быть, уже сейчас сжимают завялый диск в руках.

Любители космических приключений — аудитория гораздо более разборчивая. Для них хороший литературный сюжет не является определяющим фактором при выборе: как известно, любую, даже самую прекрасную историю можно превратить во что угодно.

Итак, на дворе 2621 год, до наступления подлых и коварных конкорданцев остается меньше года, а молодой кадет на службе Российской Директории, Андрей Румянцев, воюю учится летать на флуггере. Так зреть зовутся легкие космические истребители, способные вести бой в атмосфере и садиться на любую приличную планету. Фанаты книги (вы все еще с нами?) не без удовольствия отметят, что в игре можно повстречаться с курсантом Сашей Пушковым, пообщаться с создателем сверхза-

щищенного флуггера «Дюрандаль» и даже на этом самом «Дюрандале» полетать. Те, кто книгу не читал, с неудовольствием отметят, что огромная часть сюжета проходит мимо них: Зорич, увы, написал не столько самостоятельный сценарий к игре, сколько дополнение к собственной трилогии, и понять, кто все эти люди и флуггеры, иногда бывает очень непросто.

Но нашему герою Румянцеву не везет: после нескольких учебных вылетов он вынужден распрощаться с Академией и отправиться на поиски счастья, так и не получив офицерского звания. Далее следует знакомая читателям корпорация «Вейланд-Ютани»... простите, «Дитеркази-Родригес», и подозрительные космические пираты.

Космосим вульгарис

Игрок, однако, должен быть готов к тому, что увидит он в первую очередь не космические приключения, а прозаический шоколадный батончик. Нет, мы



все можем понять — спонсоры, тематическая реклама, продукт, простите, плейсмент... Но также! Едва ли не половина реплик, произносимых героями за игру, сводится к тому, что шоколадные батончики — это клево, модно и по-нашему. Более того, на самой заброшенной космической базе будет стоять автомат по продаже тех самых батончиков, и Румянцев не преминет сжевать шоколадку, слабоумно улыбаясь в камеру и произнося ободряющий рекламный слоган. Это уже даже не перебор, это полное отсутствие хорошего вкуса и здравого смысла. Скорбный батончик



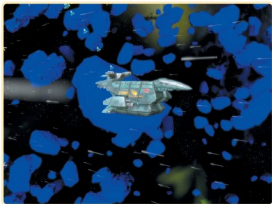
Визуально игра не в состоянии поразить воображение, но картинку рисует довольно приятную.



Четыре кнопки отведены под автопилот, который даже не умеет рвануться на динамичные объекты.



«Завтра война» должно быть, выйдет в историю компьютерных игр как проект с самым неумным и грубым product placement.



Редакция «Игромании» по-прежнему ищет ответ на главный вопрос: откуда в космосе светит ультрафиолетовая лампа с районной дискотеки?

преследует вас так часто, что на второй день игры начинает вляться в кошмары...

Что касается самой «Завтра война», то она представляет собой совершенно классический космос с раскидистым сюжетом. Сюжет бодро катится по рельсам, игрок рассматривает сюжетные миссии и наблюдает за поведением шоколада различных персонажами. Особой свободы действия типа «бросить все и улететь в созвездие Гончих Псов» нет и не предвидится. Конечно, можно ввязаться во внешне сюжетную миссию, можно отказаться, можно свободно полетать в доступном районе космоса и даже совершить посадку на любую подходящую планету... Но в целом все происходит по зовам того самого исторического Wing Commander и японских RPG: игрок становится не главным действующим лицом, а скорее соучастником событий.

Вместе с тем разработчики совершили несколько весьма заграничных для любого нормально игрока действий. Например, вид из кабины вовсе не является основным (хотя это традиционно наиболее привычный и удобный способ смотреть на окружающую действительность в космосах). С упорством, достойным гораздо лучшего применения, камера переключается на вид сзади, причем происходит это после каждой сюжетной перебивки. Перебивок таких, спасибо Зоричу, в игре немало. Но чтобы переключиться на вид из кабины, необходимо пере-

брать все режимы работы камеры! И делать это приходится несколько раз за миссию. Вдобавок при виде из кабины не наблюдается ничего даже отдаленно напоминающего радар. Зато на видном месте красуется прибор под названием авиагоризонт, который теоретически отслеживает положение нашего летательного аппарата и меряет углы тангажа и крена. Относительно чего изменяются эти углы в открытом космосе? Какую информацию это дает пилоту? Разработчики предпочитают не уточнять.

Зато есть чудесный автопилот, для управления которым требуется аж четыре кнопки. Это при том, что автопилот умеет летать только по прямой, причем исключительно к статичным объектам (то есть пристроиться в хвост к напарнику при помощи этого хитроумного прибора не получится). Итак, записывайте: первая кнопка автопилот отключает. Вторая кнопка его включает. Третья кнопка автопилот, как ни странно, тоже включает, и ваш корабль, подлетев к пункту назначения, производит какие-то автоматические действия (например, ныряет в межпространственные врата или паркуется на станции). Четвертая кнопка — вы не поверите! — тоже включает автопилот, но работает это только тогда, когда поступил приказ «встать в строй» (что неминуемо влечет за собой включение очередей заставки). Разработчикам, конечно, виднее, но тут можно было обойтись

и одной кнопкой. Ну, двумя. При этом переключение режимов неминуемо сопровождается воплем автоинформатора «Автопилот выключен! Автопилот выключен!». Голос автоинформатора, увы, описывается лишь одним словом — смерзительщю.

Сам игрок, как было сказано выше, не может встать в строй, кроме как в специально предусмотренных дизайнерами случаях, и не может приказать автопилоту следовать за каким-то конкретным кораблем. Это приводит к тому, что в игре очень легко заблудиться: либо вы успели заметить, в какую сторону полетели ваши напарники, либо найдётеся, что в описании миссии (лаконичном до крайности) сказано, куда лететь. Если нет — увы, рестарт.

И наконец, самое неприятное: космический бой по версии игры «Завтра война» выглядит какой-то беспорядочной свалкой. Тут нам (и вам) не EVE Online, так что о приемах вроде «выровнять скорость, выйти на орбиту вокруг противника, поразить с безопасной дистанции» не грезит. Местные бои происходят на огромных скоростях и сверхмалых дистанциях — истребители как-никак. То есть эти, как их, флуггеры.

Так вот, первая фаза космического боя в игре выглядит точно так же, как средневекковый рыцарский поединок: противники сходятся лоб в лоб и приблизительно полторы секунды палят друг в друга изо всех стволов. Ну и заодно разбрасывая противо-

ракетные ловушки. После чего следует разворот, новое схождение — и так до победного конца. Самое обидное, что даже если противнику на хвост толком нельзя: враг свободно сбрасывает скорость лончи до нуля и хладнокровно расстреливает наш флуггер в спину, пока мы судорожно ждем на кнопки, пытаемся приоткрыть, развернуться и выбросить ловушки. Потери скорости не грозят противнику ничем — космос все-таки. В результате величественная космическая битва вырождается в какую-то нелепую суету, если не сказать бардак.



В целом же результат выглядит не то чтобы плачевно, но довольно уныло. В «Завтра война» можно играть и даже получать от этого некоторое удовольствие — если, конечно, забыть о чудовищной озвучке, закрыть глаза на местную рекламу и приноситеся к существующей системе боя.

Графика хоть и не обеспечивает элементарного глаживания, но картинку рисует весьма прилично. Модели персонажей так и вовсе замечательны. Геймплей несколько прилаженный, но все-таки не безнадежный. Есть и еще один фактор, который невозможно оценить: патентованный сюжет работы Зорича. Он либо цепляет — и тогда игре прощаются многие; либо оставляет совершенно равнодушным — и тогда, увы, игру не может спасти ничто. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

85%

ДОЖДАЛИСЬ?

Жизнеспособный космос, как будто начерно набитый недоставками разной степени тяжести. В итоге из-за набора досадных промахов в «Завтра война» можно играть разве что из большой любви к творчеству писателя Зорича.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ИГРОМАНИИ

- **Издатель**
Konami
- **Разработчик**
Konami Digital Entertainment
- **Платформа**
■ Серия Pro Evolution Soccer 5
■ Серия FIFA 07
- **Мультиплеер**
Интернет
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.pes6.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 МГц, 256 Мб RAM,
64 Мб Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1.4 GHz, 512 Мб RAM,
128 Мб Video



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Владимир Крошчилин

Еще несколько лет назад казалось, что бренд FIFA так и останется монополистом на рынке футбольных симуляторов. Многие неоднократно порывались откусить хотя бы маленький кусочек от огромного пирога Electronic Arts, но все попытки заканчивались неудачами. Многочисленные проекты вроде Actua Soccer, Adidas Power Soccer, Kick Off и Club Football — все канули в Лету, а EA Sports и сейчас живет всех живых. Мы уже не говорим об играх-однодневках вроде European Super League. Так что, когда в ноябре 2003 года на PC появился далеко не идеальный порт консольного Pro Evolution Soccer 3, мало кто всерьез мог предположить, что со временем Konami потеснит своего американского конкурента. Но сейчас, глядя на, страшно становится, шестую часть сериала, становится очевидно: Electronic Arts приходится всерьез считаться со своими японскими конкурентами.

Да здравствует изобретательность

Управление в Pro Evolution Soccer по-прежнему заточено под DualShock 2, поэтому первые в делом рекомендуем приобрести геймпад с аналоговыми стиками. Теоретически можно обойтись и клавиатурой, но в этом случае редакция «Игромани» не гарантирует вам отсутствия вывихов и прочих травм — в игре постоянно используются как минимум девять кнопок. И это не считая направляющих стрелок.

Для комфортной игры мы также советуем не проходить мимо местного тренировочного режима и выполнить несколько обучающих занятий — вы научитесь играть в стеночку, пропускать мяч «на третьего», наносить пущенные удары слету и на заказ закручивать мячи в девятку. По сравнению с прошлым го-

дом, искусственный интеллект соперников заметно приобрел в Ю. Вратарь своевременно покидает пределы штрафной площадки, чтобы ликвидировать угрозу выхода один на один. Защитники научились аккуратно скидывать мяч головой своему голкиперу. Ближе к концу поединка ведущая в счете команда начинает откровенно играть на удержание счета. Судьи теперь фиксируют так называемые отсроченные фолы. Если комбинация была прервана грубым подкатом сзади, но мяч остался у пострадавшего футболиста, вам дают доиграть эпизод до конца. После того как атака захлебнется, рефери даст свисток и попросит пробить штрафную с того места, где были нарушены правила. Какалось бы, мелочи, но именно они делают разудалые поединки из Pro Evolution Soccer 6 нашего интереснее однообразных матчей из FIFA 07.

Внушительному тонингу подвергся геймплей. Прошлый эпизод в большей степени был ориентирован на игру в защите. В нынешней версии акцент смещен в сторону нападения. Увеличилась общекомандная скорость, снизилось количество мелких фолов, фланговые навесы и фринты теперь делаются намного проще. Слабые команды не могут выполнять быстрые передачи нисом. Из-за этого безотказно действовавшая в прошлые годы схема «пас, пас, удар» теперь сходит только для суперклубов и самых звездных сборных, да и то не всегда. Хотите побеждать? Извольте придумывать что-то более изощренное: закладывайте финты, применяйте серию об-

манных движений, чередуйте короткие и длинные передачи. В общем, фантазируйте на поле, а не прокручивайте разочуженные комбинации.

Погодные условия существенным образом сказываются на действиях игроков. Например, на влажном газоне футболисты скользят в подкате сильнее, чем на сухом. На залитом водой поле бутсы прокусывают в лужах, поэтому нападающие-спринтеры не могут проявить свои скоростные качества. Также учитывается рост и вес игроков. Если оборонительная линия соперника укомплектована высокими мужчинами, то совершенно бесполезно делать фланговые навесы — верзиплы в трусах и гетрах снимут все на «втором этаже».

К сожалению, в Pro Evolution Soccer 6 многие футболисты выступают не под настоящими именами. Дело в том, что эксклюзивная лицензия от Всемирной ассоциации профессиональных футболистов (FIFPro) принадлежит Electronic Arts, так что японцам приходится регулярно наяривать фантазию и сочинять паспортные данные игроков самим.

В этом году к испанскому, итальянскому и голландскому чемпионатам добавился первый французский дивизион. В разделе Others Leagues можно обнаружить турецкий «Галатасарай», мексиканскую «Баварию», португальские «Спортинг», «Порту» и «Бенфику», шотландские «Рейн-



Чемпионат мира 2006 на примере сборной Италии еще раз доказал, что вратарь — это логкоманды.



Золотой мальчик Криштиану Роналду, как выяснилось, тоже знает кун-фу.



Визуальная революция в Pro Evolution Soccer отложена до пришествия PlayStation 3.

джерс- и «Селтик», аргентинские «Ривер Плейт» и «Бока Хуниорс», норвежский «Русенборг», греческий «Олимпикос», киевское «Динамо» и отравленный на понижение турецкий «Ювентус». Английская премьер-лига вновь представлена лишь двумя клубами. «Арсенал» остался без изменений, а вот место «Челси» теперь занимает «Манчестер Юнайтед». Остальные клубы названы так, чтобы можно было легко догадаться, кого имеют в виду разработчики на самом деле. Так, коллектив Романа Абрамовича превратился в London FC, а «Астон Вилла» скрывается за вывеской West Midland Village.

Далеко не все национальные команды укомплектованы реально существующими игроками. На сборную России так и вовсе откровенно наплевали. Ни один из виртуальных футболистов не похож на свой реальный прототип. Евгений Алдонин носит длинные волосы, к телу Диняра Билялетдинова отчего-то прикреплена голова Дмитрия Лоськова, а натуральный шатен Егор Титов превратился в крашеного блондина. С составом все еще хуже — даже в глубоким запасе отсутствуют армяк Юрий Жирков и спартаковец Владимир Быстров. Видимо, японцы не заметили, что оба футболиста уже давно отбыли дисквалификацию, полученную после кошмарного матча нашей «молодежки» со сверстниками из Дании. Но почему нет Павла Погорельника?

Неужели разработчики не удосужились проверить статистику игроков сборной за три последних месяца? Ведь наладочный «Томи» отменился голом на последней минуте в товарищеском матче против латышей, а в оборочном цикле чемпионата Европы 2008 забил победный мяч в ворота Эстонии! Однако цвета российской сборной, по версии Konami, до сих пор защищает Кириченко, Сенников, никогда не привлекавшийся на сборы Ещенко и Герк, а также некто Нирморф — неизвестно откуда взявшийся 25-летний центральный защитник.

Революция откладывается

Еще летом разработчики четко заявили примерно следующее: «В основе Pro Evolution Soccer 6 будет лежать улучшенная версия прошлогоднего движка, а переход на графику нового поколения произойдет только тогда, когда мы будем ориентироваться на мощности не второй, а третьей PlayStation». Так оно, в общем, и произошло. Штатные программисты Konami выжили из старой технологии максимум. Лица известных футболистов выполнены на пять с плюсом. Исключением является разве что Роналдиньо, которого природа и так не наградила звездной внешностью. Японцы изуродовали и без того неидеальное лицо «зубастика номер два» почти до неузнаваемости. Копия атакующего

полузащитника сборной Бразилии и испанской «Барселоны» не на секунду не закрывает рот и смотрит на всех полушумными глазами. Таким изощренным способом Konami, должно быть, мстит Роналдиньо за то, что тот вот уже несколько лет подряд принимает участие в продвижении серии FIFA, в то время как на обложке Pro Evolution Soccer 6 красуется нападающий итальянского «Интера» Адриано. Его трехмерная модель, к слову, никаких претензий не вызывает.

Анимация движений выполнена на самом высоком уровне. У каждого звездного футболиста есть свой фирменный стиль. Например, португалец Криштиану Роналду делает быстрый рывок, то идет по полю пешочком, и при этом нежно поглаживает мяч ногами. Англичанин Уэйн Руни старается продрать оборону за счет своей массы — такому крепышу не составит большого труда прорваться к воротам с двумя «высшими» на спине защитниками.

Увеличилось число кат-сцен, живописующих празднование забитого гола. Больше всего запомнился бег трусцой с указательным пальцем во рту. Минувшим летом такой жест ввели в моду члены итальянской сборной. Свои конечности обсыпав Франческо Тотти, забивший несправедливо назначенный пенальти в ворота Австралии, и Даниэле Де Росси, но уже после одностороннего удара в финальном матче против Франции.

Самым слабым местом сериала по-прежнему является звуковое оформление. Во время блуждания по меню опять приходится слушать незатейливые синтетические мелодии (против которых FIFA выставляет весь свет современной поп-музыки). Различные удары по мячу сопровождаются одним и тем же противным звуком. Если в погоне за реалистичностью сотрудники Konami не поленились применить технологию motion capture, то отчего не отправиться с микрофонами на ближайший стадион?



Любители виртуального футбола регулярно до хрипоты спорят между собой о том, какой сериал все-таки лучше: FIFA или Pro Evolution Soccer. Дать на этот вопрос четкий ответ очень трудно. Слишком уж разные эмоции вызывает обе игры. Детище EA больше всего напоминает трансляцию матча Лиги чемпионов. Сложная команда телевизионщиков умудряется красиво подать зрителям даже самые скучные моменты. Творение Konami — это взрыв эмоций. Недостаток профессионализма с лихвой компенсируется динамикой. Острые моменты сменяют друг друга с космической скоростью. Близжайшая аналогия — дворовый футбол: мастерства подростков, может быть, недостаточно, но тестостероновый драйв искупает все. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Pro Evolution Soccer 6 удачно балансирует между ярким игровым процессом и визуальной реалистичностью происходящего. Если вам (как и нам) надоели надоевшие сюжеты FIFA — обязательно обратите внимание на детище Konami.

ГЕИМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

8.0

ИГРОМАНИИ

BIONICLE HEROES



После колоссального успеха обихи LEGO Star Wars с англичанами из *Traveler's Tales* приключилась вполне ожидаемая история: они попали в добровольную кабалу и весь ближайший год будут обслуживать лицензию соответствующего концерна. LEGO, в свою очередь, достали из кармана *Bionicle* — наверное, единственную вселенную собственного изготовления, по которой *Argonaut Games* три года назад соорудили нечто малограбодное.

Атака Копака

Bionicle (производная от biological и chronicle) — амбициозный проект LEGO, основанный на политехнической мифологии. То есть роботы регулярно одевают друг на друга абсолютно языческие маски, отчего им тут же даруется какая-нибудь выдающаяся возможность. Производители конструкторов разработали для своей вселенной собственный язык, а также замысловатую систему знаков и названий, после чего маори (аборигены Новой Зеландии) благополучно подарили на них за незаконное коммерческое использование слов «хуки», «яла», «маку» и, простите, «луку».

Traveler's Tales, которые еще недавно работали чуть ли не с са-

мой известной вселенной в мире, вынуждены были вынуть во все эти технологически хитро сплетения и соорудить из них интересный сюжет. В итоге англичане сработали совершенно стробоскопическое действо, которое больше всего напоминает LEGO Star Wars с некоторыми принципиальными поправками. Выдающегося сюжета тут, по понятным причинам нет, так что *Traveler's Tales* максимально усилили вторую (после театральных постановок) доступность своего предыдущего проекта — пиратенку. Взрывы (и последующее выпадение ценных кубиков) в *The Original Trilogy* обладали каким-то малообъяснимым гипнотическим эффектом, благодаря которому хотелось испытать на прочность практически каждый встречный объект.

Так вот, *Bionicle Heroes* — это непрерывный крупномасштабный «адабуки». Ломается и разбирается на составные части здесь практически все. Вы бронепоездом несетесь через окружающую декорацию, подрывая все вокруг. Камни, враги, какие-то кубики и прочие заграждения радостно разлетаются в клочья, обдавая окружающую пластмассовым фейерверком. Игра использует фирменную цветовую гамму *Bionicle*, которая состоит преимущественно из ярких кричащих цветов. На экране постоянно творится натуральный фиалл берлинского Love Parade: раскрашенные в кислотные цвета объекты переливаются всевозможными оттенками, золотые взрывы сопровождаются чуть ли не фиолетовым свечением и так далее. Учитывая заградительную плотность местного экшена, изо всей этой стробоскопической центрифуги хочется с всем выпрыгнуть уже через пятнадцать минут, опасаясь эпилептического припадка.

Автор этих строк, подвергая свое зрение вполне реальной угрозе, прошел игру до победного конца и имеет заявить следующее: кроме специфического драйва и фирменной цветовой гаммы, *Bionicle Heroes* содержит также концепцию масок, каждая из которых несет свою, сугубо полезную функцию. Скажем, одев зеленую, вы можете прыгать на визуальные расстояния. Черная позволяет ползать по отвесным поверхностям. Белая — замораживает. Синяя — ходит по воде.

Как и в LEGO Star Wars, некоторые области уровня становятся доступными только после того, как вы прокачаете соответствующую маску до максимума. Ангрейд происходит между сюжетными этапами на манер все того же

- Издатель: Eidos Interactive
- Разработчик: Traveller's Tales
- Полнота: LEGO Star Wars II: The Original Trilogy
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.bionicleheroes.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.3 GHz, 512 MB, 32 MB VIDEO
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 GB, 128 MB VIDEO

LEGO Star Wars. Присутствует некое подобие нелинейности — между миссиями вы вполне спокойно бегаете по окрестным пространствам и приобретаете в магазине бонусы, полностью открыв которые сможете только крайне увлеченный *Bionicle* человек.



С культурной точки зрения *Bionicle Heroes*, конечно, никак нельзя сравнить с постмодернистской феерией предыдущего проекта *Traveler's Tales*. Кроме ценного умения разыгрывать знаменитые кинофильмы при помощи пластмассового конструктора, англичане также обогатили осязательный талант и геймдизайнерскую хватку — несмотря на малопонятную и не то чтобы очень приятную вселенную, а *Bionicle Heroes* можно играть ради процесса, но крайне жизнеспособной механики. Официально не анонсированный *LEGO Batman* ждать становится все интереснее. ■



Это, к сожалению, максимально интенсивный скриншот, который мы можем привести. На всех прочих ничего разобрать невозможно.



Золотые (!) человекоподобные роботы прилегают.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Стробоскопическое действо по мотивам малопонятной LEGO-вселенной *Bionicle*, созданное авторами дуэти LEGO Star Wars. Играть интереснее, но совершенно не обязательно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0
 ГРАФИКА
 ★★★★★ 7.0
 ЗВУК И МУЗЫКА
 ★★★★★ 6.0
 ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ
 ★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ИГРОМАНИИ

ARMA

ARMED ASSAULT

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ОПЕРАЦИИ ФЛЕШПОИНТ"

Armed Assault - доказательство живой эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше можно было и мечтать! Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким техническим интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средств передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире



М.видео ВУЛГАРЕНА

Размещение продаж и наглядная форма "СООБ", "М.Видео" и "ВидеоПлюс"

Игры с доставкой или сборкой. л. Санкт-Петербург: (812) 252-49-45, akella@mgbox.ru

Остальные регионы: Москва: (495) 363-46-12, info@akella.com

Ростов-на-Дону: (863) 200-78-42, info@akella.com

Представитель на Украине: "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua

Финский ООО "Посет Немецкой" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское сотрудничество компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны: (812) 252-49-65



Bohemia Interactive



Акелла



ERAGON



Калифорнийская Stormfront Studios нашла для себя очень удачную нишу. Каждый раз, когда очередному издателю нужна очередная игра по фантастике или лицевике, она выскикивает как черт из табакери и предлагает готовый концепт. Таким макаром она сделала уже три игры — *The Lord of the Rings: Two Towers* (вышла в 2002 году на PS2, Xbox и GameCube) для Electronic Arts, *Forgotten Realms: Demon Stone* для Atari, а теперь вот *Eragon* для Vivendi Games. Формально это все разные тайтлы, фактически же различия между ними ни на грош. Прямо как в анекдоте: что мы делаем, все равно получается автомат.

Бройлер

Как нетрудно догадаться, *Eragon* — это игра по одноименному фильму, основанному на одноименном романе Кристофера Паолини, который, в свою очередь, представляет собой компиляцию штампов, понадерганных там и сям (в частности, это «Звездных войн» и серии *Dragonsriders of Pern* Эйн Маккэфри). Фильм выходит на экраны в начале декабря, то есть к моменту поступления в продажу этого номера «Игромании» многие из вас его уже посмотрят.

Игровая итерация *Eragon*, как и положено лицензионному продукту, являя собой унылый экшен от третьего лица с фиксированной камерой. Подробные игровые все одинаковы — если вы видели хотя бы одну (*LOTR: The Return of the King* или там *Demon Stone*), вы, считай, видели их все. Игровой процесс в них по однообразию сравним с жеванием жвачки: на вас нападает толпа противников, потом еще одна, и еще, потом небольшая пробежка, снова стычка, примитивная задачка на сообразительность, дешевенький ролик, опять драка — и так до победного конца. Основное оружие — меч и лук, иногда приходится задействовать магию. Комбо и фаталити сделаны пресно и без затей — лишь бы было.

Еще до появления главного меню игра безапелляционно предупреждает, что, не имея геймпада от Xbox 360, к ней лучше даже не приближаться, а иначе она за свои действия не отвечает. Ну а чтобы мы не подумали, что это шутка (компьютерная игра все-таки, при чем здесь Xbox 360?), *Eragon* подкрепляет свою угрозу нестандартной раскладкой: удары мечом назначены на клавиши J и K, блок — L, прыжок — I. Спасибо хоть перемещение героя на стандартные WASD повесили.

Играем мы за пятнадцатилетнего парня по имени Эрагон (почему не Зорген?), который жил себе не тужил, пока не нашел в лесу во время охоты странненький камень синего цвета. Камень этот оказался яйцом дракона, а у Эрагона из-за него сразу же начинаются неприятности. Родной дом сжигают войска короля, родного дядю убивают (привет, Star Wars!), а в довершение ко всему главный герой обнаруживает свою богоизбранность. То есть яйцо-то, не будь дураком, уже привязало его к себе, и теперь Эрагону суждено стать первым за многие годы наездником дракона. Сопровождают его в путешествии дядька по имени Бром, он же выступает в роли закадрового рассказчика. Голос у этого Брома, правда, такой, что лучше бы ему вести программу «В мире животных». Сам Эрагон — герой настолько бесцветный и плоский, что просто диву даешься, как такой размазея досталась главная роль.

В целом *Eragon* очень напоминает *The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe*. В том смысле, что это такой же фабричный бройлер — более-менее откровенный, но лишенный всякого вкуса. Даже графика один в один: такие же малополигональные моделики и такие же бледные текстуры.



Как и большинство игр по лицензии, *Eragon* отличается совершенно детской сложностью. Пройти ее можно всего за несколько часов.



Эти дядьки так наругают Эрагона, что он... уложит их всех в одно мгновение.

- Издатель: Vivendi Games
- Разработчик: Stormfront Studios
- Издатель в России/Украина/СНГ: Софт Клаб
- Платформа:
 - PC
 - PS2
 - Xbox
 - GameCube
- Музыкальный監督: Дэвид Якоби
- Сценарий: Дэвид Якоби
- Сайт игры: www.ragongame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Eragon — это не столько игра, сколько рыночная позиция, которую издатель обязательно нужно было заполнить к премьеры сроднемого фильма. Самостоятельной ценности она практически не представляет.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

6,0

ВРЕМЯ ТЕНЕЙ МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и
"Лучшей игры года 2005" по версии
Gameland Award



- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий

БРАТВА И КОЛЬЦО



Честно говоря, решительно непонятно, с каких позиций надежды оценивать детиче Gaijin Entertainment. С одной стороны, очевидно, что балаган, творющийся в «Братва и кольцо», доведет сколько-нибудь образованного человека до состояния аффекта. С другой — это недоразумение обладает выменяемым геймплеем, ворохом роликов удобоариного качества и вроде бы смешными (для определенной категории граждан) текстами. На фоне беспрдела, творящегося с отечественными проектами, — уже немало.

Made in Goblin

Перед тем как присаживаться за «Братву и кольцо», важно усичить две главные истины. Во-первых, это выходящий из клон крепкого жещена The Lord of the Rings: The Return of the King (Electronic Arts / Stormfront Studios) 2003 года выпуска. Во-вторых, столь наглому копированию удивляться не стоит, ведь «Братву и кольцо» делали под бдительным контролем небезыз-

вестного Дмитрия «Гоблина» Пучкова. Именно он отвечает за, так сказать, «смешной» перевод могучей кинотрилогии Питера Джексона «Властелин колец». Оставив за рамками данного текста обсуждение сомнительной культурной ценности упомянутого перевода, сообщаем: игра сделана как раз по его мотивам.

Чтобы ни у кого не возникло сомнений, откуда торчат уши, перед началом каждого уровня господин Пучков являет свой лик народу. В роли диктора «Гандураас NEWS» он несет с экрана полную оклесицу, отчего, по всей видимости, нам должно быть смешно. Кроме того, на каждый эгг приходится ровно по два ролика, где разыгрываются некие «забавные» сценки. Юмор в игре, понятно, специфический. Здесь взрываются, простите, сортиры со шлаком, гном по имени Гизи Зурабович ходит, обматываясь в резиновую ленту, Агроном сын Агронома предстает в образе пьяного красноармейца с саблей, а эльф Лагавас — ходячее издевательство над эстонской нацией.

Геймплей, конечно, под копирку снят с упомянутого же The Return of the King. В начале уровня вы выбираете себе приглянувшегося героя и отправляетесь кромсать урок (шапкишанки и телогрейки в комплекте), которые в диких количествах выпалывают из каждой щели. Расправляться с врагами несложно: подконтрольные персонажи обучены серьезным комбо-ударам, а враги демонстрируют редкую пассивность. В лучших традициях компьютерной индустрии «Меченосец» каждое местное убийство награждается визуальным комментарием (в диалоге от «неллохо» до «атаст!» и «жест!»). Само собой, чем больше на экране происходит «жести», тем больше герой получает очков опыта, которые надо тратить на разучивание новых приемов.

Местные локации — это узнаваемые декорации голливудского «Властелина колец», только с измененными названиями и искаженным внешним видом. Таким образом, мы получили шахтерский городок Уморию или, скажем, Мордовскую долину. Все уровни выполнены с особым, как это полагается, цинизмом. На нелегом пути героям встретятся бар «Удар колытом в лоб», мордовская Коназаправочная станция, посты ГИБДД и прочие строения «made in



Как водится, творящийся на экране беспредел густо приправлен литрами враждей крови.



В финале за вами битых десять минут гонится Бандерлог с огнем в руках и пожарным шлемом на голове. Такой тут юмор.

- Издатель: TC
- Разработчик: Gaijin Entertainment
- Платформа:
 - The Lord of the Rings: The Return of the King
 - Eragon
- Мультиплеер: отсутствует
- Качество диска: один DVD
- Сайт игры: <http://tk.games.tc.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHz, 512 MB, 128 MB video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHz, 1 GB, 256 MB video

Goblin». При этом игра, что не ожидало для продукта такого уровня, демонстрирует довольно пристойную с технической точки зрения картинку.

«Братва и кольцо» проходит довольно стремительно, так что, потратив два часа бесцельной жизни, вполне реально добраться до финала. И вот что удивительно — при всей своей вопиющей похотиности и неумности игра некоторым образом увлекает. Это постыдное удовольствие средни просмотра клипа Маша Распутниной — умом, конечно, понимаешь, что прямо сейчас тебе в мозг льются феерические помои, но оторваться совершенно невозможно.



«Братва и кольцо» — крайне специфическая игра, рассчитанная, очевидно, на широкие народные массы. В нашей стране Гоблин уже давно стал культовой фигурой — выступал вот на нашем огромном стадионе и раздавал там же несчетные автографы. Так что у виновника нашего разговора есть все шансы собрать неллохую кассу — тут и фирменный юмор Дмитрия Пучкова, и приличная графика, и понятный геймплей. И удивляется, «Братва и кольцо» — продукт исключительно для внутреннего потребления, ибо в цивилизованном мире за такой издевательство над чужой интеллектуальной собственностью и присутствием фашисткой свастикой в кадре, как правило, бьют канделябрами. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

ДОЖДАЛИСЬ?
Браться за игру можно только в том случае, если вы — преданный поклонник фирменного «гоблинского» юмора, а также готовы мириться с низким творческим уровнем и графикой. Если проица даже близко подходить не рекомендуем — можно излечить одержку.

- ГЕЙМПЛЕЙ**
★★★★★ 6.0
- ГРАФИКА**
★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА**
★★★★★ 5.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**
★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

5.0

Сказочный город Келетин, в котором поселится не только фэй - новая игровая раса, но и гномы, дворфы, высшие эльфы, лесные эльфы и полуэльфы.

Расширенная система достижений и способностей персонажа. Возможность поклоняться одному из 8 богов и получить уникальные умения и предметы.

Более 20 новых зон, в которых вас ждут сотни заданий и противников. Все зависимости от уровня вашего персонажа вы найдете, чем здесь заняться.

Суть этой игры далеко непростая. EverQuest 2 создана и развита кристально-чистые фэнтези без инюпланетия и огнестрельного оружия. www.aq.ru



Оценка 9/10



EVERQUEST III

и ПО-РУССКИ

Echoes of Faydwer™

Включает
Desert of Flames™, Kingdom of Sky™
Echoes of Faydwer™
РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ
Модри приключений:
The Bloodline Chronicles™, The Splinter Saga™
The Fallen Dynasty™

Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading - идеальное решение для игры в EverQuest III!

Отлично работает с



М.видео

ВУДСОНЕНА

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive", "Desert of Flames, Kingdom of Sky, Echoes of Faydwer, The Bloodline Chronicles, The Splinter Saga and The Fallen Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. Intel, the Intel logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



РЕКЛАМА



ALPHA PRIME



Как гласил слоган последнего Гарри Поттера, «*dark and difficult times lie ahead*» («нас ждет темное время»). Nextgen, сам по себе бессмысленный и беспощадный, породил новое поколение так называемых «шутеров следующего поколения», которые отличаются от своих предшественников поддержкой всех странных словосочетаний, которые написаны на коробке вашей видеокарты. Плюс, конечно, AGEIA PhysX.

Зачем?

По поводу поддержки псевдо-революционного физического ускорителя хочется высказаться отдельно. Дело в том, что цитата из readme-файла, описывающая интеграцию ньютоновских законов в Alpha Prime, идеально иллюстрирует ситуацию на рынке nextgen-шутеров. Вот, собственно, и цитата: «Alpha Prime использует технологию PhysX. Многие объекты в игре можно поднять и затем швырнуть. <...> Взаимодействие с предметами, в основном несет развлекательную функцию (то есть не имеет серьезного значения для геймплея). Однако иногда вам потребуется поднести нужный объект к нужному месту (например, вставить батарею в слот)». Занавес. Этот вот коопзачный абзац очень ясно дает понять, как сегодня используются современные технологии — не

очень понятно, зачем это нужно, но на всякий случай надо прикрутить. Будет нести «в основном развлекательную функцию».

Кроме бездарного использования достижений научно-технического прогресса, Alpha Prime также славна не менее бездарным сюжетом, для написания которого был привлечен выдающийся чешский фантаст Ондрей Нефр, автор монографии о Жюль Верне и переводчик Уильяма Гибсона. Этот, несомненно, прекрасный человек сочинил следующую историю. Таинственный астероид «Альфа Прайм» содержится в своих недрах удивительную субстанцию хабардиум — жидкий металл, который используется в качестве топлива для кораблей. Астероид, разумеется, контролируется Федерацией, которая скрывает от широкой общественности постыдные факты. Например, информацию о том, что шахтеры, добывающие хабардиум, давно сошли с ума заодно с местным компьютером и обслуживающим персоналом. На астероид, однако, пытаются пробраться межгалактические драг-дилеры, планирующие продать космическое топливо в качестве наркотика (присутствует и такой эффект!). Главгерой — некто Арнольд, пожилой мужчина с лицом Шона Коннери, выросшего в СССР, получает звонок от своего приятеля-шахтера,

который очень просит приехать в гости и убить всех плохих людей.

Этот поистине колоссальный сюжет рассказан при помощи самого унылого геймплея последних нескольких месяцев. Alpha Prime в равной отдищивает ото всех известных науке шутеров. Например, необходимость глотать кислород на поверхности планеты взята из Doom 3. Стационарные аптечки и пресловутая возможность схватить любую подручную табуретку — из Half-Life 2. Slo-mo точно такое же, как в F.E.A.R. Игра удивительным образом использует все гейм-дизайнерские находки больших блокбастеров и превращает их в какое-то космическое зальное: выглядит любопытно, но есть совершенно невозможно. Здесь скучнейшие, заштампованные коридоры сменяются скучнейшими же астероидными шахтами. Тут всего три (!) вида врагов и банальнейшее оружие. Тут, наконец, нет и намека на кинетический драйв Monolith или выдающуюся режиссуру Valve. Кроме того, Alpha Prime страдает таким сложноописуемым недугом, как полное отсутствие ощущения персонажа. Советский Шон Коннери не идет по полу, а как будто скользит по топливному маслу — подобным вирусом заражены почти все российские шутеры.

Наконец, тут еще имеется

- Издатель: AGEIA Games
- Разработчик: Black Element Software
- Издатель в России: 1С
- Платформа: ■ The Chronicles of Middle: Escape from Butcher Bay ■ Doom 3
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество игроков: Один игрок
- Сайт игры: www.alpha-prime.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb,
128 Mb GeForce FX / Radeon 9600
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3,6 GHz, 1 Gb,
512 Mb GeForce FX 5950 Ultra

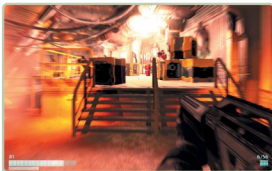
гейм-дизайнерская находка! Называется хаскинг. При помощи специального устройства вы можете (в строго прописанных местах, разумеется) взрывать трубы на расстоянии. Причем тут хаскинг не очень понятно.



Alpha Prime выглядит довольно пристойно, но, как выяснилось, это заслуга не чехов из Black Element Software на чьем счету жухлый экшен (Shade: Wrath of Angels), а купленное движка PathEngine (см. его же, например, в Titan Quest). Зачем и по какому праву подобные, с позволения сказать, развлечения производятся — совсем не ясно. Но гораздо печальнее тот факт, что в ближайший год таких игр будет очень, очень много. Крепитесь, друзья. ■



Alpha Prime также славна клишированным дизайном абсолютно всех окружающих объектов.



Slo-mo тут зачем-то сопровождается инновационным эффектом «красного киселя».

■ РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Напоглядный космический шутер без единой светлой мысли. Тот самый nextgen, бессмысленный и беспощадный.

ГЕЙМПЛЕЙ



РЕЙТИНГ

5.0

БРАТВА И КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1С
ФИРМА «1С»



Реклама

Gaijin
entertainment



ROBOBLITZ



В 2005 году на E3 небольшая группа энтузиастов демонстрировала всем желающим технологическое демо маленькой игры про роботов. У проекта было два нюанса. Во-первых, он создавался на технологии Unreal 3, а во-вторых — полностью опирался на физику. Это и был Roboblitz.

Убить всех людей

Steam в очередной раз подтверждает звание главного портала независимых разработчиков. Roboblitz — маленькая, уютная и где-то даже инновационная игра — продается прямо сейчас через сервис Valve за шаддиче \$15 (там же, кстати, появилась давно обещанная однопользовательская кампания для The Ship — читайте рецензию в следующем номере). Приятно видеть, как исполненная технология приходит на PC на тяжелой поступи Gears of War, а легкой походкой таких вот необязательных развлечений.

Roboblitz — это миниатюрная не то аркада, не то пазл, полностью функционирующая при помощи ньютоновской физики. Под словом «полностью» понимается тот факт, что в игре от-

сутствует анимация, сделанная вручную. То есть, скажем, в любом нормальном игропродукте, когда персонаж поднимает руку, проигрывается созданная разработчиками анимация поднятия этой самой руки. Здесь же все совершенно по-другому — все объекты функционируют согласно сообщенной им энергии. Это означает, что в скором времени мы распрощаемся с однообразными движениями точно так же, как в свое время, благодаря ragdoll, распрощались с одинаковыми сценами смерти.

Другой вопрос, что Roboblitz целиком населена человекоподобными (но не гигантскими и даже не шагающими) роботами, так что основное удовольствие доставляет тут разве что перестрелки, в которых враги бьются о стены, искрят оторванными запчастями по полу и разве что не ползают без ног, как Арнольд Шварценеггер в финале «Терминатора».

Визуально Roboblitz больше всего напоминает Scrapland — такая жизнерадостная «Футурама» без Бендера и цинизма. А вот как описать местную механику, не очень понятно. Периодически игра врубает какой-то маловероятный экшен, от

которого ни холодно ни жарко: ваш однопользовательский герой катается по механическим корридорам и поливает врагов спецэффектами из арсенала Unreal 3. Самое интересное выискивается как раз благодаря физике. Игра выдает вам на руки два типа оружия. Первое соединит между собой два объекта, а второе запускает пораженную цель под потолок. Используя эти две бессмысленные возможности, в Roboblitz можно творить всяческие чудеса. Скажем, какую-нибудь гигантскую платформу можно опустить, уложив несусветное количество металлолома на противовес, а можно вспомнить про соединяющее оружие. Чем дальше вы продвигаетесь, тем больше игра выдает на руки варианты решения одной и той же проблемы. От тупого перетаскивания объектов до грамотного использования собственных возможностей и законов физики.



Визуально Roboblitz выглядит не то чтобы блистательно. То есть игра, конечно, рисует очень опрятную картинку, поддерживает какие-то совершенно огромные текстуры и по доброй



Спецэффекты — единственное, что напоминает в Roboblitz о градушем Unreal 3-великолепии.



Кроме головоломок и стрельбы, тут еще бывают аркадные попрыгущки.

- Издатель: Valve Software
- Разработчик: Naked Sky Entertainment
- Платформа: Scrapland
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один 200 megabit через Steam
- Сайт игры: www.robo blitz.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 3 GHz, 512 Mb,
128 Mb GeForce 6600 / Radeon X800
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3.2 GHz, 1 Gb,
512 Mb GeForce 7800 / Radeon X1800

Unreal-традиции ловко работает со светом. Но какого-то поражающего в самом сердце вау-фактора не наблюдается. О грядущей мощи вежливо напоминают разве что спецэффекты, которых тут много. Интересно, что в качестве физического движка Roboblitz использует AGEIA PhysX, без которого попросту отказывается в установке. Не очень понятно, для чего дебиотантам из Naked Sky Entertainment понадобился именно Unreal 3.

Roboblitz очень легко не заметить под валом неповоротливых крупных блокбастеров, отнимающих у вас время и здоровья. Это как раз принципиально другое развлечение — маленькая, уютная, необременительная игра. Круглосуточно работающий в «Игромании» отдел поддержки независимых разработчиков рекомендует. ■

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Много и местами инновационное развлечение про роботов, к которому зачем-то прикручен мистифицируемый движок Unreal 3.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★ 7.5

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ИГРОМАНИИ



Древний мир, полный загадок и тайн, населенный мафическими существами и могучими магима, открывает свои двери. Вас ждут захватывающие приключения, кровавые сражения и пылкая душа робака. В краю, где сражаются мушкетеры, где вид слышит не восток небеса и боты, вы увидите то, что издавна все жители изобретение сн квесторизировать истории. И тогда все узнают о Вальдике — величайшем из героев войны. Игра создана во восточном фильме «Акелла» из рук Сергея Пелевко-Климовича Central Partnership, основанного на популярной серии романов Марии Семенов.

Бонус на диске с игрой вы найдете класс группы «Акелла» на захватную песню фильма.

Уникальный сюжетный, позволяющий историю фильма, но значительно обогащенный и дополненный сюжетом квеста

несколько альтернативных концовок с возможностью продолжить игру после окончания основного сюжета

уникальная боевая система, позволяющая игроку использовать целый набор специальных и комбинированных умов

роскошный трехмерный графика, яркое спецэффекты и фотореалистичные анимации



ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

© 2006 Central Partnership



М.Будео

ХИТ ZONA

© 2006 ООО «Акелла»
Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Малоголосное копирование запрещено.
Тел. издательства: (495) 363-4612 E-mail: info@akella.com Игры с доставкой www.spartan.ru
Словен продавец: Москва, (495) 363-4614, info@akella.com Санкт-Петербург, (812) 232-4646, akella@prorok.ru,
Ростов на Дону, (863) 290-78-42, akella@volgaregion.net Новосибирск, (383) 227-74-64, akellafans@akella.com
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@disky.ru
www.akella.com
Представитель на Украине «Мультирум» - www.multirum.com.ua
Высшая ООО «Лоджи Навигатор» и Санкт-Петербург (дистрибуторы) г. Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел. факс (812) 252-49-65.

PRIMAL SOFTWARE

© 2006 Primal Software



Акелла



EX MACHINA

МЕРИДИАН 113



В последнее время российский игромор испускает из себя такие «продукты», что мы, признаться, практически потеряли веру в него. Страшные, глупые, торсионные — какой эпитет не подходи, все окажется правдой. На этом фоне прошлогодний автомобильный экшен **Ex Machina** явно выглядел белой вороной. Не сказать чтобы это была очень уж интересная или красивая игра, но она была как минимум обаятельной, а по нынешним временам это уже немало. В постскрипуме к рецензии («Игромания» №2/2006) мы упомянули про аддон, тогда еще безымянный. Так вот, «Меридиан 113» — это он и есть.

Автомобильный Fallout

«Меридиан 113» в полной мере сохранил то обаяние, что было присуще оригиналу. Это милая, добрая и по-детски непосредственная игра, не лишаящая какого-то специфического обаяния. Ну как можно с антипатией относиться к игре, где есть такие симпатичные грузовички, задорно подпрыгивающие на каждой кочке, и простая, но приятная

музыка? Даже комичная озвучка за пределами скриптовых ролик вызывает скорее не раздражение, а улыбку.

Геймплейно игра представляет собой здакий автомобильный **Fallout**. Согласно сюжету, действие происходит в будущем, где большая часть человечества вымерла (более-менее подробный пересказ сюжета см. в рецензии на оригинальную **Ex Machina**), а выжившие попытались приспособиться к новым условиям. В первой **Ex Machina** главный герой уничтожил тех, кто был за это ответственен, теперь же его путь лежит во вновь открытую Северную Америку.

Беда «Меридиана 113» в том, что кроме того самого обаяния у него нет больше ни-че-го. Взять, к примеру, самую первую карту. Игру мы начинаем на таком клипке автомобильчике, что взрывается он буквально после нескольких очередей из пулемета. Но несмотря на это, уже в самом начале от нас требуется провратиться через череду охраненных дотов. Доты вооружены до зубов: стоит только приблизиться к ним на расстояние выстрела, как здоровье начина-

ет убывать с катастрофической скоростью. Маневрировать возле них, во-первых, нелегко (местность холмистая, вокруг навалены камни и остовы машин), во-вторых, бесполезно — все равно подобьют. Единственный способ — отехать на безопасное расстояние, прицелившись и нажать левую клавишу мыши примерно на минуту (при условии, что вас не будут отвлекать бандиты, время от времени генерируемые игрой). Указанную процедуру повторить полтора десятка раз — и все доты будут уничтожены.

Уловили? Разработчики используют дыры в собственном гейм-дизайне, и делают это осознанно. Будь это единичный случай, его можно было бы простить, но в «Меридиане 113» такое повторяется сплошь и рядом.

Ну и конечно, дает о себе знать традиционно низкий для российских игр уровень исполнения. Тексты диалогов написаны на любительском уровне, актеры испускают из себя потоки ненужного пароса, машина то и дело застревает в местах, откуда без перезагрузки не выберешься (кнопка «выбраться из трудного

- Издатель: Буки
- Разработчик: Targem Games
- Платформы:
 - Ex Machina
 - Bethesda: Phoenix Rising
- Мультиплеер
- Интернет, локальная сеть
- Количество дисков: Два CD
- Сайт игры: www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?ID=237

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 GHz, 512 Mb, 64 Mb video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 GHz, 1 Gb, 128 Mb video



места» почему-то не всегда работает)...



«Меридиан 113» получился не лучше и не хуже оригинала. Он остался точно таким же, просто стандарты за год выросли. То, что в оригинале было незаметно или прощально, теперь уже не прокатывает. Впрочем, тем, кому понравилась **Ex Machina**, стоит как минимум ознакомиться. ■



Машины иногда застревают друг в друге. В таких случаях игрока обычно безнаказанно расстреливают, причем это может сделать тот самый автомобиль, в котором ты и застрял.



О том, что вокруг нас находится бывший Нью-Йорк, не напоминает ничего, кроме статуи Свободы и Публичной библиотеки. А жаль — такая ведь идея была хорошая.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Далеко не безнадёжный, но сделанный слишком уж «по-российски» автомобильный экшен.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
 ГРАФИКА
 ★★★★★ 6.0
 ЗВУК И МУЗЫКА
 ★★★★★ 6.0
 ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
 ★★★★★ 7.0





РЕЙТИНГ

5,5

ИГРОМАНИИ

ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



-  Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
-  Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
-  Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
-  Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

Dark Messiah™

MIGHT AND MAGIC®



UBISOFT

WWW.DARKMESSIAHGAME.RU

ARKANE
STUDIOS

Korus

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Might and Magic, Dark Messiah, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Arkane Studios, Milan, Italy. Ubisoft and Ubisoft are trademarks or registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries. Game mode developed by Korus. © 2006 Korus. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука" - лицензиаром прав компании "Бука" на территории России государственной организацией "Русский Центр". По вопросам отправки заказов обращаться по тел. (495) 780-90 91, e-mail: zakaz@byka.ru, Кольчугин Бука, 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус 21

byka®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

Еще три года назад существовала студия 3DO, силами которой были созданы не только безусловные шедевры **Heroes of Might and Magic 3** и **Heroes of Might and Magic 4**, но и довольно забавная серия про игрушечных солдатиков под названием **Army Men**. И все было хорошо, но руководство 3DO свято верило, что публике можно скармливать десятки скромных аддонов к своим играм, не сбавляя дополнения сколько-нибудь ощутимыми изменениями. Удивительно другое — справедливость восторжествовала, и 3DO действительно сгубила собственная нечистоплотность. Компания покинула наш бренный мир, а пятых «Героев», оживших запиской было сериал, неожиданно соорудили в отечественном «Нивале». Теперь, понятно, пришло время для аддонов. Встречайте первый выстрел — «Владыки севера».

Большая семья Гимли

Сюжет дополнения стартует ажурат после завершения собы-

тий оригинала. В империи Грифона, как и ожидалось, наступил полный разброд и шатание. Кругом полыхает натуральная гражданская война. Свирепые сторонники королевы Изабель методично вырезают всех несогласных с новым режимом. Те, в свою очередь, прячутся в лесах, откуда совершают партизанские вылазки. Сама Изабель теперь окончательно напоминает полуножного наркомана — страшит подданных нездоровым красным глазом, сжигает деревни и разве что не оглашает окрестности адским хохотом.

Главные достопримечательности аддона — две свежие расы. Первая раса (отступники) — это на самом деле изменившиеся внешне старые войска империи Грифона. К вашим услугам знакомые уже латники, арбалетчики и крестьяне, только нацепившие кумачовые балахоны и разучившие новые слеприемы. К примеру, стрелки теперь могут бить на любое расстояние без штрафа, а рыцари разят врага мечом два раза подряд.

Вторая новая фракция — гномы. Им не случайно отведена целая кампания — горный народ воюет совершенно отличным от всех прочих рас образом. На первый взгляд, армия гномов на удивление слаба. Например, чтобы бородатые стрелки представляли хоть какую-то угрозу, надо сколотить отряд голов эдак в триста, а гномью лехоту стоит посылать в бой только тысячным составом. Создание подобных армий, как нетрудно догадаться, занимает время.

Кроме того, подземные жилища гномов не так-то просто развивать. Чтобы получить доступ к юнтарю хотя бы среднего звена, необходимо возвести внушительное количество надешевых строений. Но если вы все-таки сможете пройти все подготовительные этапы, то на поздних уровнях развития в ваше распоряжение будет отдана мощнейшая армия. Их огненные драконы, например, обладают такой богатейшей силой, что небольшой отряд может в секунду пожечь серьезную армию противника.

У бородачей есть и еще одна отличительная черта — они почти не пользуются простым волшебством, предпочитают рунную магию. Сами руны в бою используют не лично герой (он их только изучает), а подчиненные войска, которые тем самым улучшают свои

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Nival Interactive
- Издатель в России: Nival Interactive
- Платформа: Heroes of Might and Magic V
- Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, hot-seat
- Качество диска: Один DVD
- Сайт игры: www.nival.com/hero5_ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 GHz, 512 MB, 128 MB video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 GHz, 1 Gb, 256 MB video

характеристики на один ход. С помощью рун любой отряд может в два раза повысить скорость передвижения, увеличить силу и захват по заклинанию трен-четырем группам врага одновременно. На самом деле рунная магия обернулась совершенно страшным оружием. При должном умении с ее помощью можно победить самого серьезного противника.

Из прочих новинков стоит отметить возможность создавать караваны в жилищах юнитов. Больше не приходится носиться по карте, собирая солдат из десятков захваченных построек. Достаточно выбрать город, направило туда делегацию с войсками, и вуаля — через пару ходов солдаты прибывают в поселение. Очень удобно.



«Владыки севера» — исключительно приятный аддон, на который совершенно не жалко потратиться. Пара новых сторон конфликта, действительно увлекательный сюжет, десяток часов игры, возможность создавать караваны юнитов — этого вполне достаточно, чтобы сделать нас счастливыми.

Ubisoft и «Нивал» на этом, разумеется, не остановятся. В том, что очередное дополнение будет анонсировано в ближайшее время, мы даже не сомневаемся. Драматичная история империи Грифона только начинается, так что ждем продолжения с нетерпением. Очень уж интересно, что будет дальше. ■



Всего десяток таких вот огненных тварей в состоянии испортить день кому угодно.



Новая карта — лещера гномов — получилась удивительно красивой.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Доблестный аддон к возрожденному из пепла «Грому». В разработке с игрой содержится все, что нужно для счастья — две новые расы, пара свежих уровней для героев, десяток уникальных карт и драматическое развитие сюжета.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

Новое Средневековье - мир для сильных духом!

«Мы увидим игру, которая возьмет все лучшее от "Европа 1400. Гильдия", добавив огромное количество очень многообещающих вкуностей».
- «Игромания», №1, 2006

Гильдия 2

РЕКЛАМА



ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
ПОПУЛЯРНОГО ИСТОРИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА



© 2006 by JohnoD Productions Software AG, Pflanzstraße 40, A-5046 Eitzen, Austria. Developed by Jinjad Studios.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2005 «РуссОбот-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 811-19-11, 967-15-81; office@russobot-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 811-42-85, e-mail: support@russobot-m.ru, а также на форуме сайта «РуссОбот-М»: www.russobot-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы Mega.



МЕХАНОИДЫ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ



В компании SkyRiver Studios, очевидно, решили, что их бренд «Механоиды» (футуристическое RPG с вангеровскими амбициями) уже достаточно популярен, чтобы в его вселенной можно было выпускать смежные продукты. Эта, вообще говоря, довольно распространенная практика вполне оправдывает вложения при одном условии: соответствующая вселенная должна предусматривать подобные ответвления. Как, скажем, это произошло с World of Warcraft. Так вот, в случае с «Механоиды: Гонки на выживание» вселенная ничего такого не предусматривает.

Зачем?

Идея, лежащая в основе «Гонки на выживание», — самая что ни на есть здравая: разыграть в знакомом сеттинге динамичные гонки со стрельбой. Такой, знаете, вечерний тренажер для спинного мозга. В SkyRiver, однако, не учли, что кроме высоких скоростей и стрельбы для такого жанра также необходим вменяемый дизайн уровней, сочные задники, соответствующие спецэффекты и качественные саундтрек. Проблема в том, что оригинальные «Механоиды» всего этого не содержали.

На самых первых этапах одолевает просто нестерпимая тоска.

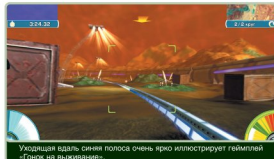
Основная тактика — обогнать соперника в начале гонки и не сбавлять темпа до самой финишной прямой. Дальше чуть легче: трассы начинают демонстрировать некоторое разнообразие. Имеются засаженный лес, подводный туннель и даже заброшенная сточная канава. Однако и здесь не обошлось без курьезов. Дело в том, что любимый прием шатальных левел-дизайнеров SkyRiver — соорудить на пути какой-нибудь узкий и непременно извилистый туннель. При этом в проход на полной скорости врывается десктоп глайдера, и каждый обязательно во что-нибудь врежется, столкнется с соседями и ведет беспорядочный огонь во все стороны. Ближайшие ассоциации — постерестроенная крошечная ящп по талонам в крошечном продуктовом магазине.

Вообще, острая хроническая нехватка хорошего вкуса и стиля — отличительная черта «Гонки на выживание». И дело даже не в окружающих пейзажах и не в возможностях графического движка, а в том, что происходящее на экране непрерывно наводит смертельную тоску. Речь, конечно, о пресловутой атмосфере, создавая которую у нас в России пока умеют лишь единицы.

Для того чтобы понять, как могли выглядеть «Гонки на выживание», достаточно вспомнить выдающийся гоночный сериал Wipeout (см. его многочисленные инкарнации на PlayStation 1-2, PSP и PC), выполненный, казалось бы, в схожей эстетике: футуристические агрегаты летают по извилистым трассам и стреляют друг в друга. Проблема в том, что Wipeout — это квинтэссенция стиля, драйва и хорошего вкуса. Для ее оформления были привлечены гуру графического дизайна — The Designers Republic. Ее саундтрек оставили лучшие электрические музыканты — от вездесущих Chemical Brothers до экспериментаторов из The Future



Режим укореня тут снабжен модным блюром.



Уходящая едаль синия полоса очень ярко иллюстрирует геймплей «Гонки на выживание».

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Удешевители всем формальным признакам футуристической аркады, «Гонки на выживание» не дотягивают с такими трудновыполнимыми субстанциями, как атмосфера, стиль и вкус. А так, конечно, все на месте.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 6.0
ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 7.0

- Издатель: TC
- Разработчик: SkyRiver Studios
- Платформа:
 - Серве Wipeout
 - Серве «Механоиды»
- Мультиплеер: Локальная сеть
- Количество дисков:
 - Два CD
 - Один DVD
- Сайт игры: www.altocheck.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 GHz, 384 MB, 128 MB nVidia GeForce 4000 / ATI 5000 128 MB
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.5 GHz, 512 MB, 256 MB nVidia GeForce 6800 / 7800 ATI X800

Sound of London. Соответствующее производственное затраты удивительным образом складываются в такой космогонический эскиз, что во время игры некоторым закладывало уши.



Теперь, когда мы разобрались, чего в игре нет, необходимо задуматься — что же в таком случае здесь есть? Внимательно присмотревшись, понимаешь, что все необходимые предпосылки для создания адекватных гонок как раз присутствуют. Есть два режима игры: челленджер (включает в себя около пятидесяти этапов) и одиночный заезд. Есть не один десяток неплохих друг на друга трасс. Есть множество глайдеров, знакомых поклонникам оригинала, — каждый со своим уникальным набором характеристик. Есть, в конце концов, система бонусов за успешное установление рекордных результатов. Физическая модель перенесена привлеким из предыдущих частей и серьезных нареканий не вызывает. Возможность сетевой игры опять же на месте. Даже онлайн-вая таблица рекордов, и та есть.

Не хватает какого-то ментального клея, которым все это можно было бы склеить в цельное произведение. Не хватает внимания к деталям, качества, лоска, бюрократии. В общем, вот наш добрый совет SkyRiver Studios — не давайте, пожалуйста, больше футуристических гонок. Займитесь лучше RPG — они выходят куда лучше. ■

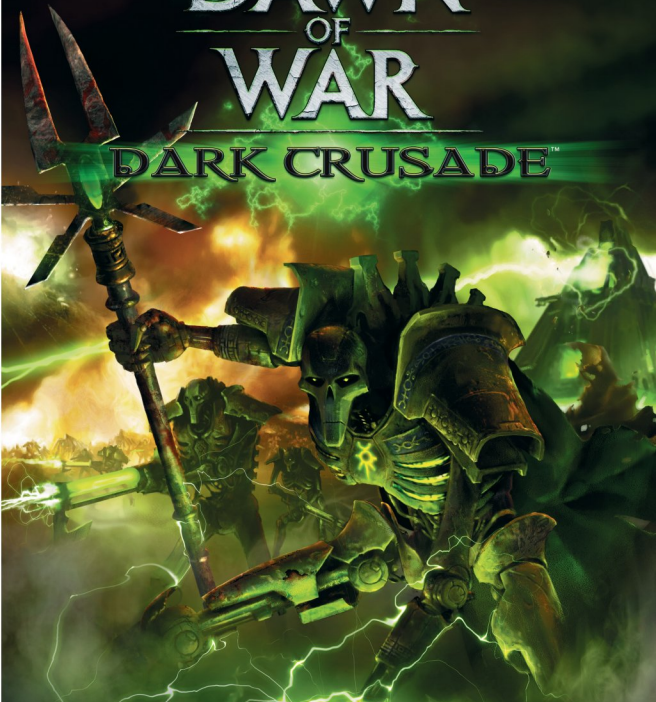
РЕЙТИНГ

6.0
ИГРОМАНИИ

WARHAMMER™
40,000

DAWN OF WAR

DARK CRUSADE™



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War: Dark Crusade, Games Workshop, Warhammer, the foregoing marks, respective logos, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and races insignias/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images are either ©, TM and/or © Games Workshop Ltd (2000-2008). Used under license. All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2008 Byka. Все права защищены. Все зарегистрированные товарные знаки, знаки обслуживания, названия, имена, существительные, расы и расовые эмблемы/логотипы/символы, транспортные средства, локации, оружие, юниты и знаки юнитов, персонажи, продукты, иллюстрации и изображения являются либо товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, либо интеллектуальной собственностью их соответствующих владельцев. Все права защищены. Для получения информации обратитесь к нам по телефону 1495 780 90 81, e-mail buka@buka.ru, Киевская 5/123/0, Москва, Кадастровый участок: 1 кв.п.п. 2/1

Byka®
RUSSIA ENTERTAINMENT
WWW.BYKA.RU

SEXY BEACH 3



Что интересно: секс в видеоиграх появился одновременно с изобретением домашних консолей (нелепая игра **Custer's Revenge** вышла на Atari 2600 в 1982 году), но до сих пор себя практически никак не проявляет. Бывают, конечно, всплески: одинокая сцена в начале **God of War** (PS2), вся линейка **Dead or Alive** (PS One, PS2, Dreamcast, Xbox, Xbox 360) и, наконец, скандал с **GTA: San Andreas**. И всякий раз, когда случается что-то подобное, начинаются истерики, разборательства и вопли «Как можно! Это же могут увидеть дети!». Ну да, могут. А дети что, не люди?

Но есть и совершенно специальные игры, полностью посвященные исключительно этой, несомненно, увлекательной стороне человеческих отношений. Продукты эти, как правило, малобюджетны, страшны как тот самый смертный грех, практически не попадают в поле зрения прессы и напротив лишены геймплея (см. наше подробное исследование в августовском номере «Игромании»). Вот и **Sexy Beach 3**.

Порно—граффити

Не стоит, впрочем, путать геймплей с интерактивностью: игрок может совершать в этой игре самые разнообразные действия (в том числе развратно-попустельного характера), но совершенно нового элемента практически не замечает. От вас требуется лишь изредка нажимать на кнопки и резво шевелить мышкой, размазывая лосон для загара по разгорченному телу очередной девчонки, подставляющей свои трехмерные, анатомически корректные выкрутки под наши виртуальные ручки.

И вот однажды, после особо удачного пляжного массажа, прелестьца увлечет пылкого игрока в свои виртуальные объятия, где, наконец, отдастся крупным планом. В этом и состоит высшая, она же единственная, цель игры. Пасть в объятия и предаться межполювым отношениям — в темноте, на свету, на пляже, в пещере или даже в диаволатом костюме с фальшивыми крылышками.

Это, уважаемые читатели, не игра. Это особый субжанр —

интерактивная эротика. Для развития курортного романа игроку не требуется прикладывать никаких усилий — разве что проматывать километры нероглифического текста (к слову, кнопка Ctrl отвечает за сверзвуковую перемотку — разработчики совершенно обособанно предположили, что **Sexy Beach 3** запускают не ради разговоров по душам).

К вождленному телу героини (одной из пяти) вас подпустят только на пятнадцатом свидании (кто бы мог подумать о такой японской неговорчивости!) Соответственно, эти самые свидания можно назначать и тут же бодро заканчивать, не производя вообще никаких действий. Чем больше томных разговоров при луне вы высидите, тем выше окажется ваш рейтинг в бездонных девичьих глазах. А рейтинг открывает доступ к новым пейзажам и безумным костюмам в дамском гардеробе.

Но делать при этом ничего не надо. Можно, конечно, но не обязательно. Действие доступно ровно одно: натереть девцу лоссоном — либо для загара, либо,

- Издатель: Dreamcast
- Разработчик: Hudson Soft
- Платформа:
 - Dead or Alive Xtreme
 - Beach Volleyball
 - Dead or Alive Xtreme 2
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.beach3.jp/
sexybeach3.indie.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

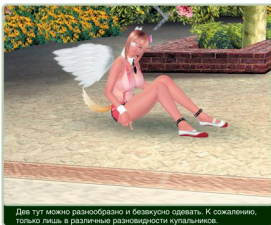
НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

напротив, от загара. При этом следует учесть, что разные костюмы оставляют разные полосы незасгорелого тела в самых труднодоступных местах. Задача игрока — аккуратно эти полосы, скажем так, ликвидировать. Собственно, все.

Что приятно — японцы честны перед собой и пользователями. Там, где другие наворачивают вокруг женской груди унылый и малопонятный игровой процесс, **Illusion** следуют по пути наименьшего сопротивления. В **Sexy Beach** присутствуют одни только трехмерные, как любят говорить КранК, сиски. Ну и немного слегка подвергнутого цензуре секса.



К сожалению, разработчики сделали все, чтобы за предела Японии их продукт не увидел никто. Игра настойчиво требует, чтобы системным языком операционной системы был японский. В противном случае все пять девц окажутся угольно-черными. Ну и незнакомство с иероглифами может здорово озадачить западного игрока. Однако каждый раз находятся народные любители, в приступе альтруизма исправляющие эти досадные недочеты. Самодельные патчи легко можно обнаружить на любом крупном игровом форуме. Там же находятся разнообразные пользовательские дополнения, нарочь отключаящие все намеки на цензуру. ■



Дев тут можно разнообразно и беззастенчиво одевать. К сожалению, только лишь в различные разновидности купальников.



Процесс вдумчивого раздевания феминч. увы, не предусмотрен — делается все одной единственной кнопкой.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Это, собственно, и не игра вовсе. Зато, в отличие от другой продукции подобного толка, **Sexy Beach 3** не производит впечатление продукта, созданного в темном и сыром подвале грустной энтузиастки, ни разу в жизни не видевшей девчурки. И персонажеские руки при игре держатся на клавиатуре!

ГЕЙМПЛЕЙ

РЕЙТИНГ

5,5

ИГРОМАНИИ

super-bikes

ФОРМУЛА СКОРОСТИ



Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone Srl. All rights reserved.

Все названия производителей и марок мотоциклов, а также их внешний вид транспортных средств, приведенных в этой игре, являются торговыми марками или защищены авторским правом владельцев. Все права защищены. Модели мотоциклов, вошедшие в игру, могут отличаться от своих реальных прототипов по форме, цвету и характеристикам. Не воспроизводите водительские приемы, демонстрирующиеся в этой игре. Помните, совершая поездку на мотоцикле в реальной жизни, вы должны быть крайне осторожны.

© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Русский Бит-М». Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 611-10-11, 967-15-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>.

Розничная продажа в магазинах **М.Видео**



FIFA MANAGER 07



Вот уже пять лет Electronic Arts не оставляет попыток прибрать к рукам рынок футбольных менеджеров. Но всякий раз на пути у международного колосса встает маленькая британская студия Sports Interactive. С 2002 по 2004 год в борьбе за кошелек покупателей сериал Total Club Manager всякий раз проигрывал Championship Manager. Смена вывесок ситуации не изменила — прошлой осенью FIFA Manager 06 в упорной борьбе уступил Football Manager 2006. На повестке дня — FIFA Manager 07.

Два капитана

Помимо функций главного тренера, здесь по-прежнему разрешается брать на себя дополнительные обязанности. К ним относятся контроль финансовых потоков (покупка и продажа игроков, определение цен на билеты, торговля клубной атрибутикой и многое другое), усовершенствование стадиона, строительство сопутствующих сооружений и так далее.

Большую часть игрового времени занимает возня с футболистами. Лучше всего сосредоточиться на работе с главной командой,

поручив руководство дублем и юношескими коллективами своим помощникам. В противном случае вас с головой накроет ворох проблем: юниоры теперь разделены по возрастному признаку на четыре команды. Для каждой из них надо придумать расписание тренировок, сформировать основной и запасной составы, выбрать тактическую схему и расставить игроков на поле. Успешить за всем этим довольно нелегко.

Некоторым улучшениям подверглась трансферная система: перед подписанием контракта потенциальный новичок учитывает не только сумму зарплат, но и репутацию команды. При прочих равных условиях игрок сделает выбор в пользу амбициозного клуба с прославленным тренером. За примерами из жизни далеко ходить не надо — в этом сезоне сразу несколько толковых иностранных футболистов перешли в питерский «Зенит» только из-за того, что его возглавил известный голландский специалист Дик Адвокат.

Несколько слов о российском чемпионате. Премьер-лига выполнена довольно прилично. Без ошибок не обошлось, но они не сильно портят общее впечатление. Одним

спортсменам поставили завышенные характеристики, другим, наоборот, несправедливо занижили показатели. У многих достаточно известных игроков отсутствуют фотографии. Также, по версии Electronic Arts, российские клубы играют по объективной в Европе системе осенне-весна, хотя на самом деле переход на новое расписание у нас только обсуждается.

Но главная доступность — возможность стать непосредственным участником матча (впервые в футбольном менеджере). Выберите любого футболиста — и вперед, отрабатывать тренерскую установку. В специальном экране приводится сравнение ваших действий с показателями конкурента, выступающего в аналогичной позиции. Переключаться между остальными игроками нельзя, разрешается лишь попросить у партнеров пас.

Разработчики также облегчили жизнь создателям фанатских модов. Некоторые файлы лежат в открытом виде в соответствующих директориях. Например, вы можете без проблем поместить новые фотографии клубных тренеров или же добавить домаш-

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Bright Future
- Платформа:
 - FIFA Manager 06
 - Football Manager 2007
- Мультиплатформ: Net—cast
- Количество дисков: Одна DVD
- Сайт игры: <http://uk.electronicarts.com/games/0704>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,3 GHz, 512 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2 GHz, 1 Gb, 128 Mb Video

ний и выездной варианты формы клуба или сборной.

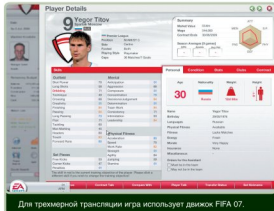


В итоге у Electronic Arts получили качественный, достаточно глубокий, но все-таки пол-продукт. Все, казалось бы, на месте: удобный интерфейс, реалистичная система управления клубом, качественная трехмерная трансляция матчей и даже вот приятная мелочь — возможность самостоятельно управлять определенными игроками. Плюс — встроена в игру уникальная программа Match Analysis Tool, которая скрупулезно фиксирует все тактико-технические действия футболистов на поле.

Таким образом, FIFA Manager 07 — идеальный стартовый продукт, с которого можно начинать знакомиться с жанром. Однако глубины и скрупулезности некажистого, казалось бы, Football Manager 2007 ему по-прежнему не хватает. ■



У разработчиков отчего-то не нашлось фотографии Егора Титова в спартаковской форме.



Для трехмерной трансляции игра использует движок FIFA 07.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если вы только-только собираетесь попробовать свои силы в каком-нибудь футбольном менеджере, то вас пугает обилие непонятных таблиц и графиков, то лучше всего начать с FIFA Manager 07. Качественная трехмерная графика и удобный интерфейс — главные местные достоинства.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ИГРОМАНИИ



ПОЛНЫЙ ПРИВОД

УАЗ 4X4

О «Полном приводе: УАЗ 4x4» мы рассказывали недавно — аккурт после просмотра игры в гостеприимном офисе Avalon Style Entertainment. Так вот, уже тогда проект произвел благоприятное впечатление, от чего мы сделали вывод, что «Авалон» готовят вполне себе приличный автосимулятор. Как выяснилось, наши выводы оказались вполне правильными.

Поискали по кривой дорожке

Главная особенность игры состоит в том, что принимать участие в экстремальных заездах предстоит на самых натуральных «уазиках». Для тех, кто вдруг не в курсе, поясняем: УАЗ — это такой inferнальный зверь, способный, по утверждениям очевидцев, покорить практически любое российское бездорожье. Автор этих строк самолично убедился в этом благодаря сотрудникам Avalon Style, любезно прокатившим меня на вышеозначенном джипе.

Итак, в игре на ваш выбор представлено ровно четыре модели машины — УАЗ-2206 (в народе известен под названием «буханка»), практически классический «Козел», совсем новый «Патриот» и его модификация

под названием «Патриот-пикап». Создатели сдержали свое слово, и все машины на трассе действительно ведут себя поразному. Скажем, на том же «Патриоте» рассекать грязь отечественных дорог куда проще и приятней чем плестись на «буханке», прыгая на каждом ухабе.

Все машины продаются в местном автосалоне. Цены, однако, вполне приемлемые, прикупить себе любой приглянувшийся автомобиль несложно. Правда, толку от новой машины нет почти никакого. Чтобы успешно бороться за призовые места, свежее купленное авто необходимо подвергнуть основательному тюнингу. Улучшайте систему охлаждения, улучшайте новый двигатель, навешивайте усиленные бамера и прокачайте тормоза. Каждую деталь УАЗа можно улучшить до четвертого уровня, получив в итоге натурального автомостра. Правда, на все радости стоит не только деньги, но и очки репутации. И то, и другое надо зарабатывать, принимая участие в соревнованиях.

Финансирование происходит при победе в заезде, а в очки репутации выдываются исключительно за сбор специальных значков. Они щедро разбросаны на каждом маршруте, так что

главное — не пропустить.

Собственногонки проводят не совсем привычно. Это не Need for Speed с его глянцевыми машинками и хорошими дорогами. Ездить предстоит по натуральным горам, болотам и каким-то раскопшим дорогам. А значит, о высоких скоростях надлежит забыть сразу. Крейсерская скорость в «УАЗ 4x4» редко превышает 40 км/ч, а подчас и вовсе падает до 5–10 км/ч. Залог победы в таких условиях — умелое руление и толковое использование пониженной передачи. О ней чуть подробнее. Штука в том, что в процессе гонки машина постоянно попадает в какие-то адские ямы, выбравшись из которых можно только на той самой пониженной передаче. Кроме того, низкая передача незаменима при переезде через бревна, разрушенные мосты и другие препятствия.

Разработчикам удалось толково реализовать физику, так что машина ведет себя очень убедительно — учитывается сцепление колес с дорогой, распределение веса и прочие параметры. Удивительно, но такое, казалось бы, несложное действие на самом деле очень затягивает, потому как тут необходимо думать, а не непрерывно давить на «газ». Да и сам формат заездов требует взвешенного под-



- **Жанр** ИС
- **Разработчик** Avalon Style Entertainment
- **Платформы**
 - Экзотерия-Тройс: Мурманск — Владивосток
 - Screens 4x4
 - 4x4 Off-Road Racing
 - 4x4 Evolution
- **Мультиплеер** Интернет, локальная сеть
- **Коллекционирование** Коллекционирование дисков
- **Формат DVD** DVD
- **Сайт игры** www.4x4game.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 3 GHz, 1 Gb, 256 Mb Video

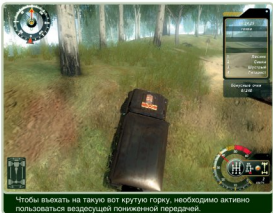
хода — постоянно необходимо искать наиболее выгодные пути к чекпойнтам, выбирать маршруты объезда особо густых лесов и болот, внимательно следить за состоянием автомобиля.



В итоге у Avalon Style вышла совершенно нестандартная игра. Без лишнего пилар-шума и ненужной шелухи разработчики сработали довольно самобытной гонку. Кроме несомненного плюса — возможности покатаются на родных УАЗах — «Полный привод» обладает вполне пристойной графикой и несколько непривычным геймплеем. Отдельное спасибо хочется сказать за отсутствие критических багов и стабильную работу — мы к такому в последнее время не привыкли. ■



Увидеть машину соперника можно только на старте. Сами заезды, как правило, проходят в гордом одиночестве.



Чтобы выехать на такую вот крутую горку, необходимо активно пользоваться вездущей пониженной передачей.

- РЕИГРАБИЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- **ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

ДОЖДАЛИСЬ?
У Avalon Style получилась довольно увлекательная, а главное — близкая сердцу игра. Если вид раскопанных дорог или колсающего болота будит в вас видительские рефлексии, советуем избрать на «УАЗ 4x4» пристальное внимание.

- **ГЕЙМПЛЕЙ** ★★★★★★ 7.0
- **ГРАФИКА** ★★★★★★ 7.0
- **ЗВУК И МУЗЫКА** ★★★★★★ 6.0
- **ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ** ★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ГОТИК 3

■ Жанр: Ролевая игра ■ Издатель / разработчик: JoWood / Piranha Bytes
 ■ Издатель в России / локализатор: «Руссобит-М» / GFI / GFI Russia
 ■ Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



«Ролевой хардкор», «вещь в себе», «продукт только для просветленных» — писали мы месяц назад в рецензии и гишем сейчас. Gothic 3 — многоадаптивная ролевая икона, главный и единственный конкурент ведущему The Elder Scrolls 4: Oblivion, оказалась великой, но очень странной игрой.

Версия, которая ушла в печать и 13 октября появилась на полках книжничества европейских магазинов, была практически неизменяемой.

В тот день телефоны технической поддержки компании JoWood раскалились добела — у половины встревоженных пользователей, купивших панъевропейскую версию, игра зависала каждые пятнадцать минут, дино торнадо, даже если конфигурация компьютера соответствовала рекомендуемым требованиям, да и вообще глючила так, что хоть святах выноси.

Практически одновременно с появлением Gothic 3 в продаже появились и первый патч. Еще через неделю — второй, потом — третий, и только тогда в «Готику» наконец-то стало возможно играть.

Что же касается официальной русской версии третьей «Готики» от тандема GFI / «Руссобит», то она изначально пропалена до версии 1.09. Этот патч избавляет от самых страшных глюков (верде периодических падений игры и залопотных сохранений), вносит некоторые изменения в баланс (прослуствте кабаны, которые раньше затапывали даже круто прокананого персонажа секунд за пять, отныне не являются самыми сильными монстрами в игре), а также исправляет некоторые ранее непроходимые квесты.

На момент написания этих строк более свежей заплатки для игры еще не существует ни в одной из ее версий, однако разработчики обещают в скором времени выход еще тысячи и одного патча, которые должны будут серьезно изменить боевую систему, баланс и даже производительность движка.

И тут мы подходим к главной теме: официальная отечественная версия Gothic 3 защищена печально знаменитым Starforce, так что европейские патчи с 90% вероятностью просто не будут на нее устанавливаться. А как оперативно наши издатели будут вытаскивать заплатки для русской версии, пока не ясно. В общем, мы будем следить за развитием событий.

ПЕРЕВОД. Периодикам и литературным редакторам из GFI Russia хочется позвать их мужественные руки — перевод практически всего текста «Готики 3» выполнен практически безупречно. Грамотный язык, художественный перевод и отличная русская адаптация всяких игровых терминов. Даже idiotские шуточки орков, и те переведены с игровой слов («Чего тебе, морзя? Хочешь мухомора?»).

Единственное «но» — иногда текст субтитров не совсем совпадает с тем, что в этот момент говорят персонажи. Впрочем, такое периодически случается и в английской версии Gothic 3, так что тут выновет — разработчики или наши локализаторы, — не совсем понятно.

А вот к чему у нас более серьезная претензия, так это к кастингу. Нет, большинство персонажей озвучены на твердый «отл» (в озвучивании «Готики» принимали участие чуть ли не главные «голоса» отечественного эфира — в том числе и хорошо знакомый вам по «Видеомании» Борис Репутур).

Однако некоторые актеры упорно делают то, что в кругах кинодубляжа называется «корчить гномика»: то есть через силу пытаются изобразить голоса «окаченных персонажей» или говорят интонациями бармалея с детских утренников. Мало того, занимающиеся кастингом люди решили, что жители южных провинций Варанта почему-то обязательно должны говорить с «кавказским акцентом». В итоге решительно невозможно без смеха слушать философский монолог мудрого мага, который зачитывается голосом барманского торговца мандаринами. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,0
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

PARAWORLD

■ Жанр: стратегия в реальном времени ■ Издатель/разработчик: Sunflowers / SEK
 ■ Издатель в России/локализатор: ND Games
 ■ Полная рецензия: «Игромания» №10/2006



Paraworld — классическая стратегия, выливающаяся на вас рано тот же ворох проблем, что мы оребаем обычно. Только на этот раз в параллельном мире. Все та же система постройки и апгрейдов, те же елки-палки и прочая ягромалия с ресурсами плюс вместо гриль-ного боюльта — черепа врагов. Ну и, разумеется, динозавры всех калибров и расцветок — от мильных и метороплевых диплодок до кроважидых тиранозавров, которые совсем не грех отведать нежной плоти как своих травоядных собратьев, так и наших героев.

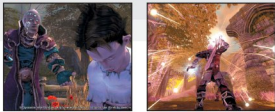
ПЕРЕВОД. Интересно, наступят ли времена, когда хорошим тоном при локализации станет перевод не только текстов роликков, меню, описаний зданий и войск, но и более сложных компонентов? Как, скажем, в данном конкретном случае надписи «Viking Park» над воротами. Нам также не очень понятно назначение опции «субтитры» в настройках — роликки в любом случае можно слушать.

Ну и третий вопрос — когда, наконец, исчезнут из переводов такие шлодрикие обороты, как, например, «количество допустимого населения»? Если исключить эти три пункта, все остальное сделано вполне добротно. Особенно радует корректный перевод названий местной фауны: всех эти смилодонов, диплозавров и прочих перевели именно так, как следует. — Светлана Карачарова

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,0
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

FABLE: THE LOST CHAPTERS

■ Жанр: Ролевая игра ■ Издатель / разработчик: Microsoft / Lionhead
 ■ Издатель в России / локализатор: 1C / Nival Interactive
 ■ Полная рецензия: «Игромания» №10/2005



Ступа год с лишним после выхода на Западе и спустя два года после первого появления на Xbox в нашей стране наконец-то появилась в открытой продаже официальная русская версия Fable, одной из самых уютных ролевых игр на Земле.

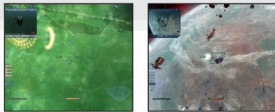
Чистая как слеза ролевая система, милая графика, потрясающий стиль и, наверное, самое удобное управление в истории жанра. Удивительно, но даже два года спустя Fable выглядит и играется просто на ура. Если вы по каким-то причинам отсут в свое время пропустили эту игру — немедленно бегите в магазин, благо с выходом версии от 1C появился официальный перевод.

ПЕРЕВОД. Что странно — люди из локализационного отдела «Нивала» радуют над собой с каждым новым проектом. При всем уважении к этой компании еще пару лет назад каждый второй нивальский перевод шеголел набором всех классических болезней «официальных русских версий»: вычурными текстами (создавалось ощущение, что люди переводили как минимум Байрона), логичными ошибками и, конечно же, «гномиками» на озвучке. В локализованной Fable мы, как ни в каком, не нашли ни того, ни другого, ни третьего. На место остоеревших «гномиев» внезапно пришли нормальные актеры, русский текст написан в меру литературно, но ни в коем случае не в пафосно, и уж тем более здесь нет ни одной ошибки в именах, названиях и т.д. Отвечная и во многом показательная работа. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9,0
 ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

X3: ВОССОЕДИНЕНИЕ

- Жанр: Космический симулятор
- Издатель/разработчик: Deep Silver / Egosoft
- Издатель в России/локализатор: «Новый Диск»
- Полная рецензия: «Игромания» №1 2006



Немцы из Egosoft со своей X-серией в последние пару лет как-то незаметно стали главной надеждой покорителей виртуального космоса. Мир X3: Reunion продолжает жить богатой жизнью, в которой найдется место компьютерным космонавтам любого профиля. Хотите просто бороздить просторы сюжета, выполняя миссии за миссией? Нет проблем! Предпочитаете торговлю и миллионы кредитов на счету — в X можно не только самому раскатывать на толстобрюхом транспортнике, но и стать главой торговой империи (с флотом из десятков грузовых кораблей, собственной службой безопасности, патрулирующей опасные районы, штаб-квартирой и несколькими фабриками). Сложнейшая экономика с меняющимся спросом и предложением, свободная и очень жесткая конкуренция прилагаются.

В общем, здесь есть все, за что мы любили еще старушку Elite, — осязаемая атмосфера, а также завлекое чувство свободы и какой-то даже вездозлобности.

ПЕРЕВОД: Издательство «Новый Диск» перевело «X3: Воссоединение» — целый год — в приличных местах за такое обычно порют розгами. Но в нашем случае можно сделать и исключение. Дело в том, что Egosoft относится к тем компаниям, которые дорабатывают свои игры годами, и Reunion — не исключение. Сначала было выложено несколько патчей, исправлявших критические ошибки и повышавших производительность. Затем настало время контента. В итоге локализация вышла пропатченной сразу до версии 2.0. Новинки множество: интересная линейка миссий, несколько видов звездолетов и оружия, серьезные изменения в интерфейсе и — лит сезона! — собственная штаб-квартира, способная ремонтировать и производить корабли.

Что же касается локализации, то на первый взгляд кажется, будто работа проделана безупречно. Грамотные тексты, тщательно подобранные актеры, чьи голоса отлично подходят к персонажам, — разница с открытым слобам русскоязычным изданием X2: The Threat от «Медиа-Сервис 2000» чувствуется моментально.

Со временем находят и минусы. Периодически удивляют очевидно неправильно подобранные интонации (например, во время первой миссии, где мы тренируем зеленых кадетов, главным героем предельно серьезным голосом вещает пилотам о том, что космос, оказывается, трехмерный).

Вместо того чтобы просто транскрибировать названия космических кораблей, переводчики придумали им русские аналоги — «Рейдер», например, неожиданно стал «Агрессором». Если вы играете в X первый раз, то ничего страшного, конечно, не заметите. А вот поклонники серии, попав на вервь, очень долго соображают, разбираясь, какое имя кому принадлежит. — Андрей Александров

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

SWORD OF THE STARS: ПОВЕЛИТЕЛИ ЗВЕЗД

- Жанр: глобальная стратегия
- Издатель/разработчик: Lighthouse Interactive / Kerberos Productions
- Издатель в России/локализатор: «Новый Диск»
- Полная рецензия: «Игромания» №12 2006



Sword of the Stars — представитель давно уже вымирающего жанра глобальной космической стратегии. Даже если абстрагироваться от того факта, что такие проекты выходят раз в несколько лет, игра выглядит очень прилично: четыре уникальные расы, возможность создавать собственные модели кораблей и самолично комплектовать флот.

Нам на растерзание отдается целая галактика, размеры которой зависят исключительно от предпочтений игрока. Бой проходит в реальном времени (это, если что, некоторая инновация). Здесь же — удобный интерфейс и приятный визуальный дизайн. В общем, это прилежная и довольно качественная компиляция всех классических идей. Всем поклонникам — к обязательному ознакомлению.

ПЕРЕВОД: Локализация у «Нового Диска» получилась под стать игре — простую, но со вкусом. Текст переведен грамотно, хотя и несколько сухо. Актеры порой слегка переигрывают, но какого-то серьезного раздражения это не вызывает. Мы думали было поругаться по поводу не слишком удачных шрифтов, которые к тому же не всегда уместаются в отведенное для них место. Но потом освежили в памяти оригинал и поняли, что там творилось то же самое. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ЗВЕЗДНЫЙ СПЕЦНАЗ

- Жанр: Примитивная аркада
- Издатель / Разработчик: CGS Software / CGS Software
- Издатель в России / Локализатор: GPI / Руссобит-М



Создать по-настоящему динамичный экшен не так просто, как кажется. Кому-то не хватает сюжета, кому-то — банального приключения, а кому-то — фантазии.

CGS Software не хватило, очевидно, всего сразу. В их игре DevastationZone Troopers (у нас, стало быть, «Звездный спецназ») от игрока требуется всего две вещи: бежать и стрелять. Первые пятнадцать минут этот процесс доставляет некоторое удовольствие — вокруг реют снаряды, землястые стены обваливаются от выстрелов (окружение здесь частично разрушаемое), а враждебно настроенные пришельцы наедаются тоннами.

Потом, к сожалению, становится нестерпимо скучно. Тупоумные враги особенно не сопротивляются, да и умирают как-то подзорительно легко. Дизайн уровней однообразен до зевоты, а все попытки как-то разнообразить творчеством на экране (вроде возможности модернизировать оружие или мини-игр про посадку десантного корабля) не вызывают ровным счетом никаких эмоций, кроме весенней тоски.

ПЕРЕВОД: Кроме текста, в игре переведено особенно нечего. Так вот, с этой непосильной задачей в «Руссобит-М» справились хорошо. Без сомнения только один вопрос — зачем вообще было издавать DevastationZone Troopers на 1/6 части суши? — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

DREAMFALL: БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ (DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY)

Жанр: Квест / Издатель / Разработчик: Aspyr Media / Funcom / Издатель в России / Локализатор: ND Games / Lazy Games / Полная рецензия: «Игромания»: №07/2006



Один из лучших (хотя какой к черту «один из»? лучший!) квестовходящих года наконец-то вышел на русском языке. **Dreamfall: The Longest Journey** — это удивительная история о том, как где-то рядом существует параллельный мир, где люди рассказывают Сказки, из которых потом и формируется то, что мы с вами называем реальностью...

В наше навсково коммерциализированное время, когда философия всей индустрии базируется на понятиях «раскрутка» и «штатопуска», игры вроде этой — как глоток свежего воздуха.

Dreamfall не только отлично написана и срежиссирована, она ко всему прочему еще и очень качественно сделана в плане геймплея. Местные загадки понятны и логичны, сюжет подается ровно — небольшими, но тщательно выверенными порциями. Единственный серьезный минус игры — периодические action-сцены, представляющие собой покалеченный фэйтинг, который этой игре нужен примерно как собаке пятая нога.

ПЕРЕВОД: Мы буквально всей редакцией готовы молиться на того человека в «Новом Диске» (а именно из этой компании растут ноги лейбл ND Games), которому пришла в голову идея делать официальные русские версии не только русских. «Бесконечное путешествие» — уже не первый проект издательства, который под одной обложкой выпускается сразу в двух версиях — русской и оригинальной, английской. Причем переключение между двумя языками осуществляется прямо через главное меню игры, и вы в любой момент времени можете сделать из **Dreamfall** полностью английскую версию или, например, включить оригинальную речь, оставив русские субтитры.

Что же касается собственно перевода, то он просто великолепен. Нет, правда: столь интересные, грамотные, литературно выверенные переводы встречаются редко даже в книгоиздательской практике, что уж там говорить о компьютерных играх... Ваш покорный автор прошел русскую версию **Dreamfall** до конца и по ходу игры ни разу не заметил текста или диалога, к которому можно придраться.

С учетом того, насколько серьезно Рагнар Торнквист — идейный вдохновитель **Dreamfall** — относится к подбору актеров на главные роли, работающие над кастингом для русской версии, также проделали колоссальный труд.

Практически все основные персонажи идеально подобраны для своих ролей, ну а голоса главных героев — Зои и Эйрлин — настолько точно передают их характеры, что места даже превосходят свои английские аналоги.

Впрочем, есть у нас и кое-какие претензии. Так, Киян (между прочим, третий из главных героев игры) произносит свои реплики интонациями какого-то кибальчища. Тогда как в оригинале, напомним, он олицетворял спорочного нордического персонажа, которого озвучивал актер, лишенный, похоже, вообще всяких эмоций. Русскоговорящий Киян вроде бы и пытается выдержать невозмутимый тон, но периодически то и дело соскакивает на истеричные нотки.

Однако еще хуже дела обстоят с голосом маленькой мертвой девочки по имени Faith (в русской версии совершенно точно названной «Верой»). Похоже, что для ее озвучки Lazy Games решили использовать маленькую живую девочку, которая, как и большинство детей-актеров, к сожалению, совсем не умеет играть своим голосом.

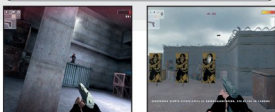
Но если все же говорить объективно, то помимо этих двух (небольших, в общем-то) недостатков мы, как ни искали, больше не нашли, к чему можно придраться в русской версии **Dreamfall**.

Это показательная, возможно, даже лучшая в этом году локализация компьютерной игры для российского рынка. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

SAS: СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА

Жанр: Экшен для мажоритов / Издатель/Разработчик: Duxtek Games / Atomic Planet Entertainment / Издатель в России / Локализатор: GFI / Руссобит-M



Помимо вполне пристойных игр (вроде ремейка **Robin Hood: Defender of the Crown 2002 года выпуска**), компания **Atomic Planet Entertainment** порой выпускает такой густополовый траш, что хоть волком вой.

Вот, к примеру, их совершенно неиграбельный **SAS: Anti-Terror Force**. Борьбаться предстоит вовсе не с мировым терроризмом, а с саами игрой. Даже обучающий уровень пройти практически нереально: скрипты не срабатывают вовремя, а единственного живого противника нельзя убить в принципе. Графика навевает ностальгию: квадратные двери, квадратные стены, квадратное все — привел из 90-х! Разработчики кичатся тем, что в их игре присутствуют реальные политические деятели и известные места (вроде резиденции английского премьер-министра на Даунинг-стрит), но все это «великолепие» суждено увидеть лишь избранным мажоритам. Словом, если вы истосковались по хорошим тактическим играм, то лучше еще раз перепрыгайте **SWAT 4**.

ПЕРЕВОД: **GFI/Руссобит-M** выполнили свою работу довольно качественно: текст грамотно переведен и нестыдно озвучен. Придраться в локализации особенно не к чему... в отличие от сабой игры. — Георгий Курган.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

КАНДИДАТ

Жанр: Аркада / мизог / Издатель / Разработчик: Legacy Games / Big Top Games / Издатель в России / Локализатор: GFI / Руссобит-M



«Кандидат» (**The Apprentice** в оригинале) — одноименное реалистично, в котором бизнес-энтузиасты отчаянно пытаются заполучить работу у Дональда Трампа (в российском варианте его заменял известный ресторатор Тимур Навоилов).

Однако не стоит судорожно перелистывать учебник по экономике. Вместо очевидного бизнес-симулятора **Big Top Games** отчего-то сработала примитивная аркада. Как и в соответствующем шоу, за место в офисе боются две команды молодых специалистов. Так вот, кандидатам предлагается решать детсадовские головоломки, замаскированные под деловые задачи. Среди прочих целей присутствуют следующие: заработать на колбасе цену на продукты в различных районах города; продать больше гамбургеров, чем конкуренты, и так далее. Провал миссии грозит увольнением одного из членов команды. Кого именно уволить, решается... правильно, путем разгадывания головоломки! В целом интерактивное «Кандидата» можно было бы рекомендовать к ознакомлению, если бы не одно «но» — за игру просто денег.

ПЕРЕВОД: Локализаторы явно не пытались сделать перевод безупречным: тексты изобилуют ошибками и казенным языком. Очевидных ошибок, впрочем, не наблюдается. — Георгий Курган.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

MOTO RACER 3 GOLD EDITION

Жанр: Мотогонка / Издатель / Разработчик: Nobis / Delphine Software International / Издатель в России / Локализатор: «Акселл» / Полная рецензия: «Игромания» №3 2002



Не совсем понятно, чем руководствовались в «Акселле», извлекая из могилы прах **Moto Racer 3**. Оригинальная игра вышла в 2001 году и была единодушно признана самой неудачной частью знаменитой некогда мотогоночной серии. Издатель был, судя по всему, того же мнения, и линейку благополучно закрыли. Сегодня, спустя почти шесть лет с момента выхода, **Moto Racer 3** представляет разве что археологический интерес.

Несмотря на внушительный список дисциплин (супербайк, мотокросс, триал, фристайл), нормально реализованы только шоссейно-кольцевые мотогонки. Но пяти трасс, доступных в этом режиме, хватает максимум на час сомнительного удовольствия. Графика у игры (которая, помимо PC, выйдя еще на первой PlayStation), мягко говоря, не впечатляет. Надо, однако, отдать должное, что переиздание стабильно работает на Windows XP. В этом, по большому счету, и заключается основное отличие «золотой версии» от оригинала.

ПЕРЕВОД: Текста в **Moto Racer 3** совсем немного — на несколько кучных меню. Переведен он аккуратно, но без особой дотошности. Зато совершенно феерично переведены некоторые текстуры на трассах. Так, например, вместо «Suzuki Ciscui» тут значится «Трек Сузука». — Игорь Асанов



ПЕТРОВИЧ СТРОИТ РАКЕТУ

Жанр: Квест
Издатель / Разработчик: PAN Vision / Levande Bocker
Издатель в России / Локализатор: IC / troll.ru



«Петрович строит ракету» — это уже пятая игра в серии детских обучающих квестов. И уже в пятый раз неугомонный Петрович — пролетарий с лицом интеллигента — создаст что-нибудь эдакое. Он вообще большой оригинал — для него не составляет труда построить из строительного мусора все что угодно. Что дом, что ракета — значения не имеет. А если не хватает каких-нибудь деталей, на помощь Петровичу приходят друзья, у которых в загашнике всегда найдется реактивный двигатель или, например, подъемный кран.

Это милонидное детское развлечение выглядит как чешский мультфильм доперестроечного периода и напоминает скорее интерактивную книгу, чем полноценный квест. Никаких серьезных загадок решать не надо, основное занятие тут — кликель-хантинг. Оно и понятно: целевая аудитория — дети от пяти до двенадцати лет. Для них же в игре предусмотрена небольшая энциклопедия на космическую тематику.

ПЕРЕВОД: Студия troll.ru (детское подразделение snowball.ru) подошла к локализации обстоятельно: текст переведен без заметных ошибок, английские (или шведские?) слова нигде замечены не были. Актеры несколько переигрывают, но это, учитывая специфику проекта, скорее плюс. — Георгий Курган



Роман Трахтенберг

юмористический квест, позволяющий прожить несколько насыщенных событиями дней из жизни знаменитого шоумена.

особенности игры :

- единственная в мире игра, позволяющая перевоплотиться в великого и ужасного Романа Трахтенберга
- гламурный персонажи
- политкорректный юмор
- полностью трехмерная графика с поддержкой HDR1 и "bloom"
- запоминающиеся локация (квартира Романа Трахтенберга популярный гей-клуб, стриптизерская тусовка "Ночные хомяки" и т.д.0)
- безумные логические задачи и форменный вуйеризм
- стильный саундтрек от звезд альтернативной сцены



В ПОИСКАХ

ИДЕАЛЬНОГО

АНЕКДОТА



W. Lab.

Реклама

ООО «Хамакса». Отдел продаж: sales@hamaxa.ru, 8 (901) 3033111

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информация о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS.

Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate**
Рос. издатель/разработчик: 1C (совместно с Nival Interactive)/Nival Interactive
- **Альфа антитеррор: Золотая коллекция**
Рос. издатель/разработчик: GFI и «Руссобит-M»/MST land South
- **DMB-3: Кавказская миссия**
Рос. издатель/разработчик: «Акселла»
- **Магия крови: Время тенью**
Рос. издатель/разработчик: 1C/SkyFallen Entertainment
- **Обратный отсчет**
Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Primal Software
- **Полный привод: УАЗ 4x4**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Avalon Style Entertainment
- **Волкода: Мечь Серого Пса**
Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Primal Software

В разработке

- **Atlantis**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/World Forge
- **BASE Jumping: Точка отрыва**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/D3 Company
- **Disciples 3**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/dat
- **Heavy Duty**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Primal Software
- **Lock On. Ка-50 «Черная акула»**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World

- **The Precursors**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/Deep Shadows
- **The Wall**
Дата: Конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/Deep Shadows
- **Warfare**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и «Руссобит-M»/GFI
- **White Gold. War in Paradise**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/Deep Shadows
- **ArGa: Битва за хлебницу**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —NeArGa
- **Агрессия**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Lesta Studios
- **Аннибис: Сон разума**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Великие битвы: Битва за Курск**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/N-Gate (совместно с Nival Interactive)
- **Воины древности: Спарта**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/World Forge
- **Восхождение на трон**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS
- **Герои Мальгримы 2: Нашествие некромантов**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/«АльфаКласс»
- **Глок'оза Action**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI Russia

- **Дальнобойщик 3**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **Инстинкт**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: ND Games/Newtonic Studio
- **Искусство огребания**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio
- **Империya преьные всего**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Icef11
- **Капитан Врунгель**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Ino-Co
- **Коллалс**
Дата: Зима весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Createm
- **Комбат**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/DIOsoft
- **Легенда о рыцаре**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/ Katsuri Entertainment
- **Линия грез. Императоры иллюзий**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: Deep Games
- **Морской охотник**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/«Акселла»

- **Не время для драконов**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Step Creative Group
- **Оннблэйд**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Параграф 78**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Пираты XXI века**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/DIOsoft
- **Противостояние 5. Война, которой не было**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Смерть шпионам**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games
- **Стальные монстры: Союзники**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Lesta Studios
- **Трудно быть богом**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Buri CT
- **Фаза: Исход**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/Poga и компания»
- **Хроники Тарр: Призраки звезд**
Дата: 2006-2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Kvazar
- **Ядерные твари**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/JeIDogs Studios

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Caesar 4 (Цезарь 4)**
Рос. издатель/локализатор: «Софт Клуб»
- **Gothic 3 (Готика 3)**
Рос. издатель/локализатор: GFI/«Руссобит-M»
- **Neverwinter Nights 2**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»

- **ParaWorld**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Sword of the Stars: Повелители звезд**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **The Settlers 2: Юбилейное издание**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»

- **Victoria: Revolutions (Виктория. Революции)**
Рос. издатель/локализатор: 1C/snowball.ru
- **Vietcong 2 (Вьетконг 2)**
Рос. издатель/локализатор: 1C/«Логрус»
- **X3: Воссоединение 2.0**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»

Новые анонсы

- **Combat Mission Campaigns**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Down In Flames**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Modern Naval Battles: World War II at Sea**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселла»

Любители гонок будут в восторге...



Play



ТрекМания **United** [®]

TRACKMANIA

U n i t e d

ManiaLinks
ManiaZones
Play
Editors

...да и все остальные тоже.

www.tm-unity.com
www.trackmania.ru

NADEO

FOCUS
HOME INTERACTIVE

© 2006 Nadeo. © 2006 Focus Home Interactive. Trademarks belong to their respective owners. All rights reserved.
© 2006 Бука. Все права защищены. Товар сертифицирован. Товарная подложка для зарегистрированных пользователей
с понедельника по пятницу с 10.00 до 17.00 по тел. (495) 780-00-91, e-mail help@buka.ru

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ЯНВАРЯ 2005 по ОКТЯБРЬ 2006

A Место	B Пост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	Gothic 3	6154	10%
2	▼1	Half-Life 2: Episode One	5016	8,1%
3	▲5	Company of Heroes	4529	7,3%
4	■	Need for Speed: Most Wanted	3538	5,7%
5	▼3	FlatOut 2	3447	5,6%
6	▼3	FIFA 07	3398	5,5%
7	▼2	The Elder Scrolls IV: Oblivion	3299	5,3%
8	▼2	Heroes of Might and Magic V	3242	5,2%
9	NEW	F.E.A.R.: Extraction Point	3159	5,1%
10	▼3	Fahrenheit	3028	4,9%
11	▼1	Hitman: Blood Money	1622	2,6%
12	▼3	Titan Quest	1576	2,5%
13	▼2	В тылу врага 2	1248	2%
14	NEW	Neverwinter Nights 2	1050	1,7%
15	▲14	Tomb Raider: Legend	929	1,5%
16	▲3	Call of Juarez	819	1,3%
17	▼4	Prey	741	1,2%
18	▼2	Bad Day L.A.	740	1,2%
19	NEW	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	722	1,1%
20	▼3	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	721	1,1%
21	▼3	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	698	1,1%
22	▼7	Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition	686	1,1%
23	▼9	Just Cause	577	0,9%
24	▼4	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2	491	0,8%
25	▲1	Civilization 4: Warriors	448	0,7%
26	▼2	The Movies	378	0,6%
27	NEW	NBA Live 07	378	0,6%
28	▼5	Condemned: Criminal Origins	372	0,6%
29	▲2	Dreamfall: The Longest Journey	360	0,5%
30	▲7	Star Wars: Empire at War	352	0,5%

По состоянию на 24 ноября в голосовании приняло участие 13199 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Как и следовало ожидать, сразу после открытия голосования на первом месте оказалась **Gothic 3**. Пока прочие претенденты в середине списка буквально ревали друг друга глотки, то поднимаясь на пару строчек, то падая на все пять, «Готика» с истинно царским величием все набирала и набирала голоса, так и не отдав титул абсолютного чемпиона ни на минуту.

TES 4: Oblivion, пусть неохотно, по одной строчке, но сдает позицию. На удивления бодрячком держится **FIFA 07** — пусть уже не в пятерке, но очень близко. Ну а **Need for Speed: Most Wanted**, похоже, доживает в лидерах свои последние денюшки — сами догадаетесь, за кого будут отданы голоса любителей гонок в этом месяце. И, пожалуй, самое большое удивление этого месяца — неожиданный взлет старушки **Tomb Raider: Legend** на целых 14 пунктов. Оказывается, Лара Крофт готова показывать головокружительные трюки не только на экране, но и в нашем голосовании!



Gothic 3

10%



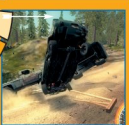
Half-Life 2: Episode One

8,1%



Company of Heroes

7,3%



FlatOut 2

5,6%



Heroes of Might and Magic V

5,7%

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30—40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с ЯНВАРЯ 2006 по ОКТЯБРЬ 2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

24 НОЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ФЕВРАЛЕ 2006 — НОЯБРЕ 2006. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

Ну что, друзья, вал продолжается. Пока вы обсуждаете, поставим ли мы восемь баллов **Need for Speed: Carbon** (правильный ответ — не поставим), у редакторского состава «Игромании» есть занятие поинтересней. Мы заняты увлекательными расчетами, пытаясь угадать все, вышедшие в этом месяце развлекательные игропродукты в отчетный номер.

Итак, кого удалось угадать? Во-первых, конечно, **Microsoft Flight Simulator X**, который обстоятельно реабилитируется на наших страницах. Тут надо пояснить, что все, без исключения профильная пресса вот уже как месяц с видом удивления обсуждает проект **Games for Windows**, обвиняя во всем как раз новый Flight Simulator. На вид, в первую очередь, ставится полная неспособность выдавать приемлемое количество кадров в секунду. Смешные в своем желании указать **Microsoft** побольнее (как будто она это почувствует), авторы заявляют, что такая стандартизация нам не нужна. Так вот, слышим сообщать, что Flight Simulator X хоть и со скрипом, но работает на рекомендуемой конфигурации и, более того, является чуть ли не единственным на сегодня гражданским авиасимулятором.

Следом за десятой частью Flight Simulator идет **Pro Evolution Soccer 6** — японская замена серии FIFA. Шестая часть выглядит довольно непристойно, зато играется так, что **Electronic Arts** и не снилось. Вместе с ним хотелось бы обратить внимание на несколько выдающихся спортивных проектов, которые по озвученным выше причинам не удостоены должного объема. Во-первых, это **FIFA Manager** — первый в мире футбольный менеджер с трехмерной трансляцией матчей. Во-вторых, **David Douillet Judo** — симулятор любимого вида спорта Владимира Путина оказалось на удивление жизнеспособным.

Ну и, конечно, крупные блокбастеры, которых все ждали. **Medieval 2: Total War** оказалось именно тем, чем ожидалось — колоссальной исторической постановкой, которая периодически заставляет забыть, как тебя зовут. **Splinter Cell: Double Agent** — это тот же самый «Сплиттер Целл», в который все еще интересно играть. Кроме того, «Вторая мировая», амбициозный «1С»-долгострой, наконец, вышла и мы осторожно рекомендуем обратить на нее внимание. Тут важно понимать, что если вы вдруг ждете **Company of Heroes** по-русски, то это и «В тулы спара 2», а «Вторая Мировая» — это свирепейший хадорр для сильных умом и духом.

И, по традиции, две небольших рекомендации месяца, которые вы легко можете про-



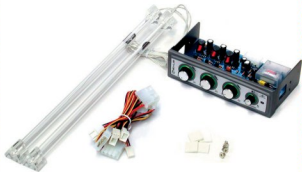
пустить под натиском крупных игроков. Во-первых, **Bionicle Heroes** от авторов **LEGO Star Wars** оказалась совершенно стробоскопическим экшеном, от которого уже через пять минут укачивает и рябит в глазах. Тем не менее, это, наверное, самое непризвительное развлечение ноября. И, конечно, **Roboblitz** — первая, на минуточку, PC-игра, использующая технологию **Unreal 3**. Приятно видеть, как многомиллионный движок функционирует в маленькой, уютной, приятной и совершенно необязательной игре.

Пока вы придирчиво выбираете себе развлечение на месяц, мы находим на третий, последний предновогодний выраз. На момент написания этих строк уже вышло как минимум пять игр, которые мы будем обстоительно препарировать в следующем номере. Готовьтесь.

Олег Ставицкий, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



COMMODO.RU
МОДИНГ ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН

Победителю январьского «Тотализатора» достанется интересный приз — контрольная панель вентиляторов и ламп **Vantec Nexus NXP-301 5.25**. Настоящие моддеры непременно оценят ее преимущества в создании нестандартного дизайна компьютера, а все, кто равнодушен к моддингу, просто получат шикарную возможность контролировать уровень шума вентиляторов прямо с лицевой панели.

Благодарим интернет-магазин моддинга **COMMODO.ru** (www.commod.ru) за предоставленный приз!

Победитель ноябрьского тотализатора

Как и было обещано, счастливый победитель получил от нас шикарный MP3/MP4-плеер **E-Drive F1-1024 (YDF1-1)**, оснащенный 1 Гб флэш-памяти, цветным (65 тыс. цветов) 1,8-дюймовым OLED-дисплеем и FM-плеером от компании «ПАРИТИ» (www.parity.ru). Поздравляем **Александра Кашкина** из города Железнодорожный!

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятёрки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 24 ноября по 22 декабря.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. *The Elder Gothic 5: Fallout*
2. *Age of Empires: Galactic Civilizations*
3. *Desperados 3: Hitman's Revenge*
4. *У. Ж. О. С.*
5. *Heroes of Black and White 3*

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победителя тотализатора определяет методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваша прогнозируемая пятёрка лидеров хит-парада будущего месяца транслируется по адресу totalizator@igromania.ru пометкой «Игровое тотализатор: декабрь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили приз, укажите адрес и ФИО того человека, который должен получить приз за вас. Кроме того, вы можете отправить ответные письма по почте S.M.S. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1123 с помощью Wap! (т.е. в течение SMS вы должны ввести слово Wap! и только после, через пробел, ввести свои слова). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. Прием заявок закончится 22 декабря, но откладывать!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не оступитесь с выбором новой игры.



Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2006

Образцово-показательный аддон к лучшей стратегии прошлого года. Рейс ограничен прикрутил к своему колесу тактическую стратегию и чуть ли не самым беспощадные сватки в истории жанра.

Сценарий * DICE * THQ * Sega

The Ship



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Сетевой экшен, который станет убеждением для всех интеллигентов. Представьте сами: корабль, полный людей с высшим образованием, — и каждому надо кого-то убить. Завершает ведь, не правда ли?

Акцион * Atari/THQ * Valve Software

Prey



Рейтинг
“Мэню”
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№9/2006

Игра-вечность, разработку которой начали в эпоху первых 3D-ускорителей и Quake 2, а закончили в эпоху первых физических ускорителей и Quake 4. Игрой для подробного догоспора, но очень впечатляющей — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных суперпокодов.

Акцион * Human Head Studios * 2K Games * THQ

FiatOut 2



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2006

Идеальная игра для разочаровавшегося в московских пробках автомобилиста. Достали все эти там чиники-подзащитники на тыльничных автоведах? Добро пожаловать во FiatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причём без последующего визита к автосинектору.

Аварийная * Empire Interactive * Dolphin Software * Sega

Half-Life 2: Episode One



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Акцион * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Sega

Hitman: Blood Money



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Добро пожаловать на начало нового сезона идеальных убийств! В Hitman: Blood Money вы сможете выложить заказ в сто раз красивее и изощреннее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Акцион * IO Interactive * Eidos Interactive * Vivendi Duce

Titan Quest



Рейтинг
“Мэню”
9,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№7/2006

Diablo-киллер наконец-то вышел в народ. Titan Quest вооружен роскошной графикой, близким к идеалу геймплеем и сюжетом, замешанным на античных мифах. Берегитесь — попасть в его плен на долгие недели рискует каждый!

Dark Messiah of Might and Magic

Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочных ушей.

Акцион / ролевая игра * Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№6/2005

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Классическая стратегия * Ubisoft Interactive * Ubisoft

Gothic 3



Рейтинг
“Мэню”
8,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№12/2006

Студенческая, не работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Ролевая игра * Piranha Bytes * GIGAWATT Productions * GIG / Pegasus-M

Neverwinter Nights 2



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2006

Колоссальных размеров ролевое приключение, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — визуальный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра * Bethesda Entertainment * Atari * Avana

Fahrenheit



Рейтинг
“Мэню”
9,0

Полная рецензия
в «Игромании»
№11/2005

Игра, которая изменит вашу жизнь на добрый десяток часов. Вы совершите убийство, проведете полицейское расследование, столкнетесь с непонятными мистическими событиями, сласете мир и при этом ни на минуту не отойдете от компьютера!

Исследовательское кино/экшен * Quantic Dream * Atari * Avana

«Первая мировая война вырвала из капитализма только одну страну, Вторая – принесла освобождение целому социалистическому лагерю, а Третья установит окончательную победу пролетариата во всем мире»

– И.В.Сталин



Лето. Пора отпусков.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом games (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

При отправке SMS желательно также оставлять адрес электронной почты (если есть), по которому с вами можно связаться.

Среди разработчиков есть геи и женщины с модельной внешностью?



Клайв Баркер. Жуткава-то выглядит, да?

Игровая индустрия представляет собой одну большую неполиткорректность. Подавляющее большинство разработчиков — женатые белые мужчины в возрасте 25—35 лет. Геи, негры, женщины в общей массе исчезающе мало. Единственный более-менее известный гомосексуалист в их среде — писатель Клайв Баркер, прикоснувшийся рукой к *Clive Barker's Undying* (2001) и *Clive Barker's Jericho* (2007). Когда разрабатывался *Clive Barker's Undying*, он заявил художникам примерно следующее: «Сделайте главного героя таким, чтобы я захотел с ним переспать!» (за точность цитаты не ручаюсь, но общий смысл был именно такой).



Джиллиан Боннер, большая модель и создательница игры *Riana Rouge*.

Теперь о женщинах. Как я уже говорил, среди разработчиков их довольно мало (10—12%), а уж с модельной внешностью вообще единицы. Вот так вот сходо вспоминается лишь Джиллиан Боннер, о которой мы писали в сентябрьском номере (рубрика *Special*, статья *Sexy Beach*). Она умудряется совмещать несомненно: имея в активе титул «Miss Playboy» (апрель 1996 года), Джиллиан при этом является компьютерным гиком и владелицей компании *Black Dragon*, вышедшей в 1997 году скандальную игру *Riana Rouge*. Боннер собственноручно сделала чуть ли не половину игры: снялась в главной роли (там было живое видео), отвечала за дизайн уровней, совмещала должности арт-директора и исполнительного продюсера. Сейчас *Black Dragon* к играм отношения уже не имеет, сосредоточившись на рекламе, производстве и продюсировании музыкальных клипов, ТВ-контента, организации концертов. Самой Джиллиан в 2006 году исполнилось уже 40 лет, но она по-прежнему смотрится молодцом.

Нельзя не упомянуть и о Джейд Раймонд, продюсере *Assassin's Creed*. Внешность у нее



Джейд Раймонд, продюсер *Assassin's Creed* и самая обсуждаемая женщина-разработчик в данный момент.

не то чтобы модельная (женщина как женщина), но в интернете ее обсуждают едва ли не больше, чем, собственно, *Assassin's Creed*. Джейд родом из Монреалья (Канада), там же она и училась. После окончания учебы Джейд некоторое время работала в онлайн-отделении *Sony*, потом ушла в *Electronic Arts* (продюсировала *The Sims Online*), а несколько лет назад переехала в *Ubisoft Montreal*. Таким образом, после семи лет жизни в Нью-Йорке и Сан-Франциско она вернулась в свой родной город.

Вполне возможно, что продюсером столь крупного проекта, как *Assassin's Creed*, Джейд удалось стать именно по причине своей гендерной принадлежности: если бы продюсером был мужик, его бы никто так не обсуждал.

Двае моих друзей после поездки в Китай (я живу в Хабаровске) утверждали, что видели PlayStation 4 — с потрясающей графикой и четырьмя размерами для геймпадов. Об этом они рассказывали еще в 2004 году. Как такое возможно?



Фейковый дизайн PlayStation 3, созданный в то время, когда облик приставки был еще никому не известен.

PlayStation 4, конечно, уже разрабатывается, но как она будет выглядеть, не знает никто, включая высший генералитет *Sony*. Так что либо у ваших друзей слишком бурная фантазия (даже PS3 впервые показали только в прошлом году), либо они видели подделку с логотипом PS4. В Китае это нормальное явление, там уже пушкельки делают NES (Dendy) в корпусе PS One.

Объясните мне такую вещь: как и в какой части *Metal Gear Solid* Снейк потерял глаз? В первом (*Sons of Liberty*) тоже был, третья часть (*Snake Eater*) вообще привлек, а в четвертой части (*Guns of the Patriots*) глаза уже нет.

Начать надо с того, что Снейк был далеко не один. Родоначалником династии был



Naked Snake (Биг Босс)



Солид Снейк, клон Биг Босса

Naked Snake (это его впоследствии будут называть Биг Боссом), главный герой *MGS 3*. В первой и во второй частях мы играли за его клон — Солида Снейка. Кто из них будет фигурировать в *MGS 4*, до сих пор не ясно, но есть подозрение, что оба.

Правый глаз отсутствует у оригинального Снейка, его он потерял в третьей части стараниями Оцелота. Дедушка же из четвертой части носит *Solid Eye System* на левом глазу, то есть оригинальным Снейком он был никак не может. Или может — Кодзима способен удивить что угодно.

В MGS 2 и в MGS 3 несколько раз упоминается некое *La-Li-Lu-Le-Lo*. Кто это или что это?



Те самые Патриоты.

Это кодовое обозначение группировки Патриотов (также известны как *The Wiseman's Committee*). Патриоты — та самая сила, которая реально управляет США, их предшественниками было американское «подразделение» Философов (о них шла речь в третьей части). Агентом Патриотов является, в частности, Револьвер Оцелот. Если помните, в *MGS 3* был даже момент, где Снейк (оригинальный, из ДНК которого потом понаделали клонов) называл Евя паролем: «Who are the Patriots?». Отзывом было «La-Li-Lu-Le-Lo», но Евя этого не знала (за что знал Оцелот, он же — Адам).

Lost Planet: Extreme Condition портируют на PC?

Да, портируют. Никакого официального анонса на этот счет пока не было, но в частных беседах люди из *Sarcop* говорят об этом как о свершившемся факте. Портированием занимается сама *Sarcop*, издавать игру



Lost Planet: Extreme Condition

в Европе будет, скорее всего, Ubisoft. На счет даты выхода определенности пока нет, но в любом случае это будет уже после релиза на Xbox 360, который состоится в январе.

Lost Planet, если кто не знает, это новый экшен, разрабатывавшийся сначала исключительно для Xbox 360. Действие игры происходит на некой замерзшей планете; чтобы выжить, главному герою нужно постоянно двигаться — иначе замерзнешь. На словах это звучит интригующе, но есть сильное опасение, что может повториться история с Dead Rising (еще один эксклюзив для Xbox 360). То есть сама игра наверняка окажется очень хорошей, но такое вот ограничение делает изрядно действовать на нервы. В пользу этого говорит и то, что разработкой обеих игр руководил один и тот же человек — Кейджи Инафуне, создатель сериалов Onimusha и Mega Man.

В любом случае, если у вас есть Xbox 360 и высокоскоростной доступ в интернет, вы можете сами ознакомиться с демоверсией Lost Planet — она уже давно есть на Xbox Live Marketplace.

Почему ни в одной из игр серии Need for Speed нет Ferrari?



Ну, здравствуйте, приехали. В играх серии Need for Speed отродясь были только дорожные машины (Ferrari, Lamborghini, Jaguar, Aston Martin). Исключением являются лишь Need for Speed: Porsche Unleashed (2000), посвященная «Поршам», и Need for Speed Underground 1-2 (2003—2004), где от спорткаров и суперкаров отказались в пользу народных марок — Nissan Skyline, Subaru Impreza, Toyota Supra, Volkswagen Golf GTI и иже с ними. Но долго это не продлилось — уже в Need for Speed: Most Wanted разработчики одумались и частично вернули дорожные машины (BMW M3 GTR, Lamborghini Gallardo, Lamborghini Murcielago). То же самое касается и Need for Speed: Carbon. Ferrari там по-прежнему нет, но это ненадолго.

Сколько лет было Гордону Фримену, когда он работал в Black Mesa?

27 лет. В самом начале первого Half-Life, когда едешь в кабине поезда, на экране одна за другой появляются надписи. Сначала



Гордон Фримен

название игры, затем «Исследовательский центр Black Mesa, Нью-Мексико», а потом перечисляются чины и регалии нашего героя: «Субъект: Гордон Фримен. Мужчина, 27 лет. Образование: Ph.D. (доктор философии; в нашей системе образования эта степень соответствует кандидату наук. — Прим. ред.), Массачусетский технологический университет, теоретическая физика». Далее указывается место работы, подотчетность и все остальное.

Как зовут певицу, исполнившую вокальные партии для саундтреков Silent Hill 3 и Silent Hill 4: The Room? В одних источниках написано Мелисса Уильямсон, а в других — Мэри Элизабет Макглин.



Мэри Элизабет Макглин в интервью. Ее живые фотографии мы показывать лучше не будем, чтобы не расстроить вас. — Ace

Мелисса Уильямсон — это псевдоним Мэри Элизабет Макглин (ее второй псевдоним — Анна Тон). Помимо серии Silent Hill, она зазвучала на озвучке таких игр, как Front Mission 4 (PS2, 2003), Ace

Combat 5: The Unsung War (PS2, 2004), EverQuest 2: Kingdom of Sky (PC, 2006), Ace Combat Zero: The Belkan War (PS2, 2006), Devil May Cry 3 (PS2, 2005; PC, 2006), Death by Degrees (PS2, 2005), Spy Hunter: Nowhere to Run (PS2, Xbox, 2006) и многих других.

Есть игры от первого лица, есть от третьего. А бывают ли игры от второго лица?



Gears of War (Xbox 360)

Пару лет назад такой вопрос стал бы поводом для шутки, но сейчас шутить уже как бы и не над чем. Сам по себе термин «second-person», конечно, очень условный, но к таким играм, как Gears of War (Xbox 360) и Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (в версии для Xbox 360), он действительно применим. То есть на своего персонажа ты вроде как смотришь со стороны, но камера на этот момент ведет себя предельно активно: ныряет к земле вместе с героем, трясется при взрывах. А придумал этот термин Клифф «КлиффиБи» Блекжински, главный дизайнер Gears of War.

Можно ли легально скачивать полные версии игр из интернета? И если да, то где?



Влажин-сервис EA Link.

Если интересуют полные версии совсем новых или относительно новых игр (потому что старые игры, которые уже не поддерживаются издателями, разбросаны по всей Сети, главным образом на фанатских сайтах), то вам прямая дорога на сервисы онлайн-дистрибуции вроде Direct2Drive.com, Steam (www.steampowered.com), EA Link (www.ea.com/ealink; прежде название — EA Downloader). Есть еще GameTap.com, но он доступен только жителям США и Канады.

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Рубрика «Горячая линия: игры» принимает вопросы не только по электронной и обычной почте, но и по SMS. Свои сообщения

шлите на номер 1121 с префиксом games (в начале сообщения вы должны ввести слово games и только потом, через пробел, вводить сам вопрос — иначе ваша SMS до нас просто не дойдет). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:

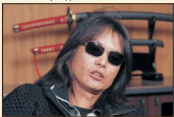
- 1) Ответы на вопросы даются только на страницах журнала;
- 2) Используйте SMS только для отправки коротких вопросов. Если используете латиницу, размер сообщения не должен превышать 158 символов; если кириллицу — но более 70 символов.
- 3) Не надо присылать один и те же вопросы по несколько раз;
- 4) Не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики (где найти коды для игры X, что делать, если игра Y зависает или выдает ошибку, как установить мод Z etc.);
- 5) SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

Кто из разработчиков любит заглядывать за воротник?



Фотография с E3-вечеринки NVIDIA в 2003 году (дальняя на фото — известная порнозвезда Калатина). У разработчиков игр такой экстрим бывает нечасто, но выплывает они тоже любят.

Да много кто. Любая кружная пати, на которую съезжаются разработчики стран СНГ, обычно превращается в такой отжиг, что хоть святых выноси. На Западе, несмотря на расхожее мнение об умеренности тамошнего населения, погулять тоже любят. Во время недавней поездки на X06 в Испанию наш корреспондент был на закрытой вечеринке, где усилили почти все материалы (к сожалению, фотографировать там было запрещено). На следующий день этой героине грустно пил минералку и извинялся за то, что вынужден показывать скриншоты, только что взятые им самим с официального сайта его собственной игры (!).



Томонобу Итагаки

Есть еще такой дядька, как Томонобу Итагаки, глава команды Team Ninja (подразделение японской Tecmo) и «отец» сериала *Dead or Alive*. Вот он, по слухам, выпивает даже на рабочем месте, да и вообще ведет себя совсем не как типичный японец. На людях он появляется только в темных очках, без всякого стеснения материт серию Tekken, а недавно бывшая сотрудница даже подала против него иск, обвиняя в сексуальных домогательствах.

После недавнего посещения «ИгроМира» (проехал ради выставки 1000 км!) у меня возник вопрос: почему в последние годы в Россию так часто стали приезжать западные разработчики? В 2004 году на КРИ были Том Холл и Джон Ромеро, в 2005-м — Джош Соьер и Левеллорд, в 2006-м — Бенуа Сокаль и Кевин Бахус. Один раз приехал Американ МакГи, да и команда Postal была в России уже дважды (во второй раз — на «ИгроМире»). Они едут сюда потому, что на родине никому не интересны, или потому, что им интересна Россия как новый рынок? А вот японцы Россию вообще избегают (я имею в виду прежде всего Хидео Кодзиму).



Дальневосточный как слон Американ МакГи на Красной площади (2005).

Все перечисленные люди, кроме Хидео Кодзими, это действительно звезды второй и третьей величины, на родине они мало кому нужны. Том Холл и Джон Ромеро давно вышли в тираж, в России же их встречали как суперзвезд. Кроме того, им обоим, также как и Джошу Союеру, Левеллорду, Американу МакГи и команде Postal, была искренне интересна Россия — и уж тем более российская игровая выставка. МакГи так и вообще был в восторге, особенно после покупки буденовки и посещения обшарпанной тошнотки «Пирог». Кевин Бахус, судя по всему, приехал лишь по просьбе Nival. Что же касается Бенуа Сокаля, который на поверку оказался скучным французским дедом, то он, похоже, даже не подозревал, что в России делают игры и есть хоть какая-то цивилизация.

Кроме того, западные разработчики и издатели не могут не понимать, что страны СНГ (не только Россия, а именно СНГ — ведь нас всех объединяет общее языковое и культурное пространство) в перспективе могут стать одним из самых больших игровых рынков. А Кодзима в Россию рано или поздно приедет, об этом не переживайте.

Как известно, политиков хлебом не корми, дай только на игры наехать. А есть обратные примеры, когда правительство, наоборот, поощряло разработчиков?

Да, есть. Правительство Франции вот уже несколько лет выделяет значительные средства на поддержку отечественного геймдева, а высшее руководство страны регулярно посещает офисы французских игровых компаний. Когда возникла угроза поглощения Ubisoft со стороны Electronic Arts, правительство немедленно дало понять, что примет все необходимые меры, чтобы избежать этого. Ну а совсем недавно, в ноябре,



8 декабря 2005 года. Премьер-министр Франции Доминик де Вильевен в минералском (на французском Монпелье, а не в канадском) эфире Ubisoft.

министр культуры Франции выступил с предложением приписать компьютерные и видеоигры к объектам искусства, что, помимо всего прочего, даст разработчикам 20-процентную скидку с налогов. В общем, если бы не усилия французского правительства, Ubisoft вряд ли бы стала крупнейшим европейским издателем, а хронически убыточная Atari давно бы канула в Лету.

Вместе с тем стоит особенно идеализировать французское правительство. Такая поддержка наверняка объясняется не только и может быть, даже не столько заботой о местном геймдеве, сколько усиливает лоббистов от игровых компаний (прежде всего Ubisoft).

Какие геймертаги используют Питер Мур и Джей Аллард в Xbox Live?



Питер -Scouser02- Мур

Питер Мур, если кто не знает, руководит развлекательным подразделением Microsoft, то есть именно он отвечает за проекты Xbox 360 и Games for Windows. А геймертаг у него Scouser02. У Джей Алларда (вице-прези-

Правила написания писем в

«Горячую линию»: игры»



Если вопрос, заданный в письме, покажется нам интересным, мы ответим на него на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы не можем — их слишком много.

В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как установить моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристые места в игре и так далее.

Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.

дент того же подразделения) — **Hiro Protagonist**. Если у вас есть Xbox 360, то при определенном везении вы можете набиться к ним в друзья, поиграть вместе или потратить за жизнь. Шансов на это, конечно, очень мало (к ним, должно быть, каждый день ломается десятки и сотни желающих), но сам факт!..

Любопытно, что Питер Мур, судя по всему, играет немного — по состоянию на середину ноября у него было всего 295 очков. У Алларда — целых 14610 очков.

А вот еще геймертат Ларри Гриба, главного по Xbox Live, — **Major Nelson** (5152 очко).

Какая российская игра добилась наибольшей популярности?



Самое первое издание тетриса (1985).

Вы будете смеяться, но это тетрис. Если верить «Википедии», он стоит на втором месте в списке самых продаваемых игр — 30,26 млн копий против 40,24 млн у Super Mario Bros. Но это продажи одной лишь только версии для Game Boy. Если же посчитать версии для других платформ и пиратку (вроде тех электронных китайских игрушек, что были распространены в 90-х), то «Марио» останется далеко позади. То есть, по сути, ничего популярнее тетриса не было придумано до сих пор.

Кстати, в 2004 году телеканал BBC снял документальный фильм Tetris — From Russia with Love, где рассказывалось о том, как создавалась игра и какая борьба потом шла за нее между западными компаниями. Посмотреть фильм можно по адресу <http://video.google.com/vedisplay?docid=4662636869909322164> (чтобы не набирать такой длинный линк, можно просто зайти на <http://video.google.com> и набрать в строке поиска слово «tetris»).

Много раз слышал в телепередачах музыку из игр, например, из Painkiller и Half-Life 2. Не является ли это нарушением авторских прав?



Танели Вакэа, тот самый злодей, что превратил композицию Сяйридова в заглавную тему Metal Gear Solid.

Взять хотя бы историю с главной музыкаль-

ной темой сериала Metal Gear Solid: она практически подчистую списана с композиции «Тройка» за авторством Георгия Сяйридова, но разобраться, было ли это сделано преднамеренно или случайно, теперь уже вряд ли возможно.

На какие шиши живет компания-разработчик, если она несколько лет подряд ничего не выпускает?



он и вовсе не может — что дадут, то дадут.

Если это независимая студия, то она живет либо на деньги, полученные от предыдущих проектов, либо на средства издателя. Если же разработчик является подразделением издателя, то распорядиться деньгами он и вовсе не может — что дадут, то дадут.

Есть ли у разработчиков жены? И как они относятся к работе своих мужей?



Ну, если принять во внимание, что разработчики тоже живые люди, то, очевидно, и жены у них есть. А к играм они относятся по-разному, но по большей части терпимо. Например, Тодд Говард, исполнительный продюсер TES 4: Oblivion,

рассказывал как-то, что, когда он играет на приставке, его жена, играющая между ним и экраном, пригibtается, чтобы не мешать. Учитывайте также, что на Западе женщины и сами много играют, особенно популярны среди них казуальные и онлайн-овые игры.

Скажите, есть (или будет) ли Fable на PSP?



TES 4: Oblivion. На PSP такой картинка мы, конечно, не увидим.

Нет и не будет. Fable издавала Microsoft, зачем ей поддерживать конкурирующую приставку. Но вообще, если хочется поиграть на PSP в какую-нибудь большую RPG, есть смысл дожидаться The Elder Scrolls Travels: Oblivion, которая выйдет в апреле 2007 года.

Существуют ли какие-нибудь стратегии, где игрок выступал бы в роли злодея?

Dungeon Keeper (1997), Dungeon Keeper 2 (1999), Evil Genius (2004). В



Dungeon Keeper 2

Dungeon Keeper задачей игрока было обустройство собственного подземелья и отражение атак добропорядочных героев. В Evil Genius игрок выступал в роли эдакого доктора Зло образца 60-х гг., окопавшегося на тропическом острове и строящего оттуда козни всему миру.

Можно еще вспомнить Black & White, но там можно быть не только злым, но и добрым.

В какие игры играет Владимир Владимирович Путин?



Президенты адекватных держав, должно быть, странно жалуют, что сыграть в настоящий Defcon им, скорее всего, не суждено никогда.

У всех президентов одна и та же забава — глобальная стратегия, объединяющая в себе черты Civilization, Capitalism и Diplomacy, а в случае войны — еще и Defcon.

Вы спрашиваете — мы награждаем



С некоторых пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призами авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. На этот раз призы **Guild Wars**:

Nightfall от компании «Бука» доставают авторам следующие вопросы: есть ли среди разработчиков гей и женщины с поддельной внешностью и кто из разработчиков любит заклеивать за воротник. За вопросы типа «Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?» мы призом точно не дадим, так что не ленитесь.

Если вы попали в число победителей, звоните (номер редакции см. в начале журнала) или пишите (winner@igromania.ru) нам, сообщайте номер телефона, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договоритесь о доставке приза.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Пять лет назад FM-станции крутили одноязычные диски Мартина. Гоша Куденко в финале «Антигиллера» улетал отключившись на Кубу, самым модным напитком считался текила, а самым модным континентом — Латинская Америка. Тут-то и подоспело первое дополнение к **Tropico** — див-

Tropico: Paradise Island

ной экономической стратегии с элементами политстратегии.

1960-е, Холодная война, крошечный остров где-то в Карибском бассейне, мраморный дворец сампровозглашенного латинского короля. Ну и — свобода, свобода, свобода! Игрок в роли эль президента, бога и дьявола в одном доломном толстоцеком лице обустривал остров без оглядки на мораль. Закладывал банановые плантации и отели для глухих американских туристов. Мариновал в

торемых застенках местных жителей. Выгораживал стройплощадки под советские военные базы и, морща лоб, выбирал: демократия или все-таки коммунизм? Его партнерами были Че Гевара, Кастро и Пиночет, врагами — все жандо до острова империи... И конечно, собственный авторитаризм: в любой момент население могло взбунтоваться и выслать эль президента на лодке — побитого, нищего, в одних портах.

Но до этой скорой минуты

ДАТА ВЫХОДА:	2002 год
ЖАНР:	Экономическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Gathering of Developers / BreakAway Games

мы были вполне счастливы. Вокруг бирюзовый океан и зеленые пальмы. В колонках — крики популгав, бормотание популогодных жителей, вклявляющих на плантациях за \$10 в месяц, и треньканье латинских балалаек. Сегодня к **Tropico** лучше и не примериваться: по новым трехмерным стандартам, выглядит она сиротки. Да и политическая игра некорректна: как это возможно вообще, чтобы власть, текила — и без ООН?

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Эффективной боевой единицей в 90-е считался бригад. О неважно, о чем шел разговор: о крушении париков в Южном Бутово или о новой компьютерной игре. Так вот, самой успешной

X-COM: Apocalypse

ОПГ того десятилетия стал X-COM, отряд с собственным НИИ, оружием, мастерскими и психотерапевтами. У этой бригады были бескрайние возможности (X-COM мог открыть представительство даже на Звересте) и миллионы обороты. У нее была историческая перспектива: бригада годами спускала планету от инопланетных агрессоров. У нее, наконец, были поклонники. Все мы.

Увы, но к третьей части X-COM ее придумчики братья Голлоп не

репланировали концепцию серии. Вместо целой планеты Земля бригада начала опекал маленький городок с кухонным названием Мега-Примус. Отстегивая бойцам стали не нации, а отдельные корпорации. Из космоса посылались не яйцеголовые марсиане, а какие-то глупые утки... Умелцы, поковырявшись в программном коде X-COM: Apocalypse, обнаружили массу незавершенных идей. Похоже, что Голлопы конструировали эпическую стратегию, но, как

ДАТА ВЫХОДА:	1997 год
ЖАНР:	Тактическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microprose / Mythos Games

это часто случается с эпосами, им не хватало денег и дней.

Зато главное Голлопы успели. К традиционно похвальной, такой расудельной игре они прикрутили реальное время: в Apocalypse впервые можно было запрограммировать действия отряда, ткнуть клавишу и плазет, как все завершится. Это Голлопы и губило. Стратегия вышла торопливой и кудей, брата разорились, торговую марку X-COM у них отобрал издатель. Реальное время для X-COM стало началом конца.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Частный детектив Эдвард Карбиби был усапым гражданином приблизительно 1890 года рождения, владельцем безвкусных костюмов, человеком без особых примет (если не учитывать час-

Alone in the Dark

тичный паралич). Оружия Эд не носил, да и вообще выглядел как-то беспомощно: ну как можно назвать детектива в галстук-бабочке и прямых изумрудных штанах?

Тем не менее жарким летом 1927 года Карбиби за \$150 обаялся осмотреть загадочное поместье, завещанное торговце антиквариатом. Последствия этой сделки всем вам знакомы. **Alone in the Dark** стал, во-первых, заворающей целого сериала, а во-вторых, первой игрой жанра sur-

vival horror в истории. Через четыре года выйдет **Resident Evil**. Через десять все решат, что страшилки типа «зомби вьетса злым ужом, а я сусь в углу с ружжом» вообще придумали в Японии. Спустя четырнадцать лет в кинотеатрах покажут одноименный фильм немецкого боксера и типа режиссера Уве Болла, где детектива изобразит Кристиан Слейтер. Но это потом. А пока Карбиби ковыляет по дому, поднимается на чердак и встре-

чает там первое чудидце: в окно лезет некто напоминающий по мере бульдога с щипльком. Sound Blaster в этот момент тревожно пищит. Сердце игрока колотится, как старуха в дверь участкового. Компьютерные пираты пока не знают, как все это называть, и пишут на дискете: «КОШМАР...» Монстр подбирвется ближе, и Карбиби делает шаг назад. Он отчаянно хочет жить. Ведь для него-то все только начинается.

ДАТА ВЫХОДА:	1992 год
ЖАНР:	Простой кошмар
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Interplay / 1-Motion

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Боевой вертолет «Апач» AH-64 BVC США приняли на вооружение в начале 80-х, много лет закупали у компании-производителей (в том числе и небезызвестного «Боинга») по цене \$18 млн за штуку, но впервые применили только в 1989 году в Пана-

Gunship

ме во время большой охоты на генерала Мануэла Нориега. Поэтому можно считать, что первые бои «Апачи» дали именно в компьютерных играх в 1987-м, когда Microprose (тогда еще крошечная малозвестная студия) выпустила симулятор «вертушки» **Gunship**. Для Microprose это был не первый опыт разработки боевых симуляторов — годом ранее она закончила интерактивный макет истребителя F-15. Но **Gunship** был самым удачным:

продажи просто зашкаливали.

Выглядела игра так: две трети экрана — приборная доска с картой, датчиками, циферблатами, последняя треть — это вид через лобовое стекло: сочленения разноцветных квадратов, обозначающих небо (синий цвет), землю (бурая или зеленый) и вероятно го противника. Вертолет мотало по миру («Апач» успевал полетать над Юго-Восточной Азией, Ближним Востоком, Европой), но вообще-то миссии сводились к

одному и тому же: а ну-ка, парень, попробуй взлететь и кому-нибудь засандитуй! Коммерческому успеху **Gunship** способствовала играющая защита от копирования — игрок толком нельзя было перенести с компьютера на компьютер. Обойти защиту сумели только в начале 90-х, но и тогда контрафактная версия была фактически неиграбельна: едва она стартует, его получало звание лейтенанта, как **Gunship** вылетал. Не на миссию — в DOS.

ДАТА ВЫХОДА:	1987 год
ЖАНР:	Симулятор вертолета
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microprose

МЕСЯЦ В ИСТОРИИ

ЯНВАРЬ

5 января 1999 года

В честь десятилетия сериала *SimCity* и накануне релиза третьей части *Maxis* выпускает классическую версию игры на Java, играть в которую можно прямо в браузере.



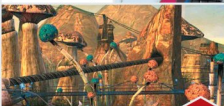
6 января 1996 года

После замораживания в конце декабря 1997 года проекта *Space Quest VII* фанаты сериала объявляют об инициативе под названием *Save Space Quest VIII*. Не помогло: игра не вышла до сих пор.



7 января 2000 года

Тим Шафер покидает *LucasArts*, чтобы через полгода основать собственную студию — *Double Fine Productions*. Пока на ее счету только провальные *Psychonauts*.



11 января 2005 года

Blizzard сообщает, что своих владельцев нашли уже более 600 тысяч копий *World of Warcraft*. На сегодняшний день число подписчиков составляет более семи миллионов человек.



SEGA



8 января 1998 года

Появляются первые слухи о проблемах в *SEGA*. Официальные лица все отрицают, но уже через два дня *SEGA* сокращает 30% персонала, а еще через два дня со своего поста уходит президент компании.

9 января 2003 года

Анонсируется первый онлайновый квест — *Uru: Online Ages Beyond Myst* (последствия название сократят до *Uru: Ages Beyond Myst*). Игра выйдет в ноябре того же года, но уже через полгода все сервера будут отключены.



12 января 1999 года

После успешного эксперимента *id Software* с публикацией исходников *DOOM* их давние друзья из *Raven Software* выпускают исходники *Heretic* и *Hexen*. На их основе потом будет сделано множество модов.



13 января 2005 года

Ubisoft заявляет, что *Myst 5: End of Ages* будет последней игрой сериала. Согласно сюжету, целью игрока станет возрождение цивилизации *D'ni*, погибшей во время страшной катастрофы.

14 января 2000 года

Билл Гейтс покидает пост исполнительного директора *Microsoft*, чтобы сосредоточиться на разработке программного обеспечения и операционных систем.



16 января 2004 года

Закрывается *Legend Entertainment*, создательница таких игр, как *Gateway*, *Eric the Unready*, *Companions of Xanth*, *Wheel of Time* и *Unreal 2: The Awakening*.



23 января 2000 года

Команда *Team17* объявляет, что разработка трехмерных *Worms* в ее планы не входит. А уже через три года после этого мы будем играть в *Worms 3D*.



24 января 2000 года

Сингапурский комитет по цензуре запретил продажу *Half-Life* — якобы из-за чрезмерной жестокости. Несмотря на многочисленные протесты, запрет в итоге так и не был снят.



29 января 2006 года

Под давлением фанатов *Ubisoft* переносит дату выхода стратегии *Heroes of Might and Magic 5* на май месяца. Официальная причина — нежелание выпускать сырой продукт.



30 января 2001 года

Главный дизайнер *Sacrifice* Джоби «Poopsie» Отеро покидает *Shiny*. Причина забавна: Poopsie живет в 80 км от офиса *Shiny*, так что ездить туда ему просто не с руки.



31 января 1999 года

id Software сообщает о передаче прав на издание сиквела *Wolfenstein 3D* фирме *Activision*. Разработка игры поручена студии *Gray Matter*.

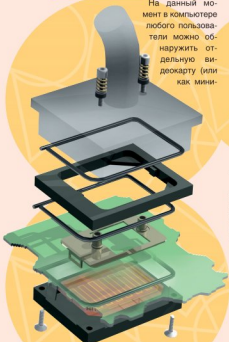
ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Гибридикация AMD

На данный момент в компьютере любого пользователя можно обнаружить отдельную видеокарту (или как мини-



мум встроенную в материнскую плату) и отдельный центральный процессор. Однако в относительно недалеком будущем все может измениться. AMD купила производителя графических чипов ATI, и теперь лучшие умы этого конгломерата трудятся над созданием гибрида центрального процессора и видеоадаптера. Проект известен под кодовым названием **Fusion** («Слияние»).

Первая версия Fusion появится где-то между 2008 и 2009 гг. Графический чип и процессор в нем будут размещены на одном кристалле. Да, полной интеграции устройств не произойдет — видео-чип будет пользоваться собственным буфером, а процессор оснастит кэш-памятью. Данные между ними будут передаваться по шине **HyperTransport**. Следовательно, оба смогут использовать оперативную память в своих нуждах. На данный момент неизвестно, будет ли графическое ядро оснащаться собственной памятью.

Fusion изначально разрабатывается как идеальное устройство для офисных компьютеров — здесь не нужна высокая скорость обработки графики, тогда как цена имеет решающее значение. А пока AMD продолжит выпуск дискретных видеокарт под брендом ATI.

Верните радио!



Под давлением звукозаписывающих лейблов компания **Creative** была вынуждена заблокировать возможность записи передач с радио в своих плеерах. Ничего не подозревавшие пользователи спокойно обновляли прошивки и получали в «подарок» урезанную функциональность. Ответственность быстро узнала о прощках любителей защиты авторских прав, так что в итоге Creative пришлось пойти на попятную — самая свежая версия прошивки возвращает пользователям плеера **Zen Vision**: M возможность записи радиопередач.

Фантазии LG



У производителей

ЖК-мониторов наступил в некотором роде кризис — технический предел почти достигнут, а смена поколений матриц происходит уже не так часто. Следовательно, покупателя нужно завлекать чем-то другим, например дизайном. Компания **LG** преуспела в этом нелегком деле, представив линейку мониторов **Nelayang**.

Она включает три 19-дюймовых модели, отличающиеся друг от друга формой подставки. Оригинальные глянцевые подставки с красной подсветкой символизируют кушину (**Jar**), кольцо (**Ring**) и затмение (**Eclipse**). Эти декоративные отличия обозначены в названиях моделей: **L1900J**, **L1900R**, **L1900E**.

Технические характеристики мониторов на фоне продукции конкурентов не выделяется — яркость на уровне 300 Кд/м², динамическая контрастность 2000:1 (какое реальное значение величины — неизвестно), время отклика 4 мс (Grey-to-Grey), углы обзора 170/170 градусов.

300 Гбайт на одном диске



Компания **Hitachi Maxell** готовит к выпуску первые голографические диски **Tapestry HDS-300R** емкостью 300 Гб. Для справки: при голографическом методе записи информация наносится не только на поверхность носителя, но и в глубину. Для этого специальный лазер проходит поперек всю поверхность диска и, отражаясь от зеркала, возвращается к приемнику.

Некоторые предприятия уже получили доступ к таким дискам и соответствующим приводам. Каждый 300-гигабайтный диск стоит порядка \$125, тогда как привод обойдется в \$15 000.

AGEIA снижает цену



Интересно, чем

думали в компании **AGEIA**, когда устанавливали на физический ускоритель **PhysX** цену в \$300? Себестоимость каждой отдельно взятой карты явно намного меньше. Нет ничего удивительного, что **PhysX** остается невостребованным, хотя с момента выпуска прошел уже год.

В рамках предновогодней кампании **AGEIA** решила снизить цену на **PhysX**. Более того, отныне в комплекте с **PhysX** будут входить три игры с поддержкой ускорения физики: **City of Villains**, **Bet on Soldier: Blood of Sahara** и **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**.

Партнеры компании, в частности **ASUS** и **BFG**, уже снизили цену на 128-мегабайтную версию ускорителя **PhysX** до \$180-250. Как нам кажется, это не спасет компанию, так как цена все равно остается высокой, а поддержка со стороны разработчиков — незначительной.

Новая инкарнация Pentium

В середине 2007 года **Intel** обещает представить новую линейку двухядерных **Pentium** на микроархитектуре **Core**. Изначально новая серия будет состоять из двух процессоров — **Pentium E2140** (1,6 ГГц) и **Pentium E2160** (1,8



ГГц). Оба оснащены 1 Мб кэш-памяти L2 и поддерживают технологии EM64T, Intel Enhanced SpeedStep (EIST) и XD-bit. Частота шины составит 800 МГц, теплораспределение — не более 65 Вт.

Примерно в то же промежуток времени Intel представит однокорпусную версию Core 2 Duo — E4300. На данный момент точно неизвестно, будет ли процессор носить имя Core 2 Duo. Как минимум это было бы нелогично. По предварительным данным, частота E4300 составит 1,8 ГГц.

Игры разума

AMD продолжает свои маркетинговые игры. После покупки ATI некоторая часть продукции этого производителя подверглась модификации. Они не затронули техническую часть — изменились лишь названия.

Так, переименованы чипы CrossFire Xpress 1600 и CrossFire Xpress 3200 — теперь они называются AMD 480X CrossFire и AMD 580X CrossFire, соответственно.

Выбор имен привязан к названию используемого чипсета — CrossFire Xpress 1600 основан на RD480, а CrossFire Xpress 3200 — на RD580. Здесь логика еще просматривается.

Дальше — хуже: AMD решила переименовать Radeon X1300 в Radeon X1550. Не совсем понятно зачем, но вот маркетинговый отдел точно доволен. Характеристики «старых новых» карт не изменились, но какова ситуация! Теперь многие пользователи будут думать, что Radeon X1550 мощнее, чем Radeon X1300! В свое время ATI славились бесконечными сменами названий своих продуктов, похоже, не все в этом мире меняется...

Вездеходная материнская плата



Компания ASUS первой представила материнскую плату на основе чипсета NVIDIA nForce 680a. В два разъема Socket 1207 будут устанавливаться процессоры AMD Athlon 64 FX. Да-да, мы говорим про материнскую плату под платформу AMD 4x4, еще известную как Quad Father.

ASUS L1M64-SLI WS выглядит удивительно — два процессорных разъема, четыре PCI Express x16, 12 портов SATA II. Каждый из двух процессоров будет использовать собственную оперативную память, для этого на плате есть четыре разъема (маловато будет). Но зачем нужно аж четыре PCI Express x16? Два из них, понятное дело, для технологии SLI, еще один — для Quantum Physics. А четвертый? Вероятно, NVIDIA готовит для нас сюрприз.

Разничная стоимость такой материнской платы может перевалить за \$400.

Перегрев по фазе

Производители оперативной памяти не знают, как еще удивить пользователей. Сначала компания OCZ выпустила активный кулер для ок-



лаждения чипов памяти: простая на вид алюминиевая скоба крепится поверх модулей памяти и обдувает их двумя 60-мм вентиляторами. Эффективно, ничего не скажешь.

Инженерам OCZ показалось этого мало, и они представили еще более интересную вещь — память серии PC2-9200 FlexXLC. Модули облачены в медно-алюминиевый радиатор с двумя зажимами по бокам. К ним можно подключить трубки водной системы охлаждения! Конструкция радиатора должна положительно повлиять на эффективность охлаждения.

История про MSI и четыре ядра



Компания MSI поспешила порадовать своих пользователей тем, что многие их платы будут совместимы с новейшим четырехъядерным процессором Core 2 Extreme QX6700 от Intel. В этот список входят платы на базе чипсетов Intel 975X/P965/G965 Express, а также NVIDIA 650i/680i — 975X Platinum PowerUp Edition, P965 Platinum, P965 Neo2, G965MDH, Q965MDO, P6N Diamond и P6N SLI Platinum.

Беспроводное питание

Похоже, мы с вами находимся на пороге технологической революции: не исключено, что скоро все электронные устройства избавятся от проводов. Американские ученые нашли способ контролируемой передачи энергии по воздуху!

Сам способ передачи энергии по воздуху мы открыли еще Фарaday в 1831 году, но он не позволял предугадать, в каком направлении будет двигаться энергия. Ученым понадобилось почти 200 лет для того, чтобы найти способ. Исследователь Марин Салгачи предлагает окружить поток энергии магнитным полем. После соответствующей настройки энергию смогут получать лишь те устройства, для которых она предназначена. Пока все это теория, но шансы на успех есть.

Даете недорогоге DX10-видеокарты!

NVIDIA стала первой компанией, создавшей графический чип, совместимый с DirectX 10. На данный момент доступны только очень дорогие GeForce 8800 GTS/GTX. В 2007 году стоит ожидать целый поток куда более дешевых чипов, которые также будут полностью поддерживать DirectX 10.

Скорее всего, карты будут использовать унифицированные конвейеры. По заверениям разработчиков, чип G80 отлично масштабируется, так что проблем с выпуском более простых и дешевых карт не возникнет. Ну что же, поживем — увидим.

На диске

Видеокарты

- AGEIA PhysX 6.10.25 — драйвера для физического ускорителя от AGEIA.
- ATI Catalyst 6.11 — драйвера для видеокарт ATI.
- ATI Avivo Video Converter Engine 6.11 — универсальный видеоконвертер для карт серии Radeon X1000.
- ATI Tray Tool 1.2.6.955 — скромная, но практичная утилита для видеокарт от ATI.
- ASUS SmartDoctor 4.93 — настройка и мониторинг видеокарт от ASUS.
- D3DGear 1.71 — показывает FPS в играх и позволяет записывать видеоролики.
- NIBITor 3.1 — редактор BIOS для видеокарт от NVIDIA.
- NVIDIA ForceWare 93.71 — драйвера для видеокарт серии TNT и GeForce от NVIDIA.
- NVIDIA ForceWare 97.02 — драйвера для видеокарт серии GeForce 8 от NVIDIA.

Звуковые карты и кодеки

- Realtek AC'97 3.95 — драйвера для аудиоконтроллеров класса AC'97 от Realtek.
- Realtek HD Audio 1.51 — драйвера для аудиоконтроллеров класса HD Audio от Realtek.
- VIA Vinyl AudioCodec 6.80b — драйвера для аудиоконтроллеров класса AC'97 от VIA.
- VIA HD Audio Codec 1.80b — драйвера для аудиоконтроллеров класса HD Audio от VIA.

Манипуляторы

- Logitech Gaming Software 5.0 — программное обеспечение для манипуляторов Logitech.

Материнские платы

- NVIDIA nTune 5.05.18 — фирменная утилита для мониторинга и разгона материнских чипсетов NVIDIA.

Оптические приводы и жесткие диски

- HD Speed 1.5.2.58 Beta — измерит скоростные показатели жесткого диска, CD/DVD-привода и даже флэппи-дискетов.

Системные утилиты

- ASUS AI Booster 2.03.07 — программа для разгона материнских плат от ASUS.
- ASUS PC Probe 2.1.04.03 — утилита для мониторинга системных плат ASUS.
- ASUS Update 7.07.07 — утилита для обновления BIOS материнских плат от ASUS.
- BGeye 3.0.1.0 — удобная утилита для отображения системной информации о компьютере прямо на рабочем столе.
- Central Brain Identifier 8.2.0.8 Build 1112 RC8 — узкоспециализированная программа для идентификации процессоров AMD.
- CoreTemp 0.94 — мониторинг состояния процессора.
- CPU-Z 1.38 — расскажет всю правду об установленном процессоре, памяти и системной плате.
- CrystalCPUID 4.9.1.317 — универсальный детектор процессоров.
- CrystalMark 0.9.122.317 — альтернативный тестовый парк для измерения производительности ПК.
- HWINFO32 1.71 — мощная программа для диагностики и тестирования ПК.
- PC Wizard 2006 1.071 — еще один универсальный набор для изучения компьютера под микроскопом.
- SiSoftware Sandra 2007.1.11.17 — признанный лидер в своем классе, но по сути все тот же пакет для диагностики ПК и сбора информации о нем.
- SiV 3.18 — компактная программа для быстрой диагностики ПК.



NVIDIA GeForce 8800 GTX



ВЫЖАТЬ МАКСИМУМ!

Руководство по разгону видеокарт

Николай Жогов

Компьютерные комплектующие непрерывно совершенствуются. Мощность процессоров, объем винчестеров, частота оперативной памяти — все эти характеристики постоянно увеличиваются, требуя от нас все новых и новых вложений в виде денежных купюр.

Наибольший темп роста производительности наблюдается в развитии видеокарт, и именно они чаще всего становятся самым слабым звеном стареющих ПК. Можно ли увеличить эффективность работы видеокарты без лишних затрат? Ответ: да! Это возможно благодаря разгону, то есть работе устройства на повышенной частоте для достижения большего быстродействия.

Коммерция повсюду

Прежде чем приступить непосредственно к действиям, стоит понять, почему возможен разгон. По какой причине видеокарту можно заставить работать еще быстрее? Ответов несколько.

Самым важным моментом является процесс производства видеочипов. GPU — это сложное устройство, состоящее из сотен миллионов транзисторов, и определенные отклонения при производстве неизбежны. По этой причине существование двух абсолютно одинаковых графических процессоров практически исключено и, как следствие, скорость работы может различаться.

Следующим пунктом является выборка и маркировка. Тестировать каждый видеочип на быстродействие — дорогое удовольствие, поэтому обычно проверяют лишь часть из них, а на основе результатов делают заключение о быстродействии всей партии, в которой они были произведены. Понятно, что среди видеочипов из «медленной» партии могут оказаться и быстрые экземпляры.

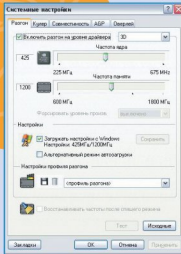
Еще один немаловажный фактор: когда дорогие видеокарты не пользуются ожидаемым спросом, а на более дешевые модели, наоборот, появляются дефицит, зачастую GPU из «быстрой» партии устанавливают на «бюджетные» модели — это экономически оправдано. И на деле получается следующее: видеокарты за \$500 и \$250 могут обладать одинаково быстрыми графическими процессорами, но рабочие частоты у более дешевой карты будут занижены, а конвейеры залоботированы на уровне BIOS (стоит вспомнить Radeon X800 GT0 и некоторые Radeon X1800 GT0). Эти все программные ограничения, так что обойти их можно. Но бывает и по-другому.

Не стоит забывать, что видеокарты изначально рассчитаны на жесткие условия работы, то есть высокую температуру внутри корпуса. Как следствие, чипу задают такую частоту, что-

бы он не перегревался. Если обеспечить более комфортные условия, то результаты разгона могут быть очень существенными, например, удачно поддается разгону GeForce 7900 GS.

С производством памяти дела обстоят таким же образом (с центральными процессорами все аналогично).

До первой крови



RivaTuner: два верхних ползуника — ключ к успешному разгону.

Сам процесс разгона сводится к следующему: необходимо найти такие частоты GPU и памяти, при которых карта работает стабильно и дает наибольший прирост производительности.

Какие программы используются для разгона? Список обширен. Многие производители видеокарт включают в комплект поставки специальный софт для мониторинга и управления видеокартами (например, WinFox от LeadTek), но это скорее исключение, чем правило. Поэтому проще использовать универсальные утилиты. К их числу относятся PowerStrip и RivaTuner. Последние бесплатны и при этом очень функциональны, так что разберем алгоритм разгона именно на ней.

Различают два типа разгона: низкоуровневый и разгон на уровне драйвера. В современных картах используется второй тип, так что на нем и сконцентрируем внимание.

Запускаем RivaTuner. Интерфейс управления разгоном располагается во вкладке «Системные настройки», раздел «Настройка драйвера». Когда мы откроем это окно впервые, необходимо будет поставить галочку напротив надписи «Включить разгон на уровне драйвера». Появится предупреждение, в котором будет рекомендована перезагрузка компьютера. Если вы занимались разгоном ранее и видеокарта работает на нестандартных частотах, то лучше согласиться с предложением, в противном случае смело жмите кнопку «Определение». Запрещать раздельную регулировку 2D/3D-частот не стоит, это довольно полезная вещь. Дело в том, что когда вы, скажем, набираете текст в редакторе, высокие частоты вам не нужны, ну а если включается режим 3D, то драйвер заставляет свою подопечную раскрыть весь потенциал. Именно этот режим мы и будем полировать.

Начнем с частоты памяти (нижний ползунок). Для первого раза стоит увеличить ее процентов на десять от штатной скорости — практически всегда есть такой запас прочности. Затем жмем кнопку «Тест» и, если программа не выдала ошибку, применяем эти свойства. Далее следует долгий и нудный этап — тестирование. Необходимо заставить видеокарту работать на полную мощность на протяжении не менее 15 минут, чтобы температура памяти и воздуха внутри системного блока дошла до своего предела. В это время нужно следить, чтобы на экране не появлялись артефакты, то есть ненормативная обработка графики. Обычно это выражается в виде полос или различных мерцающих пятен.

Для тестирования отлично подходит программа серии 3DMark, с их помощью можно также оценивать текущую производительность системы. Впрочем, можно использовать и обычные игры последнего поколения.

Если никаких неприятностей замечено не было, прибавим к частоте видеопамати еще 10-15 МГц и повторим процедуру. Так происходит до тех пор, пока, наконец, не появятся артефакты. Тогда прекращаем издевательства и запоминаем предыдущую рабочую частоту.

После этого приступаем ко второму этапу — разгону GPU (верхний ползунок). Настоятельно рекомендуем вернуть частоту памяти в исходное положение. Иначе ошибки, выдаваемые памятью, могут быть расценены как проблемы графического процессора. Во вкладке «Кулер», находящейся неподалеку, можно регулировать скорость вращения вентилятора. Если не боитесь шума, выставите максимальное значение. Алгоритм разгона чипа ничем не отличается от предыдущего, но появляется новый

Экстремальный разгон

Какие ассоциации вызывают у вас слова «азот» и «экстремальный тоннинг»? Готове поспорить, первое, о чем вы подумали, — стритрейсинг и Need for Speed. Однако эти слова относятся и к миру компьютеров. Подавляющее большинство людей разгоняют компьютер из чисто практических целей, например, чтобы увеличить fps в любимой игре. Но есть и исключения.

Существует целое сообщество пользователей, для которых разгон стал смыслом жизни. Они готовы тратить огромное количество времени и денег ради одной цели — хотя бы на несколько дней стать обладателем нового рекорда производительности. Поборные рейтинги обычно составляются на основе результатов тестов в 3DMark — существуют специальные сервера статистики, на которые можно отправлять свои результаты.

Методики, используемые энтузиастами, имеют мало общего с обыденностью. Любимые их инструменты — вольтмод (изменение напряжения, подаваемого на отдельные элементы) и жидкий азот (не записки!).

признак, сигнализирующий о чрезмерном разгоне, — фризы. Под этим термином понимаются частые замораживания картинки, порой приводящие к зависанию. Не стоит путать фризы с банальными лагами: если раньше тест проходил без проблем, а сейчас они появились, то перед вами именно фриз. В этом случае записываем выставленную ранее частоту.

Ну и наконец, третий этап. Необходимо совместить разгон ядра и памяти. Выставление максимальных значений, полученных по отдельности, сработает далеко не всегда, ведь в этом случае тепловыделение карты становится выше. Скорее всего, придется понизить частоты. Помните, что главным является стабильность работы видеокарты и системы в целом. Довольствоваться артефактами, зависаниями и вероятностью выхода видеокарты из строя даже ради прироста производительности — сомнительное удовольствие.

Когда подходящие частоты будут найдены, потонните систему в течение нескольких часов. Если ошибки так и не появятся, то разгон можно считать удавшимся. Иначе — понижаем частоты. Да, и не забудьте поставить в RivaTuner загрузку выбранных настроек при старте Windows. Если видеокарта не поддерживает разгон на уровне драйверов, то практически идентичное меню можно найти во вкладке «Низкоуровневые системные настройки».

Не стоит забывать, что максимальные частоты сильно зависят от температуры внутри корпуса. Если система отлично работает при температуре 25 градусов, то это еще не значит, что она справится с нагрузкой в сорокоградусную жару. Снятие крышки с системного блока позволит уменьшить температуру, но лучше этого не делать — неосторожное движение рукоятки может нанести серьезный удар по системе.



Zalman VF-700AICu. Несмотря на почтенный возраст, этот кулер до сих пор популярен.

Повинуясь азарту

Вот мы и достигли той грани, когда выжать лишние мегагерцы без дополнительных затрат невозможно. Многие остаются на этом и по-прежнему будут правы. Тем же, кто хочет продвинуться еще дальше, необходимо готовиться к замене кулера. Но прежде стоит подумать, стоит ли это делать. Для степенно слабых видеокарт прирост будет мизерным — тратить деньги нет смысла. И наоборот, если у вас аргетат класса Hi-end, то замена кулера может даже ухудшить эффективность охлаждения.

На сегодняшний день на рынке систем воздушного охлаждения представлено множество моделей кулеров. Цена за наиболее продвинутые модели достигает \$50. Если говорить о конкурентных моделях, то очень популярен Zalman VF-700 AICu — причина кроется в умеренной цене и высокой эффективности. Также хорошо смотрится серия Accelero от Arctic Cooling. Впрочем, практически у любой компании есть свои удивные модели. Сравнение их эффективности — тема для отдельной статьи.

При покупке особое внимание стоит уделить совместимости данного кулера с вашей видеокартой. Обычно список поддерживаемых моделей указывается на упаковке и на сайте производителя, но и здесь есть свой подвод. Не всегда дизайн платы совпадает с эталонным образцом и в таких случаях могут возникнуть проблемы. Особенно внимательными следует быть владельцам видеокарт с интерфейсом AGP.

При установке часто допускаются одна ошибка — термопасту мажут слишком толстым слоем. Этого делать не надо, так как процесс отвода тепла от чипа в этом случае ухудшается. Конечно, между поверхностью чипа и радиатора не должно быть зазоров, но не более того.

Если следовать инструкции по установке, то



В PowerColor Radeon X1950 Pro Extreme стандартно используется кулер Arctic Cooling Accelero X1. Результат — абсолютная бесшумность и низкая температура.

проблем быть не должно. Помните, что замена охлаждения, вы лишаетесь гарантии.

Продлевать все необходимые операции, можно вновь приступить к разгону. Прирост может быть как минимальным, так и весьма ощутимым. Приятным дополнением является то, что канавственные кулеры, как правило, значительно тише штатных.

Энтузиастам на заметку



Zalman Reserator 1 V2 — комплексная система водного охлаждения для процессора и видеокарты.

Из всего вышесказанного можно заключить, что видеокарты класса Hi-end модернизировать не стоит. На самом деле это не так, но для охлаждения таких монстров используются системы другого уровня и другой ценовой категории. В частности, кулеры на основе модуля Пельтье. Принцип их работы заключается в следующем: в самом кулере расположена специальная пластина, при пропускании тока через которую происходит перенос тепла с одной ее стороны на другую. Главнейший недостаток подобного охлаждения — высокое энергопотребление. Кроме того, сам по себе модуль Пельтье не отводит тепло, а лишь перераспределяет его, так что без вентилятора не обойтись.

Особый интерес представляют водяные системы охлаждения. Главными их особенностями являются громоздкость и низкий уровень шума, а порой и полная бесшумность. Обычно такие системы состоят из резервуара, радиатора, помпы (зачастую в готовых системах эти три компонента соединяют в единое целое) и непосредственно блока водного охлаждения. Обычно их два: один для центрального процессора и один для графического. Таким образом, можно заняться разгоном не только видеокарты, но и центрального процессора. Принцип работы такого охлаждения прост: благодаря помпе жидкость в системе постоянно циркулирует. Нагретая вода уходит за пределы корпуса — в резервуар, где она охлаждается. Просто и эффективно, обойдется такая система примерно в \$200.



Наверное, каждому приходилось слышать в своей жизни истории про стареющие процессоры, протекающее водяное охлаждение и прочие не менее страшные результаты экспериментов. Да, такое бывает. Производители разгон, никто не может гарантировать абсолютную безопасность и стопроцентный результат, но, соблюдая необходимые меры предосторожности, вы добьетесь успеха в этом деле.

Стоит ли воплощать в жизнь полученные знания или лучше оставить все как есть? Единственно верного ответа на этот вопрос не существует. ■

ЭВОЛЮЦИОННЫЙ ДЕРЖИТЕ ШАГ

Тестирование новейших hi-end-видеокарт вообще и GeForce 8800 GTX в частности

Алексей Горбунов и Николай Арсеньев

Последние три месяца 2006 года выдались жаркими. Идущие один за другим релизы интереснейших игр, суматоха вокруг надвигающейся Windows Vista, прорыв Intel — это лишь небольшая часть новостей, волнующих наши умы в преддверии Нового Года. Одной из самых громких сенсаций уходящего года стал графический чип от NVIDIA — G80. Характеристики, результаты тестов и скриншоты из игр с поддержкой DirectX 10 вводили в состояние какого-то радостного шока, а над логотипом калифорнийской компании начинал вырисовываться нимб.

Теперь, когда шумиха поутихла, у нас появилась отличная возможность оценить его мощь и потенциал. Что до конкурента в лице ATI, то последний выжал последние соки из своих нынешних чипов, дабы хоть как-то удержать за NVIDIA.

Мы получили в свое распоряжение мощнейшую систему и самые разные видеокарты класса high-end. В красном углу — платы на чипах RV570 и RV580/580+ от ATI, в зеленом — G71 и G80 от NVIDIA.

Работа на G80 с плюсом?



Стандартный кулер ATI Radeon X1950 XT/XTX стал гораздо тише.

Если немножко разобраться, то станет понятно, что изменения в чипе RV580+ по сравнению с RV580 минимальны. Основные особенности нового Radeon X1950 XTX заключаются в появлении контроллера памяти с поддержкой GDDR4 и увеличении объема кэш-памяти HyperZ (поддержка разрешений до 2560x1600).

Да, главная новость — переход на быструю память GDDR4. Она может работать на частотах 2 ГГц и выше, при этом энергопотребление снижено. Повышение скорости по-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Extreme X6800 (Socket 775, 2,93 ГГц, L2-кэш 4 Мб)
Материнская плата	NVIDIA nForce 680i SLI (NVIDIA nForce 680i SLI, Socket 775, DDR2-1066, PCI-E, PCI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Corsair Twin2X2048-8500 (5.5.5.15) 2x1204 Мбайт
Жесткий диск	2x Western Digital Raptor X WD1500ACFD 150 Гбайт (Serial ATA, 16 Мбайт)
Оптический привод	Plexor PX-750A (IDE)
Блок питания	Tagan TurboJet TG1 100-U95 (1100 Вт)
Драйвера для системных плат	NVIDIA nForce 680i 9.53
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 6.11
	NVIDIA ForceWare 93.71 NVIDIA ForceWare 97.02
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

зволнило повысить пропускную способность: для Radeon X1950 XTX она равна 64 Гб/с. Этот показатель особенно сильно влияет на скорость обработки 3D-сцен при использовании высоких разрешений, а также режимов антиалиаза и анизотропной фильтрации.

Техпроцесс остался прежним — 90 нм. Энергопотребление и тепловыделение чипа остались на том же уровне, зато была доработана эталонная система охлаждения. Она столь же массивна, но при этом стала более тихой и эффективной.

Тоньше, тоньше, еще тоньше

RV570 создавался для видеокарт средней ценовой категории. Ближайшим его родственником является RV580, используемый в Radeon X1900 GT. Нововведения следующие: чип производился по тонкому 80-нм техпроцессу, что позволило снизить тепловыделение карты, и несет в себе Compositing Engine. Процессор отвечает за поддержку технологии CrossFire. До недавнего момента для объединения двух карт ATI требовалась мастер-карта, которая несла на борту этот самый блок, построенный на базе Xilinx Spartan-3. Передача данных от ведомой карты ведущей осуществлялась через специальный интерфейс.

Теперь необходимость в приобретении отдельной мастер-карты отпала. Неудобные CrossFire-объединение плат через DVI-разъемы также осталось в прошлом. Оно реализуется посредством двух гибких шлейфов, которые идут в комплекте с адаптерами, причем на платах установлено по два разъема для соединения.

Скорость обработки изображений должна возрасти, так как передача данных между картами идет напрямую, а промежуточные звенья

в схеме блока совмещения отсутствуют. Поскольку в новой версии CrossFire оба адаптера равнозначны, выбор ведущей карты осуществляется программно и зависит от того, в какой слот материнской платы она установлена. В режиме CrossFire теперь можно работать и играть в разрешении вплоть до 2560x2048@60Гц.

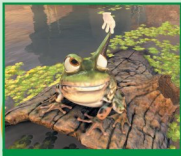
Технически Radeon X1950 Pro мало чем отличается от Radeon X1900 GT. RV570 обладает 36 пиксельными процессорами, имеет по 12 «текстурировочных» и ROP (процессоры растерных операций), объем памяти составляет 256 Мб, частота чипа — 575 МГц, а памяти — 1380 МГц. Стоит отметить, что чип соответствует по возможностям своим старшим собратьям.

NVIDIA: НЕВОЗМОЖНОЕ ВОЗМОЖНО!

Пока ATI совершенствует уже отработанные и прижившиеся технологии, а также осваивает новый техпроцесс на чипах средней ценовой



Новые возможности G80 буквально оживляют виртуальных персонажей.



Технология Quantum Effects позволяет сделать физику в играх еще более реалистичной.

категории, ве фанаты живут в ожидании R600 и с нетерпением ждут нового лидера среди одночиповых решений — NVIDIA. Свою революцию компания уже совершила, а видеокарты с новейшим чипом G80 скоро будут доступны всем. Вот только цена...

Уже сейчас о GeForce 8800 GTX говорят как о новом лидере среди одночиповых решений. Но весь свой потенциал флагман от NVIDIA сможет показать только с выходом Windows Vista, а также ее наиболее интересного для любителей графики и 3D-игр компонента — DirectX 10.

Что нового несет в себе очередная версия API от Microsoft? Во-первых, Shader Model 4.0, которая включает в себя большое количество новых инструкций. Во-вторых, появился новый вид шейдеров — геометрический (geometry shaders). Они позволяют работать с геометрией не на уровне отдельной вершины, как в случае с вершинными шейдерами, а на уровне примитивов. Это означает появление еще более впечатляющих эффектов, в числе которых реалистичные волосы, качественно новый уровень анимации, новые вид водных поверхностей, еще более сложные системы частиц, взаимодействующих друг с другом и с окружением и многое другое.

Также среди особенностей нового API можно выделить сниженную зависимость от центрального процессора, увеличение эффективности работы с текстурами и размерами самих текстур, поддержку новых форматов

тов HDR, вершинное текстурирование. Поточковый вывод дает возможность намного быстрее отослать на повторную обработку данные, уже прошедшие через вершинный или геометрический шейдер.

Немного о доступных вариантах адаптеров и их различиях.

Пока что чип G80 воплощен в адаптерах GeForce 8800 GTS и GeForce 8800 GTX.

Наибольший интерес, конечно же, представляет унифицированная архитектура конвейера. Унифицированные блоки обработки, разработчики графики получают возможность повторно обрабатывать данные, выведенные одним блоком, с помощью другого блока. В ядре G80 128 потоковых процессоров (Streaming Processors) объединены по 8 и работают на частоте 1350 МГц. Они обрабатывают данные и передают их блокам текстурирования. На один функциональный блок в ядре приходится 16 потоковых

процессоров, 4 юнита адресации текстур и 8 юнитов фильтрации текстур. Каждый блок обладает кэш-памятью. Любой из процессоров, в свою очередь, способен динамически переназначаться для обработки вершинных, пиксельных, геометрических или физических операций, обеспечивая плавную загрузку ресурсов GPU и максимальную гибкость. Текстурные блоки, которые обособлены от процессоров, и кэш работают на частоте ядра 575 МГц.

Вследствие того, что традиционная векторная архитектура менее эффективно использует ресурсы (особенно в случае обработки сложных шейдеров), все потоковые процессоры G80 сделали скалярными. Для выполнения векторных вычислений код переводится в скалярный в самом ядре. Все процессоры в совокупности обеспечивают производительность до 520 гигафлоп (миллиардов операций с плавающей запятой в секунду).

3D словарь. Часть первая

- ◆ **Шейдер (Shader)** — программа, которая задает вид поверхности объекта. Позволяет осуществлять трансформацию и освещение вершин, а также обработку пикселей. За последние годы шейдерные программы эволюционировали, кроме пиксельных и вершинных появились новый вид — геометрические.
- ◆ **Пиксельные (Pixel) шейдеры** — программы, выполняемые чипом для каждого пикселя изображения. Они отвечают за различные эффекты и свойства конечных объектов, позволяя реализовать реалистичную воду, волосы и так далее.
- ◆ **Вершинные (Vertex) шейдеры** — программы, которые производят различные операции над вершинами 3D-объектов. Благодаря им в играх появились красиво анимированные деревья и трава, объемный туман, деформируемое окружение.
- ◆ **Геометрические (Geometry) шейдеры** — этот тип программ появился в DirectX 10. Они позволяют динамически создавать и изменять геометрию, чтобы сделать картинку еще более реальной и разгрузить ЦП.
- ◆ **Вершинные и пиксельные процессоры** — это блоки графического чипа, которые отвечают за обработку соответственно вершинных и пиксельных шейдеров. Чем больше блоков, чем выше их частота, тем быстрее будет идти выполнение программ.
- ◆ **Блоки наложения текстур (Texture Mapping Unit, TMU)** — занимаются выборкой и фильтрацией текстур, работая совместно с блоками пиксельных и вершинных шейдеров. Чем больше количество «текстурнок», тем выше производительность видеокарты.
- ◆ **Блоки растровых операций (Raster Operator Unit, ROP)** — эти процессоры отвечают за запись пиксельных данных в память видеокарты. Их количество и скорость являются определяющей характеристикой скорости заполнения.
- ◆ **Ширина шины памяти** — важная характеристика видеокарты. Чем шире шина, тем больше информации она может передать за такт.
- ◆ **Z-buffer** — часть графической памяти видеоадаптера, в которой находится информация о глубине (расстояние от наблюдателя до пикселя) каждого пикселя изображения. При помощи Z-буфера отсекаются невидимые глазу графические элементы (например, расположенные за стеной), что позволяет разгрузить видеоадаптер.

topdevice
www.topdevice.ru

Достоин внимания акустическую систему делает сочетание целого ряда характеристик.

TopDevice - сочетание, близкое к идеалу!

TDE 445 / 5.1

Выходная мощность - 130 Вт
Отношение сигнал/шум - 95 дБ
Разделение каналов - 33 дБ
Полоса пропускания - 20...20000 Гц
FM-тюнер
Пульт ДУ



РЕКЛАМА

Эксклюзивный дистрибьютор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Модель (градусный чип)	ATI Radeon X1950 Pro (RV570)	ATI Radeon X1900 XTX (RV580)	ATI Radeon X1950 XTX (RV580+)	NVIDIA GeForce 7950 GT (G71)	NVIDIA GeForce 7950 GX2 (G71)	NVIDIA GeForce 8800 GTS (G80)	NVIDIA GeForce 8800 GTX (G80)
Технологический процесс	80 нм	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм
Кол-во транзисторов	330 млн	384 млн	384 млн	278 млн	2х278 млн	681 млн	681 млн
Частота чипа	580 МГц	650 МГц	650 МГц	550 МГц	500 МГц	500 МГц (96 SP на частоте 1,32 ГГц)	575 МГц (128 SP на частоте 1,35 ГГц)
Интерфейс памяти	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	2х256 бит	320 бит	384 бит
Тип установленной памяти	GDDR3	GDDR3	GDDR4	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота памяти	1400 МГц	1550 МГц	2000 МГц	1400 МГц	1200 МГц	1600 МГц	1800 МГц
Пропускная способность памяти	44,1 Гб/с	49,6 Гб/с	64 Гб/с	44,8 Гб/с	38,4 Гб/с	64 Гб/с	86,4 Гб/с
Объем установленной памяти	256 Мб	512 Мб	512 Мб	256 Мб	2х512 Мб	640 Мб	784 Мб
Пиксельных процессоров	36	48	48	24	2х24	96 унисфицированных потоковых процессоров	128 унисфицированных потоковых процессоров
Вершинных процессоров	8	8	8	8	2х8	24	32
Текстурных блоков	12	16	16	24	2х24	24	32
Блоки растеризации (ROP)	12	16	16	16	2х16	20	24
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	10 (SM 4.0)	10 (SM 4.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Интерфейс шины	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16	PCI Express x16

Z-буфер претерпел некоторые изменения, сортировка пикселей производится с четырехкратным приростом скорости по сравнению с предшественниками. Немаловажную роль в этом сыграла технология Early-Z.

Чипы GeForce 8800 GTX обладают шестью подразделениями контроллера памяти, каждый из которых имеет 64-битный интерфейс, что в сумме дает 384-битную ширину шины памяти. Поддерживаются стандарты DDR1/2/3, GDDR3 и GDDR4. Видеокарты GeForce 8800 GTX оснащены 768 мегабайтами памяти GDDR3 с тактовой частотой 1800 МГц, что при 384-битной ширине интерфейса дает пропускную способность до 86,4 Гб/с. Однако на этом особенностью нового чипа от NVIDIA не заканчиваются.

Lumenec отвечает за сглаживание (антиалиазинг, AA), анизотропную фильтрацию (AF) и High Dynamic Range (HDR). В G80 появились новые режимы мультисэмплированного антиалиазинга, доступные для видеокарт на одном GPU: 8x, 8xQ, 16x, 16xQ. Режимы реализуются при помощи метода Coverage Sampling AntiAliasing (CSAA), который включает в себя использование как зональных (coverage), так и геометрических сэмплов. Главное отличие CSAA от обычного мультисэмплинга заключается в уменьшении количества смешиваемых сэмплов. Короче говоря, при выставлении величины AA, равной 16x, падение производительности такое же, как при использовании режима 4x.

Изменился подход по отношению к анизотропной фильтрации. Ее качество больше не зависит от угла обзора. Благодаря применению технологии множественного триплингного текстурирования мы получаем высокую четкость и резкость даже на тех объектах, которые расположены под острым углом или уходят в перспективу.

Простец HDR выполняется со 128-битной точностью. Это позволяет добиться невиданной доселе реалистичности эффектов освещения и наложения теней, при этом обеспечивается высокая детализация самых затененных и самых светлых объектов. Кстати, отныне HDR-рендеринг может проходить одновременно с мульти-

сэмплингом — решена проблема чипов 6-ой и 7-ой серии.

Если верить словам NVIDIA, то новый G80 при выполнении задач, связанных с интенсивными потоковыми и векторными вычислениями (с плавающей запятой), по производительности обгоняет процессор Core 2 Duo (частота 2,66 ГГц) минимум в 10 раз. Ответствен за этот разгром новая технология Compute Unified Device Architecture (CUDA) — унифицированная вычислительная архитектура для различных задач. Для разработчиков уже есть специальный SDK, API и компилятор. G80 при соответствующей программной поддержке теперь может быть использован для организации сложных вычислений — математического моделирования, например. Мы же оставим нас на игровом применении технологии Quantum Effects. Она позволяет графическому процессору участвовать в процессе физической модели в компьютерных играх, что ведет к разгрузке CPU и повышению реалистичности игрового окружения. Заметим, что если раньше речь шла об использовании отдельной видеокарты, все мощности которой были бы направлены на расчет физики, то теперь достаточно одной GeForce 8800 GTX/GTX.

Что касается технологии PureVideo HD, то она реализуется посредством встроенного в ядро декодера, поддерживающего форматы H.264, VC-1, WMV/WMV-HD, MPEG-2 HD (PureVideo — для поддержки WMV и MPEG-2). То есть кроме графики и физики G80 берет на свои плечи обработку HD-контента с носителями HD-DVD и Blue-ray. Новые карты совместимы с системой защиты HDCP, позволяющей воспроизводить защищенное HD-видео.

На новых видеокартах NVIDIA компьютерные игры можно будет запускать в разрешении вплоть до 2560х1600, останется только обеспечить широкоформатным дисплеем. Как показали тесты, для комфортной игры в таких разрешениях хватит и одной карты, но в будущем придется, возможно, задуматься и о SLI.

В свете того, что новый чип от ATI пока задерживается, NVIDIA G80 представляется эта-

ким «карифом на час». Не имеющие аналогов по мощности GeForce 8800 остаются королями бала 3D-игр как минимум до 30 января 2007 года — даты выхода R600. А чтобы вы могли убедиться в правильности теоретических доводов, предлагаем вам обратить внимание на тестирование.

Участники забега

Перейдем к описанию участников наших тестов. Мы включили самые современные и самые быстрые модели видеокарт современности, нет разве что только GeForce 8800 GTS. До него мы доберемся как-нибудь в следующий раз.

ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M



ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M обеспечивает высокую скорость в играх, но это уже прошлый век.

ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M перед своими конкурентами на базе Radeon X1900 XTX ничем особенным не выделяется. Полноразмерная плата оснащена большим и шумным кулером, который перерасправляет доступ к соседнему разъему на плат. Такое положение вещей ничуть не удивляет — перед нами все же топ-продукт! Частота ядра 650 МГц, частота памяти — 1,55 ГГц, ее объем — 512 Мб. Как и любая мощная видеокарта, карта требует дополнительного питания. При максимальных нагрузках устройство серьезно нагревается, шум от кулера становится отчетливо слышен.

3D словарь. Часть вторая

- ♦ **Пиксель (Pixel)** — самый маленький графический элемент.
- ♦ **Полигон (Polygon)** — пространственный многоугольник. В компьютерной графике чаще всего используется его простейший вариант — треугольник.
- ♦ **Текстура (Texture)** — двумерное (плоское) изображение определенного формата, которое предназначено для нанесения на полигон. Чем разрешение выше, тем четче и детальней текстура.
- ♦ **Анизотропная фильтрация (Anisotropic Filtering, AF)** — обеспечивает устранение эффекта размытости текстур, повышая их резкость. На данный момент существуют режимы 2x, 4x, 8x и 16x.
- ♦ **Полноэкранный сглаживание (Full Screen Antialiasing, FSAA, AA)** — технология устранения эффекта «лесенки», угловатых краев объектов. Существуют следующие виды антиалиасинга: суперсэмплинг (SuperSampling), мультисэмплинг (MultiSampling) и новый CSAA (Coverage Sampling AntiAliasing). По качеству изображения на первом месте стоит суперсэмплинг, но он ведет к существенному падению производительности. Мультисэмплинг обеспечивает хорошее качество сглаживания при меньших затратах ресурсов. CSAA, пока еще не реализованный в играх, является новой технологией и, по заверениям разработчиков, обеспечивает высокий класс сглаживания при разумном расходе ресурсов видеокарты.
- ♦ **Широкий динамический диапазон (High Dynamic Range, HDR)** — технология, которая позволяет реализовать физически правильное освещение, а также дает возможность имитировать эффект адаптации человеческого зрения (к примеру, выход из темного помещения на яркий солнечный свет).

Как и все модели серии, X1000 может похвастаться комплексом **avivo**, а вот поддержки технологии вершинного текстурирования по-прежнему нет (пожалуй, это единственный недостаток). Зато есть возможность одновременного включения сглаживания и HDR-эффектов — в паре с анизотропной фильтрацией это позволяет сделать изображение особенно реалистичным. Впрочем, с недавних пор это уже не исключительная особенность чипов ATI.

Комплект поставки хорош, в него входят пять игр (**Billy Blade and the Temple of Time**, **Masked Savage**, **Project: Snowblind** и **Peter Jackson's King Kong — The Official Game of the Movie**), набор фирменных утилит, электронная инструкция и софт от **CyberLink** для работы с видео. Кроме этого есть портмоне для дисков и набор кабелей и переходников.

Цена ASUS EAX1900XTX/2DHTV/512M застыла где-то на отметке \$580. Довольно дорого, учитывая, что Radeon X1950 XTX с чуть большей производительностью стоит столько же и обладает куда более тихим кулером.

MSI RX1950XTX-VT2D512E Water Cooled Edition

Отлично, со старыми знакомыми разобрались, теперь обратим взоры на молодое поколение видеокарт, а именно на Radeon X1950 XTX. Компания MSI решила поэкспериментировать и кроме стандартной версии карты представила модель с водяным охлаждением — **RX1950XTX-VT2D512E Water Cooled Edition**. Подобный ход уже использовала **Sapphire** в своей версии **Radeon X1900 XTX**. Система охлаждения у обеих плат разработана компанией **Thermaltake**.



Версия **Radeon X1950 XTX** от **MSI** использует водяную систему охлаждения. Эффективно и тихо.

На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Ты никогда не видел
дикого тигра.
Ну и что?

Зато ты можешь его услышать!

ЖИВОЙ ЗВУК

www.microlab-speaker.ru

microlab Hi-Fi
feel different

Модель microlab Pure1

Конструкция состоит из двух частей — видеокарты и блока с помпой. Последний можно разместить в любом из соседних слотов в компьютере. Чипы памяти охлаждаются радиаторы из алюминия, а графическим процессором занимается водоблок, от которого идут трубки к дополнительной плате с помпой, резервуаром с охлаждающей жидкостью, радиатором и вентилятором. Скорость работы последнего можно менять с помощью переключателя (1700 или 2500 об/мин).

Странно, но видеокарта работает на стандартных частотах ядра и памяти — 650 МГц и 2000 ГГц, соответственно. Помнится, Sapphire немного разогнали плату. В положении Low Noise водяная система обеспечивала достойный уровень охлаждения, на уровне стандартного кулера для Radeon X1950 XTХ, но шума меньше. Удивительно другое: видеокарта с водяным охлаждением от MSI стоит немногим больше стандартной версии — \$585 против \$557 (рекомендованные цены).

Radeon X1950 XTХ не стала революцией, но это великолепная альтернатива Radeon X1900 XTХ, особенно после того как была решена проблема ревущего кулера.

Sapphire Radeon X1950 Pro



Radeon X1950 Pro быстрее Radeon X1900 GT — и все благодаря более шустрой памяти. Еще один козырь — встроенный CrossFire-чип.

Давний партнер ATI, компания Sapphire, всегда оперативно обновляет свой модельный ряд — как только канадцы выкладывают что-то новое, так сразу мы видим логотип Sapphire. Наша ситуация не исключение — Radeon X1950 Pro мы получили именно от этой Sapphire.

Radeon X1950 Pro по сравнению с Radeon X1900 GT смотрится немногим лучше — перешли на более тонкий техпроцесс, построили поддержку CrossFire, обновили дизайн кулера, увеличили скорость памяти с 1200 МГц до 1400 МГц. Собственно, все. В комплекте поставки есть гибкий CrossFire-мост, а не жесткий, как это иногда бывает в случае с SLI. Площадь радиатора увеличилась, и теперь он занимает практически всю поверхность платы. В толщину радиатор не раздвинулся — все такой же компактный. При этом он стал тише и эффективнее прежнего.

Комплект поставки платы стандартный: диск с софтом, PowerDVD и игрой на тему «Код да Винчи», набор видеокабелей.

Как и в случае с Radeon X1950 XTХ, версия Pro стоит примерно столько же, сколько и Radeon X1900 GT (\$250), но позволяет выжать большее количество FPS в играх.

Palit GeForce 7950 GT



Palit GeForce 7950 GT использует тихий и эффективный кулер, который закрывает и чипы памяти.

Пришла пора NVIDIA показывать плоды своей работы. Начнем с Palit GeForce 7950 GT. Показывается плата в большой коробке вместе с играми SpellForce 2: Shadow Wars и TOCA Race Driver 3, наличие диска с драйверами никто не отменял. В остальном все как обычно.

Версия GeForce 7950 GT от Palit использует красный текстолит, дизайн эталонный, а вот система охлаждения была заменена. Радиатор закрывает графический чип и помогает отводить тепло от памяти, хотя прямого контакта с ней нет. Кулер оказался высоким — он в любом случае перегораживает доступ к соседнему слоту материнской платы. Решетка на заднюю панель также расширенная.

Чип GeForce 7950 GT ничего нового из себя не представляет — перед нами все то же ядро G71. Более того, количество конвейеров по сравнению с GeForce 7900 GTX не изменилось, оцизились только частоты ядра и памяти до 550 МГц и 1400 МГц. Плата от Palit работает на стандартных для этих плат частотах, никаких овердрайвов.

Стоит Palit GeForce 7950 GT около \$330-\$350, примерно столько же придется выложить за плату на базе Radeon X1900 XT. Последняя показывает отличную скорость и обеспечивает качественную анизотропную фильтрацию, а также совместную работу сглаживания и HDR-эффектов. Всего этого нет у чипов NVIDIA прошлого поколения, но на их стороне меньше энергопотребление и тихий нрав систем охлаждения.

MSI NX7950GX2-T2D1GE



MSI NX7950GX2-T2D1GE все еще смотрится бодренько в современных играх.

Коротко о DirectX 10

Новая версия DirectX от Microsoft, как известно, будет идти в составе ОС Windows Vista и обеспечит качественно новый уровень игрового процесса. Обещано повышение производительности по сравнению со старыми версиями DirectX, заявлена поддержка унифицированной шейдерной архитектуры, геометрических шейдеров, новых графических эффектов, среди которых более реалистичные тени, отражения, облака, динамическое изменение игрового окружения, объемные эффекты и многое другое.

На данный момент известна как минимум одна игра, которая обладает полной поддержкой DirectX 10, — Crysis от Ubisoft. Полики, которые вы наверняка видели, поражают не столько качеством картинки и интерактивностью окружения. Кроме нее, заявлены Alan Wake от Remedy, BioShock от Irrational Games и Heligate: London от Flagship Studios.

3DMARK 06 1.10

Sapphire Radeon X1950 Pro	5166
ASUS EAX1900XTX/T2DHTV/512M	6415
MSI RX1950XTX/TX2D512E	6673
Palit GeForce 7950 GT	5535
MSI NX7950GX2-T2D1GE	8408
NVIDIA GeForce 8800 GTX	10815
MSI NX8800GTX-T2D768E	10671

MSI NX7950GX2-T2D1GE построена на базе GeForce 7950 GX2. Об этой плате мы рассказывали в 108 номере «Игромании», поэтому пробежимся по ней кратко: за основу взяты две карты класса GeForce 7900 GTX, частоты ядра и памяти снижены (500/1200 МГц), GeForce 7950 GX2 занимает столько же места, что и Radeon X1950 XTХ с обычным кулером, — и это несмотря на двухуровневую систему построения. Кулеры на каждой из плат узкие, не занимают и половины места на текстолите. Фактически перед нами две платы, но лишь у одной есть разъем PCIe x16.

Цена MSI NX7950GX2-T2D1GE с тех пор не сильно изменилась, плата стоит около \$630. При этом комплект поставки не особо впечатляет: переходник DVI-to-VGA, кабели HDTV-out и S-Video, переходник для питания, руководство, программы от CyberLink и уже стандартной игра Peter Jackson's King Kong.

MSI NX8800GTX-T2D768E



MSI NX8800GTX-T2D768E на базе GeForce 8800 GTX произвела фурор, показав невероятную скорость.

А вот и главная звезда наших тестов — GeForce 8800 GTX. В нашем распоряжении оказалась сразу две платы на базе G80: эталонная от NVIDIA и еще одна от MSI. Протестируем обе, дизайн у них одинаковый, так что разберем его на примере NX8800GTX-T2D768E. Длина платы — 27 см. Такая видеокарта влезет не в каждый корпус, так что лучше заглянуть полноценным Full Tower. Кулер выглядит устрашающе, в памяти сразу всплывает ревущий Radeon X1900 XTХ. К счастью, опасения были напрасны — вентилятор всегда работает на низких оборотах. Почти вся конструкция сделана из алюминия, за исключением сердечника для его величества G80 (он из меди). Для повышения эффективности охлаждения использована тепловая трубка.

COMPANY OF HEROES								
Разрешение	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Sapphire Radeon X1950 Pro	-	-	-	-	-	-	-	-
ASUS EAX1900XTX2DHV1512M	61,9	44,0	33,7	25,7	55,3	36,5	29,4	26,2
MSI RX1900XTX-VT2D512E	62,9	45,1	34,1	30,4	55,2	40,8	30,4	26,9
Pall GeForce 7950 GT	56,6	40,4	31,3	26,7	55,0	35,9	27,5	23,5
MSI NX7950GX2-T2D1GE	91,8	66,7	51,3	41,1	85,1	56,0	42,8	36,5
NVIDIA GeForce 8800 GTX	135,0	104,0	82,6	70,9	83,4	86,0	67,7	59,6
MSI NX8800GTX-T2D768E	130,6	103,5	82,7	71,5	84,0	86,6	68,1	58,9

FAR CRY 1.4 (REGULATOR)								
Разрешение	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Sapphire Radeon X1950 Pro	133,0	105,8	90,9	70,0	82,0	64,9	55,3	41,7
ASUS EAX1900XTX2DHV1512M	148,0	133,3	119,0	94,6	106,3	89,0	78,7	61,6
MSI RX1900XTX-VT2D512E	151,6	141,2	128,1	103,0	118,3	97,9	84,3	68,1
Pall GeForce 7950 GT	149,1	127,7	106,6	84,5	92,6	66,5	57,4	45,3
MSI NX7950GX2-T2D1GE	177,8	166,8	157,6	134,3	140,3	109,7	92,8	73,5
NVIDIA GeForce 8800 GTX	188,0	176,0	167,3	141,4	163,0	138,3	118,2	96,2
MSI NX8800GTX-T2D768E	180,0	175,9	166,3	141,8	162,7	138,5	118,1	97,9

FEAR 1.05								
Разрешение	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Sapphire Radeon X1950 Pro	-	-	-	-	-	-	-	-
ASUS EAX1900XTX2DHV1512M	118	83	62	54	77	54	40	35
MSI RX1900XTX-VT2D512E	115	83	63	55	77	55	40	36
Pall GeForce 7950 GT	96	69	52	47	61	42	31	27
MSI NX7950GX2-T2D1GE	150	116	88	79	101	72	52	46
NVIDIA GeForce 8800 GTX	176	143	110	102	116	85	61	58
MSI NX8800GTX-T2D768E	175	144	110	101	118	86	62	57

PREY 1.2 (HWZOE)								
Разрешение	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Sapphire Radeon X1950 Pro	80,8	62,6	54,2	40,6	56,6	45,1	38,8	30,0
ASUS EAX1900XTX2DHV1512M	109,7	86,8	76,2	58,7	80,4	65,3	54,4	43,2
MSI RX1900XTX-VT2D512E	114,3	90,3	79,5	61,2	84,1	62,5	56,9	45,1
Pall GeForce 7950 GT	98,0	75,4	65,8	51,7	70,9	53,7	46,6	35,8
MSI NX7950GX2-T2D1GE	150,8	121,8	106,1	86,2	114,8	86,2	71,0	60,2
NVIDIA GeForce 8800 GTX	173,7	138,7	124,1	97,5	138,7	106,5	92,0	73,0
MSI NX8800GTX-T2D768E	174,3	139,8	124,2	97,7	138,7	106,7	92,0	72,9

SERIOUS SAM 2 2.068.00 (SHIELD GENERATOR2)								
Разрешение	Максимальное качество				AF x16, AA x4			
	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Sapphire Radeon X1950 Pro	145,4	104,4	102,4	65,0	73,9	55,2	53,7	34,4
ASUS EAX1900XTX2DHV1512M	174,5	134,9	132,8	88,9	100,2	74,7	73,0	50,0
MSI RX1900XTX-VT2D512E	179,3	146,0	144,0	99,4	107,8	81,5	79,6	54,6
Pall GeForce 7950 GT	125,4	87,8	87,2	58,2	62,7	64,2	63,6	43,8
MSI NX7950GX2-T2D1GE	163,0	136,0	117,8	99,4	135,1	107,8	91,2	74,4
NVIDIA GeForce 8800 GTX	186,1	150,1	140,1	131,8	169,8	123,4	121,8	82,9
MSI NX8800GTX-T2D768E	183,3	160,4	179,8	131,8	170,2	123,3	121,8	82,8

Под нагрузкой GeForce 8800 GTX потребляет до 175 Вт, что вполне стандартно для hi-энд-плат современности. Говорит, 8600 от ATI будет потреблять еще больше, но все это на уровне слухов. Для компьютера с NX8800GTX-T2D768E рекомендуется использовать блок питания мощностью 450 Вт и с силой тока в 20 А на линиях 12 В. На плате раславно два разъема питания (дожлик). Так что лучше подключить БП с двумя соответствующими разъемами, на худой конец придется использовать стандартные переходники, которые есть в комплекте поставки. В коробке с платой от MSI были еще пара видеокабелей, переходники DVI-to-VGA, игра Heroes of Might and Magic 5 на английском языке, все же utility от CyberLink и драйвера.

Во время тестов плата работала стабильно, но не понравился драйвера. Мы скачали ForceWare 97.02 и с сожалением констатируем, что классическая панель управления окончательно исчезла. Жаль, очень жаль — новая панель не столь практична.

В остальном плата вызвала только позитивные эмоции. Это действительно шаг вперед, поддержка DirectX 10 делает ее идеальным вы-

бором для тех, кто хочет перейти на Windows Vista и наслаждаться возможностями передовых технологий. Рекомендованная цена GeForce 8800 GTX равна \$600. Сколько realmente будет стоить плата в декабре-январе, сказать сложно — продавцы не упускают шанс заработать лишние деньги на новинке.

Тестовый стенд и тестирование



От компании Kraftway мы получили тестовый стенд на базе нового процессора Core 2 Extreme X6800 и новейшей материнской платы NVIDIA nForce 680i SLI. По поводу последней мы расскажем в следующем раз, но уже сейчас можем сказать, что это реальная альтерна-

тива лучшим моделям от Intel! Для обеспечения максимальной производительности установлены 2 гигабайта DDR2-1066 от Corsair, дисковая система — два Raptor X WD1500A0FD по 150 Гб, объединенных в RAID 0. Отдельного внимания достоин блок питания от компании Tagan мощностью 1100 Вт. Он уже заточен на поддержку двух GeForce 8800 GTX, для этого есть целых четыре кабеля питания.

В тестах мы использовали расширенный список игр и очень высокие разрешения — от привычного 1280x1024 до широкоформатного 1920x1200 и невероятного 2048x1536. Игры — стратегия Company of Heroes, старый добрый Far Cry, Serious Sam 2, а также технологичные F.E.A.R. и Prey. Настройки качества всегда выставляли на максимум. Кроме стандартного режима, прогнали все игры при включенной анизотропной фильтрации (x16) и сглаживании (x4).

GeForce 8800 GTX был непобедим! Даже в самых жестких режимах отрыв от Radeon X1950 XTХ оставался внушительным, взять хотя бы требовательную Company of Heroes. G80 — новый король, и это неоспоримо. С этой картой стала реальной возможностью играть на сверх-высоких разрешениях, не жертвуя при этом качеством или количеством кадров/сек. Тот же Radeon X1950 XTХ недалеко ушел от своего предшественника, так что ним не удивил. Второе место заняла монструозная GeForce 7950 GX2 — она все еще может задать жару.

Отлично смотрелась Radeon X1950 Pro. Несмотря на низкую стоимость, эта карта иной раз опережала более дорогую GeForce 7950 GT. К сожалению, для тестов плата от Sapphire пришлось использовать бета-версию драйверов, в результате мы столкнулись с замесиваниями в Company of Heroes и F.E.A.R. С появлением сертифицированных драйверов эти проблемы, конечно, исчезнут.

Заключение

NVIDIA сотворила чудо, причем сделала это изящно и красиво. G80 выглядит мощно и перспективно, его возможности даже немного опережают время. Теперь дело осталось за разработчиками игр, которые должны будут разумно использовать все особенности чипа.

Перед тем как вы соберетесь тратить свои кровные деньги на GeForce 8800 GTX, подумайте, готова ли ваша система к этому гитанию? Во-первых, понадобится мощный блок питания на 450 Вт, во-вторых, просторный корпус, чтобы плата влезла, ну и наконец-то — конфигурация должна быть под стать видеокарте! Тут не обойтись медленным процессором и небольшим объемом оперативной памяти, более того, придется покупать новый монитор с разрешением не менее 1600x1200, а лучше и вовсе широкоформатный с поддержкой 1920x1200. Только в этом случае вы сможете вкушать все прелести GeForce восьмой серии.

В следующем номере мы продолжим изучать чип G80 и доберемся до GeForce 8800 GTS, а также более подробно изучим новые возможности плат, включая обновленные режимы сглаживания и анизотропной фильтрации.

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:
 2X (www.2x.ru) — Pall GeForce 7950 GT;
 ASUS (www.asus.ru) — ASUS EAX1900XTX2DHV1512M;
 Kraftway (www.kraftway.ru) — тестовый стенд;
 MSI (www.msi.com) — MSI RX1900XTX-VT2D512E, MSI NX7950GX2-T2D1GE, MSI NX8800GTX-T2D768E, MSI NX8800GTX-T2D768E;
 Sapphire (www.sapphirechina.ru) — Sapphire Radeon X1950 Pro.



ГОСТИ ИЗ КОСМОСА

Тестирование пяти игровых корпусов

Сергей Орлов

Подбор корпуса — занятие весьма хлопотное. Тут необходимо учитывать массу факторов — дизайн, функциональность, охлаждение. Зачастую все эти качества в одном корпусе не уживаются, и чем-то приходится жертвовать — либо лишать себя внешних красок, либо мучительно работать отверткой, устанавливая новые компоненты в скелет системного блока. Оказывается, не все так плохо — компромисс найдется всегда.

Cooler Master Stacker 830



Настоящий космический шаттл со всеми его атрибутами — плавными очертаниями алюминиевого корпуса, мерцающими огоньками на приборной доске и какой-то внутренней мощью. Стоит Cooler Master Stacker 830 недорого — по-



Cooler Master Stacker 830 поставляется без блока питания и при этом стоит очень дорого.

рядка \$320. В корпусе предусмотрели установку до девяти 5,25-дюймовых устройств, одного внешнего 3,5-дюймового и до четырех внутренних, есть девять мест для 120-мм вентиляторов. Словом, возможности расширения практически безграничны.

Кнопки Power и Reset расположены наверху корпуса, недалеко от двух USB-разъемов, облегчающих подключение внешних устройств. По соседству, но чуть ниже, еще два дополнительных USB, один FireWire, а также аудиоразъемы.

Штатная система охлаждения состоит из двух 120-мм вентиляторов, установленных по традиционной схеме: передний выдувает свежий воздух, тогда как задний выбрасывает уже нагретый. При желании CM Stacker 830 легко можно превратить в настоящий холодильник — все девять мест под вентиляторы расположены таким образом, что ни один из компонентов системы не останется без должного охлаждения. В боковую корпусную дверь можно установить до четырех 120-мм вентиляторов или один 300-мм. Специальное место отведено для верхнего охлаждающего элемента. Есть еще два дополнительных разъема на лицевой и задней панели. Столь мощное охлаждение имеет как плюсы, так и минусы. Негативный момент заключается в том, что скелет корпуса не особенно-то изолирует шум — решетки, расположенные со всех сторон, отлично пропускают воздух, а вместе с ним — заунывное гудение вентиляторов.

Все конструкция разборная — демонтировать можно почти каждый элемент, за исключением верхней крышки и основания. Установка устройств в 5,25-дюймовые разъемы происходит без применения специальных инструментов и болтов, хотя те же жесткие диски без отвертки установить не получится — они крепятся традиционным способом.

Посадочное место для материнской платы предусматривает возможность установки больших плат формата extended ATX, которые поддерживают серверные процессоры (например, Xeon). К слову, совсем недавно Cooler Master Stacker 830 получил сертификат от NVIDIA о том, что корпус подходит для установки двух видеокарт класса GeForce 8800 GTX в SLI-режим. Пока это первый и единственный корпус с таким сертификатом. Вопрос лишь в цене. \$320 — это дорого даже за такой эксклюзивный дизайн. К тому же корпус поставляется без блока питания.

Cooler Master Praetorian 730



Статный алюминиевый корпус Cooler Master Praetorian 730 нарочито выдержан в строгом и несколько аскетичном стиле. Мощная дверца на лицевой панели отлично дополняет общую концепцию дизайна — четкие линии, хромированные магниты в качестве креплений. Несмотря на установленные прокладки, смягчающие удар при закрытии дверцы, отчетливый лязг железа тише не становится. Стоит ли отнести это к недостаткам? Каждый решит для себя сам, но, по нашему мнению, этот звон, вкупе с выдающимся дизайном, выгодно отличает корпус Cooler Master Praetorian 730 от сотен других. Название у железки тоже под



Внутреннее убранство корпуса не поражает воображение, все стандартно.

стать преторианцы — это элитные воины, охранявшие римских императоров.

На верхней части корпуса находится алюминиевая крышка с заметным зазором по периметру, выглядит это не очень то красиво. Закрывается крышка, равно как и открывается, легким надавливанием. Под ней скрываются два USB- и один FireWire-разъем, привьюные аудиовход и аудиовыход.

Система вентиляции корпуса одновременно скромная и эффективная: впереди расположен 120-мм вентилятор с диодной подсветкой, втягивающий воздух, а сзади два 80-мм, работающих на выдув. Скрытые воздухозаборники вдоль передней дверцы обеспечивают доступ воздуха к вентилятору. Дополняет картину воздухоотвод, вмонтированный в левую стенку и направляющий горячий воздух от кулера центрального процессора за пределы корпусного пространства.

Сборка доставляет немало хлопот — безвинтовых креплений в корпусе нет, а значит, без отвертки тут никак нельзя. Зато посадочное место для материнской платы отсоединяется полностью: нет необходимости ковыряться в корпусе, что значительно упрощает первичную установку компонентов системы, и это огромный плюс.

Таким образом, Cooler Master, не полагаясь собственными принципами, развивая концепцию надежного корпуса с хорошей вентиляцией и, надо это отметить, неплохо в этом деле преуспевает. Тем не менее Praetorian 730 получился неоднозначным. С одной стороны — превосходное охлаждение, низкий уровень шума и удобная установка плат, а с другой — винтовые крепления для жестких дисков и несомненная цена. Стоимость корпуса составляет \$180. Уже лучше, если сравнить с предыдущим участником, но все же. Хотя вот блока питания так и не появилось.

Raidmax Smilodon



У корпуса Smilodon есть ряд веселых преимуществ — начиная с простоты установки комплектующих и заканчивая продуманной внутренней конструкцией. Об стенки корпуса отворяются одним движением руки — при помощи специальных затворов. Более того, их

можно не просто откинуть, но даже отсоединить. Крепятся они на пружинные механизмы. Левая стенка с окном из пластика и перфорацией для установки двух 80-мм вентиляторов, правая совмещена с платформой под материнскую плату — такой подход значительно сокращает время, необходимое для установки системы, а также для быстрой замены комплектующих. К примеру, установка модуля памяти или звуковой карты занимает не более 30 секунд.

Процесс монтажа продуман до мельчайших деталей: отвертка используется только для закрепления материнской платы и видеокарты. Внутри установлена поперечная пластина, на которой крепится вентилятор и специальная платформа с регулируемым фиксаторами для видеокарты. Клетка под внешестеры демонтируется без применения специальных инструментов, а установка всех внутренних компонентов производится на салазки, поставляемые в комплекте. Точно так же, как и в других корпусах, часть разъемов (USB, аудио) вынесена на переднюю панель, хотя решение расположить их у самого основания корпуса нельзя назвать удачным — до разъемов провода приходится дотягивать.



Установка комплектующих проста до безобразия, достаточно лишь откинуть боковую панель.

Мы были так впечатлены лаконичностью подобного решения, что позабыли про дизайн. А между тем корпус в буквальном смысле усыян светодиодами. Каждый вентилятор оборудован голубым диодом, всего их шесть штук. Не забыли и про переднюю панель — стильная дверца крепится на магниты, а вдоль нее проходит длинная полоска с голубой подсветкой с тремя поперечными индикаторами с синей подсветкой, средний дополнительно имеет красный цвет для индикации работы жесткого диска. Еще одна приятная новость: корпус оснащен блоком питания на 500 Вт, к тому же у него есть два кабеля питания для видеокарт.

По традиции не обошлось без ложки дегтя. Звукоизоляция у корпуса не самая лучшая, наличие сразу шести работающих вентиляторов (к нам на тестирование попал образец с расширенной комплектацией, где все места под вентиляторы были заняты) лишь усугубляет ситуацию. К счастью никто не заставляет использовать сразу все вентиляторы, более того, их можно заменить на более тихие.

Стоит Raidmax Smilodon около \$130. Столько познана за такие деньги — большая редкость.



GMC X-22

GMC X-22 — это ремейк модели X-21, выпущенной еще в 2004 году. По сути, перед нами старый корпус, но с косметическими изменениями в дизайне и системе охлаждения. Теперь за циркуляцию воздуха отвечают два 120-мм вентилятора. Как и в других моделях, располагаются они на лицевой и на тыльной стороне корпуса. Скорость вращения каждого из них можно устанавливать при помощи регуляторов на передней панели. Стоит сделать замечание: передний вентилятор не имеет прямого доступа к воздуху, и за счет этого его эффективность снижается. На левой стенке установлен специальный воздухоотвод — подобное решение мы уже видели в Praetorian 730.

Дверца закрывает только верхнюю часть лицевой панели, где находится четыре 5,25-дюймовых и два 3,5-дюймовых отсека. Выполнена она из пластика, а в качестве фиксаторов выступают магниты. На дверцу выведен жидкокристаллический дисплей, отображающий температуру встроенного термодатчика. Можно установить его в любом положении и получать информацию относительно общей температуры в корпусе X-22 либо с поверхности различных устройств, например, с жесткого диска. С левого торца передней панели размещены внешние разъемы — четыре USB, аудиовход и выход. Конструкция корпуса предельно простая — блок для установки 3,5-дюймовых устройств съемные, а в качестве крепления используются стандартные болтики, поставляемые в комплекте с корпусом.

В целом GMC X-22 получился нейтральным, но симпатичным корпусом. В стандартную комплектацию входит блок питания на 400 Вт. За все про все просит где-то \$140.



Для мощных вентиляторов отлично продумана система.

Thermaltake Aguilа



На прилавках магазинов корпус Aguilа от

Thermaltake не первый день. Это классический образец Middle Tower с характерными особенностями, присущими основной массе продукции от именитого производителя.

Массивный корпус целиком выполнен из алюминия, но не обходилось и без традиционного пластика на передней панели. Благодаря легким материалам, использованным в Aguilа, вес всей конструкции составляет всего 6,3 кг. На лицевой стороне установлена дверца из анодированного алюминия, всю конструкцию можно снять, но она зачем-то закрывается на замок. Панель за дверцей как бы изрезана на дырочки, это обеспечивает отличную циркуляцию воздуха. Есть пять отсеков для 5,25-дюймовых устройств и еще два для 3,5-дюймовых. Любопытно, что одно место занимает специальная платформа с кнопками Reset и Power — ее можно свободно перемещать по отсекам и одновременно использовать для установки любого 3,5-дюймового устройства.

Боковые панели корпуса закреплены большими болтами, легко откручиваются без применения отвертки или специальных

инструментов. Левая панель оборудована защелкой с замочным механизмом, точно так же, как и лицевая дверца. Все довольно просто, разборка производится в считанные минуты. Наверху, под алюминиевой крышкой, есть пара USB-разъемов, аудиовыход и вход.

При ближайшем рассмотрении выявляются сильные стороны корпуса — высокий уровень шумоизоляции и хорошая вентиляция. На передней панели расположен вентилятор диаметром 120 мм, забирающий воздух непосредственно в корпус, а сзади, прямо под блоком питания, точно такой же, но выдувающий его наружу. Подробное расположение охлаждающих систем обеспечивает надлежащую циркуляцию воздуха внутри корпуса и позволяет понизить средний температурный показатель, сохраняя при этом пониженный уровень шума. Вдобавок задний вентилятор украсили диодной подсветкой, хотя на лицевой панели она бы была бы больше к месту.

Наряду с преимуществами есть и недостатки. К примеру, установка жесткого диска в Aguilа — настоящая мука. Для этого необходимо демонтировать клетку и только потом устанавливать диски. Вопреки нашим ожиданиям здесь понадобилась отвертка и железное терпение — ее конструкция выполнена далеко не самым удачным образом, поэтому с установкой пришлось изрядно повозиться.



Установка жесткого диска involves долгую и мучительную битву с металлом.

Блок питания на 400 Вт, как мы и думаем, далеко от идеального — нет питания для видеокарты (необходимо использовать переходник), а для SATA-дисков отведено всего два провода, впрочем, это характерный недостаток комплектов блоков питания.

Среднерыночная стоимость Thermaltake Aguilа — \$140. На наш взгляд, она несколько завышена.

Заключение

Корпус мы устанавливали в систему на базе Core 2 Duo E6700 и Radeon X1900 XTX, замеряли температуру, запустили EVEREST Ultimate Edition и 3D Mark. Результат, к нашему удивлению, всегда был почти одинаков. Да, все корпуса справились с охлаждением процессора, винчестера и видеокарты в режимах максимальной нагрузки. Разница составляла один-два градуса. Такой разброс нельзя считать значительным, так что тут судить нечего.

Конечно, в продаже есть еще целая туча других моделей, которые достойны вашего внимания, но мы постарались выбрать самые необычные и оригинальные. Среди них есть действительно стоящие корпуса. Взять, например, тот же Smilodon от Raidmax. Смотрелся он молодцом — прост в обращении, имеет весьма притягательный дизайн и позволяет с минимальными затратами времени установить все компоненты, эффективность охлаждения на уровне.

Особого упоминания заслуживает Stacker 830 от Cooler Master — корпус удивительный и в своем роде уникальный. Мимо него просто нельзя пройти. Безусловно эффективный и продвинутый корпус, хотя стоит... В общем, стоит оно много, но учитывая все вышесказанное и в целом высокое качество конструкции, ему можно это простить. ■

Благодарим следующие компании за предоставленную оборудование:

- 3Logic (www.3logic.ru)
- Thermaltake Aguilа;
- AlcomTrade (www.alcomtrade.ru)
- Raidmax Smilodon;
- Pirnt (www.pirnt.ru)
- Cooler Master Praetorian 730,
- Cooler Master Stacker 830;
- «Невада» (www.nevada.ru)
- GMC X-22.

Технические характеристики корпусов

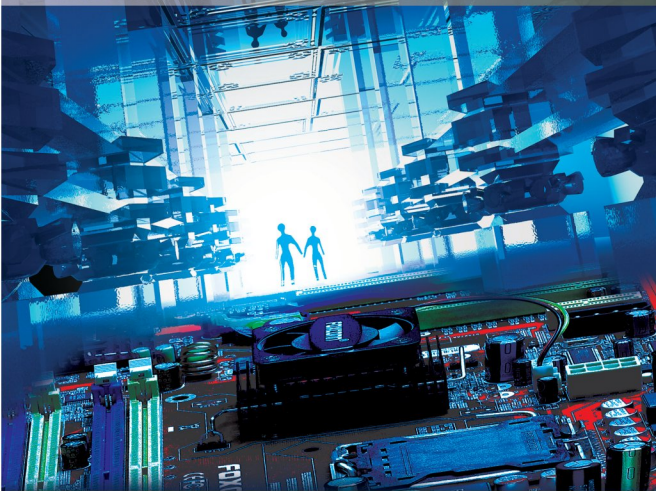
Корпус	Cooler Master CM Stacker 830	Cooler Master Praetorian 730	Raidmax Smilodon	Thermaltake Aguilа	GMC X-22
Форм-фактор	Big Tower	Middle Tower	Middle Tower	Middle Tower	Middle Tower
Блок питания	Отсутствует	Отсутствует	500 Вт	430 Вт	400 Вт
Система охлаждения	Вперед: 120x120x25 мм; сзади: 120x120x25 мм; места для установки 9 вентиляторов	Вперед: 120x120x25 мм; сзади: 2 80x80x20 мм	Вперед: 120x120x25 мм; сзади: 80x80x20 мм; слева: 2 80x80x20 мм	Вперед: 120x120x25 мм; сзади: 120x120x25 мм	Вперед: 120x120x25 мм; сзади: 120x120x25 мм
Тип материнской платы	E-ATX, ATX, m-ATX, BTX, m-BTX, PICO-BTX	ATX, m-ATX	ATX, m-ATX	ATX, m-ATX; Опционально: BTX	ATX, m-ATX
Отсеки	Внешние: 9x5,25", 1x3,5"; Внутренние: 4x3,5"	Внешние: 4x5,25", 2x3,5"; Внутренние: 4x3,5"	Внешние: 4x5,25", 2x3,5"; Внутренние: 4x3,5"	Внешние: 5x5,25", 2x3,5"; Внутренние: 4x3,5"	Внешние: 9x5,25", 1x3,5"; Внутренние: 4x3,5"
Размеры (ВxШxД, мм)	536x256x638	463x225x540	465x205x515	478x210x520	440x200x510
Цена, \$	320	180	130	140	140

FOXCONN[®]
The Art of Move

СМОТРИ В БЛИЖАЙШЕМ ПК!

Игры кинематографического качества!

Получи свой билет в мир цифровых развлечений с новыми системными платами Foxconn P965 и 975X7AB!



Технология FOXONE™

Системы питания и контроля системы из FOXONE и BIOS, интеллектуально регулирует напряжение на компонентах системы и упрощает или замедляет boot-процедуры Вашего компьютера в зависимости от нагрузки. Для продвинутого пользователя "тонкий" ролик позволяет с максимальной точностью настроить систему.



P965AA-8EKRS2H

Also Support
INTEL Core 2 Extreme processor

Supports
intel Core 2 Duo

Supports
intel P965 EXPRESS CHIPSET

- o FOXONE - расширенные возможности разгона
- o Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
- o 7.1ch HDA Audio
- o Наилучшие возможности для оверклокеров



Цифровое Управление Питанием

Система Цифрового Управления Питанием Foxconn обеспечивает высочайшую совместимость и управляемость. При замене традиционной аналоговой Сокры линией на цифровую от Foxconn, значительно сокращается тепловыделение и увеличивается стабильность питания, что является решающим фактором при разгоне системы.

Система с Цифровым Питанием, так же значительно выигрывает от высокобюджетного пространства вокруг процессорного сокет, что облегчает установку и монтаж процессора без риска повредить компоненты системной платы.



975X7AB-8EKRS2H

- o FOXONE - расширенные возможности разгона
- o Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- o 7.1ch HDA Audio + 2 x PCIe x16 (с поддержкой CrossFire)
- o Последняя супергерцовая плата, разработанная специально для энтузиастов

Also Support
INTEL Core 2 Extreme processor

Supports
intel Core 2 Duo

Supports
intel 975X EXPRESS CHIPSET

ИСТОРИЯ ОДНОЙ МЫШКИ

Тотальный моддинг Microsoft IntelliMouse Optical

Фильмом

Этот номер ко многим из вас попадет прямо под Новый год, в те самые дни, когда перед каждым из нас встает проблема выбора подарка для родных и близких. Конечно, существует масса «универсальных» вещей: букет цветов, коробка конфет или, как это ни банально, белый конвертик. Но мы не ищем легких путей, ведь куда приятнее своими руками сделать близкому человеку красивый и небесполезный подарок...

Впрочем, довольно пустых слов. Сегодня мы расскажем, как превратить простенькую Microsoft IntelliMouse в удивительной красоты мышь, достойную места в музее компьютерной техники. Ничего подобного до сих пор не мог показать никто!

Подготовительный этап

Нашей целью было создание блестящей красивой мышки в хrome, предмет, синтезирующий технику и магию, — эдакий артефакт давно погибшей цивилизации.

Первой подопытной стала Microsoft Wheel Mouse Optical. Сразу после покупки мы разобрали ее до основания и выбрали первые заготовки для отливки из стали. Пластиковый останется только дно мышки — к нему крепится вся электронная начинка, которую на металле совершенно точно закопотишь.

Что мы будем делать на первом этапе? Если вкратце, то вот что: в специальной герметичной металлической посудине пластмассовая заготовка (часть корпуса мышки) заливается огнеупорной керамической массой. Затем нагревается в печи до 600-800 градусов и сго-

рает, образуя пустоты (они формой повторяют заготовку), в которые под давлением centrifуги заливается расплавленный металл.

В нашем случае все детали будут отливаться из нержавеющей стали, используемой обычно для изготовления медицинских инструментов. При желании вместо стали можно использовать титан или серебро, но мышка в таком случае получится уж очень дорогой (титан стоит порядка \$600 за килограмм!).

Поехали!

Первый блин вышел комом: верхняя часть корпуса мышки отлилась с большой дыркой-порой. Что делать? Можно было бы вырезать на этом месте окошко, но для этого требуется недрожжащее мастерство — занятие резьбой по медицинской стали сродни вытачиванию шахматных фигурок из чугуна. Все детали в одном экземпляре, поэтому пришлось идти в магазин за новой мышкой.

Microsoft Wheel Optical найти не удалось, поэтому мы остановились на чуть более современной IntelliMouse Optical с тем же оптическим сенсором и двумя боковыми кнопками. Через пару часов после покупки на нашем столе уже лежал разделанный грызун. Многие детали после обработки получили весьма причудливую форму по той простой причине, что с внутренней стороны пришлось оставить технологические крепления и выступы, к которым крепится основание с печатной платой.

Второй опыт выливания составных частей корпуса закончился успешно — все детали

получились достаточно ровными и красивыми. Далее началась самая кропотливая часть работы: подгонка и механическая обработка полученных деталей. Нам ведь не нужны стальные заусенцы, правда?

Для начала мы убедились, что составные части подходят «без скрипа». В местах с зазорами детали пришлось подгонять и притачивать друг к другу — в обычных мышках маленькие зазоры не страшны, потому что пластик пружинит и сжимается. Сталь практически не сжимается, поэтому нужно вымерять все с точностью до миллиметра. Готово? Значит, можно полировать.

Проблемы, проблемы, проблемы...

После того как основные детали отполированы, можно приступать к растачиванию технологических стоек, изготовлению винтиков и нарезанию соответствующей резьбы. Сталь очень прочная, поэтому одного сверла по металлу хватало ровно на одно отверстие в «панцире» стальной мышки. Нам удалось просверлить лишь три дырки — все сверла затупились, масло закипело. Еще сложнее было просверлить отверстия под нарезку винтиков в основании мышки: режущие кромок через 30-40 секунд разогрелись до фиолетового свечения и начали плавиться. За все время работы пришлось поменять семь сверл.

Не менее серьезные проблемы возникли при нарезании резьбы. Отверстия не сквоз-



Первый блин вышел комом: мышь отлилась с огромной дыркой в «панцире».



Многие детали после обработки выглядят весьма причудливо, так как с внутренней стороны приходилось оставлять технологические крепления и выступы.

ные — метчик не может нарезать резьбу и упирается в «дно», вращаясь зубчиками снаружи. В пластмассовой мышке проще, там все стянуто саморезами. А тут как быть? Пришлось покупать двухроходный метчик и стачивать у него вытнутый конус до основания. Резьба стала нарезать достаточно легко, однако усилие пришлось прилагать значительно большее; да и контролировать ход метчика по каналу (чтобы не увел в сторону и не испортил резьбу) было очень сложно. В результате на четвертой дырке чуть переборщили с усилием, и метчик сломался.

На следующий день прямо на рабочем месте почти полчас выверливали остатки метчика из отверстия при помощи турбинной установки (алмазным бором, на скорости 300 тыс. оборотов в минуту). Край резьбы, к счастью, нигде не задел. Получилась как бы дырка в дырке, после чего легко отломилось внутрь все зубчики, застрявшие в нарезаемой ими резьбе. Слава Ктулху!

Что с кнопками?

В заводской версии мыши боковые кнопки пружинили за счет длинных «пальчиков» внутри корпуса. Однако в металлическом варианте они напрочь отказались работать, поэтому их пришлось срезать. Чем заменить? Пружинной проволокой. Сложность только в том, что при такой обработке проволока сильно прогревается и после охлаждения теряет свои пружинистые свойства.

Пришлось пойти по долгому пути: кнопку замуровали в гипс, предварительно изогнуто пружинку прикрепили к ней расплавленным воском (при нагреве воск сгорает и его место занимает припой). Далее проволоку со всех сторон залили гипсом, оставив небольшой участок для пайки. Все, теперь можно смело паять — пружинка не будет успевать прогреться до критической температуры и сохранит нужные нам пружинистые свойства. Забегая вперед, отметим, что результат превзошел все ожидания — кнопки совсем не болтались и работали лучше прежнего.

Промежуточный итог

Итак, перед нами основание мыши с электронной начинкой, боковые кнопки с припаянными пружинками, а также десяток отполированных деталей будущего «панциря». Колесико прокрутки мы изготовили отдельно: отлилось оно на удивление чисто. Единственную пору мы успешно запаяли, после чего на сверлильном станке сделали сквозные дырки на боковых поверхностях скролла.

Каркас готов, но он получился тяжелым. Придется дополнить его металлической сеткой, чтобы свести к минимуму возможность повреждения внутренностей мыши — выглядывающие наружу «лотроха» незастетично выглядят и неизменно притягивают внимание маленьких детей с острыми вилками и отвертками в руках. Обычную сетку с квадратными ячейками ставить не стали, решив отлить свою собственную — красивую и прочную.

Основой для нашей сеточки стала купленная в строительном магазине решетка для вентиляции. Инструментальный набор: ножницы, полоски моделировочного воска, горелка, а также тонкий шпатель или скальпель. Последовательность действий: сетка обреза-

От автора мода

Стальная красавица-мышь была подарена моей любимой жене в день рождения дочки. Сама дочь еще слишком маленькая, чтобы оценить старания папы, но годика через два вполне сможет это сделать. Надо ли говорить, что подарок пришелся по душе?



ется по контурам окошка в «панцире» мышки, сгибается до нужной формы, после чего обклеивается полоской воска по периметру.

Смоделированная сетка заливается специальной формовочной массой и прогревается до 700 градусов. После того как пластмасса сгорает, а воск испаряется, в образовавшуюся пустоту на centrifуге заливается раскаленный металл.

Полученную стальную сеточку обрабатываем, припаиваем к ее нижней части проволоку, срезаем излишки припоя и полируем полученную деталь до блеска. Затем полученная сетка припояется к нужному месту корпуса, проволока загибается и — вуаля!

Дуги безопасности и рога

Изоинной мышки стала так называемая «обвеска» — кнопок. Она четко фиксирует положение пальцев и смотрится очень здорово. Первым делом на уже собранном корпусе мы создали такие дуги безопасности из модели-

ровочного воска, а затем отправили заготовку в литейный цех. Чтобы закрепить «обвеску», пришлось просверлить корпус насквозь и провозиться полчас с паяльником (дуги крепилась изнутри). Конечно, снова пришлось снимать окантун и полировать. Но что поделять, красота требует жертв.

После всех мучений мышка в собранном виде была отправлена на лазерную сварку для удаления мелких пор на видных местах. От паяльника мы отказались сразу — серебростойкая припой быстро окисляется и сильно отличается от стали по оттенку. Лазер же хорош тем, что место сварки практически не выделяется на стальном корпусе.

На сварке мышь была ровно три недели и вернулась блестящей красавицей без единой впадины на корпусе. После подключения к USB-порту компьютера мышка ожила и еще чуть-чуть похорошела в свете оптического сенсора. Все бы хорошо, да только вес «грызуна» из-за использования стального корпуса



В заводской версии мыши боковые кнопки пружинили за счет длинных «пальчиков». В металлическом варианте они напрочь отказались работать.



Отполированное колесо прокрутки. В окончательной версии добавились сквозные отверстия на помеченных местах.



Все детали моделируются из воска, и только потом попадают в печь.

стал заметно больше привычного для большинства из нас — при попытке приподнять и передвинуть мышью пальцами она просто-напросто выскальзывала из рук.

Сласти положение были призваны «рога» по бокам корпуса. Такие держалки легко прижимаются большим и безымянными пальцами, что значительно упрощает управление раздвинутой мышью. Макет «рогов» был смоделирован довольно быстро, да и с отливкой особых проблем не возникло.

Ювелирная работа

Изначально мы планировали смоделировать «позвоночник» и «шкуру» на спинку мышки с вырезом посередине (в них должны были быть трубочки, похожие на нервы, расходящиеся прямо из позвононичка). Процесс изготовления «панциря» мышки довольно трудоемок: две половинки отливаются и обрабатываются по отдельности, затем после тщательной подгонки склеиваются воском прямо на мышке, заливаются гипсом и сплавляются под нужным углом.

В процессе пайки пришла идея вместо выреза на месте «позвоночника» вставить руны предтеч. Для этого пришлось срезать всю сетку по центру и припаять заранее вылитую заготовку с прорезанными рунами.

Еще одна изюминка — отлитая из стали буква F по самому центру спинки мышки. Сама по себе она смотрится не очень красиво, поэтому мы украсили ее цветным хрусталем Swarovski. Сначала собрали кристаллы стандартные стразы с дожины детских заколок и склеили их в нужном порядке, но результат не порадовал — пластиковые стразы не очень красиво смотрятся на фоне яркого огонька оптического сенсора и прозрачного красного пластика основания мышки.

Вариантов замены было несколько: от пластиковых кристалликов с дешевых ободков для волос до драгоценных камней. Остановился на красных хрустальных стразах — оптимальное соотношение цены и блеска. Пластиковые стразы отпали из-за своей тусклости, а драгоценные камни —

из-за дороговизны (их можно было бы использовать, если мышка была бы из платины, например, тогда не жалко). Сразу после покупки мы подогнали стразы под отверстия в сеточке на «спине» мышки и обточили алмазным инструментом под конус.

Украшение хвоста

Мышка готова. Осталось поработать над USB-шнуром — не может же у красавицы-мышки быть обычный серый хвост, правда? В палатке бижутерии был куплен металлический напальчник в виде драконьего когтя и похожие внешне обтекатели от детских игрушечных трансформеров. Последние чуть доработали воском, вылили из металла и «сплели» вместе. Чтобы все свободно двигалось, а провод нигде не терлся и не заламывался, мы дополнили петельки пружинками от авторучки.

После того как с USB-кабеля была срезаена черная изоляция, обнажилась медная оплетка, которую также пришлось удалить (проевскальзывала рыжиной через новую оплетку). Когда мы надели на шнур новую серебристую оплетку, получился самый натуральный стальной хвост.

На последнем этапе был отлит и обработан кожану для USB-штекера. Сама обработка



Для сравнения: только что отлитая решетка и готовый результат.

и полировка заняла около двух часов рабочего времени. Получилось неплохо.

Последние штрихи

Ну что ж, работа практически завершена. Осталось подобрать кейс. В хозяйственном магазине был куплен чемоданчик с жалким подобием дремеля за \$25, а также лист интересного зеркального пластика на клеевой основе (используется при оформлении помещений). Мы обклеили коробку пластиком, во вспененной резине вырезали места под мышку и шнур, а затем заменили стандартные ножки и ручку более стильными аналогами. Все, готово.

Результатом пары месяцев работы стала подарочно-выставочная мышка. Она здорово работает, лежит в руке как влитая и смотрится просто великолепно. Единственное «но» — внушительный вес и необычная форма едва ли позволят обновленной Microsoft IntelliMouse Optical соперничать в плане комфорта с игровыми мышками от Razer и Logitech.



Очевидно, что подобные возможности для экспериментов есть не у каждого: если дрель, паяльник и лист наждачки еще можно достать, то лазерную сварку и индукционную печь — вряд ли. Впрочем, было бы желание. Почти в каждом российском городе есть большие и маленькие заводы с современными и не очень станками. За этими станками трудятся специально обученные люди, так что если найти к ним подход...

А вообще, совсем необязательно создавать стальную мышку. Можно сделать красивое окошко в системном блоке, перекрасить монитор или хотя бы поменять штатные светодиоды на клавиатуре. Опять же, было бы желание. ■



Первая в мире материнская плата, получившая логотип Vista™ Premium!

ConRoeXFire-eSATA2

LGA 775 для двухядерных процессоров Intel® двойной сердечник Core™ 2 Extreme / Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D
Набор микросхем Intel® 945P + ICH7M

Free Bundle

USB+1394 Bracket

• Поддержка ATI CrossFire™

• Поддержка процессоров Conroe

• Двухканальная память DDRII667/533

• 4 разъемы Serial ATAII 3,0 Гбит/с



7.1-канальный звук High Definition Audio, соответствующий требованиям Windows® Vista™ Premium (кодировщик ALC888)

Какие аудиокодеки имеют логотип Windows® Vista™?

Версия Vista	Логотип Vista Premium	Логотип Vista Basic	Не поддерживается в Vista
Аудиокоды и модели плат	ALC888	ALC861VD	ALC883 CM0754L
	CM0561	ALC883	ALC883 CM0739
	ALC888	ALC882	ALC883 VT1613
	AD1988A	ALC882	AD1985 VT1618
	AD1388A	ALC885VD	AD1985
	AD1988	AD1988A	ALC883
			CM0883
			ALC885VD
			CM0883VD

*Windows® Vista™ еще официально не выпущена. Приведенные выше сведения наиболее полно отражают наше представление о ситуации на данный момент. Самую свежую информацию вы сможете найти на сайте ASRock.



ConRoe945G-DVI

LGA 775 для двухядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe Presler, Cedar Mill
Набор микросхем Intel® 945G

Первая в мире интегрированная материнская плата с логотипом Vista™ Premium

- Dual Vibe Output DVI-D + D-Sub разъемы
- Поддержка процессоров Conroe
- Поддержка двухканальной памяти DDR2 667/533 Шина 1066MHz
- 4 разъемы Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Разъем PCI Express x16
- Высококачественная мультимедийная (7.1) звуковая система Vista™ (звуковой кодек ALC888)



ALiveXFire-eSATA2

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем AMD CrossFire™ Xpress 1600 + ATI™ SB600

- AMD LIVE!™ Ready
- Поддержка двухканальной памяти DDRII667/533, 4 гигабайт DIMM
- ASRock AM2 Boost: запатентованная технология ASRock повышает производительность памяти на 12,5%
- 1 разъем PCI Express x16 с выключателем PCI Switch или 2 разъемы PCI Express Slot для ATI™ CrossFire™
- Поддержка Serial LAN 10/100/1000 Мбит/с
- 2 разъемы eSATAII 3,0 Гбит/с (размещаются с 2 портами SATA), поддержка функций RAID (RAID 0 и RAID 1), HDD, AHCI и горячего подключения.
- Высококачественная мультимедийная (7.1) звуковая система Windows® Vista™ (звуковой кодек ALC888)
- Оборудование готово для Windows® Vista™ Premium Logo



775i945GZ

LGA 775 для двухядерных процессоров Intel® Core™ 2 Duo / Pentium® XE / Pentium® D / Pentium® 4 / Celeron® D, поддержка процессоров Conroe
Набор микросхем Intel® 945GZ

Первая в мире интегрированная материнская плата с логотипом Vista™ Premium

- Поддержка процессоров с шиной FSB 800/533/533 МГц, процессоры EM64T и технологии Intel® Thermal Guard
- Поддержка двухканальной памяти DDR2 667/533 + 2 DIMM
- Графический контроллер Intel® Graphics Media Accelerator 950, Intel Shader 2.0, DirectX 9.0 и Max. объем разъемной памяти 192 МБ
- 1 разъем AGI Express
- 4 разъемы Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- 7.1-канальный звук High Definition Audio
- Оборудование готово для Windows® Vista™ Premium Logo



ALiveNF6G-DVI

Гнездо Socket AM2 для процессоров AMD Athlon™ 64FX / 64X2 / 64 и Sempron
Набор микросхем NVIDIA® NF6100-430

- Dual Vibe Output DVI-D + D-Sub разъемы
- Поддержка двухканальной памяти DDR2 667/533
- 4 разъемы Serial ATAII 3,0 Гбит/с
- Кнопка HDMI S/PDIF обеспечивает модуль выделенного аудиосигнала на VBA-шнуре HDMI, что позволяет подключать к системе цифровые телевизоры, проекторы или видеоредактирующие панели HDMI
- Высококачественная мультимедийная (7.1) звуковая система Vista™ (звуковой кодек ALC888)



РЕКЛАМА

Alliance
Москва
Тел: (095) 798-9356
http://www.alliancegroup.ru

elko
Москва
Тел: (095) 234-9930
Санкт-Петербург
Тел: (812) 718-6222
http://www.elko.ru

ИКС
КОМПЬЮТЕРНАЯ
КОМПЛЕКТОВАЮЩАЯ
КОМПАНИЯ
Москва
Тел: (095) 995-2975
Санкт-Петербург
Тел: (812) 324-2860
http://www.ics.ru

НИКС
КОМПЬЮТЕРНЫЙ
СУПЕРМАРКЕТ
Москва
Тел: (495) 974-3333
http://www.nix.ru

ULTRA
Москва
Тел: (095) 775-7596
Санкт-Петербург
Тел: (812) 338-3777
http://www.ultraconcept.ru

ASRock
ASRock, an Expert in Windows Vista™



К УСПЕХУ В КРАСНЫХ ДОСЛЕЖАХ

История компании ATI, часть 2

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

В прошлом номере мы прервали рассказ об истории ATI на 2001 году. Тогда известная во всем мире канадская компания закончила работу над графическими процессорами **Radeon 7500** и **8500**. Особенно удачными оказались видеокарты с индексом 8500 — почти во всех играх они шли нос к носу с мощными чипами серии **NVIDIA GeForce 3**. Единственной преградой на пути 8500-х были никудашные драйверы. То есть получалось примерно то же самое, как если бы на новый «Хаммер» поставили движок старенького «жигуленка»: потенциал у машины есть, а вот с места еле трогается.

Время перемен

Как бы то ни было, выход **Radeon 8500** стал знаковым событием в истории ATI. После начала продаж видеокарт на этом процессоре канадцы наладили сотрудничество со многими разработчиками игр и выпустили драйверы **Catalyst**, позволившие поднять производительность и стабильность **Radeon 8500** в Direct3D-играх до уровня **GeForce 4**.

Первой видеокартой с полной поддержкой **DirectX 9.0** стала **Radeon 9700 Pro**. Она была оснащена 8-пиксельными конвейерами и 256-битной шиной памяти (для основных конкурентов в лице **GeForce FX** этот показатель

составлял 128 бит). Вдобавок ко всему, **Radeon 9700 Pro** отличался стабильностью и его быстро взяли на вооружение разработчики игр.

Между тем NVIDIA всеми силами пыталась закончить работу над **NV30** и в спешке наделала ошибок — **GeForce FX 5800** вышел поздно и не блистал производительностью. ATI имела полное право спокойно почивать на лаврах, но предпочла продолжить разработку новых продуктов и начала комплектовать некоторые платы купонами на получение бесплатной версии **Half-Life 2**. В самых тяжелых режимах работы производительность **Radeon 9700 Pro** была в два, а то и в три раза выше, чем у топовых плат от NVIDIA.

Окрыленная успехом **Radeon 9700 Pro**, ATI начала штамповать одну за другой видеокарты на чипах **R200/R300**, что повлекло за собой путаницу с именами старых и новых плат. Сначала появились **Radeon 9000**, потом **8500** переименовывали в **9100**, так как 9000 оказалась медленней, затем карточки снабдили поддержкой интерфейса AGP 8x и присвоили им индекс 9200. После этого канадцы начали повышать частоты чипа R300, что привело к рождению продуктов под номерами 9800, 9800 Pro, 9800 XT. При этом менялись только рабочие частоты, рекламисты же представляли каждое изделие как принципиально новое. В общем, запутали всех.

В 2004 году на прилавках магазинов можно было найти десяток вариантов видеокарт на основе чипов серии R300. Много шума тогда наделали смелые эксперименты российских оверклокеров: путем сложных манипуляций паяльником они превращали **Radeon 9500** с 128 мегабайтами в натуральный **Radeon 9700** (разблокировали конвейеры). Разница в стоимости между двумя этими карточками составляла без малого \$200.

Смелое решение

До определенного момента ATI выпускала видеокарты на основе собственных видео чипов монополично, однако с ростом популярности продукции появилась реальная необходимость в услугах сторонних производителей, и канадцы начали сотрудничать с **Sapphire Technology**, **PowerColor** и другими компаниями. Видеокарты производства самой ATI по-

являлись на рынке раньше остальных и отличались чуть более высокой ценой, а также строгим соответствием эталонному дизайну.

В самом конце 2003 года руководство ATI приняло решение выпустить исключительно платы серий **Radeon Mac Edition**, **All-In-Wonder** и **Fire GL**. И то ограниченными партиями и по сравнительно высокой цене. Карточки всех остальных семейств стали производить партнеры. Для конечных потребителей данное новшество обернулось более демократичными ценами.

Новый разъем

С ростом производительности видеокарт цена AGP 8x все хуже справлялась с нагрузкой и возникла необходимость в новом графическом разъеме. Им стал **PCIe x16**. Этот универсальный и гибкий интерфейс был призван объединить настольную, серверную и мобильную платформы. Для прототипа **PCIe x16** ATI использовала плату **Radeon 9700 Pro**.

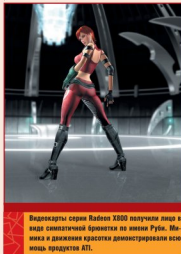
Летом 2004 года компания представила семейство видеокарт под новым разъемом. Изначально в серию вошли **Radeon X800**, **X600** и **X300**, каждая из которых имела несколько модификаций.

Видеокарты серии **Radeon X800** использовали ядро с кодовым именем **R423**. Платы оснащались 16 или 12 пиксельными конвейерами и 256-битной шиной памяти. В серию **Radeon X600** входили более дешевые платы: архитектурно они представляли собой аналог **Radeon 9600 XT**, но производились на 0,13-мкм техпроцессе. Пиксельных конвейеров было четыре, ширина шины памяти — 128 бит.

Radeon X300 были нацелены на бюджетный рынок. Для производства ядра **RV370** использовался перспективный техпроцесс 0,11 мкм, что позволило снизить себестоимость конечных продуктов. Частотный потенциал 300-й серии был невелик: скорость видеокарт **X300** и **X300 SE** была установлена на уровне 300/400 МГц. Обычные **X300** использовали 128-битную шину памяти, в то время как в SE-версии она была урезана до 64 бит.

На развлекательном фронте

В 2004 году серьезно разрослась линейка видеокомбайнов серии **All-In-Wonder**. Се-



Видеокарты серии **Radeon X800** получили лицо в лице символической бронетки по имени Ruby. Имя и движение красотец демонстрировали всю мощь продукта ATI.

Точки над і

После объединения AMD и ATI у многих из нас возникла масса вопросов. Что будет дальше? По какому пути пойдет объединенная компания? Мы по крупицам собрали информацию и расставили все точки над і.

Фанатов продукции ATI очень волновала судьба ее торговых марок. По официальным сведениям, абсолютно все видеокарты будут выпускаться под именем ATI. То же самое произойдет и с наборами системной логики для процессоров Intel. Изменения коснутся лишь чипсетов для платформы AMD — отныне они станут продаваться под маркой AMD, при этом наборы системной логики с интегрированным графическим ядром будут иметь пометку **Graphics by ATI**.

Технология CrossFire теперь будет развиваться как комплексная платформа, включающая связку из GPU, один или несколько центральных процессоров и чипсет. Не исключено, что CrossFire под тем или иным именем станет отраслевым стандартом для систем с внушительным набором графических ускорителей.

Quad CrossFire не появится еще долго — AMD не думает вносить серьезные изменения в стратегию развития платформы **4x4** и давать нам возможность установить четырех видеокарт в один компьютер ради поддержания принципа «всего по четыре».

вне обеспечила поддержку двух портов DVI с функцией Dual Link, что позволило выводить картинку на два больших дисплея одновременно.

Летом 2005 года ATI впервые заговорила о возможности обработки физических эффектов средствами видеокарт. Идея заключалась в использовании асимметричной обработки данных средствами графической подсистемы (**Asymmetric Processing**). Одна из карточек должна отвечать за расчет физики, пока вторая концентрируется на обработке графики. Еще один вариант: использование трех видеокарт, две из которых работают с графикой, а третья занимается расчетом физики. При помощи **Havok FX** компания ATI собирается имитировать физику твердых тел при столкновениях, отображении дыма, ткани и взаимодействии с водой.



В ушедшем году ATI была куплена компанией AMD. Рекламисты американского процессорного гиганта использовали шаддущую формулировку «объединение сил», но на деле произошло самое обычное поглощение одной компании другой. Торговые марки ATI и Radeon будут жить, однако марка ATI Technologies канула в Лету. Сайт ati.com — и тот трансформировался в ati.amd.com.

Сегодня известно, что AMD будет использовать разработки канадской компании для создания разномасштабных мультимедиа-систем, портативных компьютеров и полноценных платформ для различных секторов рынка. Главный козырь AMD — возможность создания качественных чипсетов для своих процессоров (мобильных и настольных). Но все это уже новейшая компьютерная история. ■

мейство, обновленные моделими **AIW Radeon 9600 XT** (\$299), **Radeon 9600** (\$199) и **Radeon 9200** (\$149), покрывало потребности всех категорий пользователей, и здесь ATI чувствовала себя очень уверенно. При этом уже к концу года графический гигант расширил количество мультимедиа-комбайнов за счет плат на базе чипов Radeon X800, X600 и X300.

Линейкой серии стала X800 All-In-Wonder с текстолитом фиолетового цвета, позолоченными разъемами и новым пультом дистанционного управления **Remote Wonder II RF** с расширенными функциями управления мышью. Карточка была оснащена новым ТВ-тюнером от ATI, который легко справлялся не только с приемом телетрансляции, но и приемом радиоволн.

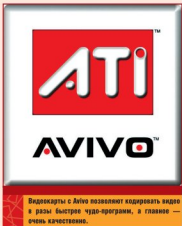
Ответ на SLI

В августе 2004 года NVIDIA представила SLI. Канадцы поначалу явно выжидали идеальную позицию. Еще бы, ведь идея объединения двух видеокарт была очень рискованной. Кроме того, все компоненты для построения системы с поддержкой SLI приходилось тщательно проверять на совместимость. О возможности поэтапной модернизации системы тогда можно было забыть.

Как бы то ни было, технология SLI доказала свою состоятельность. Энтузиасты с радостью вкладывали деньги за то, чтобы получить высочайший уровень производительности. ATI внимательно следила за развитием ситуации и затем стала напоминать пользователям, что ее видеокарты давно умеют работать в паре, и робко указывала на старую добрую **Rage Fury Maxx** (соответствующий опыт, мол, есть и у нас).

На рубеже 2004 и 2005 годов ATI почти открыто заговорила о возможности появления на рынке технологии, похожей по принципу действия на SLI. Концепция получила кодовое имя **Multi-Rendering**. Планировалось, что она позволит объединять две разные видеокарты без помощи внутреннего соединительного моста вне зависимости от используемого чипсета. Но правда жизни оказалась иной. Канадское ноу-хау получилось имен **CrossFire** и было представлено общественности 31 мая 2005 года. Для построения

системы с tandemом из двух видеокарт пользователи



Видеокарты с Avivo позволяют кодировать видео в очень быстро чудо-программы, в главное — очень качественно.

для требовалось три основных компонента: материнская плата на базе чипсета серии **Radeon Xpress 200 CrossFire Edition**, обычная видеокарта серии **Radeon X850** или **Radeon X800**, а также мастер-карта. О принципе работы и перспективах CrossFire мы уже не раз говорили, поэтому заострять внимание на этом моменте не будем.

Продолжение банкета

В самом конце 2004 года ATI всерьез задумалась над возможностью выпуска видеокарт с 512 Мб памяти на борту. Изначально считалось, что такие карточки в обязательном порядке нужно использовать для утоления аппетита игр уровня **DOOM 3**. Позже было заявлено, что выпуск карт со столь внушительным объемом видеопамати неоправданно дорог, да и потребности игр можно удовлетворить с помощью технологий компрессии текстур.

Тогда же впервые заговорила о технологии **HyperMemory**. Суть ее довольно проста: скоростная двунаправленная шина PCI Express x16 задействуется для хранения определенной части текстур в системной памяти компьютера. В результате исчезает необходимость использования больших объемов памяти в видеокартах среднего и начального уровня (правда, за счет падения скорости).

К началу 2005 года ATI вплотную подошла к возможности массового выпуска видеокарт с использованием норм техпроцесса 90 нм. Первый такой чип (**R520**) увидел свет во втором квартале и был полностью совместим с **Pixel Shader 3.0**. Уже осенью ATI представила сравнительно недорогие чипы поколения R5xx.

Октябрь ознаменовался выпуском технологии **Avivo**. Последняя объединила в себе целый комплекс, в рамках которого реализованы функции по оптимизации захвата и декодирования видеосигнала, фильры обработки видео, аппаратное ускорение некоторых кодеков, а также возможность тонкой настройки изображения. Технология Avivo впер-

All-In-Wonder X800 с позолоченными разъемами долгое время была флагманом серии мультимедиа-комбайнов ATI.



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ



Leadtek WinFast PX8800 GTS TDH



Leadtek

WinFast PX8800 GTS TDH — одна из немногих видеокарт с поддержкой DirectX 10. Программисты **NVIDIA** пока еще не довели до ума соответствующие драйвера, но к выходу **Windows Vista** они должны решить все проблемы, и тогда видеокarta раскроет свой потенциал на все сто процентов.

Сердце WinFast PX8800 GTS TDH — уни-

версальное вычислительное ядро, состоящее из 96 отдельных потоковых процессоров с рабочей частотой 1200 МГц. Любой из этих блоков представляет собой обычное вычислительное устройство, способное выполнять операции с плавающей запятой. Иначе говоря, такие вот процессоры запросто могут обрабатывать не только шейдеры любого типа — вершинные,

пиксельные или геометрические — и заниматься статистическим анализом, криптографией, визуализацией и расчетом физических эффектов.

Видеокarta требует дополнительного питания, но, в отличие от GTX-версий, легко обходится одним разъемом и блоком питания мощностью порядка 400 Вт (сила тока по 12-вольтовой линии — 26 А). Для использования двух таких карточек в режиме SLI потребуется уже более серьезный БП мощностью не менее 600 Вт.

Что с производительностью? WinFast PX8800 GTS TDH демонстрирует серьезное преимущество над такими монстрами, как **Radeon X1950 XTX** и **GeForce GX2**, но весь свой потенциал карточка раскрывает только в тяжелых графических режимах. Кратное увеличение производительности по сравнению с предшественниками невооруженным глазом заметно на разрешениях от 1600x1200 и выше. Без большого монитора не обойтись.

Технические характеристики: ● **Графический процессор:** NVIDIA GeForce 8800 GTS ● **Унифицированные шейдерные конвейеры:** 96 (рабочая частота — 1200 МГц) ● **Текстурные блоки:** 24 ● **Блоки растеризации:** 20 ● **Частота чипа:** 500 МГц ● **Частота памяти:** 1600 МГц ● **Шина памяти:** 320-битная ● **Версия DirectX:** 9.0c (SM 3.0) ● **Версия OpenGL:** 2.0 ● **Память:** 640 Мб, GDDR3 ● **Задняя панель:** 2 DVI, HDTV, HDCP ● **Интерфейсы:** PCI-E x16

Что?	видеокarta
Почему?	загосто может дать фору таким монстрам, как Radeon X1950 XTX и GeForce 7950 GX2
Сколько?	6990
Где?	www.leadtek.com.tw



ECS PN2 SLI2+

ECS PN2 SLI2+ — одна из первых системных плат на основе долгожданного чипсета **nForce 680i SLI**. Поддерживает процессоры **Core 2 Duo**, **Core 2 Extreme** и четыреядерные **Core 2 Quad** с частотой системной шины вплоть до 1333 МГц. Возможности для экспериментов безграничны: чипсет позволяет отключать ядра с шагом в одну штучку. То есть можно намеренно отказываться от использования одного, двух или даже трех ядер, например, для повышения разогнанного потенциала серийных процессоров **Kentsfield**.

Материнская плата не только поддерживает SLI-конфигурации, но и позволяет работать сразу с тремя видеокартами. Реализовано все это дело достаточно просто: пара слотов PCI-E x16 работает на полной скорости, а третий разъем PCI-E x16 логически подводится шиной PCI-E x8. Удачная схема, особенно если учесть, что физическому ускорителю даром не нужна слишком большая пропускная способность.

Плата оснащена одним IDE-портом и шестью каналами SATA-300. Жесткие диски с интерфейсом SATA-300 можно объединять в массивы RAID уровней 0, 1, 0+1, 5 и JBOD. На задней панели изначально размещено шесть портов USB 2.0, еще четыре можно вывести в нужное место системного блока при помощи специальной планки.

Принятые бонусы: индикатор POST-кодов, припаянные к плате кнопки Power On и Reset, а также эффективная система охлаждения. Она состоит из медных радиаторов и тепловых трубок, северный мост дополнительно охлаждает вентилятор. При этом в комплект поставки ECS PN2 SLI2+ входит вентилятор со скоростью вращения порядка 5000 об/мин. Цена кусается.

Что?	материнская плата под современные процессоры Intel
Почему?	позволяет устанавливать сразу три видеокарты и поддерживает даже четырехядерные процессоры
Сколько?	\$300
Где?	www.ecs-russia.ru

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme пог Socket 775 ● **Чипсет:** NVIDIA nForce 680i SLI ● **Системная шина:** 533/800/1066/1333 МГц ● **Оперативная память:** 4 слота DDR2 533/667/800 (до 8 Гбайт) ● **Сетевой адаптер:** 2 x 1 Gbit/s (Marvell 88E1165) ● **Аудиокодек:** Realtek ALC885 (7.1, HDA) ● **Слоты расширения:** 2 PCI-E x16, 2 PCI-E x8, 2 PCI-E x1, 2 PCI ● **Задняя панель:** 2 PS/2, 6 USB, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 6 SATA II, FDD ● **Форм-фактор:** ATX (244x305 мм)

Cooler Master Eclipse

Благодаря оригинальной конструкции и пластиковому козырьку в верхней части **Cooler Master Eclipse**, спрятанный внутри радиатора вентилятор обдувает не только процессор, но и память, видеокарту и другие компоненты системы. Кулер нацелен на самые разные процессоры от AMD и Intel, включая **Core 2 Duo** и последние **Athlon 64**.

Горячих чипов кулер не боится — его смело можно устанавливать на самые жаркие процессоры. Тепло от основания из чистой меди по четырем тепловым трубкам передается на массивный алюминиевый радиатор, состоящий из дюжины алюминиевых колец и десятка овальных пластин. Скорость вращения вентилятора изменяется в зависимости от температуры и текущей нагрузки на процессор. Тепло рассеивается довольно быстро.

Проблема одна: CM Eclipse точно не поместится в компактном системном блоке, так что при покупке компьютера стоит ориентироваться на полноразмерные «башни». Кулер действительно большой. Если для вас это дилемма, вспомните, что важнее — цель или средства.

Технические характеристики	● Материалы: алюминий и медь
● Процессорные разъемы: AMD Socket AM2/754/939/940/1207 и Intel Socket 775	● Размеры вентилятора: 66x68 мм
● Скорость вращения: 900—3300 об/мин	● Воздушный поток: 39 л/с
● CFM ● Уровень шума: 17—24 дБ	● Коннектор: 4-контактный
● Вес: 670 г	

Что?	процессорный кулер
Почему?	эффективно борется с пылью и жаром процессора и почти не шумит
Сколько?	\$60
Где?	www.pch.ru

Microsoft LifeCam VX-6000

Microsoft без ложной скромности называет **LifeCam VX-6000** самой натуральной HD-камерой. Ни одному из HD-форматов устройство не соответствует, но разрешение встроенной матрицы по сравнению с другими веб-камерами и правда высокое. **LifeCam VX-6000** безо всяких проблем пишет XGA-видео и делает 5-мегапиксельные фотоснимки (интерполяция).

Камера выглядит как теннисный мячик в момент удара по нему ракеткой. Компактный «глазок» в виде сплюснутого диска будет хорошо смотреться на любом мониторе — как ЖК, так и ЭЛТ. Конструкция «ножки» удачная.

Подобно большинству веб-камер, пакет **Microsoft LifeCam** прост в использовании. Три

кнопки в верхней части экрана позволяют выбрать один из трех режимов: фото, видео или запись звука. Слева — кнопка выбора разрешения картинки. Специальные функции дают возможность использования мультяшных персонажей или определенной фоновой картинки, но видеоэффекты не так сильны, как в случае с камерами Creative или Logitech.

Веб-камера оптимизирована под **Windows Live Messenger** — кнопка вызова **Windows Live Call Button** позволяет быстро организовывать сеансы видеосвязи с нужными абонентами из контакт-листа интернет-пейджера.

Качество видео неплохое, но бывает и лучше. Камера лучше многих конкурентов справляется с работой при недостаточной освещенности.

Технические характеристики	● Тип сенсора: CMOS
● Видео: 1280x1024	● Цифровой шум: 3к
● Скорость захвата: 30 кадров в секунду	● Угол обзора: 72 градуса по диагонали
● Интерфейс: USB 2.0	● Длина кабеля: 1,8 м
● Размеры: 55x74x53 мм	● Вес: 95 г

Что?	веб-камера
Почему?	удачный дизайн и достойное качество видео
Сколько?	\$94
Где?	www.microsoft.com

Logitech G25

Когда дело касается игровых наборов из руля и педалей, обо всех остальных производителях, кроме **Logitech**, можно сразу забыть. Комплект с индексом **G25** — еще один тому пример. Механизм обратной связи со сдвоенным электродвигателем, кожаное покрытие руля и рычага переключения передач, современный дизайн — вот неполный перечень достоинств новинки. Неужели у старичка **Logitech MOMO** появилась возможность уйти на заслуженный отдых?

Как мы уже сказали, руль оснащен двухмоторной системой обратной связи. Благодаря второму двигателю направляющие силы становятся более реалистичными и равномерно распределяются по рулю. Выражи, а также столкновения со стенами и столбами чувствуются отлично. Угол вращения 28-сантиметрового колеса составляет 900 градусов, а значит, он поворачивается на два с половиной оборота, как и «баранка» обычного спорткара! Переключателем по центру руля и две клавиши для ручного переключения передач выполнены из нержавеющей стали. В распоряжении пользователя 12 программируемых кнопок — 4 кнопки на самом руле, а еще 8 кнопок и направляющая колодка — на рычаге переключения передач.

Стальные педали газа и тормоза дополнены полноценным сцеплением. Прозрачный низ педальной платформы обеспечивает устойчивое положение на полу, для устойчивости же на ковре предусмотрен специальный валик с множеством небольших пластиковых шипов.



Технические характеристики: ● **Особенности:** отдача, программируемые кнопки, настроена чувствительность ● **Покрытие руля:** пластик с большими резиновыми вставками ● **Ход руля:** 900 градусов ● **Диаметр:** 28 см ● **Коробка передач:** шести-позиционная (пять скоростей плюс задний ход) ● **Количество кнопок:** 12 ● **Количество педалей:** 3 ● **Интерфейс:** USB

Что?	игровой набор «руль + педали»
Почему?	почти как настоящий — и этим все сказано
Сколько?	\$330
Где?	www.onics.ru



Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones

Наушники **Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones** закрывают уши и отсекают свету наружного мира от игрока. Новосозданная тишина заполняется мощным звуком: при игре в **DOOM 3** басовитый гром дуэлисты впечатляет.

«Ушки» оснащены сразу восемь раздельными динамическими головками, среди которых шесть высоко-среднечастотных и две низкочастотных. Позиционирование звука весьма точное. Для общения с друзьями при игре в **Counter-Strike** можно смело использовать встроенный в HP-1 микрофон с системой подавления шума.

Наушники подключаются к компьютеру при помощи кабеля, на 99% состоящего из бескислородной меди. Изначально используется не стандартный, а фирменный разъем под названием **Razer High Definition-Dedicated Audio Interface**. Однако в комплект поставки входит переходник для работы с обычными звуковыми картами.

Технические характеристики ● Количество динамиков: 8 ● Мощность: 330 мВт ● Длина шнура: 2 м ● Диапазон частот: ● Наушники: 50–20000 Гц ● Микрофон: 50016000 Гц ● Чувствительность: -58 ± 2 дБ

Что?	игровая гарнитура
Почему?	отлично подходит для командных экшенов
Сколько?	\$130
Где?	www.razerzone.ru

Посредственную мышь любителю игр покупать нет смысла, топ-модели же зачастую оказываются слишком дорогими. **Blackwarrior Pro** может стать компромиссным вариантом для тех, кто не может отказаться из этого закодированного круга. Манипулятор оснащен лазерным сенсором с разрешением 1600 точек на дюйм, двумя большими кнопками и скроллом. Цена — \$35. Версия без приставки Pro оснащается оптическим сенсором (1200 dpi) и стоит на \$15 дешевле.

Мышь выполнена в низкопрофильном корпусе черного цвета с красной или синей подсветкой колеса прокрутки. Внешняя схожесть с **Razer Copperhead** и **Diamondback** просто удивительная. Но здесь нет дополнительных кнопок, возможности переключения разрешения на левую и удобное программное обеспечение в комплекте поставки. Корпус выполнен из гравеоттавливающего пластика.

Хвост у **Blackwarrior Pro** есть, что неудивительно. Радиоканал не обеспечивает необходимой скорости передачи данных. Усилие сдвига минимальное — благодаря фотопластовому ножкам скользит мышь неплохо. Дополняет картину тонкий и гибкий USB-шнур с антистатическим покрытием.



Blackwarrior Pro

Технические характеристики ● Разрешение сенсора: 1600 точек на дюйм ● Варианты подсветки: синяя или красная ● Кнопки: 2 основные + скролл ● Интерфейс: USB

Что?	игровая мышь
Почему?	привлекательна цена и хорошая чувствительность
Сколько?	\$35
Где?	www.black-warrior.ru



Viewsonic VX2235wm

Viewsonic VX2235wm с успехом справляется с играми, кинофильмами и повседневными задачами вроде интернет-серфинга. Монитор создан на основе матрицы **TN TFT (1680x1050)**, для борьбы с бликами используется матовая полимерная пленка. Время отклика составляет 5 мс, причем это время включения-выключения пикселей!

Дизайн **VX2235wm** оставляет приятное впечатление. Колонки расположены прямо на лицевой панели. Кнопки управления могли бы быть и более отзывчивыми, ну да ладно.

Каков вывод? Размер дисплея и качество картинки радуют, как и скромная цена для такой характеристики.

Технические характеристики ● Диагональ: 22 дюйма ● Формат экрана: 16:10 ● Оптимальное разрешение: 1680x1050 точек ● Время отклика: 5 мс ● Яркость: 280 кд/м² ● Контрастность: 700:1 ● Шаг пикселя: 0,262 мм ● Углы обзора: 160/170 градусов (по вертикали/горизонтально) ● Интерфейсы: D-Sub, DVI ● Звук: 2 динамика (5 Вт) ● Энергопотребление: 48 Вт в рабочем режиме ● Размеры: 482x524x244 мм ● Вес: 7,5 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	универсальный монитор для игр и кино
Сколько?	\$518
Где?	www.orangeppc.ru

GameX
GLOBAL AMUSEMENT
MOSCOW EXHIBITION

КРОКУС ЭКСПО, 9-11 МАРТА 2007

КРУПНЕЙШАЯ
НА ТЕРРИТОРИИ
ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЫ
И СТРАН СНГ
ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ
РАЗВЛЕЧЕНИЙ
И МЕЖДУНАРОДНЫЙ
ТУРНИР
«WARCRAFT III
THE FROZEN
THRONE»

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ
1.000.000 РУБЛЕЙ

+7(495)510-9609

askme@gamex-expo.com

www.gamex-expo.com

ВИРТУАЛЬНОСТЬ НАСТУПАЕТ....

ИНФОРМАЦИОННАЯ
ПОДДЕРЖКА:

hi-fi.ru

PC NEWS

УЕХО
MP

UP SPECIAL
GRADE

UP GRADE

РЕКЛАМА

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Epson P-5000



Epson P-5000 выделяется от одной из самых распространенных фобий среди фотографов — страха оказаться в неудобное время без свободного места на флешке. На жест-

кий диск фотоальбома можно скачать информацию практически с любой цифровой камеры или другого портативного устройства — есть поддержка функции USB-хост и разъемы под карты памяти Secure Digital и Compact Flash. CF-слот можно использовать для работы с флешками доминирующих форматов, но для этого требуется специальный адаптер (доступен опционально).

Функция защиты от несанкционированного доступа позволяет задавать пароли на доступ к определенным папкам, цифровые фотографии можно напрямую распечатывать на USB-совместимых принтерах. P-5000 поддерживает основную массу современных медиаформатов (включая DivX, H.264 и MP3).

Дисплей хорош. И дело здесь не только в размере. ЖК-технология Epson Photo Fine Ultra раскладывает изображение не на три обычных цвета, а на четыре: красный, синий, изумрудно-зеленый и салатовый. Результат — почти вдвое разросшийся по сравнению с предшественниками ассортимент оттенков. Дополняют картину достаточно широкие углы обзора и VGA-разрешение.

Фотоальбом поддерживает три режима просмотра файлов: обычный список картинок, а также 12 или 64 миниатюры. Процессор достаточно мощный для быстрого отображения фотографий в полный размер. Цифровой зум — до 400%. Фотографиям можно назначать рейтинг от одной (для неудачных снимков) до пяти (для самых любимых) звездочек и делать выборку для просмотра картинок в соответствии с рейтингами.

Заряд аккумулятора P-5000 хватает на три часа работы в режиме слайд-шоу. При просмотре видеороликов этот показатель заметно снижается. Комплект поставки включает USB-шнур, сетевой адаптер, чехол и руководство пользователя. Цена довольно высока.

Технические характеристики

Жесткий диск: 80 Гб
 Дисплей: ЖК, 4 дюйма, 640x480, 16 млн цветов
 Поддерживаемые форматы: JPEG, RAW, MP3, WMA, AAC, MPEG1-2, MPEG-4, DivX, WMV
 Карты памяти: Compact Flash, Secure Digital
 Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
 Время работы без подзарядки: 3 часа в режиме слайд-шоу
 Интерфейсы: USB 2.0
 Размеры: 89x150x33 мм
 Вес: 430 г

Что?	цифровой фотоальбом
Почему?	позволяет быстро и надежно переносить тонны цифровых фотографий
Сколько?	\$820
Где?	www.onlinetrade.ru

HTC TyTN Deluxe

Первое впечатление от HTC TyTN Deluxe — телефон как телефон. Массивный серебристый корпус, пятипозиционный джойстик на передней панели и две основные клавиши-качельки по бокам. Однако если сдвинуть в сторону дисплей, обнажится QWERTY-клавиатура с неоновой подсветкой. Упругость клавиш достаточная для работы как двумя большими пальцами, так и одной рукой «на весу».

HTC TyTN Deluxe удобно лежит в руке и оказывается не таким тяжелым, как кажется. Антенна встроена, но прием уверенный. Один из главных козырей коммуникатора — поддержка всех достойных внимания стандартов беспроводной связи. Здесь и Wi-Fi b/g, и Bluetooth 2.0, и GPRS/EDGE, и даже изрядно последний ИК-порт. То есть можно использовать беспроводные наушники, обмениваться файлами с другими карманными устройствами и бороздить просторы Сети в точках беспроводного доступа Wi-Fi.

Производительность далеко не самая выдающаяся, но при выполнении рутинных операций вроде интернет-серфинга, открытия документов и навигации по меню коммуникатор работает быстро. MP4-видео воспроизводится плавно, и только при работе с тяжелыми файлами WMV возникают рывки. Разрешение дисплея по сегодняшним меркам невелико (320x240), зато он хорошо подходит для чтения документов и работы с текстами.

В завершение отметим 2,1-мегапиксельную камеру, приличное время автономной работы и полный набор функций MS Windows Mobile 5.0.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
 Доступные цвета: белый, серый
 Связь: GSM 900/1800/1900, UMTS, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0, ИК-порт
 Процессор: Samsung 2442, 400 МГц
 Дисплей: сенсорный ЖК, 2,8 дюйма, 240x320, 65 тыс. цветов
 Встроенная память: 192 Мбайт (84 Мбайт OSV + 128 Мбайт ПЗУ)
 Флэш-карты: micro-SD
 Камера: 2,1-мегапиксельная
 Источник питания: съёмный литиево-полимерный аккумулятор ёмкостью 1350 мАч
 Время работы без подзарядки: 4 часа / 15 часов (максимальная нагрузка / воспроизведение MP3)
 Операционная система: MS Windows Mobile 5.0 Phone Edition
 Размеры: USB, аудиостерео
 Размеры: 58x112x22 мм
 Вес: 178 г

Что?	коммуникатор
Почему?	внушительный набор модулей беспроводной связи
Сколько?	\$940
Где?	www.vobis.ru

ЖК ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
 КРУТАЯ ЖЕЛЕЗКА



Oregon Scientific DP100

Рекламисты Oregon Scientific называют DP100 одним из лучших будильников на сегодняшний день. Так это или нет — вопрос спорный. Ясно одно: владельцу таких вот часов по утрам не придется тараторщить заспанным взглядом в маленький циферблат. Чтобы узнать, не пора ли пить кофе, хозяину достаточно будет услышать ненавязчивый ретро-звонок, открыть глаза и посмотреть перед собой — будильник проецирует изображение циферблата на любую плоскую поверхность, будь то потолок, дверь или стена перед кроватью в спальне.

Дизайн необычный. Один из двух сплетенных кубиков вращается вокруг другого, направляя поток света в нужную точку комнаты. Для тонкой настройки четкости предусмотрен регулятор фокуса, а для удобного просмотра под разными углами картинка разворачивается на 180 градусов. При этом сенсор света автоматически подстраивает яркость в зависимости от освещения, а значит, спроецированную картинку запросто можно разглядеть как ярким солнечным днем, так и глубокой ночью.

Технические характеристики

Функции: часы, будильник, комнатный термометр, календарь

Формат: время 24/12, температура

Размеры: 140x90x45 мм

Что?	проецирующие часы
Почему?	вносит лепту в борьбу со скверным утренним настроением
Сколько?	\$90
Где?	www.oregonscientific.ru

iriver S10



Плеер iriver S10 похож на кулон, особенно издали, и носить его можно только на шее — беленная тонкая подвеска интегрирована с проводками к наушникам. Сами наушники выглядят изысканно. Заменить их не удастся: разъем нестандартный и служит не только аудиовыходом, но и гнездом для подключения USB-коннектора.

Лицевая панель играет роль оригинального джойстика. Под дисплеем скрываются полусферические кнопки, при нажатии на которые раздается едва слышимый щелчок и на экране появляются пункты меню. Необычное решение. На корпусе нет навигационных кнопок — это плюс. Но есть и минус: зеркальная поверхность дисплея покрывается отпечатками пальцев.

Плеер дружит с музыкальными форматами MP3, OGG и WMA и охотно выводит на дисплей изображения в формате JPEG. Встроенный FM-приемник можно использовать для прослушивания и записи радиопередат.

Звучит iriver S10 хорошо, найти оптимальные настройки поможет эквалайзер.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик

Дисплей: OLED, 1,15 дюйма, 128x96, 65 тыс. цветов

Объем памяти: 2 Гб

Диапазон частот: 20—20 000 Гц

Форматы: ASF, JPEG, MP3, OGG, WMA

Поддерживаемый битрейт: 8—320 Kbit/s

Источник питания: встроенный литий-полимерный аккумулятор

Время работы без подзарядки: до 8 часов

Интерфейсы: USB 2.0

Размеры: 30x42x11 мм

Вес: 18 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	просто стильный и миниатюрный MP3-плеер от известной компании
Сколько?	\$270
Где?	www.iriverusa.com

Nikon Coolpix S10



Качественной 6-мегапиксельной матрицей сейчас никого не удивишь, а вот мощная оптика с возможностью 10-кратного увеличения в любительской камере — это уже интересно. Конструкция корпуса Nikon Coolpix S10 весьма оригинальна: объектив можно поворачивать относительно дисплея, а вращающаяся секция плотно закрывается и защищает объектив и рычажок зума. Отличная вещь для начинающих шпионов и любителей удивлять друзей нестандартными ракурсами.

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 6 млн эффективных пикселей

Объектив: фокусное расстояние 38—380 мм (в 35-мм эквиваленте)

Дисплей: ЖК, 2,5 дюйма, 230 000 пикселей

Увеличение: 10x оптическое и 4x цифровое

Светочувствительность: ISO авто/100/200/400/800

Количество сюжетных программ: 15

Максимальное разрешение фото: 2816x2112 точек

Запись видеоклипов: 640x480 (до 30 кадров в секунду)

Форматы файлов: JPEG, WAV, AVI

Фильм-защита: Secure Digital (SD)

Встроенная память: 16 Мбайт

Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор EN-EL15 (1100 мАч)

Интерфейсы: USB 2.0

Размеры: 74x113x41 мм

Вес: 220 г

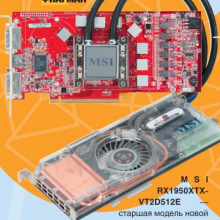
Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	мощный объектив и необычный поворотный дизайн
Сколько?	\$480
Где?	www.digitalshop.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ MSI

Иван Нечесов

Производительность в играх — единственное, что нас интересует. Доступность, компактность, скромное тепловыделение — все это ни к чему, когда видеокарта не тянет очередной *Crysis in Life 2: Episode Two* на максимальных настройках качества. Ну а чтобы тянула, есть смысл обзавестись чем-нибудь помощнее. Например, видеокарты производит тайваньской компании **MSI**, которые делаются на основе самых современных чипов ATI.

ФЛАГМАН



MSI
RX1950XTX-
2TD512E

старшая модель новой линейки — по праву считается одной из самых производительных одиночных видеокарт на сегодняшний день. Все дело в быстром графическом чипе и видеопамяти стандарта GDDR4 с рекордно высокой частотой (2000 МГц). Номинальное время доступа памяти равно 0,9 нс, что позволяет смело рассчитывать на разгон до 2200 МГц.

Видеокарта работает на частотах 650 МГц и 500 МГц в 3D- и 2D-режимах соответственно. Флагман нового семейства без труда опережает старшие видеокарты на основе Radeon X1900 XTX, а в некоторых играх — даже GeForce 7950 GX2.

Стандартная версия платы оснащена двухслотовым кулером, способным обеспечить высокую эффективность охлаждения при мень-

шем уровне шума по сравнению со старыми Radeon. Кулер закрывает практически всю лицевую сторону платы, 75-мм вентилятор прогоняет воздух через весь радиатор с решеткой, расположенной прямо над видеоразъемами.

Другой вариант видеокарты использует жидкостную систему охлаждения. Отдельная плата с помпой оснащена медным радиатором с тепловыми трубками и тихим вентилятором. Несмотря на то что видеокарта отличается высоким энергопотреблением и очень пыльным нравом, обе версии держат температуру на приемлемом уровне и не сильно шумят.

НОМЕР ДВА



Вторая по уровню производительности новинка называется **MSI RX1950PRO-2TD512E**. Она построена на основе 80-нм видеочипа **RV570** (Radeon X1950 Pro), который отличается от графических процессоров плат серии Radeon X1900 GT/XTX, Radeon X1950 XT/XTX уменьшенной площадью ядра и более низким энергопотреблением (необходимость использования дополнительного питания от БП это не отменяет).

Видеокарта выпускается с 256 или 512 Мб памяти. Обе версии призваны составить конкуренцию популярным нынче GeForce 7900 GS. Шансы на успех у них есть: тесты показывают, что новинка ни в чем не уступает конкуренту.

Любопытно отметить, что пока видеокарты на базе Radeon X1950 Pro не слишком-то поддаются разгону (платы от MSI не исключение). Оверклокерам стоит это учитывать.

Комплект поставки MSI RX1950PRO включает набор кабелей, переходник DVI-to-D-Sub, а также диск с драйверами и набором необходимых программ. Дополнительно доступны игры **TOCA Race Driver 3** и **Heroes of Might and Magic 5**.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

Третья и последняя новинка MSI называется



MSI
RX1650XT-
2TD256EZ

Реконструкция стоимости платы составляет \$149, так что барьер в две сотни условных единиц она вряд ли перешагнет даже с учетом алчности отечественных продавцов. Получается, что основной конкурент — silicon **GeForce 7600 GT**.

Компактная плата с пассивной системой охлаждения не помешает установке карт расширения в соседний слот материнской платы. Дополнительного питания она не требует. Объем видеопамяти составляет 256 Мб, рабочая частота — 1350 МГц. Однако ширина шины памяти — 128 бит, это сильно ограничивает производительность в прожорливых играх уровня **The Elder Scrolls 4: Oblivion**.

В целом видеокарта неплохая, но искушенных геймеров она вряд ли устроит. Сравнительно компактные размеры и безвентиляторная система охлаждения нацеливают эту модель на домашние мейнстримы и тихие компьютеры. Цена — в самый раз.



Как видно, каждая из новинок должна занять строго определенное место под солнцем. Конкуренты у них серьезные — все-таки седьмая серия GeForce удалась NVIDIA на славу, но у карт MSI есть все шансы потеснить конкурентов. ■

Технические характеристики	MSI RX1650XT-2TD256EZ	MSI RX1950PRO-2TD512E	MSI RX1950XTX-2TD512E
Графический процессор	ATI Radeon X1650 XT	ATI Radeon X1950 Pro	ATI Radeon X1950 XTX
Пиксельные конвейеры	24	36	48
Вершинные конвейеры	8	8	8
Память	256 Мб, GDDR3	512 Мб, GDDR3	512 Мб, GDDR4
Частота чипа	574 МГц	575 МГц	650 МГц
Частота памяти	675 МГц	686 МГц	1000 МГц
Шина памяти	128 бит	256 бит	256 бит
Версия DirectX	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0
Выходы	2 DVI, ТВ-выход, HDTV-выход	2 DVI, ТВ-выход, HDTV-выход, поддержка VIVO	2 DVI, ТВ-выход, HDTV-выход, поддержка VIVO
Интерфейсы	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Idea KR53MC Low Noise от компании Kraftway

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компания Kraftway наверняка вам известна — периодически ее компьютерные системы попадают в нашу тестовую лабораторию. Теперь пришло время для очередного визита. На этот раз мы имеем дело с мощным ПК Idea KR53MC Low Noise на базе победоночного Core 2 Duo.

Мастак на все руки

Открываем коробку... и видим классический корпус от Foxconn. Строгий дизайн немного разбавляет обилие наклеек и наличие универсального кард-ридера на лицевой панели. Дополнительные USB-порты и аудиоразъемы находятся за дверцей в самом низу — блок лучше ставить на стол, чтобы избежать шума. Радует, что использован довольно мощный блок питания на 460 Вт, для подобной конфигурации его хватат с запасом.

Пробежимся по тому, что внутри. А там мощнейший процессор Core 2 Duo E6400 от Intel — отличо расчистен, только вот системная плата (MSI P965 Neo-F) на это не рассчитана. С другой стороны, покупая готовую систему, на разгон уповать не стоит, ведь задача любой сборки — обеспечить максимальную стабильность. У материнки, однако, есть

Технические характеристики	
Корпус	Middle Tower (USB, аудио, кард-ридер, 460 Вт)
Процессор	Intel Core 2 Duo E6400 (Socket 775, 2,13 ГГц, 1066 МГц, 2 Мб)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	MSI P965 Neo-F (Intel P965, Socket 775, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB 2.0, GbLAN, ATX)
Память	2x512 Мбайт Hynix DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	Leadtek WinFast PX7900 GS TDH 256 Мбайт (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7900 GS)
Жесткий диск	Western Digital Caviar SE WD2500JS 250 Гбайт (SATA II, 8 Мбайт, 7200 об/мин)
Оптический привод	LG GSA-H20W (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW)
Звук	Встроенный кодек
ТВ-тюнер	NVIDIA NVTV (P179)
Дополнительно	MS Windows XP MCE 2005, ABBYVY Lingvo 11, Антивирус Касперского, клавиатура, мышь, коврик, пульт ДУ
Цена (в долларах)	1250

все необходимое, в наличии даже LPT- и COM-порты. Они скрдут со сдены, но все еще могут пригодиться. Объем оперативной памяти — один гигабайт, скорость — 533 МГц. Жесткого диска размером в 250 Гб хватит надолго, есть и пишущий привод.

Компьютер не носил бы название Idea KR53MC (MC — Media Center), если бы в нем не была установлена Windows XP MCE 2005 и ТВ-тюнер в придачу. Более того, в комплект поставки включен пульт ДУ и передатчик от Microsoft. То есть перед вами полноценный мультимедиа-центр для всей семьи. Хочешь — смотри фильмы на DVD, хочешь — смотри и записывай ТВ-передачи. Для игр система подходит как нельзя кстати. Видеокарта — GeForce 7900 GS в версии от Leadtek.

Приятные сюрпризы на этом не закончились. В большой коробке лежал беспроводной набор из мультимедийной клавиатуры и мыши. Мышь простая, колесо прокрутки, на наш взгляд, туговатое, а вот клавиатура — другое дело: тонкая, ход клавиш небольшой, большое количество дополнительных кнопок. В системе уже установлены бонусы в виде словаря ABBYVY Lingvo 11 и «Антивируса Касперского» с ключом на 180 дней. В наличии подробные инструкции по работе с компьютером и операционной системой.

Игровые тесты

F.E.A.R. 1.05

Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Max	93	72	52
Max + FSAA x2, AF x16	85	63	43

Prey (HWzone)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	100,1	75,2	57,8
Max + FSAA x2, AF x16	90,3	67,5	51,0

Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Max	95,9	84,5	62,3
Max + FSAA x2, AF x16	92,6	73,1	51,4

Синтетические тесты

PCMark05 1.10

Overall			5960
CPU	Memory	HDD	
5440	4329	5592	
3DMark06 1.02			4201

Тестирование

Работает Idea KR53MC Low Noise стабильно, да и приставку Low Noise носить вполне заслужено. В играх результаты мы получили высокие. Даже в режимах с включенной анизотропной фильтрацией и сглаживанием ничто не мешает играть в разрешении 1280x1024 в сложене с графической точкой зрения игры типа Prey. Впрочем, от сладкой парочки GeForce 7900 GS и Core 2 Duo сложно было ожидать чего-то иного.

Теперь о цене вопроса, точное количество — она оказалась на удивление конкурентоспособной. Желат большего всегда можно и даже нужно, но инженеры из Kraftway убедили, что могут создавать сбалансированные системы с достойным комплектом поставки и по хорошей цене.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компании Kraftway (www.kraftway.ru).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Под Новый год на компьютерном рынке всегда начинается лихорадка — все в дефиците! Этот Новый год едва ли станет исключением из правил, так что если решили войти в 2007-й с новым компьютером, то лучше подготовиться заблаговременно.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, включая www.ultracom.ru, www.oidi.ru и pro.sunrise.ru.

Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Celeron D 346 и Sempron 3000 — процессоры, которые мы рекомендуем к установке. Изначально платформа AMD смотрит предпочтительней, но Celeron D все же слабее. Спасает положение Intel лишь новая плата **ASRock ConRoe945G-DVI** на чипсете Intel 945G. Она совместима с двухядерными Pentium D и Core 2 Duo, так что проблемы с апгрейдом не возникает. Кстати, под Sempron мы снова подобрали плату от

ASRock, а именно **ALiveNF4G-DVI**. Материнка соответствует требованиям AMD LIVE!, а наличие поддержки RAID-массивов под SATA (размера всего два).

Жесткий диск от **Seagate**, объем 160 Гб. Видеокарта **GIGABYTE GV-NX73G2560-RH** довольно мощная и, главное, бесшумная. Оптический привод заменили на совместное детище компаний **Sony и NEC** — **Optiarc AD-7173A**, а колонки — на более качественные **Defender SPK 604 Diamond 16**. Монитор ЭЛТ, если что — можно потратиться на более дорогую ЖК-модель, например 17-дюймовую **LG L1752TQ**. Но прежде чем думать об этом, лучше документально проверить оперативную память и увеличить суммарный объем до 1 Гб.

Смерть тормозам (категория «Меньше \$1000»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Мощная система, высокие показатели в популях — все это реально, тратить баснословные деньги

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2.66 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мбайт, BOX)	580,0
Кулер: Zalman CNPS 9700 LED (Socket 775/54/93/94/0/AM2, 1250-2800 об/мин)	80,0
Материнская плата: ASUS P8B Deluxe (Socket 775, Intel P865, DDR2-1066, PCI, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, eSATA, GLAN, ATX)	220,0
RAM: Patriot PC22054D0LLK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mбайт	400,0
Видеокарта: ASUS EN7900GX2/2PHT/1G 1024 Mбайт (PCI-E, NVIDIA GeForce 7900 GX2, DVI, TV-out, Retail)	720,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3750645S 750 Gбайт (SATA, 7200 об/мин, 16 Mбайт)	430,0
Оптический привод: NEC Sony Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW/R, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	41,0
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	110,0
Колонки: Thermaltake VC30000E Europa Fulltower (USB, FireWire, Audio, Fan, ATX)	180,0
Блок питания: Thermaltake Silent PurePower W0D4RE (800 Вт, ATX, Retail)	130,0
Колонки: Creative GigaWorks ProBaser G590 (5x36 Вт сателлиты + 130 Вт сабвуфер)	260,0
Мышь: Logitech G5 Laser (2000 dpi, USB)	70,0
Клавиатура: Logitech G15 Retail (USB)	90,0
Монитор: NEC MultiSync 20WGX2 (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	720,0
Итого:	4039,0
Опция 1: TB/FM-новей Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Опция 2: HPD IPPON SMART PROTECT Pro 2000VA (2000 вА)	+235,0
Со всеми новаторами:	4359,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$700

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket AM2, 1,6 ГГц, 256 Кбайт, BOX)	65,0
Материнская плата: ASRock ALiveNF4G-DVI (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, Video, PCI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GLAN, mATX)	85,0
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mбайт	75,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX73G2560-RH 256 Mбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-out, OEM)	75,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 ST1160811AS 160 Gбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mбайт)	70,0
Оптический привод: NEC Sony Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW/R, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	41,0
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mбайт	8,0
Кулер: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, Fan, Airdust, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	35,0
Мышь: A4Tech X-706F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	20,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung 7950F (17 дюймов, 1600x1200)	150,0
Итого:	684,0
Опция 1: AMD Athlon 64 3900+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Kбайт, BOX)	+43,0
Опция 2: MSI NX7600GT-120256E2 256 Mбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+125,0
Опция 3: LG L1752TQ (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+100,0
Опция 4: Kingston DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mбайт	+75,0
Опция 5: TB/FM-новей AlienMedia AuroTV 507	+65,0
Опция 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми новаторами:	1114,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$700

ДЕШЕВО И СЕРДИТО Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 346 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	80,0
Материнская плата: ASRock ConRoe945G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, Video, PCI-E, SATA, Sound, USB, GLAN, ATX)	85,0
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mбайт	75,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX73G2560-RH 256 Mбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-out, OEM)	75,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 ST1160811AS 160 Gбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mбайт)	70,0
Оптический привод: NEC Sony Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-RW/R, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	41,0
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mбайт	8,0
Кулер: Foxconn TLA-481 MiddleTower (Audio, Fan, Airdust, USB, 300 Вт FSP, ATX)	50,0
Колонки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	35,0
Мышь: A4Tech X-706F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	20,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung 7950F (17 дюймов, 1600x1200)	150,0
Итого:	699,0
Опция 1: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Mбайт, OEM)	+30,0
Опция 2: MSI NX7600GT-120256E2 256 Mбайт (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+125,0
Опция 3: LG L1752TQ (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+100,0
Опция 4: Kingston DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mбайт	+75,0
Опция 5: TB/FM-новей AlienMedia AuroTV 507	+65,0
Опция 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0
Со всеми новаторами:	1114,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x256 Кбайт, BOX)	130,00
Материнская плата: GIGABYTE GA-M55plus-S3G (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GIGABIT, ATX)	95,0
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Mбайт	150,0
Видеокарта: Pall GeForce 7800 GS 256 Mбайт (PCE, NVIDIA GeForce 7800 GS, DVI, TV-out, Retail)	110,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 51316081AS 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mбайт)	70,0
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	41,0
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mбайт	8,0
Корпус: InWin W-550ET MiddleTower (Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	65,0
Клавиша: SVEN MA-230 (2x18 Бт)	40,0
Мышь: A4Tech X-756BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	13,0
Монитор: BenQ FP717+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 яч)	230,0
Итого:	977,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x256 Кбайт, BOX)	+70,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1900 GT 256 Mбайт (PCI-E, ATI Radeon X1900 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	+140,0
Замена 3: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 яч)	+140,0
Отсле 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Отсле 2: HPD SVEN Power Pro 300 (800 мА)	+95,0
Со всеми новоразгатами:	1507,0

необязательно. Достаточно собрать сбалансированный компьютер, взяв за основу одноядерный Athlon 64 3500+ или двухядерный Pentium D 805. Тратиться на дорогие кулеры и системные платы не стоит, можно использовать стандартные решения. Например, плата GIGABYTE GA-M55plus-S3G под Socket AM2 основана под завязку и стоит при этом менее \$100. Количество ОЗУ никак не меньше гигабайта, мощностей видеокарты GeForce 7600 GS хватит на первое время. Тем, кто любит побыстрее, а также жаждет поэкспериментировать с мультимедиа, стоит поразмыслить над

установкой Radeon X1900 GT. Правда, цена уже другая. Дополнить картину мышью A4Tech X-750BF Laser с возможностью изменения чувствительности на левую и клавиатурой с USB-хабом от того же производителя.

Займи, но купи (категория «Большее \$1000»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Для соблюдения полнотекорности мы, как всегда, предлагаем две конфигурации — на базе AMD и Intel. Но, по правде говоря, Core 2 Duo E6300 смотрится заметно лучше своего соперника

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2.66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Mбайт, BOX)	110,0
Материнская плата: ASRock Conroe45G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, Video, PCIE, SATA, Sound, USB, GIGABIT, ATX)	85,0
RAM: Kingston DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Mбайт	150,0
Видеокарта: Pall GeForce 7800 GS 256 Mбайт (PCE, NVIDIA GeForce 7800 GS, DVI, TV-out, Retail)	110,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.9 51316081AS 160 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mбайт)	70,0
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	41,0
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mбайт	8,0
Корпус: InWin W-550ET MiddleTower (Airduct, Fan, Audio, 350 Вт, ATX)	65,0
Клавиша: SVEN MA-230 (2x18 Бт)	40,0
Мышь: A4Tech X-750BF Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	13,0
Монитор: BenQ FP717+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 яч)	230,0
Итого:	947,0
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1.86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mбайт, BOX)	+100,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1900 GT 256 Mбайт (PCI-E, ATI Radeon X1900 GT, 2x DVI, VIVO, Retail)	+140,0
Замена 3: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 яч)	+140,0
Отсле 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Отсле 2: HPD SVEN Power Pro 300 (800 мА)	+95,0
Со всеми новоразгатами:	1507,0

(Athlon 64 X2 3600+). Core 2 Duo вместе с ASUS P5B может творить чудеса! Мы говорим про разгон. Главное — позаботиться об охлаждении: тихого и эффективного Scythe Mini хватит. На оперативной памяти мы экономить не станем — предлагаем поставить набор Patriot с планками по гигабайту и частотой 800 МГц.

Видеокарта под стать — мощная GeForce 7950 GT в версии от ASUS. За звук отвечает новехонькая Creative SB X-Fi XtremeGamer в паре с массивными MicroLab SOLO-2 МК-3.

Теперь вы видели во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

От идеи скрепить парочку GeForce 8800 GTX на плате nForce 680i SLI пришлось отказаться. На момент написания статьи достать это добро было невозможно. Квартет из процессора Core 2 Duo E6700, системной платы ASUS P5B Deluxe и видеокарты GeForce 7950 GX2 тоже смотрится амбициозно. Дисковую систему переняли, теперь еще вынуждены на 750 Гб. Он очень быстрый, а объема хватит надолго.

Традиционно на своих местах мощная акустика от Creative kinetic 5.1, широкоформатный монитор и отличные мышка и клавиатура от Logitech. ■

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x256 Кбайт, BOX)	200,00
Кулер: Scythe Mini (Socket 478/775/549/930/940, 1500 об/мин)	40,0
Материнская плата: GIGABYTE GA-M55plus-S3G (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GIGABIT, ATX)	95,0
RAM: Patriot PC222040DLX1 DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mбайт	400,0
Видеокарта: ASUS EN7960GT/HTDPS12M 512 Mбайт (PCE, NVIDIA GeForce 7950 GT, DVI, TV-out, Retail)	330,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 513320620AS 320 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mбайт)	120,0
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	41,0
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	110,0
Корпус: Thermatek Swing MiddleTower (USB, FireWire, Audio, FAN, Airduct, 430 Вт, ATX)	100,0
Клавиша: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Бт)	75,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	45,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB + PS/2)	25,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 яч)	370,0
Итого:	1959,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Socket AM2, 2.4 ГГц, 2x512 Кбайт, BOX)	+120,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1900 XTX 512 Mбайт (PCI-E, ATI Radeon X1900 XTX, 2x DVI, VIVO, Retail)	+120,0
Замена 3: Монитор: NEC MultiSync 905G2 (19 дюймов, 1280x1024, 4 яч)	+180,0
Отсле 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Отсле 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 мА)	+130,0
Со всеми новоразгатами:	2594,0

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 1.86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mбайт, BOX)	210,0
Кулер: Scythe Mini (Socket 478/775/549/930/940, 1500 об/мин)	40,0
Материнская плата: ASUS P5B (Socket 775, Intel P955, DDR2-800, PCIE, SATA RAID, Sound, USB, GIGABIT, ATX, RTL)	170,0
RAM: Patriot PC222040DLX1 DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mбайт	400,0
Видеокарта: ASUS EN7960GT/HTDPS12M 512 Mбайт (PCE, NVIDIA GeForce 7950 GT, DVI, TV-out, Retail)	330,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 513320620AS 320 Гбайт (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mбайт)	120,0
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	41,0
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mбайт	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	110,0
Корпус: Thermatek Swing MiddleTower (USB, FireWire, Audio, FAN, Airduct, 430 Вт, ATX)	100,0
Клавиша: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Бт)	75,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	45,0
Клавиатура: Microsoft Digital Media (USB + PS/2)	25,0
Монитор: BenQ FP93GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 яч)	370,0
Итого:	2044,0
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 1.86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mбайт, BOX)	+170,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1900 XTX 512 Mбайт (PCI-E, ATI Radeon X1900 XTX, 2x DVI, VIVO, Retail)	+120,0
Замена 3: Монитор: NEC MultiSync 905G2 (19 дюймов, 1280x1024, 4 яч)	+180,0
Отсле 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Отсле 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 мА)	+130,0
Со всеми новоразгатами:	2729,0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом *hard* (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово *hard* и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. При отправке SMS желательно оставить адрес электронной почты (если есть), по которому с вами можно связаться.

При установке Macromedia Dreamweaver 8 появляется ошибка: «Данная установка запрещена политикой, выбранной системным администратором». Отключив антивирус и фаервол (и тот, и другой от «Лаборатории Касперского»), попробовал еще раз — ошибка повторилась. Система — Windows XP SP2, пользователь с правами администратора. На ноутбуке с Windows XP SP2 и примерно теми же настройками все установилось нормально.

Все дело в настройках локальной политики безопасности вашего компьютера. Для того чтобы избавиться от проблемы, нужно отключить все ограничения на установку программ для пользователей группы «Администраторы». Итак, путь такой: «Пуск» → «Настройка» → «Панель управления» → «Администрирование» → «Локальная политика безопасности». В появившемся окне в левой панели необходимо переключиться на раздел «Политики ограниченного использования программы». В правой панели выберите пункт «Принудительный» и вызовите его свойства. В разделе «Применять политику ограниченного использования программ для следующих пользователей» выберите «Для всех пользователей, кроме локальных администраторов». После этого проблема исчезнет.

Когда я пытаюсь зайти в редактор реестра (*regedit.exe*), появляется сообщение: «Редактирование реестра запрещено администратором системы». В интернете я прочитал, что это результат действия какого-то вируса и что в реестре записался некий ключ, который меня туда и не пускает, но решения проблемы я не нашел. У меня Windows XP.

Причиной этой проблемы действительно может быть вирус. Скорее всего, в реестр был добавлен ключ «DisableRegistryTools»=`dword:00000001`, который находится в разделе `HKEY_CURRENT_USER\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System`. Ключ запрещает использование стандартного редактора реестра (*regedit.exe*). Но можно воспользоваться любым альтернативным редактором (например, *RegCleaner*) и изменить значение вышеупомянутого параметра на «DisableRegistryTools»=`dword:00000000` или просто удалить весь параметр.

Также можно воспользоваться встроенной утилитой настройки групповой политики безопасности. Для этого нужно зайти в «Пуск» → «Выполнить», набрать `gpedit.msc`, проколдовать до «Конфигурация пользователя» → «Административные шаблоны» → «Система», зайти в свойства пункта «Сделать недоступными средства редактирования реестра» и выбрать пункт «отключен».

У нас в школе проблема: в диспетчере задач отображается процесс *Winlme.exe*. Что это такое? Как избавиться от всех школьных компьютерах. Как от этого избавиться?

Это вирус-червь, распространяющийся через интернет в виде вложений в письма. Он рассылается по всем найденным на зараженном компьютере адресам электронной почты, а также копирует себя на подключаемые внешние устройства. Особого вреда компьютеру он нанести не может и занимается лишь собственным размножением.

Вы можете справиться со зловредным вирусом и своими руками. Для этого в диспетчере задач снимите процесс *Winlme.exe*, затем зайдите в директорию, где обитает *Windows* (по умолчанию *C:\Windows*), и удалите файл *winlme.exe*. Для окончательного избавления от заразы нужно удалить информацию о нем из реестра.

Для этого зайдите в редактор реестра («Пуск» → «Выполнить», *regedit*), перейдите в раздел `HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run` и удалите параметр со значением «%Windir%\winlme.exe».

У меня уже не в первый раз случается такая штука: поработав какое-то время, *Windows* перестает вызывать диспетчер задач и при нажатии незабываемых `Ctrl + Alt + Delete` появляется сообщение «Диспетчер задач отключен администратором». Как это понимать?

Возможно, что это какая-то интернет-зараза. Обновите антивирусные базы и проантивируйте компьютер на предмет наличия вирусов. Чтобы вернуть диспетчер задач, зайдите в редактор групповой политики («Пуск» → «Выполнить», `gpedit.msc`). Проследуйте по маршруту «Конфигурация пользователя» → «Административные шаблоны» → «Система» → «Возможности `Ctrl+Alt+Delete`». В свойствах «Удалить диспетчер задач» поставьте «не задан» или «отключен».

При установке некоторых программ и игр, например лицензионных *Warhammer 40 000: Dawn of War* и «Антивирус Касперского», появляется сообщение об ошибке: «1607: Не удается установить *InstallShield Scripting Runtime*». Операционная система — *Windows XP SP2*.

Обычно в таких ситуациях предлагают установить новую версию инсталлятора, но в данном случае все с точностью наоборот. Дело в том, что *Windows Installer 3.0*, который входит в состав *Windows XP SP2*, не поддерживает установку данных приложений. Необходимо установить *Windows Installer 2.0* для *Windows 2000* и *Windows NT 4.0*, который можно скачать с официального сайта *Microsoft* (www.microsoft.com). После установки необходимых вам программ не забудьте установить новую версию *Windows Installer* во избежание проблем с установкой других приложений.

Поймал вирус под названием *W32.Jeefo*. Помогите вылечиться!

Это один из самых распространенных сетевых вирусов. Основная среда его обитания — файлообменные сети, где он процветает под видом полезной программы или же включен в какой-либо дистрибутив. Вирус довольно старый, его первое название — *Hidrag*. Около месяца назад по Сети вновь прокатились слухи, правда теперь вирус высылался на электронную почту под видом файла *ПроМауку.exe*, *ПроЛеночку.exe* и так далее. Как только вы запустите файл, он начнет свое темное дело. Вирус занимается тем, что добавляет в понравившиеся ему файлы произвольную последовательность символов, тем самым делая их негодными к использованию. При этом он маскируется под именем *svchost.exe* и создает службу под названием *PowerManager*.

Чтобы избавиться от него, достаточно обновить антивирусные базы и запустить сканирование компьютера. Антивирусы *Symantec* и «Лаборатории Касперского» с ним прекрасно справляются и восстанавливают большую часть зараженных файлов, а вот *Norton Antivirus* его почем-то игнорирует.

Если нет антивируса, можно воспользоваться утилитой, которая быстро избавит вас от вируса и восстановит файлы. Она распространяется бесплатно и называется *Jeefogou* (www.sophos.com/support/cleaners/jeefogui.com).

До того как вы воспользуетесь одним из упомянутых выше способов, можно остановить вирус вручную. Для этого нужно остановить службу

PowerManager. Зайдите в «Панель управления» → «Администрирование» → «Службы», найдите **PowerManager** и зайдите в ее свойства. Отключите параметр «Тип запуска» и нажмите на кнопку «Свой». После этого зайдите в директорию, где установлена **Windows**, и удалите файл **svchost.exe**. Затем запустите редактор реестра (-«Пуск» → «Выполнить...», **regedit**), перейдите в **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run** и удалите параметр «PowerManager=%windir%\svchost.exe».



При загрузке любой игры компьютер перезагружается либо появляется синий экран с сообщением: «**STOP: 0x000000EA (0x8158C580, 0x820E28A8, 0xF8A9CCB4, 0x00000001)**». Все остальное время компьютер работает нормально, видеокарта не перегревается (GeForce 6200, PCIEx16). Стоит **Windows XP Pro**, процессор **AMD Sempron 3000s**.

Проблема вызвана некорректной работой видеокарты. Попробуйте установить новую версию видеодрайвера, которую можно скачать с www.nvidia.com или взять с нашего диска.

В качестве временного решения можно сделать следующее: в свойствах экрана на вкладке «Параметры» нажмите кнопку «Дополнительно», затем перейдите в пункт «Диагностика». Установите параметр «Аппаратное ускорение» в значение «Нет» и снимите флажок с пункта «Включить совмещение записи». Перезагрузите компьютер.



Для установки **Gothic 3** нужен **Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable**, но при его установке вылетает ошибка: «**Error 1723. Ошибка пакета Windows Installer. Невозможно запустить необходимую для установки DLL.**». Можно это как-то исправить?

Для решения данной проблемы установите **Windows Installer 3.1**, который можно скачать на официальном сайте **Microsoft**. Если это не помогло, то, возможно, у вас не установлен **Service Pack 2**. Он является одним из требований к установке **Visual C++ 2005 Redistributable**.



У меня проблемы с интернетом. Сажу в Сети, и через некоторое время появляется окно: «**Generic host process for Win32 Services — обнаружена ошибка.**». С этого момента в интернет я зайти не могу. Помогает только перезагрузка. Что делать?

Тут мы имеем дело с дырой в безопасности **Windows**. Трояны из внешней сети пользуются незакрытыми операционной системой портами. Обычно такая дыра отлавливается провайдером, а IP-адреса, с которых происходят попытки взлома, блокируются. Для предотвращения атак воспользуйтесь сторонним брандмауэром, например, **ZoneAlarm** или **Outpost Firewall**.

После этого читайте сообщения файрвола и блокируйте подозрительные приложения. Кроме того, обновите антивирусные базы и просканируйте машину, так как существует вероятность проникновения вируса на ваш компьютер.



При запуске некоторых игр (в частности, **Stronghold 2**, **Tomb Raider: Legend**) появляется окно с ошибкой. В нем спрашивают, отправлять ли отчет об ошибке или нет. После закрытия «Касперский» ругается на **drvtsn32.exe**. Пишет следующее: «Процесс пытается вступить в другую процесс. Файл, ассоциированный с процессом, находится в C:\WINDOWS\system32\drvtsn32.exe».

Не стоит паниковать, это вовсе не вирус. Файл, который вы указали, — это «**Доктор Watson**», встроенное средство отладки. Он собирает информацию о вашем компьютере, когда происходит ошибка в какой-либо программе. Именно эта информация и является тем самым отчетом, который вас просит отправить при выполнении приложения недопустимой операции. Когда обнаруживается ошибка, «**Доктор Watson**» создает текстовый файл **Drvtsn32.log**, а также бинарный файл **dump**, который программисты из службы технической поддержки могут загрузить в отладчик. Для того чтобы

СОВЕТ ОТ ЧИТАТЕЛЯ

Представляем вам два совета от **Савцова Павла** и **Антоня Сень**. Оба посвящены всеми любимому синему экрану смерти.

Совет 1. Синий экран смерти (blue screen of death, BSOD), как правило, не вызывает приятных эмоций и свидетельствует о неполадках в функционировании встроенных служб или проблемах с железом. После его появления остается лишь перезагрузить систему. Однако бывают ситуации, когда искусственный вызов синего экрана смерти мог бы помочь. Например, в тех случаях, когда неохота перезагрузить систему, а нормальным образом сделать это не удается и остается лишь использовать кнопку **Reset**, что является не самым лучшим выходом. Вызвать «зеленый» экран можно, удерживая правый **Ctrl** и дважды нажав клавишу **Scroll Lock**.

Однако предварительно потребуется добиться распознавания данной комбинации клавиш от самой **Windows**. Для этого запустите редактор системного реестра (-«Пуск» → «Выполнить...», **regedit**) и откройте раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\i804prt\Parameters**. Затем щелкните правой кнопкой в правой части окна, выберите команду «Создать» → «Параметр DWORD», присвойте ему имя «**CrashOnCtrlScroll**» и задайте для созданного параметра любое ненулевое значение, например **1**.

Совет 2. В **Windows** можно настроить практически все. Тот же синий экран смерти можно превратить в... зеленый! Сделать это можно в файле **system.ini**. Расположен он в папке **Windows**. Требуется изменить в разделе **[386enh]** параметры **messagecolor** и **messagebackcolor**. Если эти параметры нет, то задайте их. Например: **messagecolor=2 messagebackcolor=1**.

настроить эту службу, необходимо зайти в «Пуск» → «Выполнить» и ввести **drvtsn32**.

Для подключения «лучшего друга Холмса» нужно удалить из реестра раздел **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\AeDebug**.



Я использую сотовый телефон как модем и пытаюсь выйти в интернет, но при регистрации появляется ошибка: «**734 связь протокола PPP была прервана.**».

Возможно, все дело в настройках соединения. Например, не отключено программное сжатие данных и IP-заголовков, не введена строка инициализации модема или в ней допущена ошибка.

Зайдите в свойства удаленного соединения, на вкладке «Сеть» нажмите «Параметры». В появившемся окне уберите галочку с пункта «Использовать программное сжатие данных». Затем на той же вкладке зайдите в свойства протокола TCP/IP, нажмите кнопку «Дополнительно» и уберите флажок с пункта «Использовать сжатие IP-заголовков». Проверьте правильность ввода строки инициализации модема, узнать которую можно у вашего оператора связи.



После установки **Windows XP** файл **GM.DLS** оказался поврежденным, и его пришлось пропустить. Что это вообще за файл?

GM.dls представляет собой официальный банк MIDI-инструментов от **Microsoft**, который создан на основе сэмплов от **Roland**. Он необходим для проигрывания **MIDI**-файлов. Обычно его можно найти в папке %**Windir%**\System32\Drivers. Размер файла составляет **4 Мб**, что для **MIDI**-банка достаточно мало. Рекомендуется заменить его любым другим банком инструментов в формате **DLS**, например, **Chaos12m.dls**, **Shred12.dls**, **UltraGM+.dls**. Они более увесисты, но обладают лучшим звучанием. Переименуйте новый банк в **GM.dls**, а затем поместите в указанную выше директорию. Необходимо помнить, что альтернативные банки могут занимать гораздо больше места, а значит, возможны проблемы на компьютерах с малым объемом оперативки. ■

Алексей Митков

E-MAIL: РУБРИКИ: SOFT@IGROMANIA.RU

Практика

ЖГУНЫ КОПИРОВАНИЕ И ЗАПИСЬ ДИСКОВ

Записываемые диски прочно вошли в нашу жизнь. Подумать только — каких-то семь-восемь лет назад народ активно пользовался дискетами, а запись дисков в домашних условиях представлялась не иначе как утопией. И вот нате вам: сегодня без этого ни туда и ни сюда, как раньше без дискет. Человек, который просит продавца поставить в его компьютер обычный, не пишущий привод, принимает как минимум за сумасшедшего.

Мир движется, а вместе с ним развешиваются и софт для записи болванок. И все сложнее сейчас найти хорошую бесплатную утилиту такого рода — все вокруг хотят навариться на массовом продукте, валяющей кривича, что его программа самая лучшая, и записывая в список фирм «стирание болванок» и «открытие лотка привода после записи» (ну не бред ли?). Попробуем отделить зерна от плевков?

ГОРИ, ГОРИ ЯСНО

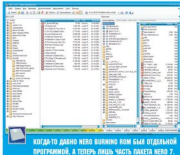


Ни один обзор программ для записи и копирования дисков не может обойтись без упоминания **Nero 7 Premium Reloaded**. Ибо это столь монументальное творение, что аж дух захватывает. Можно тысячу раз сказать, что Nero 7 неповторливая прожорливая скотина, но дела это не меняет: такого количества функций не найти больше ни в одной программе. На их перечисление при желании можно потратить страницы три нашего журнала, но мы этого, конечно, делать не будем. Просто упомянем кратко самое главное.

А самое главное заключается в том, что создатели Nero 7 попытались собрать в одном пакете абсолютно все, что только может потребоваться для записи дисков (всех видов CD, DVD, даже Blu-ray и HD DVD), плюс добавили кое-что сверху.

Первым делом обращает на себя внимание **Nero Home**. Это такой аналог **Windows Media Center**. То есть в гламурную оболочку завернуты медиатека, просмотрщик картинок и каталогизатор музыкальных, видео и графических файлов. Здесь же можно посмотреть телевизор, если в компьютере установлена соответствующая плата. В принципе, Nero Home — единственная программа пакета, которая ну совсем никак не относится к записи дисков.

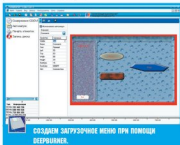
Дальше идет **Nero ShowTime** — медиа-проигрыватель. Казалось бы, тоже к прожорливому болванку отношения не имеет, но на самом деле здесь удобно выбирать то, что собирается записать на диск.



Конечно, Nero был бы не Nero, если бы не закинула в набор десятки небольших полезных утилит. Графический, аудио- и видеоредакторы, микшер, программа для создания обложек, утилита для резервного копирования, набор диагностических программ и многое-многое другое.

В целом впечатления Nero 7 оставляет хорошие. Работает она стабильно, выглядит красиво, полностью переведена на русский язык. Если вам действительно нужен весь тот функционал, что предлагает Nero 7, отказаться от его использования будет сложно. Потому как удобно и качественно — а это главное.

Однако многим людям столько барача (которое, между прочим, занимает на жестком диске почти 400 Мб) не нужно и задаром. Поэтому для них мы подготовили целый ворох дармового софта.

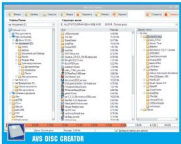


DeepBurner можно назвать бесплатной заменой Nero 7. Конечно, тут нет такого огромного количества утилит, но при этом есть все необходимое для нормального прожига болванки. И даже более того: есть редактор обложек и этикеток для дисков, а также редактор автозапуска. Сделает загрузочное меню несложно: выбираем фоновый рисунок и кнопки, присписываем каждой кнопке нужное действие (открыть файл или папку, загрузить программу, ну и так далее) — и все. Получаем симпатичное меню без лишних усилгов.

CDBurnerXP немного проще DeepBurner, но отчего-то весит больше. Программа умеет записывать CD и DVD с данными, аудиодиски, DVD Video (чего, кстати, не умеет DeepBurner — этим, видимо, и объясняется больший объем). Также CDBurnerXP с легкостью grabs музыкальные компакт-диски и конвертирует образы BIN и NRG (Nero) в формат ISO. В общем, при полной бесплатности программа имеет джентльменский набор функций, которых за глаза хватит большинству людей.



Есть, правда, одна проблема — CDBurnerXP не поддерживает по умолчанию кириллицу в именах файлов. Но это очень просто исправить. Откройте редактор реестра (Пуск → Выполнить → `regedit`), найдите ветку **HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Nls\CodePage**, а в ней — строковый параметр `c_1252.nls` и исправьте его на `c_1251.nls`. Перезагружайтесь. Все, теперь CDBurnerXP правильно отображает великий и могучий. Кстати, этот способ может помочь и с другим софтом, не понимающим русский язык.



Наверное, единственная бесплатная программа, которая позволяет прожигать диски Blu-ray, называется **AVS Disc Creator**. Само собой, можно записывать и все виды CD и DVD болванок. Неоспоримое достоинство AVS Disc Creator — простой и понятный интерфейс, переведенный на русский язык. Пользоваться программой легко и приятно, так что можем смело порекомендовать ее тем, кому часто приходится записывать обычные диски с данными.

И, наконец, упомянем об отечественной **UUDiscStudio**. Это самая маленькая «полноценная» программа для прожига дисков изю всех, что нам приходилось видеть. Судите сами: в 423 килобайта автор закинул возможность записи на ленту CD, DVD и аудиодисков, создания и записи образов ISO плюс прожиг DVD Video (правда, для записи фильма на DVD придется вручную подготовить структуру диска, то есть папки AUDIO_TS и VIDEO_TS, так что функция малость сомнительная). Все это завернуто в приятную южко обертку и, напомним, весит меньше чем полмегабайта.

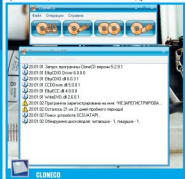
НЕ ОТОЖЖЕМ, ТАК СМОРОЗИМ

Чтобы скопировать незащищенный диск, большого ума не надо. Взлал да и перетянул файлы на винчестер «Проводником». А вот с защищенными от копирования дисками такой трюк не пройдет. Об этом знают все — от маля до велика. На игры постоянно вешают вирус-ские защиты, что жутко раздражает обыч-

ных людей, когда дело доходит до создания резервной копии.

Мы не говорим сейчас о пиратах. Любой человек, у которого есть лицензионный диск (будь то игра, кино, софт или музыка), имеет полное право сделать себе резервную копию. И вот это самое право системы защиты нарушают. Обидно? А то! Ну да ничего, сейчас поправим ситуацию.

Беспорный лидер в деле создания рабочих копий защищенных дисков и в особенности игр — всем известный Alcohol 120%. Он всегда лежит на нашем DVD в разделе «Софт» → «Игровой стандарт». Это единственная утилита, которая способна переломить защиту StarForce. Альтернатив просто нет, так что ставьте не задумываясь.



Если «Звездная сила» благополучно миновала ваши диски, то для вас существует альтернатива: жутко раскрученная программа CloneCD. Популярностью она пользуется потому, что при простейшем интерфейсе (четыре кнопки) умеет делать образы любых дисков с почти любой защитой. Естественно, StarForce 3 не поддерживаете ни в каком виде (ее и «Алкоголь» не всегда берет), но все остальное — ради бога. В итоге получаем хорошую и очень удобную программу, которую вообще не надо настраивать (разве что язык интерфейса выбрать). И при этом имеем отличный результат. Но за \$70. Да-а, SlySoft тут явно перегнула палку. Хотя какой перегнула — переломила! Добавьте еще тридцатку — и можно купить целую Windows Vista! Вон, даже «Алкоголь» всего полтинник стоит, а это де-факто лучшая программа для создания образов. Впрочем, если взглянуть глазами «чайника», понимаешь, почему за CloneCD просят столько денег. Такого сочетания простоты и качества не встретишь больше нигде.

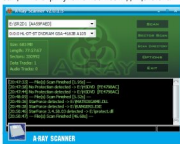
Copy-Discovery 2000 — мегаполезная утилита для всех любителей копирования. Позволяет точно определить, какая именно защита используется на том или ином диске. Зная это, можно не гадать, какой профиль выбрать в том же Alcohol 120%, чтобы полученный образ был рабочим. Экономится куча времени, ведь без Copy-Discovery 2000 пришлось бы перебирать параметры вручную.

Нужно только учитывать, что программа не всегда может определить защиту, сканируя непосредственно диск. Например, StarForce определяется только в том случае, если файлы не заложены в какой-нибудь хитрый архив. Чтобы обойти это ограничение, предусмотрено сканирование папки с уже установленной программой или игрой — в этом слу-



чае результат гарантирован почти на 100%.

Радеет, что Copy-Discovery 2000 постоянно обновляется, так что даже самые новые виды защит не спрячутся от ее всевидящего ока.

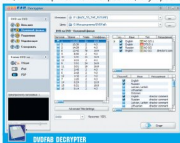


A-Ray Scanner, в отличие от Copy-Discovery 2000, показывает не только тип защиты, но и ее точную версию. Кроме того, утилита работает без установки. Но, похоже, ее новых версий мы уже не увидим (об этом говорит выставленный на продажу сайт программы).

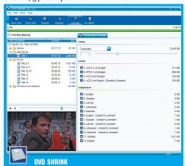
Еще одна проблема: для записи защищенных данных понадобятся хорошие болванки. Если у вас закралось сомнение, что купленная вами брендовая болванка не совсем брендовая, проверить свои подозрения можно с помощью **DVD Identifier**. Программа считает секторы, в которых содержится информация о производителе диска и поддерживаемых скоростях записи, после чего покажет вам результаты своей работы. Можно определить параметры работы DVD, Blu-ray и HD DVD болванки. А вот обычных CD нет, что, откровенно говоря, удивляет.

Есть один тип дисков, с копированием которых лучше справляются другие программы, нежели те, о которых речь шла выше. Мы говорим о DVD Video. Да, если вы еще не знали, то большинство лицензионных DVD защищены от копирования (плюс есть региональная защита, но уж это вам наверняка известно). Данные на них хоть и видны в «Проводнике», но шифруются особым образом. Так что, просто скопировав их на винт, мы получим цветные пятна вместо кино.

Программ для копирования DVD с фильмами, как говорил кот Матроскин, «ну просто



завалился!». Всем они хороши: и диски исправно копируют, и защиту убирают, и региональную принадлежность. Да вот только платные они. Качественные и при этом бесплатные утилиты совсем немного. Сначала был **DVD Decrypter**, затем — **DVD Shrink** и вот теперь — **DVDFab Decrypter**. Последний, вообще говоря, платный, но есть у него и ограниченная халтура. Ограничения несущественные, главное, что программа исправно убирает все известные науке виды защит и позволяет скопировать не весь DVD, а только его часть, например основную фильму, аудиодорожку и субтитры на нужном языке. «Междоузла» утилиты переведена на русский язык, да и выглядит она недурно: красиво и понятно.



Из упомянутых выше программ для копирования фильмов не потеряла актуальность **DVD Shrink** (**DVD Decrypter** не обновлялся уже сто лет, работа над проектом завершена, так что новые типы защиты она не поддерживает). **DVD Shrink** позволяет делать все то же самое, что и **DVDFab Decrypter**, плюс может сжать кино, чтобы оно уместилось на однослойной болванке. Также можно выбрать для копирования несколько видео-, аудиодорожек и субтитров (в бесплатной версии **DVDFab Decrypter** — только одну каждого типа), что позволяет создать свой собственный, уникальный и неповторимый диск. Полезно, если вы хотите сохранить часть бонусных материалов и, скажем, английскую аудиодорожку вместе с русской. Жаль, что новые версии программы появляются редко (последняя датирована 25 июля 2006 года), поэтому самые свежие варианты защит ей не по зубам.

Наконец, тем, кому просто надо записать образ на болванку, порекомендуем **ImgBurn**. Кроме как писать диски, она больше ничего не умеет, зато поддерживает чуть ли не все известные ныне форматы образов. Вроде бы ничего особенного, но удивляет другое: какое-то невероятное количество опций защиты. Кажется, предусмотрено все, что только можно пожелать. Жаль, что просто файлы с жесткого диска записать с помощью **ImgBurn** нельзя, иначе бы цены ей не было.

Многие из этих программ могут потребовать для корректной работы драйверы **ASPI**. А могут и не потребовать. Так или иначе — лучше всегда быть готовым к неожиданностям. Поэтому, если вдруг какая-то утилита не может найти у вас пишущий привод, берите с **нашего DVD** файл **winaspi32.dll** и кладите его в папку с программой. Лежит файл там же, где и все остальные дистрибутивы, — в разделе «Софт» на DVD. ■

На DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

AVG ANTI-VIRUS FREE EDITION 7.5.4
 Разработчик: Grisoft
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.grisoft.com/products-avg-anti-virus-free-edition/avgus7p1p10/

Абсолютно бесплатное и при этом полноценное антивирусное решение для вашего компьютера. Если платить за антивирус вам не хочется, а «Антивирус Касперского» — шестой версии, что всегда лежит в нашем «Игроманском стандарте», вас не устраивает, то **AVG Anti-Virus Free Edition** — именно то, что доктор прописал. Систему почти не грузит, в реальное время защищает от вирусов, умеет мониторить почту и документы **MS Office**, автоматом обновляется через интернет. От платной версии отличается несколько урезанными настройками и отсутствием сканера Spyware. В остальном ничем не уступает коммерческому продуктам.

Рейтинг: **★★★★★**

СВЕЖАТНА!

ANTIY GHOSTBUSTERS PRO 5.18
 Разработчик: Antiy Labs
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$35.95
 Способ оплаты: кредитная карта
 Сайт: www.antiy.ru/ghostbusters/index.htm

Набор утилит для отлова троянов, шпионов, рекламы и прочего мусора. Ориентирован прежде всего на уничтожение троянов, так что для удаления рекламных модулей и шпионов лучше использовать **Ad-Aware** из нашего «Игроманского стандарта». В состав **Antiy GhostBusters Pro** входит мини-файрволл и несколько полезных в быту модулей вроде диспетчера задач, менеджера плагинов Internet Explorer и менеджера автозагрузки. Подкупает программа своим внешним видом: все блестит, переливается и вообще выглядит здорово. Но в качестве основного охранника использовать **Antiy GhostBusters** мы бы не рекомендовали, а вот как дополнительный барьер на пути троянов — вполне сойдет.

Рейтинг: **★★★★☆**

AVANT BROWSER 11.0
 Разработчик: Avant Force
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.avantbrowser.com

AVANT BROWSER 11.0

AVG ANTI-VIRUS FREE EDITION 7.5.4

AVG ANTI-VIRUS FREE EDITION 7.5.4

Avant Browser очень похож на **Maxthon** (мы его тоже недавно выкладывали). Управление мышью (рисуете фигуру, а браузер выполняет сопоставленное с ней действие), блокировка рекламы, RSS-агрегатор, даже псевдонимы для адресов («Игромания» вместо www.igromania.ru, например) — все на месте. Разве что объединения нескольких страниц в одну группу нет. Отличительная же особенность **Avant Browser** — возможность сохранения всех настроек браузера (пароли, «Избранное», RSS-подписки и другое) в безопасном онлайн-хранилище. Таким образом, доступ к этим данным вы будете иметь из любой точки мира. При переустановке системы такая фишка тоже пригодится.

Ну и еще один бонус — интересная находка в интерфейсе. «Файл», «Вид» и другие привычные меню поселились прямо в заголовке окна. Весьма удобное решение.

Рейтинг: **★★★★☆**

CRYSTMARK 0.9.121.316
 Разработчик: Hryshko
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://crystallmark.info>

Пакет для тестирования производительности компьютера. Тесты стандартные: нагружают процессор, жесткий диск, оперативная память и видеокарта. И если первые три интересны только с практической точки зрения, то видеокарта — еще и с эстетической. Ее тестирование получилось жутко веселым: на экране появляются цветные надписи, мельтеящие узоры и прочие психоделические картинки. А под конец на фоне разноцветного водоворота нам показывают полет трехмерных процессоров Intel и AMD.

В итоге всей этой свистопляски мы получим детальные результаты каждого теста и некоторое количество абстрактных очков (как в **PCMark** или **3DMark**). И то, и другое можно сравнить с результатами других людей на официальном сайте программы.

Рейтинг: **★★★★☆**

CRYSTMARK 0.9.121.316

CRYSTMARK 0.9.121.316

FREESPACER 1.63

FREESPACER 1.63

CYBERTV 4.1
 Разработчик: Cleg Digore
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.computer.mil.cybertv

Ваш телеприемник с грехом пополам ловит 10 каналов? Тогда обратите взор на телевидение в интернете. Ведь там полным-полно бесплатных трансляций. Искать неохота? Ставьте **CyberTV**. В базу программы внесено больше тысячи теле- и радиостанций со всех концов мира. При желании список можно поправить самостоятельно. Есть, правда, у **CyberTV** парочка недостатков. Во-первых, в ее базе много мертвых ссылок (в среднем каждая третья). И, во-вторых, каждый раз при старте программа открывает в браузере какой-то буржуйский сайт знакомств явно «клубничной» направленности. И если мертвые ссылки можно удалить вручную, то рекламной придется мириться.

Рейтинг: **★★★★☆**

FREESPACER 1.63
 Разработчик: Руслан Габализов, Олег Момкули
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://grasoft.narod.ru>

FreeSpacer — это даже не метелка, а настоящая мусороборочная машина. Она в два счета чистит от бесполезных файлов указанные диски, да еще и подметет за некоторыми особо неряшливыми программами. Удаляются при этом не только файлы, но и точки восстановления системы (они особенно прожорливы, каждая может занимать несколько гигабайт).

Небольшое предупреждение. Используя **FreeSpacer**, не забывайте одну простую истину: всегда есть риск, что среди жутко мусорных файлов окажется что-нибудь нужное. Поэтому перед нажатием кнопки «удалить» не поленитесь посмотреть список найденного. Чтобы потом не было мучительно больно.

Рейтинг: **★★★★☆**

CRYSTMARK 0.9.121.316

CRYSTMARK 0.9.121.316



GOM PLAYER 2.0.11
 Разработчик: GOMTech Corp.
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.gom.ac.ru

Бесплатный, чертовски приятный во всех отношениях видеопроигрыватель. Имеет кучу настроек на любой вкус, поддерживает все популярные форматы (в том числе DVD Video и даже видео для мобильных), показывает субтитры, различает файлы с несколькими аудиодорожками. Проблема, когда что-то не играется из-за отсутствия в системе нужных кодеков, не возникает в принципе — в комплекте с проигрывателем идет все необходимое для нормального просмотра фильмов. Но особенно разработчики гордятся тем, что GOM Player может воспроизводить битые видеофайлы (например, недокачанные). И при всем при этом плеер выглядит весьма стильно, а пользоваться им удобно.

Рейтинг: **★★★★★**

KEEPPASS 1.06

Разработчик: Dmitriy Reishi
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://profileview.com/soft/keepass/>

Где хранятся все важные пароли, серийные номера, логин-коды? Ясно где: среди гор бумаги и мусора на столе. Чуть более аккуратные и предусмотрительные заглянут всю секретную информацию в текстовый файл(ик и вешают его на «Рабочий стол», чтобы, так сказать, всегда был под рукой». Стоит ли говорить, что секретная информация при таком положении дел может стать общественным достоянием?

Пока гром не грянул, советуем обязательно хорошим менеджером паролей. Таким как **KeepPass**. Программа тщательно зашифрует все секреты (по 128-битному алгоритму) и не отдаст их в чужие руки. Даже если отбросить вопросы безопасности, пользоваться программой просто удобно. Пароли сортируются по группам, а скопировать пароль в буфер обмена можно одним кликом мыши. Буфер спустя десяток секунд автоматически очищается. Удобно, безопасно, да к тому же рейтинг и на русском языке.

Рейтинг: **★★★★★**



LAME FRONT-END 1.0
 Разработчик: Jason Frazier
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.dhowt.info/jack1024/programs/lidfe/

Графическая оболочка для лучшего в мире бесплатного MP3-кодека **lame** (идет в комплекте с программой). У **Lame Front-End** есть одно важное достоинство: автор прикрутил к ней чуть ли не все известные настройки кодека (а их у него немало). Такой подход понравится профессионалам, которые любят полностью контролировать качество конечного продукта. Остальные с чистой совестью могут рубить режим новичка и кодируют музыкальные файлы в формат MP3 без всяких умных заморочек, получая на выходе отличный результат.

Рейтинг: **★★★★★**

MUSIC LABEL 2007

Разработчик: SoftAero Technologies
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$39.95
 Способ оплаты: кредитная карта
 Сайт: www.softaero.com/soft/music-label/

Мощная программа для каталогизации музыки. От количества опций глаза на лоб зубят. В базу можно занести абсолютно всю информацию об альбоме: начиная от издателя, продюсера и звукоинженера и заканчивая датой и ценой покупки, текущей стоимостью альбома и состоянием диска (почти как новый, поцарапанный, потерянный). Из дополнительных возможностей — создание плейлистов прямо в программе. Жалко только, что ориентирована программа прежде всего на каталогизацию дисков, кассет, пластинок и других внешних носителей. Конечно, музыку на жестком диске тоже можно занести в базу, но вбивать всю информацию придется вручную.

Рейтинг: **★★★★★**

NIKSAYER 1.6.1

Разработчик: Николай Курков
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.niksaver.com

Никаких слов не хватает, чтобы описать всю гениальность **Niksaver**. Нет, серьезно: решение настолько простое и удобное, что просто дух захватывает. Все знает, что при переустановке системы куча времени уходит



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены упороченными, а на DVD — разбитыми на описания и иллюстрации.

В составе «Софтверного набора» всегда публикуются «Годовые номера» (лучшая программа во всей рубрике, она всегда бесплатна), «Свежатины» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игровые» стандарты (базовые игровые программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%**, **DAEMON Tools**, **Adobe Flash Player**, **Adobe Reader** (в комплекте с **Adobe Reader SpeedUp**), **DirectX 9.5c**, **DivX**, **DOSSBox** (в комплекте с **D-Fend**), **Download Master**, **Fraps**, **Kaspersky Antivirus Personal 6**, **ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003)**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Light Alloy**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Process Explorer**, **QuickTime**, **Real Video Tools**, **Spybot** — **Search & Destroy**, **Total Commander**, **Unlocker**, **WinSub**, **Winamp**, **WinRAR** и **X-Tweaker Russian Edition**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорном материале на соседних страницах.

Если вам есть, что нам предложить или пожелать для расширения на DVD, пишите на soft@igromania.ru.

на настройку Windows и программ под свои нужды. Так вот, **NikSaver** сводит этот процесс до пары-другой минут. Она сохраняет все настройки известных ей программ и игр, а затем одним кликом может их восстановить на прежних местах. В базе сейчас 538 программ.

Во всяком в другом: любой человек может запросто создать свои собственные конфигуры для любой программы. Делается это элементарно, достаточно один раз прочитать справку. Подготовка к переустановке системы и ее налаживание после инсталляции всех нужных программ займет в сумме минут пять максимум.

И самое главное: для русскоязычных пользователей **NikSaver** бесплатна — достаточно ввести в окошке регистрации ответ на загадку вместо регистрационного кода (загадка задается тут же).

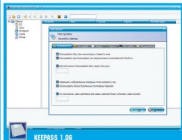
Рейтинг: **★★★★★**

PLATO DVD CREATOR 3.46

Разработчик: Plato Software, Inc.
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$25
 Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
 Сайт: www.dvdtompage.com/html/dvdcreeator.html

Однозначно хорошая утилита для переноса видеороликов в формат DVD Video. Как и у всякой чересур простой программы, у этой есть свои недостатки. Точнее, недостатков один, но очень уж заметный: пропорции картинки при перекодировании не сохраняются. Так что если пропорции исходного видео далеки от стандартных 16:9 или 4:3, то в результате вы рискуете нарваться на вытянутую или сплюснутую картинку. Получить удовольствие от просмотра при таком положении дел будет затруднительно.

Рейтинг: **★★★★★**



KEEPPASS 1.06



MUSIC LABEL 2007



PLATO DVD CREATOR 3.46



REG ORGANIZER 3.3

REG ORGANIZER 3.3
 Разработчик: Константин Поляков
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$25 руб.
 Способ оплаты: безналичный расчет, кредитная карта, American Express, Яндекс.Деньги, в долг, Кредитный счет, With Money, Palmsa, X-Card, FaktusPlay
 Сайт: <http://purchentable.com/organizer2.htm>

Reg Organizer — набор утилит для содержания реестра Windows в чистоте и порядке. Помимо стандартных для таких программ возможностей (ручная и автоматическая чистка), здесь есть полноценный редактор реестра, удобный редактор INI-файлов и даже простенький твикер. Также есть установщик и деинсталлятор программ, работающий по принципу утилиты **Total Uninstall**: во время установки отслеживаются изменения в системе, а при удалении программы все изменения отменяются.

Рейтинг: **★★★★★**

REGCLEANER PRO 2.9.9A и REGCLEANER STANDARD 2.9.2

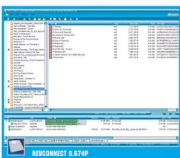
Разработчик: TweakNow.com
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$26,95
 Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
 Сайт: www.tweaknow.com/RegCleanerPro.html

Чистильщик реестра, коих развелось уже тысячи. Чем это выделяется среди них? Во-первых, удобным интерфейсом. Найденные ключи разделяются по категориям: те, которые удалить безопасно, и те, удаление которых может повредить системе (иначе говоря, **RegCleaner** сам не разобрался, можно их удалить или нет). Поэтому даже неопытный юзер может спокойно пользоваться программой, не боясь чего-нибудь испортить. Во-вторых, тут есть дефрагментатор реестра и однокнопочный оптимизатор системы. И, в-третьих, если вам не нужны дефрагментатор и оптимизатор, пользоваться **RegCleaner** можно задарма. На нашем диске вы найдете как Pro, так и бесплатную версии утилиты.

Рейтинг: **★★★★★**



REGCLEANER PRO 2.9.9A



RECONNECT 0.674P

REGISTRY TRASH KEYS FINDER 3.7.2

Разработчик: Александр Асирюк
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.databackup.com/registry_trash_keys_finder_rus.html

Как видно из названия, **Registry Trash Keys Finder** служит для чистки реестра от мусорных ключей. Да вот только представление о мусоре у автора своеобразное: программа ищет ключи, оставленные различными системами защит условно-бесплатного софта. И если эти значения удалить, какая-нибудь «шароварная» программа запросто может сбросить счетчик испытательного периода... А может и отказаться нормально работать. Так что действовать надо осторожно и не забывать про бэкапы.

Рейтинг: **★★★★**

RECONNECT 0.674P

Разработчик: Раша
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.reconnect.com

Модификация клиента DC++, работающего по протоколу Direct Connect (часто используется в домашних сетях, а также в интернете для обмена файлами). **ReConnect** позволяет скачать один и тот же файл сразу у нескольких пользователей, причем с разных хабов (серверов). Единственное ограничение — хаб должен быть занесен в «Избранное» и для него должен быть указан интервал поиска (то есть как часто искать скачиваемое у других пользователей). Остальное **ReConnect** делает автоматом. Результаты по сравнению с DC++ сногшибательные: для популярных файлов скорости загрузки просто огромны. А самое главное — за использование **ReConnect** не банят (разве что на особо идиотских хабах, но таких единицы), эта модификация негласно признана официальной и не нарушающей этику сети.

Рейтинг: **★★★★★**

SKYPE RECORDER 1.2

Разработчик: SkypeRec
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.skyperec.com

И еще одна примочка для Skype. Как не трудно догадаться, **Skype Recorder** предназначен для записи разговоров. Утилита может записывать их как в автоматическом режиме (то есть все подряд), так и в ручном, после нажатия кнопки записи.

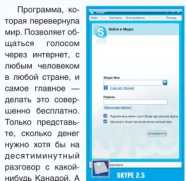
Рейтинг: **★★★★★**

SKYPE 2.5

Разработчик: Skype Limited
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.skype.com/intl/ru



STARTER 5.6.2.8



SKYPE 2.5

Программа, которая перевернула мир. Позволяет общаться голосом через интернет, с любым человеком в любой стране, и самое главное — делать это совершенно бесплатно. Только представьте, сколько денег нужно хотя бы на десятиминутный разговор с какой-нибудь Канадой. А тут — на халву и без геморроя. Всего-то нужен обычный модем и выход в Сеть (dial-соединения хватит вполне). С течением времени возможности **Skype** только растут. Сейчас уже есть видеозвонки, текстовый чат на несколько сотен человек и голосовой чат на четыре пероны.

Ну а если ваши родные и друзья не могут по каким-то причинам использовать Skype, то... проблем никаких нет. Им можно звонить на обычные или сотовые телефоны по весьма скромным тарифам. Например, минута разговора с московским абонентом стоит \$0.021.

Рейтинг: **★★★★★**

SKYPE ANSWERING MACHINE 3.2.0.5 FREE EDITION

Разработчик: KefKofin
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.kofin.com/iam

Автоответчик для всем известной (если к вам это не относится, ищите ее описание чуть выше) программы Skype. **SAM** позволяет записать голосовое или видеосообщение, а затем проиграть его звонящему. После этого, прямо как в телефонных автоответчиках, последует небольшая «бит» и собеседнику будет предложено оставить для вас сообщение, которое запишется программой.

Рейтинг: **★★★★★**

STARTER 5.6.2.8

Разработчик: CodeStuff
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: http://members.lycos.co.uk/codestuff/products_starter_rev.html

Менеджер автозагрузки, диспетчер задач и редактор служб в одном флаконе. Не требует установки, прост и удобен настолько, насколько это вообще возможно. Вот вам все места, где могут прописываться в автозагрузку программы, вот вам списки служб и запущенных процессов — делайте с ними все, что захотите. А если не знаете, что это за ерунда загружается при старте системы и нужна ли она, найдите свой ответ в интернете — **Starter** отведет вас за ручку на нужный сайт.

Рейтинг: **★★★★★**

STARTER 5.6.2.8

Разработчик: CodeStuff
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: http://members.lycos.co.uk/codestuff/products_starter_rev.html

Менеджер автозагрузки, диспетчер задач и редактор служб в одном флаконе. Не требует установки, прост и удобен настолько, насколько это вообще возможно. Вот вам все места, где могут прописываться в автозагрузку программы, вот вам списки служб и запущенных процессов — делайте с ними все, что захотите. А если не знаете, что это за ерунда загружается при старте системы и нужна ли она, найдите свой ответ в интернете — **Starter** отведет вас за ручку на нужный сайт.

Рейтинг: **★★★★★**

**WINDOWBLINDS 5**

Разработчик: Stardock Corporation

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: \$19,95

Способ оплаты: кредитная карта, PayPal

Сайт: www.stardock.com/products/windowsblinds

Приелся стандартный вид Windows XP?

Не беда, изменить его поможет **WindowBlinds**. Причем в отличие от многих других украшателей, **WindowBlinds** не перекраивает рабочее пространство так, что приходится некоторое время привыкать к изменениям. А все всего лишь меняет внешний вид окон и всевозможных панелек/икночек/кнопок, оставляя их на прежнем месте, где вы привыкли их видеть. В комплекте с программой идет десяток стильных скинов, а в Сети доступны для скачивания еще около 4000 штук. Еще один приятный момент: пользоваться программой бесплатно без каких-либо ограничений можно аж 60 дней.

Рейтинг: **9****WINLOCK PRO 4.5**

Разработчик: Crystal Office Systems

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: \$34,95

Способ оплаты: кредитная карта

Сайт: www.crystaloffice.com/winproinfo.html

Самый крутой блокировщик всего и вся, что мы только видели. **WinLock** может запретить доступ к любому элементу Windows, начиная от отдельного файла и заканчивая системой вообще. Незаменимая вещь, если в семье или на работе есть черес-чур любопытные существа (включая кошек, собак и саблезуевых популяев). На все молыбы «Селам, открывай!» программа будет выдвигать окошко с предложением ввести пароль. И если вы решите пользоваться **WinLock**, то забывать его мы не советуем.

Рейтинг: **9****WINDOWS UPDATES DOWNLOADER 2.23**

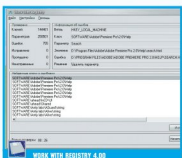
Разработчик: Jean-Sebastien Carie

Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: <http://www.wudcarter.com>

WINLOCK PRO 4.5



WORK WITH REGISTRY 4.00

Сервис Windows Update неубоен тем, что не сохраняет дистрибутивы обновлений на жестком диске. Переустановил систему — иazole качать все апдейты заново. Конечно, сквозь дебри сайта **Microsoft** можно пробраться к нужным файлам и скачать их, но не каждый сможет это сделать (все на английском и жутко запутано). **Windows Updates Downloader** эту проблему решает. Как все работает? Первое: на сайте программы вы скачиваете файл со списком обновлений для вашей версии Windows или Office. Второе: открываете этот список в WUD. Третье: выбираете нужные обновления и нажимаете кнопку **Download**. Все апдейты скачиваются с сайта Microsoft, а не с каких-то левых хостингов, так что ставить их можно, не опасаясь за здоровье системы.

Рейтинг: **8****WORK WITH REGISTRY 4.00**

Разработчик: UsefulUtils

Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.ru.usu4.ru.com

Еще один чистильщик реестра в сегодняшней подборке. На этот раз полностью бесплатный и с отменными тактико-техническими характеристиками. Сотни тысяч параметров реестра проверяются программой за считанные секунды, а количество находимых ошибок раза в два больше, чем у аналогов. Автор уверяет, что разработал некий хитрый алгоритм проверки реестра и за многие годы использования программы ни он, ни тестеры не уругрили свою систему. Иначе говоря, утилита безопасна и ничего лишнего не удаляет. Верить этому утверждению или нет — дело ваше (программа, напомним, бесплатная, а значит, автор ответственности за вашу систему не несет). Лично у нас после чистки все как работало, так и работает — проблем никаких.

Рейтинг: 8/10



WINDOWS UPDATES DOWNLOADER 2.23



GREENBROWSER 3.6.1105

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

GreenBrowser 3.6.1105 — браузер на движке Internet Explorer. Не требует инсталляции и при этом в несколько раз превосходит по функциональности своего родителя. Многофункциональный интерфейс, блокировка рекламы и всплывающих окон, управление мышью, автозаполнение форм — вот лишь небольшая часть его возможностей.

fiW (fine tuning of Windows) 4.0.4.0.0000 — твикер на русском языке. От других подобных программ ничем не отличается, разве что интерфейс чересчур спартанский.

Koma-Mail 3.58 — простенький почтовый клиент. Главное его преимущество: Koma-Mail работает без установки, то есть может быть легко помещен на флешку или даже дискету, не потеряв при этом своей работоспособности.

Linnon Mire Audio 0.1.7 — небольшой симпатичный аудиоплеер. Среди других выделяется врожденной скромностью и компактностью, эмулирующей API «Винампа» (а значит, к нему подходит скрипты, созданные для **Winamp**) и шустрой работой с плейлистами. Недостаток — слишком медленно запускается.

PicuSizer 1.7.223 встраивает в контекстное меню «Проводника» пункт «resize», то бишь изменение размера картинок. За раз может переадресовать до 500 файлов. Ресайз получается очень качественным — лучше, чем в **Adobe Photoshop**. Но и времени занимает несравнимо больше.

VideoInspector 1.10.0.106 показывает информацию о видеофайле. Пригодится, если какое-то кино у вас вдруг не проигрывается. «Видеоинспектор» определит, не поврежден ли файл, установлен ли в системе нужный кодек, и, если не установлен, предложит его скачать.



VIDEOINSPECTOR 1.10.0.106

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Приветствуем всех модотворцев и аддонписателей, читающих наш журнал. Рубрика «Игрострой» продолжает развиваться. Каждый номер мы публикуем на страницах «Игромании» теоретические статьи и беседы с разработчиками (основной блок «Игрострой»), материалы по работе в различных редакторах и моделлерах (раздел «Мастерская»), статьи о том, как переписывать программный код игры («Вскрытие»), а также ответы на ваши игровые вопросы («Горячая линия»).

На DVD вас подстерегают видеуроки по самым популярным игровым редакторам, видеобзоры новостей, большой раздел «Стройматериалы», множество мелких программ для видеоизменения игр. И вот теперь мы вводим еще один блок. Начиная с этого номера на DVD будут публиковаться технические и теоретические статьи. Это могут быть уроки по работе в 3DS Max и других пакетах трехмерной графики, пособия по анимации, а также аналитические материалы. Начать мы планируем с одной-двух статей каждый номер, но затем, вероятно, увеличим их число до трех-четырех.

У подобного подхода есть только один маленький минус: у вас перед глазами не будет красивых гляцевых страниц с цветными иллюстрациями, как в случае с журнальными материалами. Зато сколько плюсов! Во-первых, статьи на DVD не ограничены по объему: рассказать можно значительно больше, чем в журнале. А во-вторых, дисковые материалы можно сопровождать неограниченным числом иллюстраций, что тоже крайне важно.



Статья «Занозистое моделирование»

В летних выпусках «Игромании» за 2006 год мы детально разбирали то, как создаются 3D-объекты в популярном редакторе Zanoza Modeler, разработанном нашим соотечественником Олегом Мелашенко. Не так давно состоялся релиз второй версии программы. Изменения в ней не только косметические, но и структурные, поэтому мы решили рассказать вам об основных принципах работы в Zanoza Modeler 2. Полученных из статьи знаний хватит, чтобы сделать модель практически любой сложности, будь то здание, автомобиль или персонаж игры.



Урок «3DS Max FAQ»

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max
ОПИСАНИЕ: Минутная осязаемая зима.

Все готовится во всеоружии встретить Новый год — строят грандиозные планы на будущее, подводят итоги. Мы тоже решили подвести итоги, только в форме видеурока, представляющего собой ответы на ваши вопросы по 3DS Max. Мы проанализировали все письма, приходящие на игровостроевский почтовый ящик, определили самые популярные проблемы и теперь расскажем вам, как их решить.



Урок «Основы полигонального моделирования в Maya»

ИНСТРУМЕНТ: Maya 7

ОПИСАНИЕ: В прошлом месяце мы рассказали вам об основных принципах моделирования в популярном графическом пакете Maya. Сегодня же вас ждет полигонное руководство, в котором наглядно показаны основные методы полигонального моделирования. Мы расскажем вам, как выполняется выдвигание граней и ребер объектов, научимся повышать детализацию поверхностей, наглядном примере рассмотрим действия модификатора Bevel (окос) и для закрепления материала сделаем простенькую трехмерную модель.

Урок ориентирован на начинающих моделлеров, для асов 3D-моделирования он особой ценности не представляет. В самом ближайшем будущем мы вернемся к теме создания объектов в Maya и расскажем о том, как грамотно затекстурировать сложную поверхность многополигонального объекта.



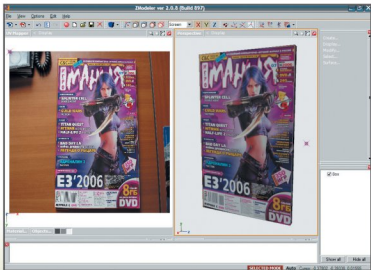
Помимо урока на DVD, вы также сможете посмотреть два видеобзора — о программе трехмерного моделирования **CS Model Pro**, которая позволяет за один час создать множество сложных объектов органического происхождения, и об инструменте **VizUp 2**, которая за считанные секунды может изменять детализацию объектов. ■

Стройматериалы



Напоминаем, что на нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, пришлите ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.



Обработка обложки «Игромании» в Zanoza Modeler 2.

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД

www.4x4game.ru

4X4 GAME.RU

- модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
- использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
- пять регионов России
- погодные условия, влияющие на прохождение трасс
- реалистичная физическая модель и модель повреждений.



КЛЮЧИ ОТ ВСЕХ ДВЕРЕЙ

КАК РАЗРАБАТЫВАЮТСЯ КВЕСТЫ

Квесты — затягивающая забава для игроков, которые могут часами разгадывать хитроумный замысел разработчика и предположить, чтобы ко всем дверям нашлись ключи. А как эти игры создаются? На этот вопрос нам сегодня и предстоит ответить вместе с Михаилом Волковым и Натальей Дубровской, сотрудниками компании Lazy Games (специализируется на разработке квестов).

Колобка похитили

Начнем с сюжета. В былые времена игрок, заступив новый квест, вполне мог оказаться в незнакомой пещере с зубной щеткой в кармане и без малейшего понятия, кто он такой и что ему нужно сделать. Хорошо если он понимал это в течение игры. Финал наступал тоже неожиданно. Такими были многие текстовые квесты и их ранние графические собратья. Современные геймеры подобных условий не прощают. Им нужно знать, откуда, кто, куда и зачем. Им нужна мотивация.

Итак, первая дорога — попытка неведения — для разработчиков квестов практически закрыта. Конечно, можно использовать такой сюжетный ход, как амнезия главного героя, но это не очень оригинально. Игроку нужно рассказать всю подноготную. А вот как — это уже другой вопрос. Разработчики могут преподнести сюжет разом, в заставочном ролике, тогда геймер с самого начала будет знать, кому он обязан своими проблемами и в какой далекой стране похитили сверщенное яйцо колумбийского страуса, за которым охотятся спецслужбы, мафия и инопланетяне. Человек проникнется всей своей значимостью для дела мира во всем мире и отправится на поиски.

В том случае игрок заранее знает, с чем ему придется столкнуться. Он уже просчитывает в уме комбинации, строит планы. Но та-

кой плюс часто обращается в минус: если все известно заранее, играть в какой-то момент станет не очень интересно. Поэтому если разработчики в начале игры объясняют игроку его великую миссию, то обязательно припасают целый мешок неожиданностей на потом.

Другой путь — поэтапное развитие сюжета. Геймер знает только свою первую, насущную цель. Как только он ее выполняет (или близок к этому), он узнает, что за первой целью стоит вторая, еще более важная, по сравнению с которой первая — все равно что прогулка в бумажную. Так, выносы мусора, человек может стать участником событий, которые изменят весь мир. Игровые цели могут меняться не один, а несколько раз. Главное — не залупать геймера и не перегружать его деталями сюжета, которые на данный момент развития событий ему не нужны. Ни в коем случае нельзя давать ему скучать. Разработчик должен подкидывать второстепенные цели, ложные ходы, держать игрока в напряжении. Ну и конечно, за достижения давать заслуженные приники.

ВМАНУЛЯ Раньше, лет семь-восемь назад, в квестах было модно помещать игрока в условия, когда он не знал о мире игры вообще ничего. Но предистории, ни конкретной ситуации, в которой оказался. Потом к квестам начали прикручивать предисто-

рию. Сейчас квест без вводной, посвящающей игрока в суть проблемы, днем с огнем не сыщешь. Почему разработчики делают именно такие игры? Ведь разгадывать тайну, что называется с нуля, тоже бывает интересно.



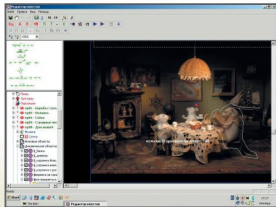
[HD]

Предистория в квестах всегда была, просто раньше она раскрывалась по ходу сюжета. А теперь появилась технологическая возможность делать в начале игры красивый ролик. Кстати, и этот ролик отнюдь не всегда посвящает игрока в суть проблемы. Возьмем, скажем, *Виллаву 2*. Ролик знатный, но разгадывать тайну все равно приходится с нуля.

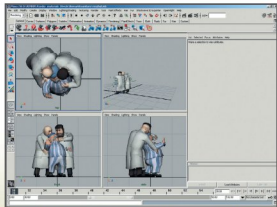


[MB]

Мне кажется, дело немного в другом. Возьмем те же недавние *Paradise*, *Dreamfall* или *Syberia* с *Nibiru* — сюжет развивается по ходу игры. Так было и раньше, скажем, в *Broken Sword*, *Gabriel Knight*, *Tex Murphy*, так будет всегда. Проработанность сюжета, мира игры полностью зависит только от ее создателей. Другое дело, что приключения и квесты стали столь редким жанром, что любые подробности о новой подобной игре обсуждаются и описываются в СМИ задолго до ее выхода; тем самым, вероятно, и создается впечатление «хорошо знакомого мира с предисторией».



Редактор квестов от Lazy Games: в нем конструируют трехмерные миры.



Ролики и анимационные внутриигровые вставки создаются в Maya.

ВМАНЯ

успеха?

А что такое хороший квест? Каковы основные слагаемые



[НД]

Сложный вопрос. Наверное, хороший сценарий, хорошая технология и хороший бюджет.



[МВ]

А что такое хорошая кинокартина? Хорошая музыкальная композиция, хорошее литературное произведение? Каковы основные слагаемые ее успеха?

Хороший гейм-девелопер не пишет четкого алгоритма в духе «так, сейчас герой свернет за угол, там побьется с хулиганом, возьмет у него ключ, вернется назад и будет искать дверь». С геймером нужно... играть, как ни банально это звучит. Представьте, что он здесь и сейчас сидит перед вами по ту сторону экрана и вот-вот начнет скучать. Разработка игры — это тоже игра, причем чертовски увлекательная.

Сломаем голову. Быстро. Недорого

Есть понятия, которые намертво приросли к играм того или иного жанра и уже немалыми порознь. В случае со стратегиями такое понятие называется рашем. Для квестов же это целое словосочетание — пиксель-хантинг (pixel hunting), дословно — охота за пикселями. Суть явления в том, что отчаявшись найти решение особо нелогичной и мозгодоробительной загадки, игроки носятся по всем локациям как угорьные и пытаются найти ранее не найденные предметы, а также применить все объекты из инвентаря на всех объектах обстановки всеми мыслимыми и немыслимыми способами. Геймеры буквально «процеливают» каждый пиксель экрана в поисках скрытых артефактов или возможных действий (отсюда и название).

Плохо это или хорошо? Чаще всего. Хорошие квесты дают игроку разную реакцию разных объектов даже на неправильные действия. Если вместо унылого красного креста или взгляда «Не могу применить!» герой игры делает с предметом что-нибудь веселое, такой игре можно простить некоторую нелогичность загадок. Но только до определенной степени. А после игрок начинает скучать.

Вечный вопрос: должны ли головоломки быть логичными? Многие разработчики считают, что не должны. Иначе дела у геймеров пойдут совсем хорошо, и они быстро пройдут игру. Зато большинство игроков считает, что логика обязана присутствовать в любой головоломке. Притянутые за уши проблемы раздражают. Пиксель-хантинг выматывает. Симпатичный по первому знакомству пейзаж вызывает ненависть, когда игрок проходит мимо него в сотый раз. Так быть или не быть? Быть — загадки обязательно должны быть логичными. Игрока нельзя вводить в заблуждение. А вот что разработчик может себе позволить, так это оригинальный путь решения.

Еще один наболелый вопрос — мини-игры. Они есть во многих квестах. Типичный пример — великолепный пластилиновый квест **Neverhood**. В хорошем квесте подобные головоломки вполне могут быть, но они

Вечная жизнь

ВМАНЯ

Много лет подряд квестам упорно пророчат смерть. Тем не менее несколько раз в год в продаже появляются очень приличные проекты. Так умрет все-таки этот жанр или эта планка надуманна?



[НД]

Надуманна. Но конкуренция жителям и стратегиям квесты не составят уже никогда.



[МВ]

Мажковский написал так: «Если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно». Только так же и с квестами: жанр будет жить до тех пор, пока у него будет хотя бы один поклонник. Новые трехмерные технологии произвели революцию в головах как издателей и разработчиков, так и игроков, что сказалось на резком сокращении выпуска коммерческих приключенческих игр. Это дань моде, а мода, как известно, переменчива. Но настоящие приверженцы квестов не отчаивались, а стали находить, открывать для себя и проводить игры, вышедшие раньше. В настоящее время существует также много проектов некоммерческих, так называемых фанатских квестов. Так что все эти разговоры о смерти жанра можно считать пустыми.

ВМАНЯ

В доказательство вырождения жанра обычно приводят ситуацию с большими квестами. Однако в жанре малых игр квесты цветут буйным цветом. Можно ли сказать, что они просто перешли из тяжелой весовой категории в легкую?



[НД]

Можно сказать, что на разработку большого квеста стало труднее получить деньги от издателя.

ни в коем случае не должны перекрывать основную сюжетную линию, только необязательные отвлечения. Пусть игрок, который осилит головоломку, получит некоторое преимущество.

ВМАНЯ

Как вы считаете, пиксель-хантинг — это ошибка разработчиков или некий девелоперский ход, который можно с успехом использовать



Neverhood — мечта технократа. Большая часть головоломок связана с хитроумными приспособлениями.



[МВ]

Наверное, можно сказать и так. Это логично, если где-то убьют, значит, где-то прибьют.

Геймеры постоянно задают вопрос: когда же, наконец, квесты испустят последний вздох и отойдут в мир иной? Действительно, златый эри квестов предсказывали все кому не лень. А отдельные несознательные личности (среди них даже разработчики) послушались и переклонили свои интересы на другие жанры. Но вот что удивительно: нет-нет, да и выходит замечательные, красивые и умные квесты. А вот скучные, серые, мертворожденные представители жанра выходят куда реже, чем раньше. Так, может, оно и к лучшему? И где правда: пациент скорее жив или все-таки уже мертв?

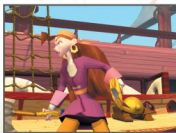
Правда лежит на поверхности. Да, квестам никогда не стать мейнстримом. Они и не пытаются. Для примера, у варгеймов куда меньше поклонников, но эти игры выходят регулярно и ничто не предвещает скорой их гибели. Хорошие квесты были, есть и будут. Они будут существовать до тех пор, пока есть геймеры, которым интересно в них играть. Так и зальчим в истории болезней: пациент будет жить вечно.

на благо геймплея? Судя по таким мини-шедеврам, как **Samorost**, иногда пиксель-хантинг, видимо, может удачно влетать в игру.



[НД]

Зависит от реализации. В увлекательной игре даже пиксель-хантинг увлекателен.



Escape from Monkey Island — удивительная смесь пиратского юмора и логичных красивых головоломок.



Сразу скажу, что не приходилось играть в упомянутый вами *Saturn*, но спасибо за наводку. В нашей компании мне довольно

[МВ] поучаствовать в разработке игры «Мама не горюй», поэтому я буду отвечать с учетом этого опыта. Пиксель-хантинг — это не ошибка, и не специальный ход, это обычное явление. Это момент, когда дальнейшее действие неочевидно для игрока, и он начинает ошарашено осматривать все доступные экраны в поисках пропущенной зацепки. Для того чтобы свести к минимуму такие вещи, мы старались привлечь к тестированию большое количество игроков и тщательно изучали возникающие у них места «затылка».

Дальше над этим дружно работали геймдизайнеры и наш неумолимый сценарист. Что у нас получилось — судить игрокам. Был такой смешной эпизод: в качестве паскального лэйда мы поместили под колесо милиционерского уязвика колесо от некоего гаража, которые никак не могли там оказаться. На самом деле их надо было долго и сложно добывать на трех экранах. Найти их под колесом можно было только ценой невнятного пиксель-хантинга. Наши вестеры, весьма поднаторевшие в этом искусстве, все находили ключи под колесом и потом долго воулювались нелогичностью задачи.

Полностью исключить пиксель-хантинг из игры невозможно, потому что он зависит еще и от личного восприятия. Я считаю, что в идеале все события и действия в квесте должны быть подчинены внутренней логике, и в этом случае нет ничего страшного в том, что для осмысления и понимания некоторых вещей игроку придется мысленно попутель.

ИМАНЦА Чем разработка квестов отличается от разработки игр других жанров?



[МВ] Квесты требуют несколько меньше денег от разработчика, чем игры более популярных жанров. Но при этом они и меньше денег приносят.



[МВ] Я не занимаюсь напрямую созданием игр других жанров, поэтому мне не с чем сравнивать. Но на мой взгляд, у квеста в первую очередь должна быть сильная сюжетная составляющая, четко прописанные характеры персонажей и грамотно поставленные диалоги — это ключевые моменты жанра, их отсутствие невозможно скрыть или заменить чем-то другим.

ИМАНЦА Как должны придумываться головоломки и загадки для квестов? В некоторых играх они очень логичны, но простые, в других догадаться, что нужно сделать на том или ином экране, просто невозможно, приходится нудно перебирать. Есть какая-то золотая середина?



[МВ] Есть такой вариант, когда логично, но не слишком просто, и решать приходится долго, но не прибегая при этом к методу перебора. Наверное, это и есть золотая середина. Все лучшие квесты состоят именно из таких задач. Лучший пример — классические игры LucasArts (*Full Throttle*, *Day of the Tentacle*, *Monkey Island*)...

Русский квест

ИМАНЦА Как-то так получилось, что в России появился свой поджанр — русский квест. Эдакий разухабистый лубочный гротеск, якобы отражающий всю суть широкой русской души. За границу такую игру не продашь. Насколько подобное явление специфично именно для России? На Западе есть похожее явление? Квесты, в которые играют только жители той страны, где произвели тайтл?



[МВ] Жанр разухабистого русского квеста — это мир, созданный классическим «Петькой» (который, кстати, был весьма неплох).

Сюда относит любую низкобюджетную русскую квест, разухабистый он или нет. Например, первая игра, в работе над которой я принимала участие, «Шерлок Холмс» (компания «Бука»), совершенно провальная и вполне соответствующая образу русского квеста, ни в коем случае не отличалась ни разухабистостью, ни лубочностью. То же самое можно сказать о многих российских квестах.



Главная отличительная особенность — слабая графика и малое количество экранов (вызванное теми же бюджетными соображениями), оттого игра кажется куцей, а не попыткой отразить размах русской души. На Западе такие игры чаще всего продают невозможно по той вполне объективной причине, что деньги даются под определенную трейдмарк, неизвестную на Западе, и дается их мало, так что в итоге получается низкобюджетный продукт на узкоспециальную тему. Вполне естественно, больших продаж за рубежом ему не светит. И — да, такие игры есть везде.



Загадки должны придумываться легко и изящно, и самое главное, чтобы потом их было интересно разгадывать. В частности,

[МВ] ларочка паззлов из нашей новой разработки про «Швейка» отняла немало времени и сил у всех без исключения сотрудников компании: нам действительно было интересно, мы проходили их в различных вариантах, спорили об усложнении и упрощении условий, соревновались на время. Все это позволяет нам надеяться, что игрокам они тоже понравятся. А уж что творилось при воплощении в жизнь мини-игр для безбашенного проекта «Маски-шоу» — без смеха не вспомнишь.

А за окном — Сибирь

Кто сказал, что квесты не должны быть красивыми? Что графический движок никак не влияет на геймплей? Да, ценители квестов больше смотрят на сюжет и загадки, чем на графику. Но даже самая интересная игра может отпугнуть отшатривательной графикой потенциальную аудиторию. Квесты, как и варгеймы, — жанр консервативный. Новые технологии приходят сюда едва ли не в последнюю очередь. Например, квесты долгое время боялись выйти в третье измерение. Но нашлись смельчаки разработчики и сотворили ряд трехмерных шедевров, таких как *Grim Fandango*. И поняли игроки, что это хорошо. И захотели еще. И все-таки до сих

пор самое популярное графическое представление квестов — рисованный фон и трехмерные или псевдотрехмерные персонажи.

ИМАНЦА Принято считать, что графика в квестах второстепенна. Тем не менее наиболее успешными во историю игровой индустрии были квесты с хорошим визуальным рядом. Как насколько же важна графика для квестов?



[МВ] Графика важна всегда и везде. Игра воспринимается в первую очередь глазами. Неудачное художественное решение может загубить самую хорошую игру.

[МВ] При этом графика необязательно должна быть безумно дорогой или высотехнологичной. Если выдержан стиль и художник знает свое дело, игра спасена. Феномен *Myst* и популярность игр компании Сьюо прекрасно это доказывают.



[МВ] Не буду лукавить, говоря, что графика в квестах не является значимой составляющей. Безусловно, она очень важна для восприятия, хотя и ничуть не меньше, чем музыкальная или звуковая составляющая, однако одна сама по себе она не способна спасти игру. И пример тому — недавно вышедший *Paradise*, который, несмотря на все старания художника-адохновителя Бена



Одна из первых ласточек эпохи трехмерных квестов — *Grim Fandango*.



Syberia 2 — один из лучших псевдотрехмерных квестов на PC.

Сокаля, не включает ничего толкового, кроме его работ в качестве фонов: ни проработанных персонажей, ни интересных диалогов, ни хороших задачек, напротив, игра блещет недоделками как в программной реализации, так и в концепции геймплея. Если графика действительно базобразна, это, несомненно, отголосок игрока, если наоборот — привлечет. Но, как говорится, встречают по одежке...

Перед любым разработчиком квестов стоит нелегкая дилемма: классическая двухмерность или современная трехмерность? А может быть какой-нибудь компромисс между ними? Давайте рассмотрим все возможные варианты и оценим их плюсы и минусы.

Двумерный квест привычен. Игрок не расстраивается, впервые попав в незнакомый мир. Любую локацию можно детально изучить, подозрительные пиксели — разложить по полочкам. Двумерность открывает перед художниками простор для творчества. Они могут нарисовать игровой мир таким, каким они его себе представляют. Любые цветовые решения, стили, жанры и приемы изобразительного искусства — было бы желание! Рисованные персонажи можно идеально подогнать к задникам. Они будут отбрасывать именно такие тени, какие захочет разработчик. Кроме того, анимация рисованных персонажей, как правило, богаче, разнообразнее. Немаловажно и то, что рисованные квесты работают шустрее и потребляют меньше системных ресурсов, чем их трехмерные собратья.

Минусы тоже есть. Во-первых, «плюсовые» квесты считаются среди некоторых игроков архаизмом. Хотя ценители заявляют, что нет ничего лучше. Во-вторых, и это самая проблема, в таких квестах игрок всегда находится в некотором отстранении от того, что происходит на экране. Он вряд ли может ассоциировать себя с заэкраным героем. От этого страдает атмосфера игры. Наконец, геймер, скажем так, смотрит на мир только из одной точки, точки зрения художника.

Следующая ступень эволюции — псевдотрехмерные квесты. В них трехмерные персонажи перемещаются по заранее отрисованному заднику. Преимущества очевидны: такой квест сразу становится более взрослым в глазах игрока (и неважно, что это на самом деле мимое ощущение), он может рассматривать героев с нескольких сторон. К трехмерным персонажам можно применять трехмерные же эффекты. Недостатки не менее очевидны, чем достоинства. Сомешать несоместимое невероятно трудно. Как бы программисты не старались, трехмерные персонажи на двумерном фоне всегда будут выглядеть несколько чужеродно. Несовпадение теней и интерьера, проблемы со светом



В красавце Satoroot 2 основой геймплея является пиксель-хантинг.

Теория в лицах

ВАНДУЯ Квесты от первого и от третьего лица — какие из них позволяют лучше жить в образ? Насколько важно игроку видеть свое альтер-эго на экране?



[HD]

нагнетает лучше.

Это вопрос вкуса и жанра. Чаще всего квесты от первого лица являются триллерами или хоррорами — что вполне естественно, так атмосферу нагнетает лучше.



[MB]

Это вопрос к игрокам. Кому-то предпочтительнее одно, кому-то другое. Исторически сложилось, что игры с видом от первого лица заключаются в основном в решении головоломок (Myst), тогда как игры с видом сбоку (рисованные или трехмерные от третьего лица) содержат больше диалогов и манипуляция с предметами. При соответствующей атмосфере жить в образ, безусловно, можно и в том, и в другом случае.

ВАНДУЯ Отечественное квестостроение на западном рынке — оно вообще существует? Или в России сейчас делаются только квесты для внутреннего потребления?



[MB]

Скорее всего, этот процесс (выход на зарубежный рынок) только начинает зарождаться.

ВАНДУЯ Сколько стоит сделать русский квест? По заявлениям разработчиков на КРИ, этот жанр чуть ли не самый рентабельный.



[HD]

Русский квест стоит настолько дешево, что гарантированно отбивается даже при самых слабеньких продажах. Называть конкретные суммы я, увы, не вправе, поскольку это было бы неэтично по отношению к издателям, финансирующим наши проекты.



ВАНДУЯ Над чем трудится ваша компания? Какими квестами собираетесь порадовать геймеров в ближайшем будущем?



[HD]

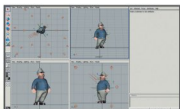
Мы работаем над трехмерным пререндеренным квестом «Швейк» для компании 1С. Сразу хочу предупредить, что ни разучаю, ни покажусь, ни делами серьезно игра для детей «Три маленьких белые мышки» (компания «Новый Диск»). «Мышек» мы снимаем в уникальной технологии кукольного мультфильма. Героями этих игр станут авторские игрушки Натальи Чадовой.



[MB]

В ближайшем сезоне у нас складывается очень плодотворное сотрудничество с «Новым Диском» в плане локализации игр. Буквально на днях выйдут наша главная работа последних месяцев — Dreamfall. Сейчас в работе такие ожидаемые игры, как Runaway 2, Sherlock Holmes 3 и Secret Files: Tunguska, переводятся оригинальная In Memoriam 2 и долгожданный Tony Tough 2. Также, оставаясь верными своим принципам, мы работаем над переводом пяти игр для детей, среди них есть две обучающие энциклопедии и игра о лошади. Как и раньше, мы делаем упор на качество, чем и собираемся в очередной раз порадовать игроков и ваших читателей.

и перемещением персонажей, взаимодействие с нарисованными объектами — все это крошечный ад даже для профессионала. Наверное, поэтому мы так мало видим качественных с графической точки зрения псевдотрехмерных квестов.



В 3D-квестах можно использовать персонажей в том виде, в каком они были сделаны в 3DS Max (высокополигональные модели), ведь окружение не сильно загружает процессор.

И вот, наконец, полная и честная трехмерность. Приветствуем вас, трехмерные ассасины! Добро пожаловать, современные спецэффекты и модные технологии! Виват, тысячелетия на модель и листья деревьев из JURBS! Только старый ценитель робко спросит: а оно кому-нибудь надо? Не угнетет ли за буйством технологической мысли, идея, замысел, загадка и, в конце концов, сама игра? Все зависит от разработчика. Единственный недостаток вы уже и так увидели. Погнавшись за красотой графики, разработчик может забыть про все остальное.

Если вы вдруг решили разработать трехмерный квест, десять раз подумайте. Ну а если все же собрались довести начатое до конца — дерзайте и не слушайте никаких советчиков. Трехмерность не порок, а мощный, но тонкий инструмент в руках скульптора. Неосторожное движение может разрушить все произведение. Но в умелых и чутких руках рождаются шедевры. ■

3DS MAX 9

3DS Max 9 начал штурмовать рынок в конце октября. Разумеется, специалисты из нашей игрострой-лаборатории тут же набросились на новое чудо программерской мысли, изучили его со всех мыслимых ракурсов и сегодня готовы поделиться с вами знаниями. Что нового ждет моделлеров в очередной версии программы? Какая машина нужна для адекватной работы «Макса»? Наконец, мы ответим на самый главный вопрос — стоит ли переходить на новую итерацию 3DS Max? Так ли существенны изменения в девятой версии?

Сразу после запуска программы появится окно **Welcome Screen**, в котором содержатся кнопки для просмотра обучающих роликов. Для их корректного отображения вам понадобится самая последняя версия **QuickTime Player**. Налицо попытка разработчиков из **Autodesk** максимально упростить общение с утилитой начинающим: впрочем, сам «Макс» не стал от этого проще, а руководства содержат лишь самые базовые знания. Дополнительную литературу придется штудировать в любом случае.

Загружаем уроки, движемся дальше. Загружаем главное окно редактирования, начинаем внимательно искать нововведения в интерфейсе, которые всегда присутствовали в «этапных» (отличающихся на единицу) версиях 3DS Max. И, о ужас, никаких новшеств не видим. Дизайн полностью копирует восьмую версию. Все те же четыре окна проекций, отображающие модель в разных плоскостях, панель инструментов, вкладка объектов, модификаторов и различных утилит, занимающая по умолчанию правую область экрана. Здорово, конечно, что не надо привыкать к новым элементам, но... от очередной версии ждешь хоть каких-то внешних изменений.

С горячими клавишами и навигационными опциями мы в курсе ситуации. Для изменения

положения камеры в любом из видов достаточно переместить мышью с зажатой средней кнопкой, масштабирование картинки производится с помощью колесика. Для разворота одного из выбранных окон проекции на всю рабочую область достаточно применить комбинацию горячих клавиш **Alt+W**. Все по-старому, зато разработчики в интервью несколько раз намекали, что, возможно, сделают управление более дружелюбным, напомним оцифрованную навигацию в **Maya**: специалисты почти единодушно признают, что она по эргономике превосходит «максовский» вариант.

Раз «девятка» не может удивить нас своей внешностью, возможно, функционально она сильно отличается от предыдущей версии? Внимательно изучаем библиотеку стандартных объектов, материалов, заглядываем в список модификаторов, долго работаем с анимацией объектов, вникаем в рендеринг сцен... И что же мы видим? Библиотека геометрических элементов практически не содержит новых объектов (только стандартные чайники, кубы, сферы и прочие примитивы), список модификаторов полностью скопирован из 3DS Max 8, ни одного нового инструмента для изменения формы объекта, текстурирования и проверки других манипуляций.

Смерть тормозам!



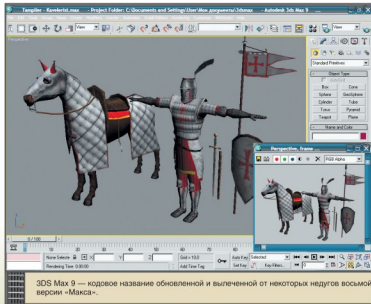
В наших тестах 3DS Max 9 отказался адекватно работать на компьютерах с конфигурацией **PIV 1.4 GHz, 256 MB RAM, 64 MB video** и более слабым: в окнах проекций

либо вовсе ничего не отображалось, либо отображалось с искажениями. При этом 3DS Max 8 на тех же системах прекрасно функционировал.

Первое изменение было обнаружено нами в режиме анимации объектов: добавлена возможность анимации по слоям, что значительно упрощает крайне трудоемкий процесс «оживления» модели. Также к 3DS Max 9 прикрутили поддержку шейдеров: теперь можно создавать сцены, максимально имитирующие реальный мир, без помощи сторонних программ.

Но это все же косметические изменения, ничего кардинально нового в них нет. Последнюю надежду мы возлагали на рендеринг: разработчики обещали, что его скорость заметно возрастет. Мы создали несколько сцен с большим числом объектов и отрендерили их на одной и той же конфигурации компьютера сначала в 3DS Max 8, а затем в 3DS Max 9. Увы, сколько-нибудь ощутимого прироста производительности замечено не было. На каждые 10 минут рендеринга выигрыш составил 5-6 секунд. То есть за час не бежит от силы минута. Правда, мы тестировали только 32-битную версию «Макса». Если же ваша рабочая станция поддерживает установку 64-битного пакета, то прирост скорости будет более значительным (до 15-20 секунд на каждые 10 минут рендеринга).

Мы очень хотели рассказать вам еще что-нибудь про 3DS Max 9, но о чем бы мы ни рассказали, это будет всего лишь описание восьмой версии «Макса». Ее чуть-чуть причесали, сделали манжор, отбелили зубы и предложили пользователям как абсолютно новый продукт. Но на наш взгляд, поводов менять циферблат у 9 нет. Можно спокойно продолжать работать в 3DS Max 8: вы ничего не потеряете, зато сэкономите немало денег. ■



3DS Max 9 — кодовое название обновленной и вычлененной от некоторых недугов восьмой версии «Макса».

ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

список телефонов
поддерживающих игру:

Nokia 4670, 5230, 5250, 6080, 6090, 6220, 6230, 6630,
6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70, N91,
N92, 6270, 6280, 6291, 6292, 6293, 6294, 6295, 6296,
6297, 6298, 6299, 6300, 6310, 6320, 6330, 6340, 6350,
6360, 6370, 6380, 6390, 6400, 6410, 6420, 6430,
6440, 6450, 6460, 6470, 6480, 6490, 6500, 6510,
6520, 6530, 6540, 6550, 6560, 6570, 6580, 6590,
6600, 6610, 6620, 6630, 6640, 6650, 6660, 6670,
6680, 6690, 6700, 6710, 6720, 6730, 6740, 6750,
6760, 6770, 6780, 6790, 6800, 6810, 6820, 6830,
6840, 6850, 6860, 6870, 6880, 6890, 6900, 6910,
6920, 6930, 6940, 6950, 6960, 6970, 6980, 6990,
7000, 7010, 7020, 7030, 7040, 7050, 7060, 7070,
7080, 7090, 7100, 7110, 7120, 7130, 7140, 7150,
7160, 7170, 7180, 7190, 7200, 7210, 7220, 7230,
7240, 7250, 7260, 7270, 7280, 7290, 7300, 7310,
7320, 7330, 7340, 7350, 7360, 7370, 7380, 7390,
7400, 7410, 7420, 7430, 7440, 7450, 7460, 7470,
7480, 7490, 7500, 7510, 7520, 7530, 7540, 7550,
7560, 7570, 7580, 7590, 7600, 7610, 7620, 7630,
7640, 7650, 7660, 7670, 7680, 7690, 7700, 7710,
7720, 7730, 7740, 7750, 7760, 7770, 7780, 7790,
7800, 7810, 7820, 7830, 7840, 7850, 7860, 7870,
7880, 7890, 7900, 7910, 7920, 7930, 7940, 7950,
7960, 7970, 7980, 7990, 8000, 8010, 8020, 8030,
8040, 8050, 8060, 8070, 8080, 8090, 8100, 8110,
8120, 8130, 8140, 8150, 8160, 8170, 8180, 8190,
8200, 8210, 8220, 8230, 8240, 8250, 8260, 8270,
8280, 8290, 8300, 8310, 8320, 8330, 8340, 8350,
8360, 8370, 8380, 8390, 8400, 8410, 8420, 8430,
8440, 8450, 8460, 8470, 8480, 8490, 8500, 8510,
8520, 8530, 8540, 8550, 8560, 8570, 8580, 8590,
8600, 8610, 8620, 8630, 8640, 8650, 8660, 8670,
8680, 8690, 8700, 8710, 8720, 8730, 8740, 8750,
8760, 8770, 8780, 8790, 8800, 8810, 8820, 8830,
8840, 8850, 8860, 8870, 8880, 8890, 8900, 8910,
8920, 8930, 8940, 8950, 8960, 8970, 8980, 8990,
9000, 9010, 9020, 9030, 9040, 9050, 9060, 9070,
9080, 9090, 9100, 9110, 9120, 9130, 9140, 9150,
9160, 9170, 9180, 9190, 9200, 9210, 9220, 9230,
9240, 9250, 9260, 9270, 9280, 9290, 9300, 9310,
9320, 9330, 9340, 9350, 9360, 9370, 9380, 9390,
9400, 9410, 9420, 9430, 9440, 9450, 9460, 9470,
9480, 9490, 9500, 9510, 9520, 9530, 9540, 9550,
9560, 9570, 9580, 9590, 9600, 9610, 9620, 9630,
9640, 9650, 9660, 9670, 9680, 9690, 9700, 9710,
9720, 9730, 9740, 9750, 9760, 9770, 9780, 9790,
9800, 9810, 9820, 9830, 9840, 9850, 9860, 9870,
9880, 9890, 9900, 9910, 9920, 9930, 9940, 9950,
9960, 9970, 9980, 9990, 10000.

Служба технической поддержки:
вызвонитесь по телефону или звоните
+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.

Стоимость отправки sms-сообщения - 55

Отправь SMS со словом **JAZZ** на номер **7529** и получи
игру "Джаз: работа по найму" на свой мобильный

Мобильная война
с вредоносным элементом началась:
"ДЖАЗ" у тебя в кармане —
просто возьми трубку!



КИБЕРСПОРТИВНАЯ КАРУСЕЛЬ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Мента любого геймера: сидеть себе за монитором, кликать по клавишам, двигать мышкой, играть в любимые игры и чтобы за это еще платили вполне реальные деньги. Можно пойти в бета-тестеры, но много этим займением не заработаешь. А вот киберспорт — вполне реальная возможность получать приличные деньги. Единственная проблема заключается в том, что для этого надо стать мастером в какой-то компьютерной игре. Организаторы же киберспортивных соревнований постоянно меняют правила, вводят в официальную программу новые тайтлы, исключают игры, которые, казалось бы, уже стали стандартом де-факто для турниров.

Мы решили обсудить проблему киберспорта и мультиплеера в различных проектах с разработчиками компьютерных игр. На призы откликнулись:

pit — Петр Кукушкин, геймдизайнер Target Games;
Mushroomer — Василий Кашников, менеджер Temporal Games;
Feedor — Федор Мухин, директор компании Arise;

Zorich — Александр Зорич; под этим псевдонимом пишут фантасты Дмитрий Гордеский и Яна Боцман.

Расстреливали разработчиков из шотганов и рогет-лаунчеров Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева. Активно вооруженную поддержку оказывала красавица-киберспортсменка Аня Данилюк (Mia).

Ингредиенты успеха

Список компьютерных игр, которые попали в обложку киберспортивных турниров, совсем невелик. Российских тайтлов в нем нет. Впрочем, как нет и многих других игр, которые вроде бы подходят для киберспорта по всем статьям.

ИМАНУИЛ На движках Quake и Unreal сделано немало игр. Однако сам движок еще не гарантирует, что игра станет навсегда на киберспортивных турнирах и что в нее будут массово добираться по Сети. Так вот, какой тогда должна быть киберспортивная игра?



[Mia]

На турнирах спросом пользуются игры, где в мультиплеере может играть множество игроков. А вот секрет популярности того или иного тайтла — это уже другой вопрос. Можно ли выделить какие-то особенные характеристики, которые делают футбол самым популярным видом спорта? Можно ли определить причины, по которым та или иная игра понравится большому количеству людей, и тот фактор, который вызовет у них желание соревноваться в ней? Если кратко — доступность, актуальность, баланс. Остальное зависит от гения создателей.



[pit]

Все вполне укладывается в простую формулу: простая, массовая, много разнообразных вариантов развития событий, жанр — стратегия в реальном времени, экшен или симулятор. Можно довольно четко определить отдельные составляющие:

■ **Многопользовательский режим.** Без него у игры нет шансов. Спорт — это урегулирование спора между противниками мирным путем. Поиск и определение самого «крутого» в честном поединке. Просто в нашем случае противостояние разворачивается в компьютерной игре. Борьба с самим собой — занятие интересное, но бесперспективное. Известно заранее, что победителя не будет. Поэтому мультиплеер необходим.

■ **Фанаты.** Киберспортивные игры — это развлечение миллионов. Желание быть первым у человека в крови. Однако быть первым среди сотен не так интересно, как быть первым среди тысяч. Чем больше поклонников, тем привлекательнее игра для киберспорта.

■ **Спортивная часть.** Сам факт достижения превосходства над противником является максимально акцентирован в игре. Трудно представить себе противостояние двух людей, проходящих квест. Борьба должна четко делиться на отдельные этапы. Причем время матча необходимо искусственно ограничивать различными способами.

■ **Меценатская и спонсорская поддержка.** К счастью, существуют отдельные граждане и целые компании, которых по разным причинам интересует развитие киберспорта. Они вкладывают деньги, получают тот или иной фидбэк. Если у игры есть такая поддержка, можно не беспокоиться за ее киберспортивное будущее.

Хлеба и зрелищ!

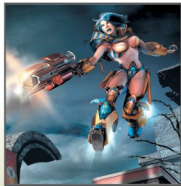
ИМАНУИЛ В каких направлениях стоит развивать игры, ориентированные на мультиплеер и проведение киберспортивных турниров? Что разработчики подобных тайтлов пока мало учитывают или не учитывают вообще?



[Mushroomer]

Стоит активнее осваивать виртуальные камеры и наращивать операторские возможности. Чтобы игрок, наблюдающий турнир по, скажем, какому-нибудь экшену, мог оценить не просто два вида из глаз соперника на split-screen, а увидеть сватку целиком. Посмотреть на ситуацию с любой стороны.

Представьте, что вы смотрите футбольный матч с единственной камеры, намертво прицепленной к мячу. Как ощущение? На данный момент ситуация в киберспорте не



многим лучше. В стратегиях, вероятно, стоит показывать графики скорости роста ресурсов, чтобы зрители могли оценивать потенциал противников, делать ставки, наконец. Кстати, задумаемся, насколько развита букмекерский сектор в киберспорте? Это хорошая иллюстрация к вопросу: «А является ли киберспорт спортом?».



Если у нас есть виртуальный спорт как профессиональное занятие киберспортсменов, элементарная логика подсказывает, что должны быть и профессиональные операторы, которые смогли бы показать нам киберостязания в самом выгодном свете. Тогда, возможно, в ближайшей перспективе (одновременно с ростом общей зрелищности игр) телевизионные передачи о наиболее интересных поединках могли бы сами по себе стать не менее востребованными, чем видеозаписи классического спорта.

Сейчас в играх наблюдается скорее не проблема с графикой как таковой, а с лодяной этой самой графикой. Многие красоты остаются для рядового геймера за кадром. Камера и ролики сами по себе не могут продемонстрировать наиболее выигрышные ракурсы. Играм не хватает кинематографичности, хотя разработчики максимально к ней приближаются.



Half-Life TV (www.hlrv.org) и **Warcraft TV (www.waaahgtv.com)** — прекрасный пример важности фактора зрелищности.



Первостепенная задача — сбор статистики и ее наглядная демонстрация. Нужно обеспечить удаленное соединение для наблюдателей, ведь они хотят не только видеть, что делает игрок, какие кнопки нажимает, но и что в это время делает его оппонент. HLTV действительно очень удачный пример.

Киберхобби



Что, на ваш взгляд, приобретает игра, попавшая в киберспорт (к примеру, дополнительную бесплатную рекламу)? Что потеряет (например, дополнительные расходы на бесплатную рекламу)?



Однозначным приобретением будет дополнительный пиар. Об игре будут говорить постоянно, и она проживет много лет. Стабильный интерес вряд ли может чем-то навредить. Это плюс в любом случае — как для самой игры, так и для команды, которая ее создает.



Любопытно получается. Вы говорили, что попасть в киберспорт может только популярная, массовая игра. Но стремиться к этому нужно для популярности. Замучный круг... Как вы сами относитесь к киберспорту? Что думаете о его пользе или вреде?



Я спокойно отношусь к спорту с приставкой «кибер», но сам предпочитаю погружаться в игровой мир у себя дома, в мягком кресле, за чашечкой чая.

Спортивный режим



Противники киберспорта уверены, что в процессе многочасовых тренировок геймеры не получают никакой пользы для здоровья, а виной тому порочная связь между игроком и компьютером. Игроки проводят за монитором слишком много времени и мало двигаются. Медики заявляют, будто адреналин, поступающий в кровь от избытка эмоций, активно разрушается в организме во время движения. Если же тело остается неподвижным, то разрушается не адреналин, а сам организм.

Подобный гормональный регуляторный механизм появился у наших далеких предков.

Встретив пещерного медведя или заблудного тигра, пещерный человек испытывал необыкновенный эмоциональный подъем. Внутренний допинг позволял ему убежать от проблемы на третьей космической скорости. Цивилизация лишила нас таких знаменательных встреч. А вот защитный механизм никуда не делся: монстр на экране монитора способствует выработке адреналина.

Мнение в противовес. Люди ходят в кинотеатры на фильмы ужасов и платят деньги за свежую порцию стресс-гормона. Зрители не имеют привычки бегать по залу в поисках выхода. И никто из них от страха еще не умер — точнее, более случаи, но их можно смело списать на крайне шаткое здоровье отошедших в мир иной.

Пока обычные чемпионы мучают на тренировках бицепсы, трицепсы и прочие сократительные волокна, кибератлеты качают совсем другие группы мышц. В первую очередь развиваются все, что отвечает за надежную фиксацию и управление мышью — сгибатели и разгибатели кисти, а также мышца большого пальца правой руки (или левой у левшей). Круговые мышцы глаз используются, чтобы следить за ситуацией на игровом поле (или пугать противников, вращая глазами яблоками). Так что повод для оптимизма есть: некоторые части геймеров очень даже двигаются и способствуют рассеиванию адреналина, поступившего в кровотоки.

Либо сражаться с друзьями по локальной сети или интернету в комфортных условиях. Отправляясь в компьютерный клуб, чтобы напряженно смотреть в монитор из-за чужой спины, толкаться, вдыхать табачный дым — это не для меня.

Я не считаю киберспорт тем, на что стоит потратить кошель. Люди, сумевшие хорошо заработать «просто играя в игры», вызывают у меня, с одной стороны, уважение, а с другой — сострадание. Мне сложно представить, что я залускаю **Quake** не для собственного удовольствия, а чтобы набрать форму, ибо завтра турнир. Вред и пользу от киберспорта каждый определяет для себя сам.

Если человеку этого хочется, если он считает, что ему это нужно, какой смысл упоминать о проблемах со зрением, осанкой, пищеварением? Каждый сам делает свой выбор. Во всяком случае так же, как и намного лучше, чем распятие крепких спиртных напитков по подвалам и украшение стен покатыми картинками.



На мой взгляд, киберспорт — это исключительно позитивное явление. Молодые люди, которые используют **Starcraft** и **Quake** в качестве спортивного снаряда, много приобретают. Шахматы и другие настольные игры требуют слишком много времени на освоение азов. У них достаточно узкая аудитория. Классические виды спорта развивают физические. А киберспорт делает упор на умственное развитие, что, на мой взгляд, предпочтительнее.

Все будет хорошо, если подходить к тренировкам без фанатизма. В противном случае физически развитый человек может закончить карьеру в классическом спорте с се-

рьезными травмами. А из киберспорта выйдет хилые, но сообразительные «ботаны».



Скорее всего, это зависит от характера. Лично я восемь лет отдал киберспорту. С переменным успехом и в различных ролях. От участия в команде, организации региональных чемпионатов до судейства в Москве на общероссийском уровне. Ну и чуть-чуть захватил киберспортивную интернет-журналистику.

В разное время был игроком, капитаном, судьей, организатором, менеджером, тренером, журналистом. Основная сфера интереса — **Counter-Strike**. Сил и средств вложено море, но я не жалею. Познакомился с великолепными людьми. Отлично покатался по стране. Правда, до зарубежья добраться не удалось.

В общем и целом — здорово провел жизнь. Только единицы научились зарабатывать на этом деньги. И почти ни у кого в России киберспорт не является основным видом деятельности. Счастливчиков, провалявшихся в элиту, можно пересчитать по пальцам. Киберспорт пока действительно хобби. Не хуже и не лучше футбола, хоккея, толпинизма, граффити или путешествия на байдарках по диким таежным рекам.



Можно долго спорить о пользе или вреде киберспорта, но факт остается фактом — он прочно вошел в нашу жизнь и уходит из нее не собирается. Мы должны принять его таким, каков он есть, и по возможности сделать его лучше. Не исключено, что в будущем свое ленту в развитие киберспорта внесут и ответственные разработчики компьютерных игр. ■



ПОСТЯДЕРНЫЙ МИР

РЕДАКТИРОВАНИЕ КАРТ FALLOUT 2

Interplay поставила своеобразный рекорд, выпустив редактор карт для **Fallout 2** спустя пять лет после выхода самой игры (в 2003 году). Еще три года понадобилось фанатам, чтобы довести его до ума: появилась возможность изменять уровни оригинальной игры, а не наблюдать каждые пять минут синий «экран смерти».

Умелый, хорошо разбирающийся в программировании, и до этого с успехом разрабатывавший всевозможные моды. Правила ручную скрипты, переписывали файлы характеристик, в результате чего получались модификации, сильно похожие на оригинальную игру. С выходом рабочей версии редактора карт сделать собственную модификацию сможет уже не только программист, но и практически любой геймер.

Сразу оговоримся: чтобы создать в редакторе новых персонажей и написать для них уникальные диалоги или присоединить к какому-либо городу новый район, нужно работать со скриптами. Написать их можно прямо в редакторе, но вот внедрить в игру при помощи программы, увы, не получится. Все придется делать, что называется, ручками. Поэтому если вы хотите сделать из **Fallout 2** совершенно новую игру, то карты делайте в редакторе, а скрипты добавляйте так, как описано в статье «**Fallout 3 за 3 часа**», опубликованной в рубрике «Мастерская» (декабрьский номер «Игромании» за 2006 год).

Надеемся, что в ближайшем будущем появится модуль для редактора, позволяющий подгружать новые скрипты. Как только это произойдет, мы обязательно расскажем вам об этом.

ИНТЕРФЕЙС

Редактор основан на движке игры и работает в полноэкранном режиме в разрешении 640x480. В нижней части окна находятся основные инструменты. Сверху — палитра объектов (на рисунке обведена красной рамкой). Здесь вы можете выбрать элемент, который хотите поместить на карту.

С помощью кнопки в левой части палитры (а также с помощью клавиш **F1-F6**) разрешено переключать типы объектов: **Items** — предметы инвентаря (оружие, броня, таблетки, книги), а также различные контейнеры (шкафы, сейфы, могилы...); **Critters** — персонажи игры (сюжетные NPC, обычные NPC, животные); **Scenery** — всевозможные декорации, а также интерактивные объекты вроде

дверей, компьютеров; **Walls** — стены и прочие ограждения; **Tiles** — тайлы (текстуры, с помощью которых рисуется ландшафт карты и различные элементы архитектуры); **Misc** — различные спецэффекты, а также тайлы, позволяющие обозначить зоны выхода с карты.

Слева под палитрой объектов находится две зеленые панели: окошко, в котором показан выбранный уровень карты (всево может быть три этажа; переключение между уровнями осуществляется при помощи стрелок), и набор кнопок, позволяющий включать/отключать отображение различных типов объектов. Справа от них расположились две панели синего цвета: с помощью первой вы можете поворачивать добавленных на карту персонажей; на второй панели находится несколько вспомогательных кнопок. Рассмотрим их подробнее.

COPY — эта кнопка позволяет копировать объекты. Чтобы произвести копирование, нажмите на кнопку, а затем левой кнопкой мыши растяните на карте рамку. После этого щелкните по желаемой точке на карте левой кнопкой мыши. Продублированы будут лишь элементы выбранного на палитре объектов типа.

COPY ALL — позволяет копировать все типы объектов одновременно (кроме тайлов).

EDIT — открывает окно свойств выделенного на карте объекта. Если выделить щелчком левой кнопки мыши какой-либо объект на палитре, вы попадете в окно свойств. К сожалению, вы можете только создавать новые объекты и редактировать имеющиеся, сохранить результат у вас не получится — по непонятной причине разработчики заблокировали эту возможность.

DELETE — удаляет выделенный на карте объект или, если ничего не выделено, вклю-

чает режим удаления объектов. Когда этот режим активен, достаточно щелкнуть мышью по какому-либо объекту, чтобы удалить его.

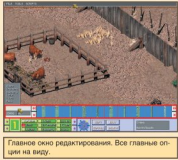
При выделении на палитре объектов или на карте любого объекта в правом нижнем углу экрана отображается его название и тип. Если подвести курсор к верхнему краю экрана, появятся основные меню редактора: **Files** — стандартные функции (сохранить или загрузить файл, выйти из редактора); **Tools** — вспомогательные инструменты; **Scripts** — инструменты, предназначенные для работы со скриптами.

Во время работы в редакторе вы можете переключиться в игровой режим с помощью клавиши **F8**. Это позволит проверить работу скриптов, целостность стен (нет ли где-нибудь лишнего прохода) и других измененных параметров. Чтобы вернуться обратно в редактор, нужно снова нажать **F8**.

АРХИТЕКТУРА

Давайте поучимся работать с ландшафтом карты и зданиями. Выберите тип **Tiles** на палитре объектов. Чтобы добавить какой-нибудь тайл на карту, выделите его щелчком правой кнопки мыши, а затем щелкните левой кнопкой мыши по месту на карте, куда хотите установить объект (точно таким же образом на карту добавляются все остальные элементы). Разумеется, тайлы надо комбинировать, но сделать это вручную непростое: во-первых, долго, во-вторых, места стыковков будут отчетливо видны.

Для облегчения и ускорения раскраски уровня можно использовать заранее подготовленные тайловые узоры. Для этого откройте меню **Tools/Use Pattern**, в появившемся окне выберите нужный узор и нажмите кнопку **Use**. Узор наносится так же, как и



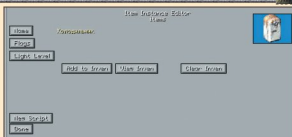
Главное окно редактирования. Все главные опции на виду.



Любой объект на карте изначально занимает одну клетку. Остальные необходимо заполнить блоками.



Параметры объектов, редактировать которые нам запретили.



Добавляем элемент внутрь контейнера.

обычные тайлы, щелчком левой кнопки мыши. Для увеличения и уменьшения размера кисти служат кнопки «+» и «-» на цифровой клавиатуре. Чтобы завершить нанесение узора, щелкните правой кнопкой мыши.

После раскраски карты необходимо построить несколько новых зданий, которые в Fallout 2 состоят, как бы банально это ни звучало, из стен (расположающихся в категории **Walls**) и крыши (все крыши находятся в категории **Tiles**). Помимо типовых зданий (они создаются из стандартного набора элементов: прямые стены, плоские крыши), существуют и особые постройки, например, здание мэрии в Ваулт-Сити. Для таких сооружений существуют отдельные наборы стен и тайлов потолка, представляющие собой одну целую картинку — постройка похожа на соборные мозаики.

Для тайлов крыши отведена отдельная поверхность над картой, поэтому прежде чем делать крышу здания, необходимо включить пункт **Roof** на зеленой панели внизу. После этого все тайлы будут наноситься только на эту поверхность — не забывайте отключать **Roof** после завершения кровельных работ.

Если вы где-то случайно разместите лишний тайл, его несложно удалить, закрасив пустым тайлом (в списке тайлов находится на первом месте). Если же вы установите элемент стены в неправильном месте, вы можете переместить его, как и любой другой объект. Советуем для начала потренироваться с небольшими одноэтажными зданиями и только затем переходить к сложным сооружениям.

Теперь перейдите в игровой режим (включается кнопкой **F8**). Поводите персонажа вокруг здания, попытайтесь зайти в него с различных сторон. Почти гарантированно в стенах найдутся невидимые проходы, которые необходимо закрыть. Для этого существует блокатор — объект **Wall S.T.** в категории **Walls** (№621, пустая ячейка). Прежде чем добавлять блокаторы, откройте пункт меню **Tools(Toggle Block Obj View)**, иначе вы не увидите добавленные объекты на карте. Блокаторы невидимы на уровне, но на мини-карте во время игры (вызывается клавишей **Tab**) они будут обозначены как самые обычные стены. Данный тип блокаторов лучше использовать только для блокировки стен, скважин и прочих янво выходящих над землей препятствий.

Осталось установить двери зданий. Здесь

ничего сложного нет — выберите подходящий экземпляр в категории **Scenery** и установите его в проем. Покончив с основной архитектурой, можно приступить к украшению карты.

ДЕКОРАЦИИ

Для украшения карты служат разные виды декораций — наборы тайлов (из которых собираются ямы, кратеры, напольные рисунки) и стен (из них собираются разбитые автомобили, всевозможные трубы, колодцы), а также объекты, расположенные в категории **Scenery**.

Следует учитывать, что, например, тайловые декорации не блокируют движение игрока — даже если вы сделаете кратер от ядерного взрыва, его несложно будет пересечь пешком. Поэтому необходимо снова воспользоваться блокаторами. Чтобы блокировать тайловые декорации, необходим объект из ячейки №343 категории **Scenery**; он останавливает движения игрока, оставаясь невидимым как на общей, так и на мини-карте. Если же вы соберете декоративную «стену» (автомобиль, скажем), может потребоваться объект №621 категории **Walls**.

Отдельно нужно рассмотреть объекты из категории **Scenery**. Среди них есть как обычные бочки, мониторы, всевозможные настенные приспособления и представители местной флоры, так и уникальные сооружения (вроде Храма Испытаний), состоящие из нескольких частей. В расстановке уникальных декораций имеется один нюанс — абсолютно любой объект, независимо от видимых габаритов, блокирует лишь одну ячейку на карте. Чтобы видеть, какие ячейки заняты, щелкните по кнопке **Hexes** на зеленой панели внизу — «закрытые» клетки будут закрасены красным цветом. Все пустые ячейки под декорацией вам придется заполнить самостоятельно.

Для простых декораций вроде скамеечки или кучи камней достаточно использовать объект №66. Но если вы возведете сложное архитектурное сооружение (тог же храм испытаний), могут понадобиться все три типа блокаторов: №621 из категории **Walls** — для стен; №66 из категории **Scenery** — для декораций; и №343 категории **Scenery** — для препятствий, которые не должны быть отмечены на мини-карте.

С помощью объекта №343 задаются физические границы карты. Также наряду с физическими границами нужно задать границы для перемещения внутриигровой ка-

меры. Это делается с помощью объекта №11 из категории **Misc**.

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ

Когда декор создан, на карту можно добавить предметы инвентаря. Прежде всего, следует расставить контейнеры (полки или сейфы — все они находятся в категории **Items**). Чтобы добавить предмет в контейнер, выделите его, а затем нажмите кнопку **Edit** в нижней части экрана.

В открывшемся окне свойств щелкните по кнопке **Add To Invent.** После этого достаточно щелкнуть мышью по объектам, которые вы хотите положить в емкость. Если необходимо добавить несколько предметов одного вида, щелкните по объекту, удерживая клавишу **Ctrl**. И повышеется поле, в котором желаемое число и нажмите кнопку **Done**. Заключив добавлять предметы, вы можете просмотреть инвентарь контейнера; для этого нажмите кнопку **View Invent.** Если требуется очистить инвентарь контейнера, щелкните по кнопке **Clear Invent.**

Карта почти готова. Осталось добавить на нее персонажей; все они находятся на закладке **Critters**. Когда герой поставлен на карту, необходимо вручить ему снаряжение — делается это точно так же, как и добавление объектов в контейнер. Есть, правда, небольшая тонкость: если вы дадите персонажу, скажем, броню, нужно будет ее еще надеть на него. Для этого откройте окно просмотра инвентаря (напомню, кнопка **View Invent** в окне свойств) и переадресуйте броню мышкой на символическое изображение персонажа.

После того как вы снарядили героя, нужно его оживить, задав модель поведения и управляющий скрипт, иначе персонаж будет просто стоять как истукан. Чтобы определить модель поведения, щелкните по кнопке **AI Packet** в окне свойств персонажа. В появившемся списке будут приведены все возможные действия и комментарии к ним. Для задания управляющего скрипта необходимо щелкнуть по кнопке **New Script** в окне свойств. Используя готовые скрипты, можно также заставить двери, сейфы, устанавливать на них ловушки и делать прочие мелкие пакости.

■ ■ ■

В двух статьях мы подробно рассказали вам, как полностью переделать Fallout 2. Если у вас возникнут какие-то вопросы, присылайте их нам на почтовый ящик gamedev@igromania.ru — мы ответим на них в журнале (в рамках рубрики «Горячая линия: игрострой») или на нашем DVD. ■



СОЗДАНИЕ МОДУЛЕЙ ДЛЯ NEVERWINTER NIGHTS 2

ЗАУРАД КЛИШИН

В комплекте с **Neverwinter Nights 2** идет замечательный редактор карт (полное его название — **Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset**). В нем можно не только создавать полноценные уровни и модули, но и видоизменять все игровые составляющие: от глобальных (размеры локации, число монстров) до самых мелких (направление открывания дверей, замки на сундуках). За пару месяцев на движке NWN 2 можно сделать совершенно новую игру. При этом, заметьте, вам практически не понадобятся навыки программирования — только лишь умение писать базовые наборы скриптов.

Сегодня мы разберем интерфейс редактора, а также расскажем вам о том, как создать простейший уровень и импортировать его в игру.

НА ПОДСТУПАХ

Запустите редактор. Перед вами предстанет несколько инструментальных панелей, поле свойств объектов, окно 3D-вида и ряд более мелких компонентов. Верхнюю область программы занимает главное меню. Под ним располагаются две панели инструментов, на которые вынесены компоненты для настройки отображения объектов в окне 3D-вида, а также кнопки, активирующие различные режимы работы с объектами сцены. Центральную часть основного рабочего поля занимает окно 3D-вида, в котором производится создание и редактирование уровней.

Масштабирование в окне перспективы производится с помощью колеса мышки. Для изменения угла наклона камеры достаточно передвинуть мышью на новое место с

жатой средней кнопкой. В левой части программы находятся две панели, представляющие собой так называемые списки — **Areas** и **Area Contents**. В **Areas** отображаются игровые локации, диалоги и скрипты, составляющие ваш модуль. **Area Contents** содержит большой список компонентов, использованных на карте: элементы окружения, персонажей, оружие, триггеры, камеры.

Правая часть окна состоит из двух панелей: из инспектора свойств (**Properties**) и специального окна, на которое вынесено содержимое меню в правом нижнем углу редактора (если выбрать другое меню, то изменится и содержимое окна). Активировав вкладку **Blueprints**, вы увидите, что в окне появилась библиотека компонентов (объекты окружения, NPC, взаимодействия, оружие). Если активировать меню **Tiles**, то в окне возникнут элементы оформления интерьеров. Наконец, перейдя на закладку **Terrain**, вы обнаружите ряд специальных инструментов для формирования и текстурирования ландшафта карты.

МОДУЛЯЦИЯ

Прежде чем рассказать вам про основные принципы работы в редакторе, рассмотрим в общих чертах, что представляет собой новый модуль. Официальный инструментарий не позволяет записывать отдельно на диск карты, скрипты, диалоги и прочую важную информацию. Все это собирается воедино и сохраняется в единый файл, который и называется модулем. По сути, это законченный мод, он не использует зашифрованный контент, даже шрифты.

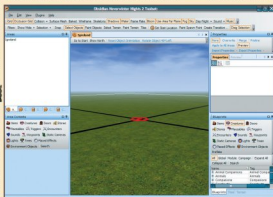
То есть на английскую версию игры мож-

но установить, например, русскую или французскую модификацию и спокойно играть, потому что игра берет шрифты не из движка, а непосредственно из модуля. Из этого же следует, что модуль будет состоять только из тех компонентов, которые вы в него поместите. Если вы создадите плоскую степь с одним единственным героем, то в аддоне только они и будут. Сделайте полноценный большой мир — вся его начинка окажется в финальном файле. Сегодня мы разберем алгоритм изготовления модуля, содержащего одну внешнюю игровую локацию, и протестируем его в игре.

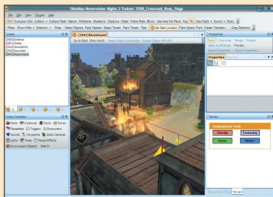
ЛАНДШАФТНЫЕ РАБОТЫ

Работу по созданию уровня начнем с создания базовой локации. Для этого первым делом выберите пункт меню **File/New/Area** или щелкните правой кнопкой мышки по пустому полю панели **Area** (на ней перечислены все уровни, входящие в состав модуля), в контекстном меню выберите пункт **Add**. Перед вами появится окно, в котором нужно указать базовые атрибуты: название (**Area tag**), тип (экстерьер или интерьер — **Interior**, **Exterior**), размеры. Задайте параметры всех атрибутов. **Area Type** установите значение **Exterior (Terrain)**, поскольку мы будем делать открытое игровое пространство (о создании интерьеров мы поговорим в следующей статье). После щелчка по кнопке **Finish** вы увидите, что заготовка карты добавлена в список зон (**Areas**) и отображена в окне 3D-вида.

Перед нами плоская как блин поверхность — так называемый каркас. Давайте видоизменим ландшафт: добавим полу-



Создание любого модуля начинается с формирования такой вот базовой локации.



Все оригинальные модули NWN 2 можно подгружать в редактор из папки Modules.

тройку гор, выроем с десяток оврагов и котлованов для озер, проложим русла рек, а также добавим на уровень небольшие возвышенности. Для этого нам придется прибегнуть к помощи модификаторов на панели инструментов **Terrain**. Чтобы ее активировать, необходимо перейти во вкладку **Terrain** в правой нижней части редактора.

Приступим к процессу терраформинга. На панели **Terrain** в поле **Environment Tools** щелкните по красной кнопке **Terrain**. После этого в поле **Brush** настройте параметры кисти — радиус захвата, а также скорость создания возвышенности/низменности. Теперь можно приступать к изменению рельефа. Отпустите в самый низ ползунок полосы прокрутки на панели **Terrain**. Вы увидите, что в данном поле представлено восемь различных терраформеров. Рассмотрим действие каждого из них. Для формирования возвышенности на карте выберите инструмент **Raise**, перейдите в окно 3D-вида, щелкните левой кнопкой мышки по определенному участку местности и, не отпуская кнопки, измените высоту на выбранном фрагменте локации.

Работа с остальными модификаторами проходит аналогичным образом. Инструмент **Lower** предназначен для создания низменностей — ущелий и оврагов, русел рек и котлованов озер, проточив ям и ухабов. Терраформер **Noise** служит для так называемого зашумления выделенных участков уровня, он случайным образом помещает на уровень чередующиеся мелкие возвышенности и углубления. Для сглаживания или размыва резко выраженных возвышенностей или низменностей в редактор встроены специальный модификатор **Smooth**.

Следующие два инструмента, **Walk** и **Non Walk**, позволяют обозначить на карте так называемые зоны проходности для главного героя. При использовании этих модификаторов на панели инструментов активируется кнопка **Surface Mesh**, отображающая игровую территорию в виде отдельных полигонов. После использования инструментов **Walk** и **Non Walk** эту опцию лучше отключить: создавать рельеф в этом режи-

ме очень неудобно. Следите за тем, чтобы при работе с терраформерами на инструментальной панели была активирована кнопка **Paint Terrain**, в противном случае ни один из инструментов в поле **Terrain** не будет функционировать.

Возвращаемся к модификаторам. Если вам нужно преобразовать неровности в плоские участки местности, воспользуйтесь инструментом **Flatten**. Если вам требуется покрасить выделенную часть локации в определенный цвет, используйте модификатор **Color**, предварительно выбрав цвет напротив одноименной метки.

КОСМЕТИЧЕСКИЕ ПРЕОБРАЗОВАНИЯ

Ландшафт готов, однако он совершенно однообразный. Самое время затекстурить поверхность. На панели **Terrain** в правой части окна в поле **Environment Tools** щелкните левой кнопкой мышки по кнопке **Texturing** и настройте параметры кисти. Откройте свиток **Terrain Texturing** и выберите из представленного списка изображений наиболее подходящую текстуру. После этого щелкните левой кнопкой мышки по произвольному месту карты в окне 3D-вида — выбранный участок будет затекстуриван. Для полного покрытия карты одной текстурой кликните по кнопке **Fill** в поле текстурирования ландшафта.

После того как вы закончите малярные работы, можно добавить на карту различные объекты. Перейдите на закладку **Blueprints** в правом нижнем углу редактора. Вы увидите, что панель терраформеров изменит название на **Blueprints**; этот инструмент содержит множество элементов в списке (в окне отображаются только элементы выбранной группы).

Научимся добавлять объекты на карту. Щелкните по кнопке **Creatures** на панели **Blueprints** и выберите необходимый объект из списка **Creatures/Animals/Dire/Dire Badger**. Чтобы поместить выделенный элемент в игровую локацию, щелкните левой кнопкой мышки по любому месту уровня. Отмена инструмента осуществляется клавишей **Esc**.

Для передвижения любого объекта по осям **X** и **Y** нужно просто щелкнуть по нему левой кнопкой мышки (объект будет выделен зеленой рамкой) и, не отпуская ее, передвинуть манипулятор. Чтобы изменить **Z**-координату модели, необходимо выделить ее, зажать (и не отпускать) на клавиатуре клавишу **Shift** и прокрутить колесико мышки. Поворачивается объект при помощи движений мыши с зажатой правой кнопкой и кнопкой **Shift** на клавиатуре. Чтобы удалить какой-либо элемент со сцены, щелкните по нему левой кнопкой мышки, а затем нажмите клавишу **Delete**.

Для копирования уже созданного объекта (если требуется скопировать несколько объектов, зажмите на клавиатуре **Shift**), поместите его в буфер обмена с помощью комбинации горячих клавиш **Ctrl+C**, а затем подгрузите клон на карту (**Ctrl+V**). Обратите внимание, что все вышеописанные действия можно осуществить, только когда на панели инструментов активирована кнопка **Select Objects**.

Мы рассказали вам обо всех премудростях формирования ландшафта и работы с объектами. Для того чтобы импортировать модуль в игру, осталось только поместить на карту стартовую позицию игрока. На самом деле она уже есть на карте (автоматически добавляется на любую карту в самой центре) — это круглый символ с направляющей стрелкой внутри.

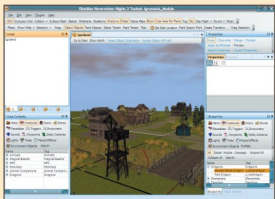
Чтобы переместить точку старта, щелкните по кнопке **Set Start Location** на панели инструментов, затем кликните по точке на карте, куда хотите переместить респавн. После этого можно активировать на панели инструментов кнопку **Select Objects** и изменить **Z**-координату. Сохраните модуль через меню **File/Save As** и протестируйте его в игре.

■ ■ ■

В следующей статье по Obsidian *Neverwinter Nights 2 Toolset*, которая, скорее всего, будет опубликована в февральском номере «Игромания», мы расскажем, как писать диалоги для персонажей, работать со скриптами, создавать уникальное оружие и персонажей, а также рассмотрим некоторые тонкости картостроения. ■



Тестирование модуля в игре — один из самых важных этапов разработки.



Несложную карту для NWN 2 можно создать за полчаса.

ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

КАРТОВАЯ ПАСТОРЬ HALF-LIFE 2

ИНСТРУМЕНТ: Half-Life 2 Random Map Creator

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Пробежали ли вы когда-нибудь сделать свою собственную карту для Half-Life 2? Как? Ничего не вышло? Слишком сложный инструментарий? Тогда мы идем к вам! Для всех отчаявшихся у нас есть средство под кодовым названием HL2rnc, что расшифровывается как Half-Life 2 Random Map Creator. Это самый настоящий генератор карт для второй «Халфы», с его помощью всего за пару минут можно сгенерировать десятки непохожих друг на друга уровней.

ПРАКТИКА: Прежде чем перейти к традиционному разбору внутреннего устройства редактора и принципов его работы, поговорим о системных требованиях. Для стабильной работы понадобится процессор с частотой 1,5 ГГц и как минимум 512 Мб оперативной памяти. Для обычного генератора это немало, но удивляться не стоит — программа построена на исходном коде Half-Life 2 SDK (компилятор и ряд других модулей практически не изменились), а у него требования весьма приличные.

Дизайн предельно прост: нет ни инструментальных панелей, ни большого количества меню, даже окна превью для редактирования уровня не предусмотрены. Генератор представляет собой одну большую форму, на которой расположены различные юзюки, слайсы и ползунки для настройки генерируемой карты. Например, вы можете задать сложность игрового процесса (поле Game Difficulty), количество оружия и боеприпасов (Ammo and Weapons), общее число помещений на уровне (Rooms/Level), игровое время (Time of the Day) и некоторые другие параметры.

Особое внимание обратите на группу настроек в отдельном блоке Compile Options (расположен в главном окне справа), которые

позволяют отрегулировать процесс компиляции. Если вы поставите флажок напротив метки Advanced Users Only: Run Compiler Unhidden, то вам продемонстрируют работу компиляторов из набора Source SDK. Когда базовые атрибуты будут установлены, нажмите юзюку Make Map для создания случайной карты. Если вы не снимаете галку с пункта Start HL2 and Run Map Automatically After Compile, то сразу же после компиляции уровня HL2rnc запустит игру, установит необходимый уровень сложности и загрузит сгенерированную карту.

И в завершение разговора об инструменте приоткроем завесу тайны над тем, как же происходит создание уровня в генераторе. HL2rnc случайным образом загружает несколько специально заготовленных комнат-шаблонов (в комплект стандартной поставки входит около десятка таких помещений), наполняет их объектами вроде лестниц, столов и стульев, бочек и прочих предметов (опять же совершенно случайным образом), задает контрольные отметки для старта игрока, расположение оружия и монстров, соединяет все уровни в единое целое, проверяет, чтобы все элементы стыковались друг с другом и чтобы игрок мог свободно перемещаться по уровню. После этого генератор компилирует карту.

ВЕРДИКТ: HL2rnc — находка для геймеров, которые не хотят вдаваться в тонкости создания уровней для Half-Life 2. Но он никогда не заменит полноценного редактора: уровни выходят однообразными, объекты набросаны случайным образом, NPC и скриптовые сцен нет вовсе.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ЕЩЕ БОЛЬШЕ ПРЕЙ

ИНСТРУМЕНТ: Prey SDK

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Все, что играл в Prey, помнит фантастические игры с гравитацией, порталы и тому подобные на-

«ИГРОВЫЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ»
НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровые редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровоевца редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

Многие геймеры, едва закончив игру, тут же принялись делать новые карты и целые эпизоды для Prey.

Но порабатав в редакторе несколько дней, большинство фанатов с огорчением поняли, что такие же хорошие, как в оригинале, карты им не сделать. И дело вовсе не в отсутствии таланта, а в недостаточности возможностей редактора.

Впрочем, разработчики и сами это отлично понимали. И вот, спустя полгода после выхода игры, на свет появился полноценный Prey SDK. С его помощью можно переделать практически любой элемент игры. Считаете, что враги ведут себя очень примитивно, — ну так образуйте их. Не устраивает физика? Также можно поправить. Желаете переписать скрипты? Всегда пожалуйста. При желании вы даже можете разработать на основе SDK собственный инструментарий с красочным интерфейсом, который, возможно, заткнет за пояс официальный редактор уровней и событий.

ПРАКТИКА: Если вы заглянете в корневой каталог с распакованным SDK, то обнаружите там ровно две папки с именами \Src и \Examples, а также несколько текстовых файлов — ReadMe.rtf и EULA.Development



Единственный в своем роде генератор карт для Half-Life 2: клик-клик — и десяток карт уже готов.



Ex Machina GDP Archives Extractor, к сожалению, не умеет работать с отдельными файлами, зато с целыми архивами справляется отлично.

KiLrff. В текстовых файлах изложена базовая информация об SDK (на английском) и приведено лицензионное соглашение. Мануала в комплекте, к сожалению, нет. В директории **Examples** находится несколько уровней-примеров. Особый интерес для нас представляет содержимое директории **Src**, в которой собраны различные игровые ресурсы. Например, в субдиректории **IGame** вы найдете все коды и скрипты, а в папке **Tools/Compilers** — исходники компиляторов карт.

Для компиляции Prey SDK вам понадобится бесплатная программа **Microsoft Visual C++ 2005 Express Edition**, которую можно взять с нашего диска.

ВЕРДИКТ: Замечательный SDK для полной переделки Prey. Однако освоить инструментарию смогут лишь профессиональные программисты: мануала для новичков не предусмотрено.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

МУЛЬТИРАСПАКОВЩИК

ИНСТРУМЕНТ: Dawn of War SGA Archives Unpacker

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Совсем недавно в Сети появилась уникальная утилита **Dawn of War SGA Archives Unpacker v1.0**. Она позволяет распаковывать архивы практически всех игр **Relic Entertainment**. Например, вы можете извлечь практически все данные из **Company of Heroes**, извлечь и использовать на свое усмотрение ресурсы из **Homeworld 2**, **Impossible Creatures** и всех частей **Warhammer 40 000: Dawn of War**. К сожалению, утилита умеет работать лишь с целым архивом, а не с отдельными файлами из него.

ПРАКТИКА: Работать с распаковщиком очень просто: загрузили исполняемый файл, выбрали путь к игровому архиву, определили путь сохранения извлеченных данных и нажали кнопку **Extract**. Дальнейший ход распаковки будет зависеть исключительно от быстрейшего действия вашего компьютера.

ВЕРДИКТ: Очень простой (вплоть до мычания) распаковщик архивов из игр **Relic Entertainment**. Существенный недостаток всего лишь один — программа не умеет извлекать из архивов отдельные файлы. Понадобился вам, например, только портрет отдельного героя — будьте любезны разархивировать полтора гигабайта других картинок.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ОБНОВЛЕНИЯ



Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых игр, редакторов и SDK.

Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь делать это и не нужно — все обновления вы сможете взять с нашего диска.

WEU 1.20 (World Editor Unlimited). Обновилась расширенная версия редактора карт для **Warcraft III: Reign of Chaos**. Оригинальный инструментариум, встроенный в игру, не позволяет создавать карты больше размера и не умеет работать со скры-

тыми кунитами, секретными чарами, спрятанными моделями архитектурных сооружений и некоторыми специальными триггерами. **WEU** же все это как раз таки умеет.

В версии 1.20 появилась возможность использовать динамические источники освещения, импортировать различные слои и триггеры, работать с двумя десятками различных поверхностей (тайлов) одновременно. Также были добавлены мелкие модули, позволяющие, например, прикрутить к своему уровню мини-карту и заставочные изображения, защитить свою разработку от постороннего «хирургического» вмешательства. Наконец, **WEU 1.20** снимает большое число геймплейных ограничений, в частности позволяет юнитам передвигаться под мостами.

Примечательно то, что редактор устанавливается как абсолютно независимое приложение (замена оригинальных файлов не потребуется). В придачу к обновленному редактору карт вы получите мануал на английском языке, который позволит вам быстро освоить все тонкости работы с **WEU**. Важный момент — обновленный редактор работает только с **Warcraft III: Reign of Chaos**, проработанной до версии 1.20.

БОГ EX MACHINA

ИНСТРУМЕНТ: Ex Machina GDP Archives Extractor & Packer

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Свершилось — теперь все желающие могут вскрыть игру **Ex Machina!** Один из поклонников игры, скрывающийся под ником **Tommy** (наш с вами соотечественник), сделал несколько утилит для работы с архивами **Ex Machina**, дал им общее название **Ex Machina GDP Archives Extractor & Packer v1.1** и выложил в интернет. Теперь все модостроители могут без всяких проблем подправить игровые скрипты, переисовать графику, видоизменить тексты, поместить в игру новые звуки и музыку.

ПРАКТИКА: Изначально утилиты были заточены под работу с командной строкой, однако буквально за несколько дней до ухода номера в печать на страничке **Tommy** появилась версия инструментариума за номером 1.5 — она более дружелюбна к пользователю.

Для распаковки игровых архивов **Ex Machina** запустите утилиту **ExMachinaUnGDP.exe**, в поле **Path** укажите путь к файлу, информацию из которого хотите извлечь, затем под меткой **Save to:** выберите путь для сохранения. Для начала распаковки нажмите кнопку **Extract**.

Работа с запакковщиком (**ExMachinaUnGDP.exe**) происходит аналогичным образом. В поле **Source Directory** вы должны указать путь к папке с модифицированными файлами одного из оригинальных архивов игры, а в строке **Destination Path** — каталог, в который программа запишет полученный архив. Под комментарием **Archive Name** вам необходимо ввести имя архива, после чего выбрать наиболее подходящий уровень компрессии файлов в поле **Compression Level** и щелкнуть по кнопке **Pack It**.

ВЕРДИКТ: Единственный на данный момент набор утилит для работы с игровыми



При помощи Prey SDK можно полностью переписать оригинальный мир игры — переписать законы физики, отредактировать секреты поведения NPC, добавить новые режимы многопользовательской игры...

ИНТЕРЕСНОСТИ

МОДИНГ PARAWORLD
ОТКЛАДЫВАЕТСЯ

Несмотря на то, что разработчики **Paraworld** выложили в Сеть первую версию **SDK** для редактирования игры, ни одной модификации так и не вышло. Причина банальна: кто-то из состава девелоперов на конечном этапе работы внес посылку вредоносную ленту — создал инсталлятор, который не хочет распаковывать файлы инструментария на винчестер. Тысячи пользователей сначала **SDK**, а запустить его так и не получили. Ох, не зря создатели дали своему детищу название **Paraworld SDK v1 Alpha**. Вот вам и альфа! Будем надеяться, что следующие версии инструментария будут работоспособными.

3DS MAX 9 — TRY BEFORE BUY!



3DS Max 9 штурмует девелоперский рынок и сердца моделлеров/аниматоров по всему миру. Вопрос брать или

не брать для 99% пользователей не стоит, но если вы вдруг все еще колеблетесь, то зайдите на страничку производителя (<http://usa.autodesk.com>) и, заполнив небольшую форму, получите ссылку на trial-версию. «Макса». Лимит — 30 дней. За это время можно не только детально изучить основные достоинства **3DS Max 9**, но даже освоить азы трехмерного моделирования.

ПЛАГИНОВАЯ НЕСОВМЕСТИМОСТЬ



Печальная новость. Все плагины для **3DS Max** версий 5, 6, 7 и 8, к сожалению, не заработают в девятой версии пакета. Связано это с изменением структуры ядра **3DS Max**, а также с нововведениями в **SDK** для написания дополнительных модулей.

С одной стороны, это плохо, ведь старые плагины можно смело слисывать в утиль. С другой стороны, на свет появится множество новых добавок, в которых, скорее всего, будут устранены ошибки ранних версий.

СЕЗОН БЕТА-ТЕСТИНГА

3DS Max, **Maya**, **LightWave**, **Zanoza Modeler 2**. Об этих графических пакетах слышали практически все. А вот с малы-



шом **Silo** мало кто знаком. И зря! С помощью этого миниатюрного **3D**-модельера можно создавать качественных персонажей, различные транспортные средства и даже архитектурные сооружения. И никаких тебе сотен меню, тысяч настроек, миллионов ползунков. Все предельно просто.

Желающие попробовать, пожалуйста, пройдите прямой наводкой по адресу <http://silo3d.com/forum>, где можно скачать beta-версию редактора и поучаствовать в ее beta-тесте.

ОПТИМИЗИРУЙ ЭТО!



VizUp v2 позволяет в считанные секунды превратить высокополигональные модели в низкодетализованные, которые впоследствии могут применяться в компьютерных играх самых различных жанров. Для загрузки демонстрационной trial-версии программы вам нужно пройти по ссылке (<http://shareit.com/demoreg.html?productid=186181>) и заполнить небольшую анкету.

Информация, необходимая для скичивания **VizUp**, будет выслана на указанный вами e-mail.

архивами **Ex Machina**. Все программы очень простые, да и недостаток всего один — они не умеют работать с отдельными файлами. Надеемся, что в самом ближайшем будущем разработчик поправит этот недочет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

3D — ЭТО ПРОСТО

ИНСТРУМЕНТ: **CB Model Pro**

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: **CB**

Model Pro — простейший инструмент трехмерного моделирования. Программа позволяет в считанные минуты делать высокодетализованные объекты любой сложности.

Сначала вы создаете базовый примитив, а затем применяете к нему различные модификаторы, позволяющие изогнуть конструкцию, отсечь от нее определенные части, просверлить в модели отверстие и так далее.

Когда объект будет готов, его можно раскрасить (нарисовать что-то на поверхности, залить однородным цветом или покрыть текстурой). Разработанный в **CB Model Pro** объект можно сохранить в виде скриншота, вывести на принтер или экспортировать в один из форматов (.obj, .stl, .wrl, .3DXML) для хранения трехмерных моделей, понятных другим пакетам **3D**-графики.

На нашем DVD находится trial-версия утилиты (работает 15 дней, после чего форматирует винчестер, сжигает процессор, взрывает мои тор... шутка, конечно же). Чтобы снять временный лимит, необходимо пройти по ссылке www.cbmodelpro.com/register.cfm и зарегистрироваться (бесплатно).

Все подробности в нашем видеообзоре (раздел «Игровой» на DVD).

ВЕРДИКТ: Хороший, но поверхностный пакет для трехмерного моделирования. Акулам **3D**-пера он вряд ли подойдет, а вот для начинающих — в самый раз.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



С модифицированием **Paraworld** придется повременить: один из девелоперов ошибся и сделал кривой инсталлятор. Ждем нормальной версии.



Моделирование органических форм в **CB Model Pro** — процесс очень увлекательный. Вести мышкой по экрану можно часами!

ОСВАИВАЕМ NIF-ФОРМАТ

ИНСТРУМЕНТ: Max Nif Plugins 0.2.9 (он же MaxPlugins 0.2.9)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Во многих играх (например, в Civilization 4 или в The Elder Scrolls 4: Oblivion) трехмерные модели представлены NIF-файлами. Вот только 3DS Max работать с ними отказывается напрочь: не по нутру моделиеру необычный формат. Но нашлась группа энтузиастов, которая засучила рукава и сделала плагин для «Максимки». Рабочее название — MaxPlugins 0.2.9.

Несмотря на то что плагину еще далеко до финальной версии (да и не факт, что такая когда-нибудь выйдет), он уже отлично справляется с возложенными на него обязанностями. С помощью MaxPlugins вы сможете коренным образом изменить игры, построенные на движке NetImmerse/Gamebryo: добавить полчища новых монстров, оружие, транспортные средства и элементы архитектуры.

ПРАКТИКА: NIF-плагин оптимизирован под 5-ю, 6-ю, 7-ю и 8-ю версии 3DS Max (под каждую выпущен отдельный дистрибутив, все поджидают вас на нашем DVD).

Для того чтобы загрузить в «Макс» одну из стандартных NIF-моделей, выберите пункт меню File/Import и в диалоговом окне в поле Тип файлов кликните на строку NetImmerse/Gamebryo (*.NIF, *.KF). После этого укажите путь к тому или иному объекту и нажмите кнопку «Открыть».

Экспортируются элементы точно так же. Единственное, на что стоит обратить пристальное внимание, так это на параметры экспортера. Вы можете добавить или исключить из списка элементов, которые будут подгружены в «Макс», коллизии (Collision), скрытые узлы (Hidden Nodes), установить стандартный префикс для текстур (Default Texture Prefix), определить каталог для хранения изображений.

ВЕРДИКТ: Max Nif Plugins 0.2.9 — одна из самых удачных попыток сделать мощный инструмент для редактирования и создания моделей NIF-формата. Наш выбор!

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

«РАДИАНТ» УХОДИТ НА ПЕНСИЮ

ИНСТРУМЕНТ: Quake Army Knife 6.5 (QuArK)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Quake Army Knife 6.5, или просто QuArK, мультифункциональный редактор, предназначенный для создания уровней в играх, разработанных на движках Quake 3/4 (в качестве базового редактора используется Radiant). В общей сложности поддерживается более 20 тайтлов. При этом Quake Army Knife также позволяет делать уровни для игр, основанных на бесплатных движках GLScene и Genesis3D.

Несмотря на широкие возможности, QuArK совершенно бесплатен и постоянно развивается (автор, Армин Риго, выпускает обновления раз в 2–3 месяца).

ПРАКТИКА: После загрузки программы перед вами появится меню, в котором нужно выбрать название игры в меню Games и кликнуть по кнопке new [Название игры/движка] map.

Когда редактор загрузится, вы увидите несколько окон, отображающих уровень в разных проекциях. С левой стороны примостился инспектор объектов, состоящий из дерева элементов, окна характеристик выбранной конструкции и специальной панели, на которую можно вынести самые используемые модели из дерева объектов.

Верхняя область приложения отведена под всевозможные меню и панели инструментов, сюда же помещены кнопки для выбора текстур, выделения и перемещения объектов, а также ряд других инструментов. Обратите внимание, что содержимое различных меню практически не совпадает с определенными кнопками на инструментальной панели. Такая вот интересная особенность. Впрочем, работать она практически не мешает.

Прежде чем перейти к рассмотрению основных клавиш навигации в Quake Army Knife 6.5, заглянем в меню Layout и заддим там число окон проекции, а также установим необходимые режимы отображения объектов на карте. Мы предлагаем остано-

виться на классическом варианте с четырьмя окнами проекций 4 views (a) layout, а также активировать режим показа текстур — пункт Textured.

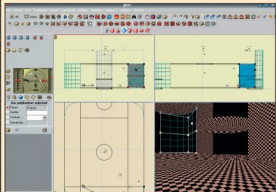
Камера в окнах 3D-вида перемещается при помощи курсорных клавиш. Поворот и изменение угла наклона производится перемещением мышки с зажатой правой кнопкой. Что касается окон 2D-вида, то здесь движения камеры осуществляются с помощью мышки с зажатой правой кнопкой, а масштабирование — движением манипулятора вверх или вниз с зажатой средней клавишей.

Создание новой карты в QuArK создается по стандартной схеме. Сначала создается несколько так называемых брашей (простейших геометрических элементов). После этого объекты объединяются, масштабируются, текстурятся, и в результате получается простейшая комната-коробка. Такой подход отлично работает, если вам нужна банальная заготовка для карты, но что делать, если требуется создать большой уровень? Не делать же каждый браш вручную: на это никакого времени не хватит.

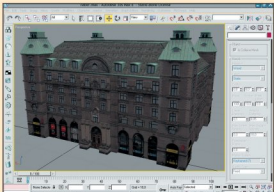
Для скоростного левел-дизайна в программе есть специальные инструменты Wall Maker и Hollow Maker. Чтобы создать реалистичный ландшафт, вам придется воспользоваться услугами модуля Terrain Generator. Данный инструмент позволяет в считанные минуты сформировать плоскую, как блин, землю, придать ей рельеф и покрыть детализированными текстурами. Когда основа уровня будет готова, вам останется только поместить на карту различные пикапы, монстров, элементы архитектуры, наконец, стартовую позицию игрока и скомпилировать свою разработку.

ВЕРДИКТ: Отличная альтернатива старичку «Радянту». QuArK позволяет не только создавать и редактировать карты на движках Quake 3/4, но также творить уровни для игр на основе бесплатных GLScene и Genesis3D.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10



QuArK — отличная замена старичку Radiant.



Плагин Max Nif Plugins позволяет экспортировать в 3DS Max модели в NIF-формате.



ДРУЗЬЯ И ВРАГИ ГОРДОНА ФРИМЕНА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Вы уже несколько раз прошли оригинальный *Half-Life 2* и *Half-Life 2: Episode One*? Враги уже не могут оказать вам достойное сопротивление даже на высокой сложности? Не отчаивайтесь. Сегодня мы сделаем противников более грозными и опасными. А чтобы игра осталась сбалансированной, мы также нарастим виртуальные мускулы соратникам Гордона Фримена.

Помимо этого мы подкорректируем внешность некоторых героев. После всех внешних преобразований враги обретут прямо-таки ужасающий вид. А Аликс в новом моде будет неотразима. Обратите внимание, все изменения работают как в обычном *Half-Life 2*, так и в продолжении.

ОПЕРАЦИЯ «УСЛОЖНЕНИЕ»

Основные характеристики игровых персонажей (как мирных, так и не очень) вы найдете в файле `skill.cfg` из директории `hl2\cfg`. Если вы имеете дело с *Episode One*, вам также пригодится файл `skill_episodic.cfg` из директории «*Katana* игры» `episodic\cfg`. Оба можно править в любом текстовом редакторе.

Файл `skill.cfg` можно условно поделить на две части (их имена выделены рядами знаков равенства и закомментированы): **NPCs** и **WEAPONS**. Первая, вопреки названию, посвящена не только NPC, но и вашим врагам. Вторая (к ней мы уже обращались в предыдущем «Вскрытии») посвящена оружию.

В этот раз нас в первую очередь будет интересовать первая часть файла. Она содержит параметры следующих разновидностей (X — наименование твари, к которой относится атрибут):

`sk_X_health` — здоровье персонажа.
`sk_X_dmg_Y` (как вариант: `sk_X_Y_damage`) — повреждение, наносимое существом X атакой под названием Y.

`sk_X_melee_dmg` — урон, наносимый персонажем X ударом конечностью.

`sk_X_kick` — ущерб от пинка, выпяленного персонажем X.

Подобляющие большинство представленных здесь характеристик посвящено вашим противникам. Лишь атрибуты `sk_barney_health` и `sk_citizen_health` отвечают за миролюбиво настроенных по отношению к игроку персонажей: охранника Барни и рядовых жителей города.

Дабы немного усложнить себе жизнь, повысьте живучесть противников. Для этого значения всех показатель вида `sk_X_health` увеличьте прямо пропорционально уровню вашего профессионализма (в 1.2-1.5 раза). То же самое проделайте с характеристиками типа `sk_X_melee_dmg`. В результате враги будут отменно драться врукопашную.

Усилим отдельные классы врагов. Начнем с вортигантов. Повысьте урон, наносимый этими созданиями с помощью различных видов атаки, подняв значения атрибу-

тов `sk_vortigaunt_dmg_claw`, `sk_vortigaunt_dmg_rake` и `sk_vortigaunt_dmg_zap`, соответственно, до отметок **15**, **30**, **60**. Удара в исполнении зомби также неплохо бы сделать более опасным, присвоив атрибутам `sk_zombie_dmg_one_slash` и `sk_zombie_dmg_both_slash` значения **30** и **60** соответственно.

Если в результате всех этих преобразований игра стала для вас чересчур сложной (у нас получилось именно так), обратитесь к параметру `sk_ally_regen_time`. Это коэффициент скорости восстановления здоровья у ваших союзников. Боев с их участием в *Episode One* очень много. Чем выше значение этого атрибута, тем проще вам будет сражаться. Однако во всем нужно знать меру: число выше **0.8** ставить не рекомендуем.

Не помещает усилить и вашу незамысловатую помощницу — Аликс. Во второй части файла (**WEAPONS**) отыщите следующие параметры:

`sk_npc_dmg_alxygun_3"`
`sk_max_alxygun_150"`

Первому показателю, определяющему урон от пушки вашей верной напарницы, пропишите значение в интервале **5-8**. Второму (задает максимальное число патронов к оружию девушки) — **175-200**. После этого каждый выстрел Аликс станет смертельным для врагов.

Еще один мощный регулятор сложности таится в файле `skill.cfg`, сразу за комментарием **HEALTH/SUIT CHARGE DISTRIBUTION**. Здесь помимо множества различных параметров найдете показатели, связанные с живучестью вашего героя: `sk_healthcharger`, `sk_healthkit` и `sk_healthval`. Они определяют прибавку к здоровью Фримена от различных видов лечения: «зарядки», аптечки и целебного пузырька. Изменение этих характеристик может здорово усложнить или, наоборот, облегчить прохождение игры.

ПЛАСТИЧЕСКИЕ ОПЕРАЦИИ

Мы изменили боевые характеристики врагов. Осталось переодеть их в новые шкурки. Скины игровых персонажей (ваших помощников, NPC и противников) вы обнаружите в директории `hl2\materials\models`. В случае с *Episode One* небольшая часть шкурок (они немого модифицированы под первый эпизод) находится в каталоге `episodic\materials\models`.

Большинству персонажей в обих папках соответствует отдельный подкаталог. Многим героям отведено сразу несколько фай-



Аликс стала не только красивее, но и опаснее. Убивает с первого же попадания.

лов, и каждый из них отвечает за определенную часть тела. Текстуры записаны в формате **.vtf**, о котором мы рассказывали в предыдущем «Вскрытии» Episode One (см. предыдущий номер журнала). Напомним, что перерисовать подобного рода картинки можно в графическом редакторе **Photoshop**, предварительно установив на него плагин **VTF Format Plug-In** (берите его с нашего диска, из раздела «Игрострой»).

Начать перевоплощение неприятелей рекомендуем с простейших монстров, например, с хедкраба (он же мозгоед). Эта гнусная тварь имеет несложное строение, соответственно, скин тоже простейший. Классическому варианту **headcrab** отведен файл **headcrabsheet.vtf** (лежит в директории **hl2\models\models\Headcrab_classic**, который мы и подредактируем в **Photoshop**. На туловище мозгоеда нанесите пятна крови с помощью кистей, работающих в форме брызг (для этой цели неплохо подойдут кисти категории **Splatter**). После этого хедкраб будет выглядеть еще более отталкивающе.

Также же преобразования как нельзя лучше смотрятся на вортиганте, которому соответствует файл **vortigaunt_sheet.vtf** из папки **hl2\models\models\Vortigaunt**. После небольшой правки скина этой мерзкой твари пора переходить к более развитым соперникам. Например, зомби. Чтобы видоизменить их классическую вариацию, обратитесь к файлу **Zombie_Classic_sheet.vtf** из директории **hl2\models\models\Zombie_Classic**. Проработайте в теле этого полумертвого создания несколько отверстий от пуль при помощи кисти темно-коричневого или черного цвета.

От врагов переходим к друзьям, главная из которых, несомненно, Аликс. Посредством несложных преобразований мы сделаем ее еще более привлекательной. Для этого откройте в **Photoshop** файл **alyx_faceandhair.vtf**, содержащий скин лица девушки. Если вы модифицируете **Episode One**, то за файл вам следует обратиться к директории **ep1\models\models\Alyx** (в случае с обычным **Half-Life 2** — к **hl2\models\models\Alyx**).

Начните накладывать макияж с каталога **ep1\models\models\Alyx**. После завершения всех преобразований скопируйте отредактированные файлы (в данном случае это **alyx_faceandhair.vtf**) в папку **hl2\models\models\Alyx**, заменив ими текстуры старого образца. Если вы работа-



ете со скином Аликс из первого эпизода, рекомендуем также скопировать подкорректированный файл **alyx_faceandhair.vtf** в каталог **ep1\models\models\Alyx_intro** и уже на новом месте переименовать его в **intro_alyxface.vtf**. Тогда девушка будет выглядеть по-новому не только во время прохождения, но и в роликах на движке игры.

Итак, ненадолго почувствуем себя художником. Аликс явно не помещает набранные на лицо чуточки косметики и добавить украшения. Первым делом подкрасьте героине губы. При этом выставьте кисти показатель **Opacity** (прозрачность) в интервале **30-50%** (настраивается в верхней части программного окна, прямо под строкой меню). Это нужно для того, чтобы кисть не полностью закрашивала своими мазками поверхность, а оставляла под ней контур губ. Соответственно чем выше параметр **Opacity**, тем насыщеннее цвет, но тем хуже видно трещинки на губах.

Следующий шаг — нанесение легкого румянца на щеки девушки. Просто поставьте на них по одному мазку стандартной округлой кисти (**Airbrush Soft Round**) красного цвета (но не очень яркого). Размер около **100-120** пикселей, значение **Opacity** около **30-40%**.

Повесьте на мочки ушей небольшие золотые серьги с помощью инструмента **Ellipse** (эллипс). В качестве основного (**Foreground Color**) цвета выберите желтый

(напоминающий цвет золота), в качестве фонового (**Background Color**) — черный. Нарисуйте на обоих ухах по сережке. Можно сделать на сережках небольшое обрамление: изобразить серьгу, включите в верхней части программного окна опцию **Add to Shape Area (+)**. Дабы украшения получились абсолютно одинаковыми, достаточно нарисовать один эллипс, а затем скопировать его в буфер, тут же вставить и, используя инструмент **Path Selection**, перетащить на второе ухо.

На обруч для волос не помещает нанести какую-нибудь надпись (например, логотип «Игромания»). Только учтите, что вставлять рисунок или текст в данном случае надо задом наперед (как показано на рисунке): для этого можно повернуть холст при помощи **Rotate Canvas/Flip Canvas Horizontal**. Вот теперь Аликс стала настоящей красавицей.



Мы изменили друзей и врагов Гордона Фримена. Противники стали более сильными и страшными. Подруга и верная помощница Гордона заметно похорошела, стала метко стрелять, любого сопостата она теперь валит с первого же попадания. Однако не стоит останавливаться на достигнутом. В статье мы привели лишь несколько примеров по изменению внешности и «физиологии» персонажей. Никто не мешает вам поменять облик и у остальных героев. ■



Лицо Аликс до и после пластической операции. Легкий румянец, серьги в ушах, элегантная надпись на обруч для волос



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатается слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Расскажите, можно ли при помощи скриптов как-то поменять картинку героя в Heroes of Might and Magic 5 на свою собственную фотографию или еще на какое-нибудь изображение?



Ничто не мешает заменить иконку с изображением главного героя на собственную фотографию.

Да, поменять картинку можно. Всего-то и нужно заменить оригинальное изображение, например, на портрет любимого персонажа из другой игры, фильма или на собственную фотографию.

Для начала определитесь, чья какого замка вы хотели бы защищать. В зависимости от этого зайдите в один из подкаталогов папки `\Textures\Icons\Heroes` архива `data.pak`. Субдиректория `\Academy` соответствует Академии Волшебства, `\Dungeon` — Лиге Теней, `\Haven` — Ордену Порядка, `\Inferno` — инферно, `\Necropolis` — некрополису, `\Preserve` — Лесному Союзу. В каждом из этих каталогов вы найдете порядка 50 файлов. При этом каждому герою выбранного города отводится четыре файла: два с расширением `dds`, два с `xdb`. Первые содержат в себе портрет персонажа и имеют имена вида `X_Y_128x128.(Texture).dds` (картинка размером 128 на 128 пикселей) и `X_Y_128x128_64.(Texture).dds` (64 на 64) — во втором. `X` в данном случае — название города, `Y` — имя героя. Файлы формата `xdb` содержат параметры текстур.

Определитесь, лик какого героя вы будете заменять. С помощью программы `DXT Tools` переведите файл с большим портретом выбранного персонажа в формат `tga`. Откройте в `Photoshop` полученную картинку. Изображение можно заменить любым другим. Следует, однако, учитывать, что новый рисунок должен быть того же размера, что и исходный, то есть 128 на 128 пикселей. Если вы хотите избавиться от фона на вашем портрете (как это сделано в случае с оригинальными ликами героев), закрасьте его черным цветом. В результате фон станет прозрачным.

Желательно также оставить вокруг нового портрета поля размером 4 на 4 (они должны быть закрасены черным цветом) так, как это сделано у исходных иконок: тогда изображение будет идеально вписываться во все меню.

Теперь нужно подправить альфа-канал картинки. В `Photoshop` для этого достаточно выбрать пункт `Alpha 1` в меню `Channels` (около в меню каналов). Ту часть изображения, которая должна быть непрозрачной, нужно закрасить белым цветом. То есть если вы добавляете в игру портрет вместе с фоном (самый простой вариант), залейте белым весь рисунок за исключением полей. В противном случае вам предстоит достаточно долгая и скрупулезная работа по за-

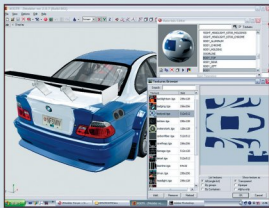
крашиванию тех участков картинки, которые должны попасть в игру (лицо и плечи). Чтобы упростить этот процесс, можно вернуться к RGB-каналу и обвести коричневой кистью толщиной 1 пиксель контуры головы и прилегающих к ней частей тела. А потом сделать заливку, предварительно активизировав режим альфа-канала.

Сохраните все изменения, после чего конвертируйте редактируемый файл обратно в `DDS`. Однако в данном случае это должна быть текстура несколько иного формата (`uncompressed 8:8:8`). Чтобы ее разбить, вместо прежнего `nvdxt.exe test.tga` введите в командной строке сочетание `nvdxt.exe test.tga -u8888`. Присвойте файлу его исходное имя (напомним, что оно имеет вид `X_Y_128x128.(Texture).dds`) и положите на прежнее место в архиве `data.pak`.

После этого вернитесь к полученному портрету, сохраненному в формате `TGA`. На этот раз его следует уменьшить до размеров `64` на `64` (в `Photoshop` это делается в меню `Image/Image Size`). Уменьшенный вариант также необходимо превратить в `dds`-файл (снова формата `uncompressed 8:8:8`), дать ему название вида `X_Y_128x128_64.(Texture).dds` и положить туда же, куда и `X_Y_128x128.(Texture).dds`.

В завершение присвойте герою новое имя. Текстовая информация о персонаже размещается в файлах `Bio.txt` (биография) и `Name.txt` (имя), которые лежат в архиве `texts.pak` по адресу `\(Text\Game)\Heroes\Persons\<Название фракции>\<Имя героя>`. Открыв в «Блокноте» файл `Name.txt`, замените в нем старое имя персонажа на новое. Задать можете переписать биографию героя в файле `Bio.txt`.

Существуют ли утилиты, которые умеют экспортировать из `Need for Speed: Most Wanted` геометрию автомобилей? Я не собираюсь использовать моделинки в противозаконных целях, но мне нужны каркасы, на основе которых в быгу мы сделаем собственные машины для других игр.



Вторая версия ZModeler с загруженной геометрией одной из машин NFS: Most Wanted.

EA очень трепетно относится к контенту игр серии NFS. Никаких официальных инструментов для их потрошения не выпускалось, и вряд ли подобные программы появятся в будущем. Однако наш соотечественник Олег Мелашенко (создатель второй Zanoza Modeler) по многочисленным просьбам сделал специальный фильтр, позволяющий импортировать автомобили из NFS: Most Wanted в Zanoza Modeler.

Обратите внимание, что вторая версия программы позволяет импортировать только геометрию машины, все текстуры вам придется выжигать самостоятельно с помощью утилиты MWTeX и подгружать их в редактор материалов. Программу для работы с архивами графических файлов игры вы можете взять с *нашего DVD*.

В большинстве видеороликов по 3DS Max, которые вы регулярно публикуете на DVD, а также в журнальных статьях и нередко наблюдаю, что вы каким-то чудодейственным методом за считанные секунды заменяете четыре окна проекции на одно, которое нужно в данный момент. Как у вас это получается?

Ничего сложного здесь нет — все быстрые переключения в «Максе» основаны на применении горячих клавиш, нужно всего лишь знать базовые комбинации. Чтобы развернуть одно из окон проекции на всю рабочую область программы, выделите необходимый вид и нажмите клавиши **Alt+W**. Чтобы перейти обратно к четырем видам, вновь воспользуйтесь этой же комбинацией.

И сразу вдогонку еще парочка очень важных «горячек». Клавиша **G** помогает избавиться от крайне назойливой координатной сетки. При создании больших игровых уровней вам пригодится комбинация клавиш **Ctrl+X**, переводящая программу в экспертный режим.



Переключения между окнами и вызов различных функций в 3DS Max осуществляются при помощи горячих клавиш.

Вопрос месяца

Я постоянно читаю рубрику «Вскрытие» в вашем журнале и никогда не пропускаю интересные игры — разбираю их на составляющие, музыку слушаю в плеере, текстуры использую на картах собственной разработки, из прочей графики леплю обои на рабочий стол, аватарки, оформления для сайтов. Мне в играх постоянно попадаются разные текстуры формата BMP. Конвертеры обозначают их как Bitmap32, то есть как bmp24. Объясните, в чем их отличие (места Bitmap32 занимает больше, я проверил) и почему разработчики до сих пор вообще не отказались от этих форматов? Есть ведь другие, более прогрессивные.

BMP (кодирование, которое обычно выдают программы-шифровальщики, — bmp24) — это, по сути, битовый массив точек, информация о цвете каждой точ-

ки зашифрована в RGB-формат (красный, зеленый и синий канал) и занимает ровно 24 бита (отсюда и название bmp24).

Чем хорош формат? Данные легко сжимаются стандартными архиваторами (лучше всего с BMP работает архиватор 7Zip), картинка очень хорошего качества, на ней нет потялых областей, так как в файле содержится точная информация о каждой точке. При пересохранении изображения данные не теряются, то есть вы можете открыть файл, скажем, в Photoshop, скопировать его в новый проект, сохранить этот проект и быть уверенными, что картинка не пропадет информация ни об одном пикселе. JPG при пересохранении (даже в тот же файл) немного искажает изображение: раз трюндить перезагизите — и все, картинка будет безнадежно испорчена.

Недостатки у BMP тоже есть. Файлы занимают очень много места, при этом они хорошо архивируются, но доставать их из архивов крайне неудобно — это занимает много времени. Да даже если удастся сделать быстрый распаковщик, большие картинки все равно будут занимать много места в памяти, от этого уже нигуда не деться. Пытались попытки сделать хитро — паковать BMP в архивы, писать быстрые распаковщики и конвертеры. То есть движок игры делал следующее: быстро доставал из архива большой BMP-файл, стремительно конвертировал его в маленький JPG, который уже подгружался в игровой мир. Вот только процессор такие движки грузили страшно, поэтому от идеи быстро отказались.

Впреки бытующему мнению, что BMP свое отживает, разработчики активно используют этот формат и по сей день. Правда, в финальной версии игры изображения обычно конвертируются в TGA.

Теперь что касается **Bitmap32**. Это, в сущности, тот же BMP, в котором на каждую точку изображения выделено не 24 бита, а 32. Восемь «лишних» бит идут на сохранение информации об одном из 256 оттенков прозрачности. То есть помимо цветов формат содержит информацию еще и об альфа-канале (он же альфа-маска). Сейчас в играх если и используются BMP-изображения, то обычно это именно 32-битный вариант, который набрал популярность сразу после выхода **Windows XP**. До этого разработчики упорно делали вид, что никакого Bitmap32 не существует, хотя формат очень старый.





СЕ Л Я WII

ЧЕГО ОЖИДАТЬ ОТ НОВОЙ ПРИСТАВКИ NINTENDO



Игорь Варнавский

Изо всех трех приставок нового поколения по-настоящему новыми можно считать только две — Xbox 360 и PlayStation 3. Третья же приставка — Wii — новой может считаться лишь с некоторой натяжкой: начинка у нее заведомо устаревшая, то есть высокие разрешения и современная графика этой консоли просто не по зубам. Да и вообще, можно ли ее назвать игровой консолью?

Головокружение от успехов

Wii — это фактически GameCube, заключенный в новый форм-фактор, и снабженный новыми функциями и контроллерами, принципиально отличающимися от того, что предлагают PS3 и Xbox 360. Впервые в истории Nintendo демонстративно отказался от гонки технологических вооружений и пошла на смелый эксперимент, который может ее озолотить, а может и похоронит.

На такую резкую смену курса Nintendo решилась вовсе не от хорошей жизни. Если на рынке портативных приставок она остается бесспорным лидером с конца 80-х (сначала Game Boy и его многочисленные итерации, теперь Nintendo DS), то ее домашние консоли терпят одно поражение за другим вот уже десять лет. Все началось с Nintendo 64, которая вышла на год позже PlayStation по целому ряду параметров, прежде всего по цене. Сама приставка была дешевле, чем консоль Sony, но вот цены на игры были просто

ТТХ

■ ЦПУ: Broadway (на основе PowerPC), 729 МГц.

■ Видеосистема: ATI Hollywood, 243 МГц.
■ Память: 88 Мб, из них 24 Мб внутренней 1Т-SRAM-памяти, 64 Мб внешней GDDR3-памяти и 3 Мб текстурной памяти.

■ ПЗУ: 512 Мб флэш-памяти.
■ Поддержка SD-карт (один разъем) объемом до 2 Гб и карточек памяти для GameCube (два разъема)

■ Два USB-порта.
■ Беспроводной модуль Mitsumi DMW-W004 WiFi 802.11b/g.

■ Возможность подключения до четырех контроллеров одновременно (хоть пульты, хоть геймпады GameCube).

■ Полная совместимость с играми от GameCube. При условии, что есть геймпад от GameCube и картонка памяти.

■ При подключении Nintendo DS к Wii в играх для последней становится возможным использовать стилус и микрофон. Правда, игр таких пока практически нет.

■ Родительский контроль: если у вас есть ребенок, в настройках консоли можно будет запретить запуск нежелательных игр.

заоблачными. Если игры для PS One стоили в среднем \$50, то игры для Nintendo 64 — все \$70. Такая большая разница объяснялась не только обычной для Nintendo жадностью (позже ее даже оштрафуют в Европе за хроническое завышение цен), но и высокой стоимостью



Как и PS3, Wii лишена троя — диски устанавливаются прямо в прорезь.

В качестве критерия нежелательности используется рейтинг ESRB, PEGI или CERO (в зависимости от региона).

■ Онлайн: доступ в Сеть осуществляется посредством онлайнной службы **WiiConnect24**. Через Сеть можно не только играть, но также скачивать старые игры и различные дополнения к новым. Подобно Xbox 360 и PS3, для Wii тоже будет выходить обновления прошивки и патчи к играм. Самое же любопытное, что консоль сможет скачивать новый контент по мере его поступления самостоятельно, причем даже в выключенном состоянии.



Именно с выпуском Nintendo 64 у Nintendo начались проблемы...



...GameCube эти проблемы усугубил...



а с Wii они могут наконец закончиться. А может закончатся и сама Nintendo.

НА СТАРТ, ВНИМАНИЕ... МАРШ?



Metal Gear Solid: The Twin Snakes (верх) и Resident Evil 4 (низ). Если бы не такие эксклюзивы, GameCube сошелся бы намного раньше.

пиратства, что тоже не самым лучшим образом сказалось на популярности приставки.

Еще одним серьезным упущением Nintendo стала традиционно никудышная работа со сторонними (third-party) издателями. Если у Sony их встречали хлебом-солью-гейшмами, то у Nintendo издатели могли в лучшем случае буркнуть «здрасьте, проходите, садитесь, но даже не думайте чувствовать себя как дома» (мы, конечно, утрируем; на самом деле и у Sony всегда было много бюрократии, но в любом случае ее было намного меньше, чем у «Нинки»). В результате большинство разработчиков делали игры в основном для PC и PS One, а на Nintendo 64 если что и портировали, то только если такая возможность подворачивалась. Nintendo же пришлось восполнять недостаток игр своими силами и силами студий-сателлитов, но этого было явно недостаточно. Любую приставку делают игры, а если игр нет, приставка оказывается обречена. Доля на рынке у Nintendo 64 была все-таки приличной (40%), но лишь потому, что кроме PS One других достойных внимания домашних консолей в то время просто не существовало (у Sega уже тогда все было плохо).

Получив такую показательный урок и скатившись с первого места на роль догоняющей, Nintendo, казалось, должна была бы учесть свои ошибки и избежать их в своей следующей консоли. Но не тут-то было. Компания опять делала все, чтобы оказаться в проигрыше.



Tokyo Game Show 2005. Президент Nintendo Сатору Ямада впервые демонстрирует контроллеры Wii.

В США Wii продается с 19 ноября, в Японии — с 2 декабря, в Европе — с 8 декабря. У нас же консоль появится лишь 22 декабря по цене 9900 рублей (ее распространением и поддержкой занимается «Новый диск», официальный представитель Nintendo в России). Сказать, что это дорого, значит, не сказать ничего: Core-версия Xbox 360 в данный момент стоит всего на 400-500 рублей дороже, хотя по весовой категории эти приставки совершенно несопоставимы. При этом за океаном Wii продается за \$249 — то есть в ПОЛТОРА раза дешевле. Иначе как жлобством такое поведение Nintendo не назовешь.

Цены на игры тоже не самые низкие — 1600 рублей (и более — зависит уже от магазина). На локализации надеяться не стоит: в следующем году «Новый диск» обещает только лишь перевести интерфейс и начать продажу игр с русской документацией, а до локализации самих игр дело если и дойдет, то только в 2008 году. Одно радует: начальные поставки консолей составят около 10 тыс. экземпляров, а значит, дефицита быть не должно.

Странно, правда, учитывать, что эти обещания прозвучали из уст российского издателя, то есть их можно смело делить на два. Или на четыре. А лучше вообще на восемь. Вот живой пример. Еще летом «Новый диск» обещал всем отечественным игровым изданиям предоставить в октябре Wii для тестирования.

GameCube получилась довольно мощной и относительно дешевой консолью, однако использование нестандартных дисков меньшего объема (в то время как игры для PS2 и Xbox выходили на обычных DVD) и плохо поставленная работа с third-party-издателями снова сыграли свою фатальную роль. На GameCube были хорошие эксклюзивы (Resident Evil 4, Resident Evil 0, ремейк Resident Evil, Final Fantasy: Crystal Chronicles, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Eternal Darkness: Sanity's Requiem, The Legend of Zelda: Wind Waker, игры серии Star Wars: Rogue Squadron), но они выходили нечасто и их было явно недостаточно, чтобы поддерживать интерес к приставке на высоком уровне. Кроме того, консоль стартовала почти через два года после выхода PS2 и не имела того оглушительного пиара, который был у Xbox. Если по факту GameCube практически разделил в гонимых консолей второе место с Xbox (21,2 млн «Кубиков» против 24 млн Xbox), то из-за слабой рекламной поддержки игроки воспринимали его как однознанного аутсайдера.

Первые три года после запуска большинство издателей стабильно поддерживали приставку Nintendo — почти все игры, выходящие на PS2 и Xbox, выходили и на GameCube. Но затем, год эдак с 2004-го, начался массовый исход. Тиражи игр на «Кубике», несмотря на наличие пользовательской базы, сравнимой с Xbox, были неудовлетворительными, Nintendo же, по многочисленным свидетельствам, практически никакой поддержки сторонним разработчикам не оказывала.

Сама Nintendo, однако, денег на GameCube никогда не теряла, она лишь зарабатывала меньше, чем могла бы. Но в третий раз же такой сценарий мог уже не повториться.



К середине января Nintendo обещает продать два миллиона Wii.

ния. В октябре Wii, естественно, не пришла — ждать ее пришлось до второй половины ноября. Но даже когда Wii наконец появились, показывали ее только в офисе «Нового диска», а из игр были доступны лишь Wii Sports, Wii Play и The Legend of Zelda: Twilight Princess. При этом в Америке консоль продавалась уже два дня. В результате всем российским игровым изданиям пришлось самостоятельно закупать Wii в США и Японии.

Иду на Wii

С неизбежным поражением «Кубика» Nintendo смирилась уже 2004 году. Тогда же она начала готовить почву для Wii, в то время известной еще под названием Revolution. Не говоря ничего конкретного, Nintendo взялась обличать игровую индустрию во всех смертных грехах. Дескать, разработчики погнали в самокопирани, вместо оригинальных тайтлов тоннами выпускают сиквелы (ага, а несюжасные «Марио» и «Покемонов» сиквелами, значит, не считаются?), сами игры стали слишком сложными и вообще хватят хардкорному аудиторию, нужно ориентироваться на нормальных людей (читай: тех, кто и в игры-то только не играет). Далее ненавязчиво делался вывод о том, что придет Судный день и случится только те, кто купит новую консоль Nintendo.



Wii Yamote при всем желании нельзя назвать образцом эргономичности, но то, что большемистру людей он приятнее, чем геймпад, — это факт.

Неработающий прототип Revolution впервые показали на E3 2005, а осенью того же года, на выставке Tokyo Game Show, президент компании Сатору Ивата продемонстрировал самое главное — контроллеры. Традиционные геймпады, по мнению Nintendo, слишком сложны для обычных людей, поэтому от них было решено отказаться в пользу новых, гораздо более интуитивных устройств — пульты (Wii Remote) и нуначок (Nunchuck), снабженных к тому же гироскопами. Гироскопы способны отслеживать положение контроллеров в пространстве, то есть управлять игрой можно, просто перемещая их в воздухе. Какое возможности это сулит, объяснить не надо, поэтому неудивительно, что Revolution сразу привлекла к себе внимание.

Звездным часом для консоли стала E3 2006, где в нее наконец дали поиграть. Итог — две награды (Best of Show и Best Hardware) от жюри Game Critics Awards и восхищенное цоканье языком во всей

профильной прессе. В дни проведения E3 по интернету даже гулял видеоролик, где был заснят момент открытия выставки. Так вот, а этот ролик было хорошо видно, что сразу после открытия дверей толпа делилась на два потока: один поток, тоненький, устремился к демон-китам PS3, а другой — широкий и полноводный — в сторону Revolution.

Точнее, уже не Revolution, а Wii. Накануне E3 Nintendo объявила о смене названия, объяснив это тем, что Revolution — это слишком длинно и сложно (кроме того, во многих странах это слово является зарегистрированным товарным знаком других компаний). Новое же название — короткое, звучное и запоминающееся. Wii созвучно с английским «we» (мы) и французским «oui» (да), а две буквы «i» намекают, что играть на этой консоли лучше всего вдвоем.

Поначалу народ название не оценил. «ИWi» созвучно не только безобидному «иwi», но и «иwe» («писать» — с ударением на первый слог), а уж какие просторы открываются для

лексических извращений... «Will Wii wee?», «iWiva la Wii!», «Are I can do it!», «Are Wii there yet?» — кто во что горазд, в общем. Такая редакция показала, что Nintendo с названием не только не прогадала, но совсем даже наоборот — попала в самую что ни на есть точку.

Суда по тому, как именно ведется раскрутка Wii, Nintendo взяла за пример рекламные кампании Apple. В отличие от Sony, уходящей изьясняться исключительно на повышенных тонах, и Microsoft, у которой тоже нет-нет да срдают нервы (Билл Гейтс недавно сказал, что ажиотаж вокруг PS3 объясняется невероятной силой этого бренда: даже если бы Sony продавала под этой маркой кирпичи, они уходили бы влет), Nintendo ведет себя как заводной победитель. В каждом ее заявлении сквозит какая-то добродушная снисходительность: мол, эти, как их, конкуренты, они там живы вообще? Впрочем, какие они нам конкуренты — у нас ведь Принципиально Иной Продукт!

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ НА Wii

The Legend of Zelda: Twilight Princess

Жанр: action / adventure
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD Tokyo
Дата выхода: уже в продаже
Платформы: Wii, GameCube
Средний балл на GameRankings: 96%

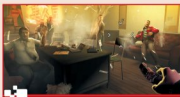


The Legend of Zelda: Twilight Princess

Twilight Princess — очередное продолжение бесконечного сериала про искателя приключений Линка (тип в зеленом колпаке) и один из самых веских доводов купить Wii. Если проводить аналогии с компьютерными играми, то это что-то вроде **Fable**, только за вычетом большей части ролевых элементов. Буржуазная пресса при одном только упоминании Twilight Princess писается под себя, но это главным образом потому, что «Зельда» — из тех игр, которыми вообще не принято ставить низкие оценки. Если же подходить к ней непредвзято, то надо признать, что это действительно хорошая игра, но а) специфическая (например, диалоги не озвучиваются — во время скриптовых сцен герои сидят/стоят с постными рожами и наглухо закрытыми ртами) и б) технически устаревшая (потому что в Wii практически та же начинка, что и в GameCube, а «Кубик», на минуточку, вышел в 2001 году).

Red Steel

Жанр: action
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Paris
Дата выхода: уже в продаже
Платформа: Wii и ничего, кроме Wii
Средний балл на GameRankings: 68%
 Эксклюзивный шутер от Ubisoft, который



Red Steel

должен был продемонстрировать все преимущества Wii, а на деле оказался лишь громким пуком. **Red Steel** — это такой гонимый боевик (сделанный, правда, французами) в формате видеویی со всеми его обязательными атрибутами: перестрелками с двух рук, подпинками на катанках и скверной озвучкой. Управление не лучше, чем оно могло бы быть на обычном геймпаде или клавиатуре с мышью, но просто другое. Зато графика чудовищна — снова дает о себе знать слабосильность приставки. Непонятно, кстати, зачем в названии вставили слово «red»: крови-то в игре нет.

Excite Truck

Жанр: гонки
Издатель: Nintendo
Разработчик: Monster Games
Дата выхода: уже в продаже
Платформа: Wii и ничего, кроме Wii
Средний балл на GameRankings: 74%



Excite Truck

Ничем не примечательные гонки на джипах, которые на любой другой платформе остались бы без внимания. На Wii же **Excite Truck** обращает на себя внимание по причине необычного управления: во время игры пуль берется обеими руками и крутится в разные стороны, словно руль.

Rayman Raving Rabbids

Жанр: сборник сумасшедших мини-игр или просто «AAAAAAA»
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Montpellier
Дата выхода: уже в продаже
Платформы: Wii, PC, PS3, PS2, Xbox 360, Xbox, GameCube, Nintendo DS, PSP, GBA
Средний балл на GameRankings: 79%



Rayman Raving Rabbids

Совершенно безумная игра от авторов **Peter Jackson's King Kong** и лично Мишеля Анселя. В отличие от предыдущих игр серии **Rayman Raving Rabbids** — это не столько платформер, сколько набор мини-игр, а главная роль здесь отведена даже не Райману (будь вместо него Кинг-Конг, повзник или дядя Степа, это ничего бы не изменило), а тем самым сумасшедшим зайцам, которые с таким удовольствием показывали во всех видеороликах. Не исключено, что в следующей части Раймана уже и не будет.

Super Monkey Ball: Banana Blitz

Жанр: бананоуплатформер
Издатель: SEGA
Разработчик: SEGA
Дата выхода: уже в продаже
Платформа: Wii и ничего, кроме Wii



Super Monkey Ball: Banana Blitz



Реджи Филс-Зим, президент Nintendo of America, показывает, как надо играть в Wii Sports. Целевая аудитория представлена в полном объеме: справа от Реджи улыбающийся, но явно ничего не понимающий в играх деденек, слева — шикарный гик.

Как показала практика, такое поведение действует на публику безотказно: последние полгода о Wii говорят, кажется, больше, чем о PS3 и Xbox 360 вместе взятых. Оно и понятно: агрессивные вылады Sony люди воспринимают как саморекламу и автоматически отфильтровывают, а мягкий, ненавязчивый ритм Nintendo принимают на веру, даже когда внятно видно, что она просто лапшу на уши вешает.

Ну да ладно, черт с ним, с пиаром. Главный вопрос — как все это дело игратся? У нас впечатления от Wii остались смешанные. Первым делом мы попробовали набор казуальных игр **Wii Sports** (идет в комплекте с приставкой), где на выбор доступны боулинг, теннис, бейсбол, бокс и гольф. Теннис освоивается за считанные секунды — такое ощущение, как будто всю жизнь играл. В боулинг, гольф и бейсбол играть посложнее, но дело тут, скорее, не в контроллере, а в отсутствии навыка. А вот бокс куда менее интуитивен: сколько мы не махали руками, ощущения то-

Средний балл на GameRankings: 75%
А вот еще одна игра не от мира сего. В принципе, это обычный платформер, где вы, играя за обезьянку, заключенную в прозрачный шарик, собираете бонусы и участвуете в мини-играх, с той лишь поправкой, что **Banana Blitz** несет в себе изрядную долю креативности (примерно как в **Arce Escape**) и заточена под контроллеры Wii.

Trauma Center: Second Opinion

Жанр: симулятор хирурга
Издатель: Atlus
Разработчик: Atlus
Дата выхода: уже в продаже
Платформа: Wii и ничего, кроме Wii
Средний балл на GameRankings: 84%



Trauma Center: Second Opinion

Ремейк прошлогодней **Trauma Center: Under the Knife**, вышедшей на Nintendo DS. Игрок выступает в роли хирурга, на стол которому так и сыплются пациенты с разного рода ранениями. Ранения надлежит осматривать и обрабатывать — контроллеры Wii для этого как раз таки очень удобны. Вообще, **Trauma Center** — из тех игр, которые в идеологии Wii вписываются идеально: она не такая примитивная, как **Wii Sports** и **Wii Play**, но и не такая замороченная, как традиционные игры.

Call of Duty 3

Жанр: WW2-экшен
Издатель: Activision
Разработчик: Treyarch
Дата выхода: уже в продаже
Платформа: Wii, PS3, PS2, PSP, Xbox 360, Xbox
Средний балл на GameRankings: 77%

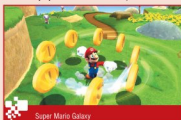


Call of Duty 3

Call of Duty 3 отличается от своих товарищей на Xbox 360 и PS3 в худшую сторону: графика прощечная, мультиплеер отсутствует, налицо проблемы с управлением. О самой игре сказать нечего: ну в самом деле, вы что, и так не знаете, чего ожидать от шутера по Второй мировой?

Super Mario Galaxy

Жанр: обрядный платформер
Издатель: Nintendo
Разработчик: Nintendo EAD Tokyo
Дата выхода: март 2007 года
Платформа: Wii и ничего, кроме Wii

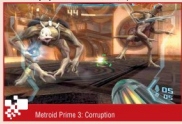


Super Mario Galaxy

Наш редакционный мозг давно занимает один вопрос: когда, в конце же концов, возторжествует вселенская справедливость и Марио отправится на вечный покой? За двадцать с лишним лет этот чертов водопроводчик должен был надоесть хуже горькой редьки, но лодки ж ты — все равно эти игры кто-то покупает и играет. **Super Mario Galaxy**, по большому счету, мало чем будет отличаться от любых других платформеров про Марио, за исключением того, что дело теперь происходит в космосе, а в качестве уровней будут целые планеты. Ах да, целью игры вновь является спасение принцессы Персик, Боузер ее поберет.

Metroid Prime 3: Corruption

Жанр: экшен для «посвященных»
Издатель: Nintendo
Разработчик: Retro Studios
Дата выхода: 2007 год
Платформа: Wii и ничего, кроме Wii



Metroid Prime 3: Corruption

Metroid Prime 3: Corruption — главный шутер для Wii. С точки зрения нормального игрока это весьма странный проект: представить себе экшен, где фактически нет ни чего, кроме перестрелок в унылых серых коридорах и беготни от одного рубильника на другого. А еще его называют это «исследованием миров», но есть более подходящее определение: тоска зеленая. Впрочем, кому-то такой подход, безусловно, придется по нраву.

♦ ♦ ♦

Вышеперечисленные игры — это, так сказать, титульные проекты Wii, которые представляют наибольший интерес и раскручены сильнее всего. А есть еще куча мультиплатформных и игр рангом пониже: **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** (хорошая штука, но играть в него на Wii...), **beat'em up Project H.A.M.M.E.R.**, понаевайте игры **Final Fantasy: Crystal Chronicles** — **The Crystal Bearers** и **Dragon Quest Swords: The Masked Queen** and the **Tower of Mirrors**, гонка **Need for Speed: Carbon**, платформеры **Sonic and the Secret Ring** и **Sonic Wild Fire**, ужастик **Necro-Nesia**, странноватый платформер **Elebits**, очередной «тонкий» **Tony Hawk's Downhill Jam**, **Super Paper Mario**, **Bombberman Land**, **Cars**, **WarrioWare: Smooth Moves**, **Madden NFL 07**, **Far Cry: Vendence**, **Open Season**, **Marvel: Ultimate Alliance**, музыкальная игра **Wii Music Orchestra**.



Запуск Wii в США прошел относительно мирно. В отличие от запуска PS3, здесь даже ни в кого не стреляли. Кажется, что с ним везет.

го, что ты именно боксируешь, не возникает. Зато руки устают быстро.

С Wii Play (ганьчки, рыбалка, гонки на коровах, охота на уток и прочее в том же духе) дела обстоят поуже. Часть игр опять же оказывается моментально (никогда бы не подумал, что я так хорошо играю в бильярд!), но другая их часть, напротив, довольно сложна в управлении. Прежде всего, это касается тех игр, где нужно использовать пульт в качестве курсора: чувствительность у него настолько высокая, что прицеливаться даже на крупный объект бывает очень сложно. Сравнения с мышью он в этом плане не выдерживает.

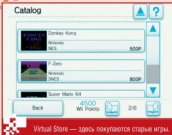
Сами по себе все эти игры — что Wii Sports, что Wii Play — сделаны очень просто, если не сказать примитивно. Из настроек есть только возможность сконструировать себе персонажа и выбрать количество игроков — и больше ничего.

Что касается хардкорных игр, то с ними все еще более неоднозначно. Например, в **The Legend of Zelda: Twilight Princess**, главной на данный момент игре для Wii, управлять при помощи пульта и нунача вполне комфортно (передвигаемся за счет аналоговой рукоятки, удары мечом наносятся за счет взмахов пультом), но только до тех пор, пока дело не доходит до прицеливания. Целиться пультом дико неудобно — опять же из-за его чрезмерной чувствительности.



Эта фотография делалась, конечно же, не во время игры. Потому что во время игры с помощью пульта и нунача выражение лица у человека становится предельно idiotским.

КАНАЛЫ



Virtual Store — здесь покупаются старые игры.

Вместо обычного меню у Wii будут так называемые каналы. Таких каналов множество: Disc Channel — собственно игры; Shopping Channel — канал для скачивания старых игр (не только от Nintendo, но и от сторонних компаний, например SEGA) и casual-проектов; Mii Channel — канал, где создается персонаж игрока (Mii); Photo Channel — просмотр фотографий, зачем это нужно — неведомо; News Channel — канал новостей; Forecast Channel — погода; Internet Channel — канал для серфинга посредством



Воспринимая сумасшествие по поводу конструктора персонажей Mii можно объяснить либо незнанием темы (The Sims 2, что ли, не видели?), либо силой магии Nintendo (что вероятнее).

браузера Opera (версия для Wii еще не выпущена). Со временем будут добавляться и другие каналы.

Nintendo и приближенные к ней лица заявляют, что в будущем значение каналов вырастет настолько, что они затмят собственно игровые функции, но пока это представляется маловероятным. Все то же самое, за исключением новостей, погоды и серфинга, есть у Xbox 360 и PS3, если же понадобятся еще какие-то функции, Sony и Microsoft легко могут добавить их за счет обновления прошивки.

Will Wii wee?

Стоит ли все-таки покупать Wii? Пожалуй, стоит, но нужно иметь в виду, что Wii может стать для вас любимой приставкой только в том случае, если вы перестанете быть геймером. Если же у вас таких планов нет, то она окажется всего лишь приятным дополнением к PC, Xbox 360 или PS3. Но ни в коем случае не заменой. И вот почему.

Все нынешние и будущие (из числа анонсированных) проекты под Wii можно разделить на два типа: для «пещерных» людей, которые в игры не играют и даже не знают, с какой стороны держать геймпад, и, условно говоря, для нормальных игроков. Первая категория — это Wii Sports, Wii Play и иже с ними. Игры забавные, интересные, но в одиночку играть в них не будешь — надоедают за 10-15 минут. А вот в компании, особенно пьяной и состоящей из «пещерных» людей, — самое оно.

Что же касается нормальных игр (**The Legend of Zelda: Twilight Princess**, **Red Steel**, **Splinter Cell: Double Agent**, **Call of Duty 3**), то главным их преимуществом называется якобы удобное, интуитивное управление. По большей части оно и вправду удобное, но этого явно недостаточно, чтобы перекрыть главный недостаток Wii — слабую графику. Сейчас ее еще можно терпеть, но что

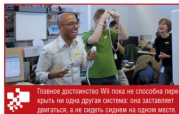
будет через два года? К тому времени разработчики как раз научатся использовать возможности PS3 и Xbox 360 по полной программе, да и PC на месте стоять тоже не будет. Wii в таком случае рискует остаться без мультиплатформенных проектов — никто из издателей не захочет адаптировать свои новаторские игры под столь маломощную консоль.

Вырисовывается довольно интересная ситуация: казуальные игры для «пещерных» людей погоды не делают (по крайней мере, сейчас), а хардкорные игры уступают своим товарищам на других платформ-консолях, и ликвидировать это отставание вряд ли не удастся.

Нельзя забывать также, что главной опорой любой платформы являются хардкорные игроки. В общей массе их может быть немного, но именно они делают основные продажи. Обычные же люди покупают игры дай бог если раз в три месяца. Не получится ли так, что Wii завоеует огромную аудиторию, но останется без главной движущей силы — без хардкорщиков? ■



На последний E3 Wii удостоил вниманием даже дедушка Спайлберг.



Главное достоинство Wii пока не способно перекрыть не одна другая система: она заставляет двигаться, а не сидеть сиднем на одном месте.



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главаря
незаконного вооруженного бандформирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИМЕТЫ: на вид 20-25 лет, среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий, форма лица овальная, глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

ВСЕХ, КТО РАСПОЛАГАЕТ КАКИМИ-ЛИБО СВЕДЕНИЯМИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ ЕЕ СВЯЗЯХ, ПРОСЬБА НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ.

ВНИМАНИЕ! ПРЕСТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

Реклама

1С®
ФИРМА «1С»

7.62mm

АРЕИОН

ТРЕТЬЕ ПРИШЕСТВИЕ

ЗАПУСК PLAYSTATION 3



Антон Логвинов

17 ноября 2006 года. По всей Америке выстроились очереди к электронным магазинам. Одновременно с этим новостные ленты заполнили сообщения о различных происшествиях. Очередь в магазин **Wal-Mart** была обстрелена из проезжающего автомобиля. Пострадали журналисты, которые вели репортаж с места событий. В Огайо неизвестные напали на магазин **EBGames** и унесли пять консолей. В Коннектикуте какая-то шланга открыла огонь по одному человеку после того, как он отказался отдать им свой талон на право покупки PS3 (да, вы не ослышались, именно талон). В Бостоне толпа буквально разнесла легендарную **Copley Plaza** сразу после открытия. Вся страна этой ночью сошла с ума. Кто-то едва не погиб в давке, кого-то ограбили, кто-то получил пулю, защищая свое новое приобретение. Стартовала PlayStation 3.

К чему такие жертвы, спросите вы? Все просто — это PlayStation 3. Новая консоль **Sony**. Больше, чем просто консоль нового поколения, больше, чем просто игровая система — для сотен миллионов игроков по всему миру это еще и новая эпоха в игровой индустрии. Самое важное приобретение на ближайшие пять лет. Да, уже год как в продаже находится Xbox 360, но для миллионов фанатов PlayStation это ничего не значит. Именно поэтому все консоли были раскуплены в первые два часа продаж. Именно поэтому 17 ноября 2006 года на улицах США царил хаос.

Но главный праздник поклонников **Sony** состоялся на неделю раньше — 11 ноября 2006 года. Именно в этот день PlayStation 3 стартовала в Японии. На всю страну было выделено всего 80 тысяч консолей, но мы сделали практически невозможное — купили две из них. И вот как это было.

Прибытие

Я прибыл в Токио утром 10 ноября. Девятичасовой перелет прошел практически незамеченным (профессиональная привычка). Я довольно быстро добрался до своего отеля в районе Синдзюку и начал готовиться к предстоящему событию — все-таки снимать и вести репортаж предстоит на протяжении целой ночи, нужно предусмотреть все варианты.



Если бы не Сергей Вишняков, наш коллега из «Фамици», уже знакомый вам по публикациям в «Игромании», мы бы, возможно, и не смогли купить PS3.

Вот-вот должен позвонить Сергей Вишняков — мой давний приятель, который работает в издательстве **Enterbrain**, больше известном по игровому еженедельнику «**Фамици**». Наконец раздался звонок:

- Ну что, японец, ты уже на месте?
- Да, готовлюсь.
- У меня еще дела на работе, так что давай встретимся в семь на станции метро Синдзюку. А я пока подумаю, куда нам лучше отправиться.
- Договорились.

Произошло «договорились», я и не подозревал, что меня ждет. Дело в том, что «встретиться в метро» в Токио означает совсем не то же самое, что в Москве. Токийское метро — это когда на одной станции находится несколько конкурирующих компаний и у каждой из них 12 линий, по которым ходят подчас три разных поезда. Само здание, разумеется, гигантское с несколькими уровнями, и все они при этом похожи друг на друга как две капли воды. Если бы действие какой-нибудь игры разворачивалось в токийском метро, то дизайн уровней все назвали бы бредовым. В общем, встретиться в здании метро — не такая уж тривиальная задача, и у нас ушло на это больше получаса. Сергей с ходу сказал:

— Поговорил с нашими (сотрудниками «Фамици», — Прим. авт.), посоветовали брать там, где я и предполагал, — в «Асоби-сити». Поедем туда к часу ночи. Я так посмотрел, очень многие не собираются в очереди

стоять — слишком уж малое количество консолей, шансов взять практически нет. Будем надеяться, что так подумают сегодня все японцы.

До часа ночи оставалось еще целых шесть часов, и мы отправились изучать местные магазины. В большинстве из них уже можно было купить первые игры для PS3 — **Ridge Racer 7**, **Genji: Days of the Blade**, **Mobile Suit Gundam: Target in Sight** и **Resistance: Fall of Man**. В некоторых стояли демо-стенды с различными играми, включая **Devil May Cry 4**. Что интересно, за исключением метро, нигде в городе не было рекламы самой PS3. Видимо, потому, что в рекламе она просто не нуждается. После осмотра магазинов мы отправились в отель, чтобы провести финальную подготовку.

Перед долгой ночью

Два шестичасовых аккумулятора для ноутбука, два шестичасовых аккумулятора для камеры, пятак касет, два набора петличек... Должно хватить. На часах, между тем, 23:30. Скоро закроется метро, однако тысячи геймеров уже выстроились в многочисленные очереди к игровым магазинам. Ведь через каких-то шесть часов произойдет одно из самых важных событий в игровой индустрии за последние шесть лет — запуск новой игровой системы. Изначально планировалось выделить 100 тысяч систем для старта в Японии, но Сергей утверждает, что их будет 400 тысяч.

— Ну, наши опросили различные сети ма-



В день запуска на улицах Токио творился натуральный **Dead Rising**.

газин. Всем пообещали по 40 тысяч. Если просто сложить, то получится не меньше 400 тысяч, так что мы думаем, Sony привирает, дабы не создавать излишний ажиотаж.

Вооружившись камерой, штативом, ноутбуком и всеми остальными вышеперечисленными за частями, мы поймали такси и взяли курс на «Акихабара», которую еще называют электронным городом. Если в Токио вам понадобится какой-нибудь DVD, игра или бытовая техника, ваш путь определенно лежит сюда. Здесь сосредоточены десятки самых разных магазинов для самых разных покупателей, включая «Едобаши-Камера» — крупнейший супермаркет электроники. Магазины, посвященные игрушкам, фигуркам, аниме, кино, редким видеоиграм, — все находится здесь. Собственно, основные места паломничества — специализированный восьмизатный магазин видеоигр «Асобит-сити» и уже названная нами «Едобаши-Камера».

— В «Едобаши-Камере», скорее всего, будет туча народу, это центральный магазин. Думаю, шансов получить там что-то немного. Пойдем лучше в «Асобит», — поделился самурайской мудростью Сергей.

Мы прибыли на «Акибу» (именно так ее называют токийцы) в полперелюной ночи. В это время улицы Токио уже вымирают. Неоновые вывески отключаются, превращая некое подобие Лас-Вегаса в яркое подобие дальнего Подмосквы. Честно говоря, оценить в такой темноте легендарность «Акибу» весьма затруднительно. Ночью в обычные дни здесь точно нечего.

Постепенно приближаясь к «Асобит-сити», мы начали осознать масштаб наших проблем. Очередь была отнюдь не маленькой, как предполагал Сергей. Я сначала даже как-то не понял ее размеров — смотрю, вроде заканчивается у края здания. Взяв камеру, пошел снимать, глядя в видоискатель, и тут, идя вдоль толпы, я стал осознавать, что у края она вовсе не оканчивается, а заворачивает за угол, а там — еще за один. В результате мы заняли самое последнее место в очереди (I), после которого стояла табличка с просьбой эту самую очередь больше не занимать.

Трудности перевода



Цены на игры в Японии, кстати, выше, чем на Западе.

УРОКИ ИСТОРИИ

На самом деле старт PS3 далеко не самый экзотичный и впечатляющий. Все могло быть намного хуже, если бы Sony поставили на рынок больше консолей. Многие просто не пошли в магазины, ибо понимали, что шансов получить систему практически нет. На этот раз японскому рынку досталось 80 тысяч консолей, а американскому — 400 тысяч. Это ничто по сравнению с запуском PS2, когда первая поставка составила 1,2 млн штук и полностью разошлась в первые часы продаж в одной лишь Японии (старт в других регионах последовал несколькими месяцами позже). Палаточные городки появились возле магазинов за несколько дней до

начала продаж. До сих пор PS2 является самой успешной консолью в истории — по всему миру разошлось более 120 млн систем. PS2 до сих пор продается лучше других домашних приставок (включая Xbox 360), несли с собой раскладные кресла. Половина людей спала, половина играла на Nintendo DS и PSP. Ну и, разумеется, в очереди было довольно много иностранцев. Они, как водится, много мило и много шумели. Все без исключений из Европы, что и неудивительно — европейский старт системы состоялся лишь в марте (в нашей стране тоже). В очереди обнаружился один норвежец, что меня сильно удивило: Норвегия — не то чтобы сильно играющая страна и не то чтобы сильно консольная.

«Я куплю ее, и все мне будет завидовать. Вот почему я здесь», — объяснил свою причину стояния (точнее, сидения) в очереди свернувший гость. — Ну, и на самом деле это очень круто — приехать в чужую страну, постоять здесь со своими единомышленниками и замечательными людьми».

И вправду, стояние в таких вот очередях — чистой воды романтика. Конечная цель, в принципе, важна, но куда интереснее сам процесс. Сотни людей из самых разных уголков планеты, самых разных профессий — и все они пришли за одной консолью... Приходит сюда, правда, не только игровые энтузиасты. Пока я снимал толпу, ко мне подошел один из местных — познакомиться. Зовут Эй-

Люди

Вскоре я начал снимать и изучать очередь. Надо сказать, люди подобрался очень колоритные. Рядом с нами расположились настоящие профессионалы по стоянию в очереди — например, папа с сыном, которые при-



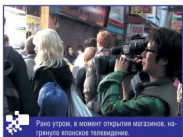
несли с собой раскладные кресла. Половина людей спала, половина играла на Nintendo DS и PSP. Ну и, разумеется, в очереди было довольно много иностранцев. Они, как водится, много мило и много шумели. Все без исключений из Европы, что и неудивительно — европейский старт системы состоялся лишь в марте (в нашей стране тоже). В очереди обнаружился один норвежец, что меня сильно удивило: Норвегия — не то чтобы сильно играющая страна и не то чтобы сильно консольная.

«Я куплю ее, и все мне будет завидовать. Вот почему я здесь», — объяснил свою причину стояния (точнее, сидения) в очереди свернувший гость. — Ну, и на самом деле это очень круто — приехать в чужую страну, постоять здесь со своими единомышленниками и замечательными людьми».

И вправду, стояние в таких вот очередях — чистой воды романтика. Конечная цель, в принципе, важна, но куда интереснее сам процесс. Сотни людей из самых разных уголков планеты, самых разных профессий — и все они пришли за одной консолью... Приходит сюда, правда, не только игровые энтузиасты. Пока я снимал толпу, ко мне подошел один из местных — познакомиться. Зовут Эй-



Кен Кузухара передает консоль новому японскому покупателю — магазю.



Рано утром, в момент открытия магазина, нагрянуло японское телевидение.

чи (не смеяться). Он пришел просто поржать над остальными, потому что консолей явно на всех не хватит: «Я еще понимаю тех, кто в начале очереди, но вот те, кто в конце, — они что, идти? Sony-спорт какой-то!».

Я не стану говорить ему, что мы последние. Еичи (снова не смеяться) рассказал, что его друг работает в «Едобаши-Камера», и консолей там еще меньше, а народу — около двух тысяч. Тут меня охватило острое желание схватить камеру и побежать туда — ведь там наверняка будет массовое побоище. Но нет, все-таки своя PS3 важнее, хотя шансов получить ее минимум.

Еичи (ну ладно-ладно, смеяться) вообще оказался непростым мальком. Сначала косяк под казуала, прошедшего мимо, потом-таки выяснилось, что он геймер с приличным стажем и даже больше — пользуется пиратскими играми для DS, чего, во-первых, даже я не делаю, а во-вторых, в Японии это нечто за гранью разумного. Как оказалось, его друг за PS3 стоит вовсе не ради того, чтобы потом прийти домой и поиграть, а чтобы выгодно перепродать систему.

Вообще, спекулянтов на старте было, конечно, много. В нашей очереди — не меньше трети. Они знали: PlayStation 3 настолько лакомый кусочек, что многие захотят ее в первые часы продаж. Собственно, так и было — одна из первых консолей ушла на онлайн-аукционе eBay за астрономические \$9000, а потом был взят рубль и в \$10 000. На протяжении двух недель средняя цена на приставку составляла \$2500. Позже ажитаж спал, поскольку eBay запретил продажу PS3 европейским покупателям, а им-то она больше всего и нужна была. Дрошло до смешного — первую консоль, которую вручал сам Кен Кутараги (глава Sony Computer Entertainment и «отец» PlayStation), получили китаицы, которые даже не смогли ответить на вопросы местного телевидения. В нашей очереди тоже было много спекулянтов из Гонконга, но больше всего мне запомнилась лыная корякня, предпринимчивый друг которой притащил ее повалиться на асфальте в час ночи. Она сначала обещала убить его, если он не получит PS3 (согласитесь, аргумент), а потом весело бегала вокруг, фотографировала японских «вконец геймеров» и хохотала что есть мочи. Каждый раз, когда мы с ней пересекались, она с энтузиазмом изрекала одну и ту же фразу: «О, Антон!.. А я тут... ну, знаешь, всяких гиков и просто фриков фотографировать. Локажу потом подержука!» Ей это явно нравилось. Она даже вырваивала у меня камеру, сославшись на то, что в Корее работала на телевидении. Последние две банки пива для нее явно были лишними.

Впрочем, настоящих геймеров и искренних фанатов PlayStation здесь, конечно, было большинство. Главный среди них — натуральный английский ямаец Дэнзиль, если подобное словосочетание может передать хотя бы какую-то долю его харизматичности. В общем, крайне интеллигентный негр с дредами и выточенным английским акцентом. Он был одним из первых в очереди (как позже выяснилось, второй) и одним из тех, кто сейчас знает «Ультиматум Борна» (если кто не знает, третий фильм в японском сериале с Мэттом Дэймоном в главной роли). Дэнзиль

ОНЛАЙН-РЕПОРТАЖ НА НАШЕМ САЙТЕ



Статья, которую вы сейчас читаете, написана крайне оперативно. Однако ей предшествовал огромный и не менее подробный

репортаж на нашем сайте, который мы вели в реальном времени из Токио. В первые минуты продаж наши посетители узнали обо всем произошедшем ночью 11 ноября. «Игра-романия» определила практически все заданные издания. На протяжении недели, вплоть до американского старта, мы писали все новые впечатления и подробности о системе, играх и сервисах PS3. Первое видео с запуска также появилось в считанные дни. Тысячи посетителей по несколько раз за день приходили на сайт за свежей порцией новостей.

был даже в Москве, где снималась вторая половина «Превосходства Борна». Оторвавшись от съемок, он прилетел в Токио специально, чтобы купить PS3. Очень колоритный товарищ — ненавидит Nintendo, причем делает это очень смешно.

Решающие минуты

Тем временем наш новый друг Еичи пошел обратно к приятелю в «Едобаши-Камеру» и прислал ужасные фотографии — более 2000 человек, в зидение пускают, но никого не выпускают. Когда я увидел их, мне вновь пришлось сражаться с операторским инстинктом, который жаждал заснять назревавший так экшен. Но геймерский инстинкт все-таки победил — ведь совсем скоро сотрудники «Ассобит-сити» должны были начать раздачу купонов на право приобретения PS3, а мы — понять, достанется она нам или нет.

Наконец, с черного хода магазина вышла группа лазучиков в красном (разумеется, персонал магазина работает в ночь перед самым важным событием). Разлегшихся в хаотичном порядке люди начали просыпаться и подниматься на ноги. И тут меня накрыло: их оказалось не просто много, а очень много — когда все слял по углам, это не понять. Вокруг творилось нечто непонятное — все как по команде проснулись, но ничего не происходило. Я прошлепал по старым знакомым, оказалось, что у народа впереди имеются листочки, где они могут указать свои пожелания — какую версию хотят и какие игры. От этого стало еще больше не по себе — ведь листочки были только у 1/3 очереди... Совсем глупо себя я почувствовал, когда мимо про-

ехали гламурные девки на тонингованных «японках» и, гуляя над толпой, пощелкали ее на свои «мыльницы». Единственное, что поднимало мое настроение, — профессиональные стюARDы в очереди, о которых я писал выше. Они ушли в машину спать и до сих пор не вернулись (очередь держали кресла). «Потом будут рассказывать друзьям и женам, как прослали запуск PS3», — злорадствовал я. Как оказалось, делал я это зря: в очереди они вернулись как раз к тому моменту, когда начали раздавать купоны.

Стало светать и вместе с тем поволокло. Сотрудники магазина ходили и что-то мылились в магазинчик. По толпе пошел слухок, что консолей всего 60 штук. Все растерянно переплывались. Это было плохой знак. Минутной позже очередь начала двигаться. Это был хороший знак.

Вскоре сотрудники «Ассобит-сити» пошли раздавать купоны. Трудно описать те чувства, когда тебе идет человек с ограниченным числом бумажек, и они у него явно заканчиваются. Время как бы замедляется. Включается режим slo-mo, так сказать. И уж совсем неопредимые чувства испытываешь, когда тебе дают ее одному из последних. Да, мы были одними из счастливых — наши бумажки оказались за номерами 137 и 142. На версию



Японские кассиры работают невыносимо медленно. После того как ты всю ночь простоял в очереди, выдержать это очень тяжело.



В магазинах ретро-игры PS3 и Xbox 360 мирно соседствуют друг с другом.

с 20-гигабайтным винтом. Жаль, но хоть так.

Пока очередь томилась в ожидании открытия магазина, на нее налетела толпа предстателей **From Software**, которые раздавали всем диски с роликами из **Armored Core 4** и **Enchanted Arms**. За что им, кстати, огромное спасибо — посмотрев геймплей **Armored Core 4**, можно с полной уверенностью сказать, что это будет явная туфта.

Пошел проводить новых знакомых. У большинства в начале очереди купоны на 60-гигабайтные версии. Как сейчас помню — завидовал им черной завистью.

Финальный отчет

В 6.30 наконец приподнялась защитная решетка магазина. Внутри было грязно, как будто магазин всю ночь громили. Видимо, делали перестановку. Устанавливали стенды с играми для PS3, вешали плакаты и прочее. В 6.45 ставня поднялась полностью, вокруг зашуршали сотрудники. Вскоре выкатили несколько плазм, на которых беспрерывно крутились ролики из самых разных игр. Многие почему-то были на английском.

Подкатили телевидение. Причем, не одно, что естественно — все ведь хотели заснять толпу, которая уже не первый день ночевала у магазина (многие здесь с четверга).

Наконец человек в красном поднял руку и вместе с сигналом часов начал финальный отчет. Толпа радостно отсчитала последние секунды и выгом встретила семечасовой рубеж. Людей начали запускать в магазин толпами по 10 человек в две линии — те, кому досталась 60-гигабайтная версия, отправлялись на первый этаж, те, кому 20-гигабайтная, — на второй.

Казалось, все уже позади, но этот этап оказалось самым мучительным — процесс покупки занимал мизерное время, а очередь двигалась микроскопическими шагами. Вдобавок люди начали напихивать, что работают уже больше шести часов. Нервы сдавали, терпения никакого.

Первые покупатели уже давно дали интервью телевидению и отправились по домам, а



Несмотря на нечеловеческую усталость, по приходу в степь мы первым делом все-таки расковыряли PS3.

МЭР БОСТОНА В ШОКЕ ОТ ФАНАТОВ SONY



Copley Plaza



Мэр Бостона Томас Менино

Томас Менино, мэр Бостона, долго возмущался с экранов телевизоров, после того как поклонники Sony разнесли легендарную Copley Plaza в день запуска PS3. Толпа так хотела запустить новую консоль, что охране пришлось запросить помощь полиции. Люди стояли у дверей магазина больше трех дней под проливным дождем и ураганным ветром, после чего узнали, что далеко не всем достанется консоль. Мэр винит в произошедшем Sony, правда, непонятно почему. Если люди повели себя буйно, то причем здесь японская компания? В Токио магазины не громили, хотя консолей было еще меньше.

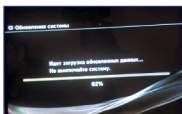
мы продолжали ощущать всю мощь фразы «последние в очереди». Самое томительное ожидание было внутри магазина. Там у меня уже окончательно начали сдавать нервы. Вот ведь олео, касса, так близко и одновременно так далеко... К кому времени оборотом сон стоило уже каких-то нечеловеческих усилий, а камера (я все еще продолжал снимать) потяжелела за последние часы раз в пять.

Где-то через час мы добрались до кассы. Со словами «наконец-то, дайте две!» мы стали первыми россиянами, култившими PS3. В наших руках были две консоли на 20 Gb, Memory Card Adapter (для подключения карт памяти от PS1/2), дополнительный контроллер SixAxis и четыре игры — **Genji: Days of the Blade**, **Resistance: Fall of Man**, **Ridge Racer 7** и **Mobile Suit Gundam: Target in Sight**.

Домой мы добирались уже на автопилоте. Не стоит обманывать, что когда я доехал до отеля, ни о каком сне уже и речи не шло. Удержаться и не расколоть заветную коробку было сложно. Какое-то время я еще вел репортаж на сайте, записывал видео и пробовал играть, пока... не отрубился без памяти. Что ни говорите, а покупать консоль на старте — особое чувство.

Первая проба

Подобно PSP, PS3 сразу идет с поддержкой русского языка. Учитывая, что разделе-



Приятно, что в PS3 изначально есть поддержка русского языка. В Xbox 360 и Wii русский интерфейс должен появиться только в следующем году.

ниг игр на зоны больше нет, можно смело брать японскую консоль.

Кстати, об играх — я запустил **Resistance: Fall of Man**, и передо мной предстала полностью английская мейнда. Мне кажется, я знаю, куда ушли необычные пространства Blu-ray, — на разные версии игр. Похоже, система сама выбирает версию игры в зависимости от используемого владельцем языка. Если так, то это просто здорово.

А вот что находилось внутри коробки (речь о 20-гигабайтной комплектации): сама консоль, геймпад SixAxis, USB-кабель для соединения геймпада с консолью, провод питания с заземлением, Ethernet-кабель и «топливны».

Хорошая новость для всех обладателей предыдущих систем Sony: PS3 можно подключить к телевизору старыми проводами. Так что если у вас есть компонентный шнур от PS2, берите в поиск нового совсем не нужно. Но я бы рекомендовал все-таки пользоваться HDMI-кабелем, если техника дома позволяет, — они уже давно в продаже, и по ним удобно подключать не только PS3, но и, скажем, видеокамеры. Да, одно важное замечание — 1080p выводится только по HDMI. Blu-ray это тоже касается.

После запуска консоли система попросит подключить геймпад по USB-кабелю (для определения и подзарядки). Дальше можно использовать его без провода. Аккумулятор уже внутри.

Первым делом PS3 попросит обновить прошивку. Я решил отследить, сколько времени это занимает (правда, интернет у меня там был слабый, порядка 20 Кбит/с):

- сканивание: 1:42;
- проверка обновленных данных: 0:15;
- установка обновления: 3:17.

Универсальность

Чем больше я изучал PS3, тем больше она мне нравилась. Больше всего порадовало новый подход Sony к клиентам — максимальная универсальность. Во-первых, как я уже гово-

рил, единственное, что может дополнительно понадобится вам для подключения системы, — HDMI или компонентный кабель. HDMI-кабель абсолютно универсален, его можно купить в любом магазине бытовой техники. Что касается «компонента», то в этом качестве подойдет любой кабель от PlayStation 3.

Во-вторых, жесткие диски. В интернете почему-то из этого сделали сенсацию, но даже на 36 странице мануала сказано, что винт можно заменить. Это вполне легально, просто вы теряете гарантию. Подойдет любой 2,5-дюймовый SATA HDD. Всего-то нужно заменить винт, отформатировать его и выбрать в меню пункт «установить систему PS3». Кстати, народные умельцы прикручивают и обычные 3,5-дюймовые винчестеры, но в таком случае портится вид системы.

В-третьих, гарнитуры. Оплетя же полная универсальность. Берете Bluetooth-гарнитуру от своего мобильного и используете! Да-да, все настолько просто. Не говоря уже о цене такой гарнитуры и доступности в продаже (в любом магазине сотовой связи).

В-четвертых, единый и совершенно бесплатный сетевой сервис.

В-пятых, геймпад идет сразу беспроводной, к нему не нужно ничего докупать.

И, наконец, универсальность даже в такой простой вещи, как граббинг CD: можно выбрать любой формат, включая MP3, и любой битрейт.

Геймпад

Геймпад SixAxis однозначно лучше DualShock 2, но вот сказать, лучше он или хуже контроллеров Xbox 360, я не могу. Поэтому просто перечислю изменения.

В центре джойпада появилась кнопка PS, аналогичная Xbox 360. Она включает и выключает систему и используется в качестве горячей клавиши в определенных ситуациях. Мне эта кнопка показалась намного более грамотной, нежели на Xbox 360. Любой, кто играл в *Dead or Alive 4* или *Fight Night Round 3*, не раз матерился по поводу ее размеров — постоянно задеваешь. Тут такого нет.

Нижние шифты теперь стали «качающимися», как «курки» у 360-ки. Однако при этом сохранилась функциональность — пальцы можно держать на всех четырех шифтах одновременно. В отличие от.

Но... мне по-прежнему гораздо больше нравится расположение стиков в стиле Nintendo/Microsoft — когда один сверху, другой снизу. Так удобнее играть в шахматы, да и вообще. В SixAxis они по-прежнему на одном уровне.

Ну и конечно, печаль отсутствие вибрации. Это, может, и не фатально, но мы к ней уже настолько привык-

СПЕКУЛЯНТ-НЕУДАЧНИК



Далеко не всем удалось перепродать свои консоли. Западные новостные ленты с большим изумлением сообщали о тех, кому это не удалось. Так, один из жителей Лос-Анджелеса попытался продать на одном из игровых форумов две PS3 за \$5000. Сделку договорились провести у местного «Макдональдса», однако вместо обещанных денег балблугу ждал обрезок трубы и газовый баллончик.

ли, что как-то не по себе. Еще некоторым может не понравиться, что геймпад легкий, однако я дискомфорта от этого не испытываю. Хота непривычно.

На SixAxis также имеются лампочки 1, 2, 3, 4, отображающие номер геймпада. Sony же тем заявляет, что к консоли можно подключить до семи контроллеров одновременно. Четыре геймпада. *EyeToy*, руль и чего-нибудь еще? Возможно. А может, просто лампочки горючие не стали.

Теперь что касается игр. В *Genji*, дергая геймпадом, можно уворачиваться от ударов врагов. К сожалению, это не сильно отличается от нажатия кнопки.

В *MotorStorm* джойпад можно использовать в качестве руля. Так сложно, но в разы интереснее. Причем когда играешь за мотоциклиста, интереснее вдвойне — ведь он может вставать на дыбы, так что горизонтальный наклон также имеет значение.

Хотя, как мне кажется, управлять таким способом мотоциклами слишком сложно.



В *Resistance*, когда на вас бросается монстр, нужно трести джойстиком, чтобы сбросить его с себя. Раньше такие фишки ставили на аналоговые стики. Теперь впечатлений чуть больше.

В целом, геймпад пока используется от «так себе» до «хорошо». Реально новые ощущения дает только *MotorStorm*. Часть новых впечатлений приставка Sony у Wii захлестала — факт.

Браузер и PlayStation network

Браузер и PlayStation 3 очень стильный. Но и очень торжозной. Все красиво, окна плавно скроллятся, переход от одного окна к другому также сделан приятно. Но в интернет он ходит будто по принуждению. Уж не знаю, может, это потому, что мы в Японии (отсюда с нашим сайтом очень тяжело работать), но родную «Игроманию» он открывает с каким-то невероятным трудом. По торморозности напоминает браузер PSP. Однако на PSP это было

хота бы понтино — мощи не хватает. Впрочем, как мне думается, причина заключается в самом браузере — он ведь слишком юн. Другие компании писали и совершенствовали свои браузеры годами. Надеюсь, Sony заручится поддержкой сторонних производителей и переведет на PS3 какой-нибудь Firefox.

Дизайн онлайн-сервиса *PlayStation Network* тоже сделан красиво — в стиле веб-страницы. Хотя, по сути, это и есть веб-страница. Пока выглядит несколько симпатичнее и удобнее путанного Xbox Live Marketplace. Но это явно временно — уверен, что с увеличением контента Sony придет к такой же куче не пойми как отсортированных файлов. Да и Microsoft сейчас сильно перелопачивает Marketplace — за последние месяцы он стал куда удобнее и симпатичнее. Система Sony находится пока в том же состоянии, что и Marketplace год назад. Так, во время скачивания файлов ничего другого делать нельзя. Ставить загрузку в очередь тоже нельзя — неужели сложно было реализовать столь простые вещи?

Контент отсортирован по трем группам — Blu-ray Disc Movie Trailers, Game Trailers, Game Demos, Downloadable Games. Последних пока только две — упомянутые *Blast Factor* и *Cash Guns Chaos DLX*.

Скорость скачки очень высокая. У меня в отеле интернет медленный, но с Network он работает просто фантастически быстро. 79 Мб скачались буквально за полминуты. 883 Мб — за 12 минут. Но что-то мне подсказывает, что скоро набегит куча американцев, и все изменится...

Каждая игра сопровождается артом, информацией о разработчике/издателе, рейтингом ESRB и довольно большим описанием, что есть хорошо.



Браузер у PS3 пока торжозной, но это издержки ранней версии. Впрочем, версия пользоваться им все равно никто не будет, для этого есть компьютер.

После скачивания демка устанавливается. И судя по размеру самих демок, PS3 в отличие от 360-ки умеет работать с архивами (пользователи Xbox 360 вынуждены качать несжатые демки). Но это так, догадки.

В общем же, пока все в зародыше. Но контент решает: демка MotorStorm — это то, чего все хотят. Да и с выкладкой свежих трейлеров из фильмов у Sony проблем не будет. Так что напоят быстро. А там, как ни крути, систему придется усовершенствовать.

Обратная совместимость с PS2/PS1

Наверное, вам интересно, как работает обратная совместимость с PS2? Все просто — вставляем диск и играете. Только предварительно нужно загрузить карту памяти PS2/PSONe — на жестком диске выделяется пространство размером 8 Мб (в случае с PS One счет на килобайты), и вы его отделяете в один из двух виртуальных слотов. Ну а потом остается только жонглировать этими виртуальными тарелками.

Карту памяти от PS2 можно подключить с помощью специального адаптера — ее содержимое просто переносится на жесткий диск, и она станет еще одной виртуальной картой памяти. Западные источники сообщают, правда, что не все игры желают перевозить с насиженных мест, но мы пока с такими проблемами не сталкивались.

Интересно, что картам памяти можно давать любые названия. Мы запустили **Final Fantasy VII (PS One)** и **Front Mission 5 (PS2)** — бегали как родные. К сожалению, никакие визуальные улучшения ожидать не приходится. А жаль. На данный момент известно о проблемах с обратной совместимостью примерно у 200 игр, но при такой библиотеке это немного. Да и с этими играми, я надеюсь, разберутся. Вообще, радует, что основные трудности с PS3 носят пока софтверный характер, то есть их можно решить апдейтами.

Blu-ray

Чтобы посмотреть, как PS3 работает с фильмами на Blu-ray, мы купили **Full Metal Jacket** («Цельнометаллическая оболочка»), **Dinosaur** («Динозавр»), **Gone in 60 Seconds** («Угнать за 60 секунд»). Кубрика взяли, во-первых, потому что это Кубрик, а во-вторых, чтобы посмотреть, какими красками заиграют старые фильмы в новом формате. «Динозавра» — чтобы посмотреть на анимационные ленты. Ну а «Угнать за 60 секунд» — чтобы полюбоваться тачками в высоком разрешении. Хотя для такого дела лучше подошло бы что-нибудь брукхаймеровское — «Скала» или там «Армагеддон».

Сами коробочки выглядят очень приятно — заливанные такие и очень легкие. Кстати, фильмы записаны в Full HD, то есть в 1080p (только «Цельнометаллическая оболочка» в 1080i). Вообще, если у нас в России ведем легит трашеры HD-Ready (это когда телевизор может принимать HD-сигнал, но не отображает его), надеясь на неосведомленность покупателей, то в Японии все наоборот — ведем больше лейблы Full HD, показывающие, что только с реальными



Коробки в Blu-ray-фильмах оформлены минималистично, но стильно.

1920x1080 в прогрессиве ты можешь считать — почти крутым пацаном».

Цены на диски пока высокие — \$39-49. Но надо сказать, что и плейеры недешевые, — HD-DVD стоит около \$1500, а Blu-ray — от \$1500-3000. Так что PS3 еще и самый дешевый проигрыватель дисков нового поколения. Продаются также резки для ПК по \$1000, болванки по \$10. RW пока нет.

«Цельнометаллическая оболочка» показала, что старым фильмам от HD только хуже. Они и на DVD не всегда хорошо смотрелись. Зерно старых кинокамер/киноплёнок теперь, по понятным причинам, стало еще заметнее. Такое уж лучше в «мысле» смотреть.

«Угнать за 60 секунд» в целом смотрелась симпатично, но кое-где заметно «родное» зерно. Несмотря на то, что телевизор у нас показывал в HD (то есть 16:9), изображение все равно было с Letterbox'ом. Это наводит на мысли о «старательности» тех, кто готовил первые Blu-ray диски. Явно как-то не так закодировали.

Наконец, «Динозавр». Вот он во всей красе показал, зачем нужен HD. Шикарная, четкая картинка. Видны мельчайшие детали. Каждый участок кожи динозавров можно разглядеть в деталях. Собственно, мне изначально было понятно, что анимационные ленты, лишенные естественных дефектов, возникающих при реальных съемках, будут смотреться в новом формате на ура. Короче, ждем «Шрека» на Blu-ray.

А теперь самое главное. Главы в новом формате пролистываются чуть быстрее, а в любой момент на экран можно вызвать интерактивное меню с навигацией по диску. Не ту торсионную пугру, что была на DVD, а очень быстро, комфортно в использовании менюшку, которая просто настилается на изображение. По-моему, это главное, что придало в Blu-ray. Уж больно достали тормозные DVD-меню.

Ну а теперь к главному — к играм!

PLAYSTATION 3 ЗА ПУЛЮ



В ночь американского запуска, в 3:15, двое грабителей решили ограбить покупателя, выстраивавшихся в Wal-Mart за PS3. 21-летний Майкл Пенкала отказался отдать свои деньги, отложенные на покупку консоли, за что получил порцию свинца из шотгана. Wal-Mart пообещал наградить несчастного бесплатной PS3.

Mobile Suit Gundam: Target in Sight

Игры мы тестировали на LCD-телевизоре в разрешении 720p (1080p держит только одна игра — Ridge Racer 7). Перво-наперво мы сели смотреть заводской трэш — Gundam. Заведомый потому, что это было видно еще по роликам. Между прочим, сейчас это самая продаваемая игра в Японии. И тут тоже ничего удивительного нет. При запуске любой системы никто не думает, как сделать хорошие игры. Все компании всегда делают несколько потенциально интересных массовой аудитории проектов разной степени паршивости. Gundam — как раз такой проект для японской аудитории. Нам его было сложно воспринимать серьезно. Ведь это как со «Звездными войнами» — мы относимся к ним серьезно потому, что смотрим с детства, но человек со стороны начинает смеяться, увидев Чупи и Дарта Вейдера. А Gundam для японцев все равно что «Звездные войны». «Чтобы это понять, достаточно зайти в любой крупный магазин. Для нас это роботы в юбках, которые пляшут с джедайскими мечами. Для них — серьезное дело с глубоким сюжетом.

Главной бедой Gundam является движок. Он тормозит. Это самый некачественный проект из линейки. Особенно на фоне невероятных вызванных Resistance и Ridge Racer 7.



Mobile Suit Gundam: Target in Sight (западное название — Mobile Suit Gundam: Crossfire)

Игра просто раздражает. При том, что визуально похвастаться ей особо нечем. С другой стороны, это самая концептуально навороченная игра для PS3 на данный момент. Только не подумайте, что все слишком серьезно, — просто на фоне гонок, слэшера и экшена здесь кнопок в интерфейсе больше.

Действие игры разворачивается во время так называемой The One Year War, на выбор две стороны — Земная Федерация и Zeon Mobile Suit Assault Force. В плане геймплея Gundam является экшеном от третьего лица. Имеется громадная машина, умеющая бегать и прыгать на джамп-джетах. У нее есть щит, которым можно прикрываться, и огнестрельное оружие. В любое время огнестрел можно заменить на джедайку для ближнего боя. Так играть мне понравилось больше всего. Бегаешь за врагами и рубишь их на части. Кстати, у всех роботов есть зоны повреждения — точь-в-точь как в **MechWarrior** и других играх подобного рода. Соответственно, руки-ноги они тоже теряют, а главными уязвимыми местами являются голова и грудь.

После прохождения первой миссии выясняется, что в Gundam есть межмиссионный геймплей. Роботов нужно ремонтировать, покупать, назначать пилотов себе в команду и так далее. Есть разные классы роботов. Далеко не все из них с щитами и джедайками — есть и гусеничные мастодонты, и прочие железные твари. Играть, правда, трудновато — несмотря на то, что весь контент в игре английский, менюшки японские. В целом, мне все же захотелось детальнее изучить Gundam, несмотря на то, что это все-таки трош по лицензии, сделанный специально для японцев.

Ridge Racer 7

Второй по счету игрой, которую мы запустили, стал Ridge Racer 7. В принципе, про него нам было все с самого начала известно — ведь это Ridge Racer. Седьмая часть ничем не отличается от шестой, а шестая — от первой. Вечная игра, которая всегда выходит на запуске новых систем и успешно продается. На старте PS2 был Ridge Racer 5, на старте PSP — Ridge Racers, на старте Xbox 360 — Ridge Racer 6, а седьмая часть досталась вот PS3. Отличный между играми минимум.

Основной принцип Ridge Racer — входишь в занос, набираешь нитро и потом используешь его, чтобы обогнать соперника. Все. Геймплей не меняется уже вечность. Зато геймплей между гонками постоянно изменяют, подкручивают и так далее.



Ridge Racer 7



Genji: Days of the Blade

В Ridge Racer 7 появился глобальный режим Ridge State Grand Prix — здесь нужно завоевывать доверие производителей, участвовать в различных соревнованиях, индивидуальных тестах, закупать запчасти и модифицировать свой автомобиль. Да, в Ridge Racer 7 появилась подстройка автомобилей. Теперь детали надо апгрейтить. Слева это кажется косметической доруктой к геймплею, но со временем, когда выкаешь в детали driftingа, понимаешь, что она важна. Можно менять и внешний вид машины. Большая ставка в игре сделана на мультиплеер (максимум 14 игроков).

Сама игра более стильная и вылизанная, нежели шестая. По графике различий минимум. Освещение стало симпатичнее, доделали кое-что по мелочам, но в целом то же самое. Новых зон в игре всего две. То есть трасы по большей части старые. В split-screen, как это часто бывает, графика становится заметно хуже.

В целом, Ridge Racer 7 — совсем неизбежная покупка. Эта традиционно качественная, хорошая игра, которая имеет массу поклонников по всему свету. Однако простым пользователям будут по боку все нововведения седьмой части.

Genji: Days of the Blade

Genji: Days of the Blade — продолжение клона (!) Onimusha для PS2 — оказалась единственной (изо всех протестированных нами) игрой на японском языке. Собственно, наши ожидания от нее также подтвердились на 100% — это все тот же Genji. Главное его отличие от Onimusha — нет интересного сюжета. Все остальное, в целом, похоже.

В Genji 2 играть предостит сразу за несколькими игроками, между которыми можно и нужно переключаться во время боя. Один быстр и орудует мечами, второй — большой и размахивает увесистой палкой. Геймплей очень простой — замочить всех. Бьешь, потом смотришь шикарный HD-ролик, потом опять бьешь. Если бы в Genji было интересно играть, это не было бы преступлением. Но, к сожалению, ни различное оружие для героев, ни сами герои не смогли сильно разнообразить игру. Требуется куда больше дизайнерского таланта, чтобы сделать Genji интересным для полного прохождения. Надо больше разных комбо, запас для развития персонажей, спецспособностей, наконец... а тут всего минимум.

Еще если бы убил того, кто придумал сделать саундтрек в древнеяпонском стиле, — он просто усыпляет. В Genji, в принципе, можно играть. На ночь. И даже получать удовольствие местами. Но недолго.

Что действительно вытязивает игру, так это графика. Игра получилась очень красивая. Все просто вылизано, эффекты шикарные — для японца очень и очень хорошо. К сожалению, основные силы команды, видимо, ушли как раз на графику. А это не всегда хорошо. Вообще, разработчикам на запуске всегда сложно — нужно и графикой удивить, и игру в достойный вид привести. Но у нас и не всегда это получается. У Genji не получилось. Но играть можно.

Untold Legends: Dark Kingdom

Dark Kingdom — сиквел к весьма успешному Diablo-клону родом с PSP. Собственно, на этом описании можно закончить, потому что такой игре место скорее на ПК, нежели в launch-списке PS3. Выбираем одного из трех персонажей — воина, скаута и мага. Один, соответственно, медленный, но мощный, второй — быстрый, но не столь мощный, а третий жажает магией, словно Гэндальф. Играть, в общем-то, интересно. Доблится по трем клонкам, собираешь штюмки и прокачиваешь персонажа. Ничего нового, знакомый геймплей, знакомые правила, знакомое удовольствие. Единственное, что не нравится, — это не nextgen. Даже несмотря на приятные эффекты и освещение. Не nextgen, и все тут.



Untold Legends: Dark Kingdom



Resistance: Fall of Man

От других клонов Diablo эту игру отличает наличие какого-никакого сюжета и вообще диалогов. **Untold Legends** рассказывает о приключениях группы легендарных воинов, которых король отравил разбираться с варварами и прочей гопотой. Когда герои наконец зарыли главного варвара, он рассказал им ужасную тайну — их король совсем плохой стал, продался темным силам, а всех слуг конвертировал в монстров. Естественно, герои отправляются во дворец, чтобы убедиться во всем лично. Ну и так еще пятнадцать часов.

Кстати, с оригинальным Untold Legends игра связана только названием.

MotorStorm (демоверсия)

Гонка **MotorStorm** — совсем другое дело. Это уже однозначный must have.

В демке дают погонять по трассе из трейлера (каньон) в двух режимах — на джипах и просто скопом на разной технике. Геймплей простой — гашетку в пол, и попытайся не упасть. А здесь это очень сложно. Особенно когда давайшь нитро (он тут есть, как ни странно) — ощущение скорости и неуправляемости полное. Машина улетает на раз-два-три, а при столкновении красиво разлетается на части, что обязательно показывают со стороны — эдакий привет **Burnout**. Естественно, после этого вы восстанавливаетесь на трассе.

Самое удобное, эдакое управление можно переключить на датчик движения внутри геймпада и вертеть им, словно рулем! Это очень непривычно: управлять в разы тяжелее, а фанна — в разы больше. Грязюка, правда, мало, но все равно эффект «раскалывания»

земли присутствует, хоть и не в той мере, в которой хотелось бы.

Resistance: Fall of Man

Настало время рассказать о главной на данный момент игре для PS3 — **Resistance: Fall of Man**. Это эшкен от первого лица, который повсюду получает высокие оценки. Поначалу он мне совсем не понравился. Конечно, я отношусь к числу «вконец зажавшихся» игроков, поэтому своей реакции не удивился.

Если кто не знает, согласно событиям **Resistance**, мы, русские, изобрели страшный вирус, после чего превратились в гадов и сожрали пол-Европы. Последней пала Англия, куда и направляется роблестная армия США, чтобы разорваться, что к чему. Соответственно, перед нами предстает эдакий **Call of Duty** в фантастическом обличье. Американские десантники пачками высаживаются с исторических Озгрев и пачками же гибнут. Скрипт на скрипте и скриптом погоняет. Везде развалины, только вместо фрицев с ружьями — монстры с плазманагами. Ну а когда дали покататься на танке, я и вовсе начал звать: Дело в том, что Medal of Honor-образные игры настолько надоели, что я и от **Call of Duty 2**プレイлся весьма активно. К большому числу игроков это не относится, поэтому я уверен, что такое начало — специальный финт ушами со стороны **Insomniac Games**. И со временем понимаешь, почему.

Resistance — довольно странное сочетание зубодробительного эшкена и хоррора. Главное, что удалось разработчикам, — заинтересовать. Незнающие монстры удивляют постепенно. С каждой новой крутицей информации

играть становится интереснее. Сначала они просто мишени. Потом, когда отряд главного героя атакуют тысячи мелких жуков, ты понимаешь, как заразились все эти люди... Позже мы отбиваем порт, и когда победа уже близка, с неба обрушиваются капсулы и выпускают уже миллионы тех самых жуков. Особенно хорошо получилось с главным героем, который вроде и зарылся, а вроде еще и человек.

Игра постепенно становится все интереснее, а не наоборот, как повелось в последнее время. Причем и сюжетно, и геймплейно. **Call of Duty** сменяется хоррором, добавляются фантастические элементы и оружие. В общем, если не задумываться о том, что сюжет понадерган из «**Войны миров**», **Halo**, **Halo: Life 2** и **Quake 2/4**, то все хорошо.

Минусы: недостаточная проработка деталей, слабая интерактивность и общая «картонность» окружения (в стиле **Call of Duty**). К счастью, когда COD-часть проходит, с этим становится лучше. На очередном повороте появляется очередная группа товарищей, чтобы на очередном углу лечь грудью на пулеметное гнездо. И еще ролики. Половина из них — мрачный эпический рассказ англичанина (одна из героинь) о главном герое на фоне рисованных картинок. Не люблю такой подход. Ну и последнее — нет ощущения, что ходишь именно ты.

Одним словом, **Resistance** — очень крепкий проект. Не гениальный, но интересный, вылизанный и продуманный. Во время игры вы будете то и дело говорить: «О, прямо как в **Halo: Life 2/Halo/Call of Duty**». Только все это в одной игре. Уданный launch-проект и просто хороший эшкен. К сожалению, с привычными недостатками подобных проектов.

До уровня Halo игру, впрочем, раскрутить не удастся, да никто и не собирается. Здесь нет красивой музыки, дорогих роликов и всего остального, что необходимо блокбастеру уровня Halo.



Есть ли смысл покупать PS3 сейчас, за три с лишним месяца до европейского запуска? Положа руку на сердце — нет. В данный момент консоль представляет интерес только для игроков-энтузиастов, которым будет не жалко выложить за нее тысячу и более долларов. Хороших игр толком нет, онлайн-сервис предстоит еще доводить до ума. Поэтому если вы собираетесь покупать PS3, дождитесь лучше официального запуска в марте — к тому времени хоть какие-нибудь игры подоспеют. ■



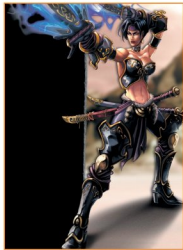
MotorStorm



- Жанр: приключенческая фантазия с элементами мистики
- Автор: Ричард Кнаак
- Издательство: «Азбука-классика»
- Тираж: 12 тыс. экземпляров
- Мягкая обложка, 432 стр.

Уж сколько раз твердили миру, что соваться в покинутые города вредно для здоровья, особенно если под боком нет какого-нибудь заваленного археолога вроде Индианы Джонса, — и все без толку. Прогулки по заброшенным поселениям по-прежнему остаются любимейшим занятием персонажей компьютерных игр и многочисленных фантазийных книжек средней руки.

Герои нового романа из серии **Diablo** влипли в неприятности как раз из-за жажды легкой (на первый взгляд) наживы. Если вы читали первую книгу цикла («Кровавое наследие»), автором которой также был Ричард Кнаак, то должны помнить, что там была сложная завязка. Чтобы поболтать нас хоть каким-то разнообразием, на этот раз писатель сосредоточился



DIABLO: КОРОЛЕВСТВО ТЕНИ

DIABLO. THE KINGDOM OF SHADOW

вокруг того самого места, которое должно было принести искателям приключений богатство и славу, а заодно увеличили количество персонажей — чтобы было кого убивать по ходу дела.

Действие книги разворачивается в городе Уреке, жители которого когда-то пытались поменять прописку в брэнном мире смертных на тепленькое место на небесах, но в итоге застряли где-то на полпути. Через сто лет группа наемников, ведомая не вполне нормальным магом Цином и расчетливым офицером Домоном, добирается до Уреки в надежде поживиться тем, что уже не понадобится обитателям города: золотом, драгоценностями и магическими артефактами. В итоге наемники поневоле станут спасателями города и узнают, что с Уреком все не так просто, как кажется на первый взгляд.

Хотя Кнаак всегда отличался особым пристрастием к фантазии, в «Королевстве теней» все-таки присутствуют и весьма ощутимые элементы мистики. Милые и доступные девушки, заигрывающие с солдатами, через мгновение оказываются мумиями, а заевавшего волшебника легко могут принести в жертву на ближайшем алтаре или навеки превратить в статую.

Такой подход, конечно, мог выгнать невыразительный во всех смыслах сюжет, если бы не одно существенное «но». Кнааку банально не хватает таланта, чтобы напугать читателя. Если с описанием битв и магии он еще худо-бедно справляется, то все его попытки «сделать страшно» выглядят жалко.

Кнаак вроде бы делает все по законам жанра, пытается нагнать страху и заставить читателя сомневаться в каждом слове каждого персонажа, но получается у него это слишком просто и прямолинейно. Конечно, наввно было бы ожидать от Кнаака столь же мрачных и непредсказуемых книг, как у признанных мастеров жанра ужасов вроде Кинга или Куэка. Но когда уже после четверти романа становится очевидно, что на самом деле происходит (хотя интрига должна строиться как раз на таинственности), кто виноват во всей чертовщине и какое будет финал, — это, согласитесь, перебор даже для писателя, не хватающего звезд с неба.

К тому же выгнаться из им же созданной (и весьма посредственной) интриги Кнаак смог лишь с помощью избитого приема «роль в кустах». Его роль исполняют молодой некромант Зэйл со своим спутником — говорящим черепом Хамбаром. Если бы они не вытаскивали регулярно Демона за шкуру из неприятностей, падкий на женскую красоту калитран разделит бы участь своих подчиненных, изначально предназначавшихся на убой, и не смог бы в последней битве остановить сумасшедшего владыку Уреки.

Определенно, без этой смачной парочки «Королевство теней» вообще было бы нелегко читать: слишком уж предсказуем сюжет, слишком картонны остальные герои. А Зэйл и



Хамбарт хоть немного разбавляют общую картину. Конечно, говорящий череп — находка не слишком оригинальная, да и сравнения с бесподобным Морти из **Planescape: Torment** он не выдерживает, но на фоне Демона, Циана или правителя Уреки Дхариса Хана кажется чуть ли не гениальным.

Если бы Кнаак сделал главным героем Зэйла и сосредоточил все внимание на экшене, то из «Королевства теней» могло бы получиться неплохое развлекательное чтение. А так это лишь еще один пример того, что не стоит пытаться угодить всем читателям одновременно, иначе разочаруются все. Одним будет слишком мало экшена, другим не понравятся слишком простые и поверхностно выписанные характеры героев, а третьи сразу угадают, чем все закончится, и потеряют всякий стимул читать дальше.

Да и от мира Diablo в этом романе не осталось практически ничего: пару раз упоминается сам Diablo, но и только. Вводя в историю некроманта, Кнаак мог хотя бы порадовать поклонников игры специфической магией и способностями этого героя. Зэйл же практически ничем не отличается от любого другого своего коллег из мира фантазии.

Впрочем, судя по выданным данным, тираж «Королевства теней» по сравнению с тиражом второй книги цикла вырос почти вдвое, а предыдущие романы, как нам сообщили по секрету в издательстве «Азбука», постоянно допечатываются.



Резюме: Это далеко не высокая литература (даже по меркам авантюрного фантазии, а уж тем более мистики), а Кнаак отнюдь не мастер слова, но такие книги, очевидно, пользуются немалым спросом. И это немного расстраивает: хотелось бы все-таки, чтобы обладали книги более качественными и самобытными, нежели «Королевство теней». ■

Оценка: ★★★★★

Скорее всего в будущем
Космическая Федерация
станет самым популярным
игровым проектом

Реклама

**КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ**

Новая походная космическая стратегия от Stardock/Paradox Interactive.

Полностью русская версия Galactic Civilizations II.

www.snowball.ru/federation



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР



За последние год-полтора в российском MMOG-сообществе сложилась интересная ситуация. На Западе основной костяк игроков составляют люди, которые разбираются в онлайн-овых играх на, скажем так, умеренном уровне. Вроде бы не полные нубы (новички), но и не профи. А у нас сейчас эта промежуточная эпизодическая ниша в большинстве игр отсутствует (исключением, пожалуй, является только *Worlds of Warcraft*). Есть каста хардкорщиков, которые знают про игру почти все, прошли все инстансы, выполнили большую часть квестов, экипировали персонажа самыми лучшими вещами. И есть многочисленная «молодая поросль», которая в основах одной конкретной игры уже разоралась, но по каким законам функционируют MMOG-миры в целом, еще себе не представляет.

Задача рубрики «Игры в онлайн» — как можно быстрее перевести пользователей из состояния «Геймерус онлайникус неопытникус» в «Геймерус хардкорикус», ну или хотя бы в «Геймерус вульгарикус» («вульгарикус» — это не оскорбление, а в переводе с латыни «обыкновенный»). Но и для опытных онлайн-овых ролевиков на страницах «Игромании» найдется немало интересного.

Алексей Макаренко

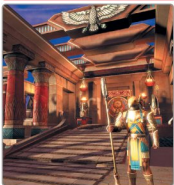
Саги больше не будет?



Очень грустные новости доносятся из стана **Nervax** (разработчики *The Saga of Ryzom*). Целых два года французская компания старалась спасти эту, мягко говоря, не самую удачную MMORPG от смерти. В ход шли самые разные методы: игрокам давали играть бесплатно на протяжении нескольких месяцев, анонсировали аддон с редактором, который позволяет пользователям самим добавлять в игру новые уровни. Но все тщетно.

Nervax, конечно, старается сохранить неунывающий вид, но факты говорят о том, что самое время помахать *The Saga of Ryzom* ручкой. Деньги у разработчиков подошли к концу, компания обанкротилась и уже назначен внешний управляющий, инвесторов на горизонте особо не наблюдается (хотя Nervax, конечно, «ведет переговоры с заинтересованными лицами, имена которых раскрывать пока рано»), а новых геймеров теперь пускают только в пробную урезанную версию игры. Что ж, все это только лишний раз доказывает, что на суперприбыльном, казалось бы, рынке онлайн-игр выжить дано далеко не всем.

«Звездные врата» приоткрылись



Гюльчатый *Stargate Worlds* (MMORPG по популярному телесериалу *Stargate: SG-1*) потихоньку открывает свое личико. До этого об игре не было известно практически ничего, и вот на днях в интернете появились первые снимки далеких звездных миров. **Cheyenne Mountain Entertainment** (компания-разработчик) выложила первую подборку скриншотов. Сами кадры пока, правда, не впечатляют — ультрасовременный движок *Unreal 3* явно способен на большее. Самый красивый скриншот мы публикуем в журнале, ну а всю подборку вы можете увидеть в нашем «Игровом калейдоскопе» на DVD.

Stargate Worlds вряд ли выйдет раньше второй половины 2007 года, так что у разработчиков еще есть время, чтобы довести графику до ума. Сюжет и геймплей, спрашивается? Что ж, рассказываем — в игре нас отравят в милую и знакомую фанатам сериала вселенную, где между планетами перемещаются через специальные звездные врата, а мир таит в себе столько легенд, интриг и заговоров, что временами голова идет кругом. Сюжет игры крутится во-

круг противостояния *Stargate Command* и *System Lords*.

Мы оперативно связались с разработчиками, и сейчас, когда вы читаете эти строки, они рассказывают нам о секретах игры, которые еще никто не знает. Так что stay tuned, в следующем номере вас ждет уже целое интервью.

Страсти вокруг кольца



У компании **Turbine Entertainment** неожиданно случился припадок информационной щедрости: в ноябре мы узнали об игре *The Lord of the Rings Online*, наверно, столько же, сколько за все прошедшее до этого время. Дносы бета-тестеров, репортажи журналистов, официальные заявления — только успевай переваривать.

Самой интригосной, конечно, стала новость о PvP-режиме. Как и ожидалось, в классическом виде мы его не увидим — все персонажи «Властелина колец» будут одинаково светлыми и добрыми. Надоело? На-

гове режим **Monster Play!** Действует он примерно так: вы встречаете персонажа, даёте положительный ответ на вопрос «Хочешь ли ты, странник, покусать своего лучшего друга за ятлук?» и... превращаетесь в одного из игровых монстров. Цель игры тут же меняется: теперь мы ловим добрых персонажей и пытаемся отправить их на тот свет. В случае успеха получаем бонусы — очки, на которые можно приобрести доступ к более крутым монстрам и навыки для своего основного персонажа. Единственное, что разочаровывает, так это достаточно крутые ограничения, накладываемые на **Monster Play**. Действовать режим будет только в нескольких локациях: обычным игрокам посещать их необязательно, если только для выполнения дополнительных квестов. Так что **Monster Play** все же не полноценная замена PvP.

Параллельно с **Monster Play** нам рассказали о некоторых классах персонажей и об игровых локациях. Здесь все традиционно. Мир игры достаточно точно воспроизводит вселенную Толкина, но, что называется, «некоторое время спустя». Например, там, где когда-то три злобных тролля пытались скушать Бильбо, но превратились в статуи, в игре обитают еще более злобные и агрессивные зверюги. Система классов очень похожа на другие MMORPG, пусть и с некоторыми изменениями — так, охотник в *The Lords of the Rings* не умеет приручать животных.

Минотавры онлайн



Dark Age of Camelot, эта довольно необычная MMORPG, празднует пятилетний юбилей. В канун праздника разработчики подготовили для поклонников отличный подарок — седьмой по счету аддон под названием **Labyrinth of the Minotaur**. Продается он как через интернет (\$19,99), так и в составе специального издания **Dark Age of Camelot: 5th Anniversary Collection** (всего \$29,99, за которые вы также получите оригинальную игру и все предыдущие дополнения).

Самое главное, что добавляет в игру аддон, — это новая раса, минотавры. Они доступны на трех континентах DAc, жаль только, что минотавры бывают только самцами, персонажа-самку создать не получится. Зато «малышки» — настоящие бойцы: невероятно выносливы, хорошо переносят жару и холод, а уж в бою им... так и хочется сказать «нет равных», но это бы говорило о дисбалансе игры. Равные, конечно, есть во

Одной строкой

■ Стали известны первые подробности об очередном дополнении к **Lineage 2**. Оно будет называться **Interlude** и порадует геймеров классическим ассортиментом бонусов: территориями (среди них — тропический остров с динозаврами), оружием, навыками и монстрами.

■ Компания «Акелла» отпраздновала в русскоязычной версии **EverQuest 2** Хэллоуин. Правда, на две недели позже самого праздника и, соответственно, позже момента его отмечания в западной версии EQ2. Но тут уж куда не денешься: слишком много текста нужно было перевести.

■ На середину декабря намечен выход очередного дополнения к **Final Fantasy XI**. В нем мы увидим несколько игровых зон и, самое главное, масштабные битвы.

■ Разработчики **ArchLord** придумали весьма оригинальный способ посещения пользователей: каждый, кто провел в игре более двух месяцев (т.е. играл с самого старта проекта) или оплатил время на три месяца вперед, получит либо кольцо здоровья, либо талисман, повышающий скорость ударов.

■ **Relic Entertainment**, знаменитый разработчик оффлайн-стратегий (серия **Homeworld**), неожиданно открыла очень интересную вакансию: ведущий дизайнер MMOG. Наши подозрения верны, да, **Relic**?

■ Онлайн-отделение **Sony** отправило на прилавки **Star Wars Galaxies: The Complete Online Adventure** — специальное издание, которое включает в себя оригинальную игру и все аддоны плюс неплохую подборку уникальных материалов. Цена божеская — \$29,99.



всех других расах. Классы, доступные минотаврам, меняются в зависимости от континента: Mercenary, Armsman, Heretic и Mauler на Альбионе; Warrior, Berserker, Thane и Mauler на Мидгарде; Hero, Blademaster, Warden и опять же Mauler на Хибернии.

Новый класс — **The Mauler** (истязатель) — прекрасно чувствует себя в рукопашной и неплохо колдует. Он носит кожаную броню и специализируется сразу в нескольких направлениях магии. Помимо минотавров, истязанием дозволено заниматься бриттам, норвежцам и кельтам. Для получения доступа к этому классу обитателям каждого континента придется выполнить очень сложный квест.

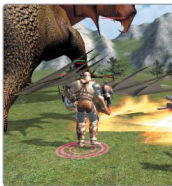
Раз минотавры, значит, должен быть и лабиринт. И он, конечно же, есть. Скрыт прямо под столицей минотавров и состоит из нескольких зон. Как и положено, обитают в застенках самые жуткие твари, а уж сколько новых квестов и вещей раскидано по подземелью — подумать страшно. Подумать страшно, а играть очень интересно: заведомата официальная форума игры почти единодушны во мнении, что **Labyrinth of the Minotaur** — лучший аддон за всю историю **Dark Age of Camelot**.

Dark and Light ворует деньги

Маленькая и скромная онлайн-RPG **Dark and Light** неожиданно оказалась в центре большого скандала. С кредитных карточек некоторых пользователей игры (даже тех, кто уже давно не играет в D&L)

были несанкционированно сняты деньги. Причем совершенно бессистемно: кто-то «расплатился» за игру, на которую год назад оформил предварительный заказ, но не стал подтверждать его, кому-то пришлось отдавать «кровные доллары» за три якобы бесплатных месяца. Вряд ли, конечно, это является умышленной ошибкой в платежной системе.

Тем не менее разработчики **Dark and Light** не спешат давать какие-либо внятные объяснения (появилась лишь короткая инструкция от торговой службы **Click & Buy**, которая помогла далеко не всем), а форум игры забит волнами обманутых пользователей, причем кое-кто уже успел обратиться в полицию. Посмотрим, чем все это закончится, и обязательно расскажем в одном из следующих номеров. ■



ИГРОМИР-ОНЛАЙН

ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОЧЕВИДЦА

На выставке «Игромир-2006», прошедшей 4—5 ноября этого года на ВВЦ, было представлено довольно много онлайн-проектов — как отечественных, так и зарубежных. Несмотря на общую суматоху и обилие посетителей, окулировавших стенды, нам удалось поговорить практически во все интересные нас проекты и поговорить с разработчиками.

Ragnesis Online

РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Soft
ИЗДАТЕЛЬ: 1GPN
САЙТ ИГРЫ: www.ragnesis.com

Направляясь на стенд ВВ, где находилась резиденция Intelligent Soft, я ожидал увидеть нечто интересное. Предисловие к этому было более чем достаточно. Разработчики Ragnesis Online обещали многое: интересные квесты, сложную социальную модель, нестандартную ролеву систему, отличную графику. Складывалось впечатление, что на «ИгроМире» покажут чуть ли не MMORPG мирового уровня. Реальность, однако, заметно отличалась от обещаний.

Первый камень придется кинуть в огород системы генерации персонажа: сколько я ни выкручивал ползунки, в итоге все равно получался один и тот же типаж

— чуть более толстый или худой, чуть выше или чуть ниже, с большой бородой или вовсе без нее.

На «ИгроМире» показывали технодему игры: две с половиной локаций, четыре вида монстров и собственно главный герой, пытающийся заработать несчастных пивотинков. Персонаж то и дело отказывался атаковать тварей, сами же монстры и вовсе не замечали героя. Конечно, до релиза еще более полугода, но показанное нас не очень впечатлило.

Все вкуности так и осталось на бумаге, на экранах мониторов же наблюдалась лишь наспех скроенная демка с персонажами-пацификастами, высокомерными монстрами, не считающими должным обращать внимание на игрока, даже когда получили по хребту мечом. Графика тоже не задалась: получилось нечто среднее между первым EverQuest и ArchLord.

Впрочем, до релиза еще достаточно времени, так что вынуть игру еще можно. Держим пальцы крестиком и надеемся на лучшее.

Shelter Online: Мятаж

РАЗРАБОТЧИК: ЗАО «Цифровые миры»
ИЗДАТЕЛЬ: ЗАО «Цифровые миры»
САЙТ ИГРЫ: www.shelter.su
Стенд «Цифровых миров» на «ИгроМире» уступал разве

что симпатичной корейской фазенде Gravity CIS. Дело даже не в самой игре, а в сцене рядом со стендовыми компьютерами, на которой практически постоянно находились закованные в доспехи бравые воины и раскованные девушки, одетые в боди-арт болотных расцветок и пару лоскутов ткани. Времени появлялись еще более раздетые люди в черном латексном белье и устраивали настоящий разврат. Видимо, именно поэтому у стенда «Shelter Online: Мятаж» всегда толпился народ.

Правда, играли мало. В основном глазули. На девушек. А зря! Посмотреть в игре было на что. В отличие от приснопамятной Shelter Online, графика в «Мятаже» довольно качественная. Жизнь перестала выглядеть как откровенный сюр, придуманный пляным умалишенным за чашечкой парколана. В демоверсии было несколько NPC, раздающих квесты: крижистому бородаччю мясо кабана. Жаль, добыть его не удалось — свирепый вопрос задал моего персонажа, отправил его в мир иной.

Заметьте, «мир иной» — это не художественный оборот. После гибели персонаж не

возрождается автоматически на точке respawn. Стоит главному герою умереть, как картинка на экране окрашивается в оранжево-красные тона, а игроку приходится управлять душой персонажа — эдаким светящимся сгустком энергии. Необходимо долететь (полет происходит на высоких скоростях и сопровождается замыливанием экрана) до пирамиды, сложенной из камней, — это точка воскрешения — и коснуться ее. Только после этого персонаж оживет.

Из недостатков хочется отметить не слишком дружелюбное управление: в первые несколько минут игры я безуспешно пытался заругать пугливую кошку, пока специалист из «Цифровых миров» не объяснили схему действий. Оказывается, чтобы атаковать монстра, надо выделить его как цель, подбежать поближе и активировать на панели быстрого доступа один из типов ударов.

«Shelter Online: Мятаж» выглядит крепким середнячком — ничего выдающегося, но играть приятно. Завоует ли игра сердца геймеров или почит в бозе, как это случится с Shelter Online, покажет только время.



✓ Девочки-эквилибристики развлекают посетителей к стенду «Shelter Online: Мятаж».



✓ «Линия грэйз» («Линия иллюзий») — MMORPG по одноименной дилогии Сергея Лукьяненко.

Линия грез/ Империya иллюзий

РАЗРАБОТЧИК: Deep Games
ИЗДАТЕЛЬ: Deep Games
САЙТ ИГРЫ: <http://deergames.ru>
«Линия грез»/«Империya иллюзий» — фантастическая MMORPG по дилогии Сергея Лукьяненко «Линия грез» и «Империya иллюзий» — самый загадочный проект «ИгроМира». Нам показали одну маленькую комнатку и трех противников, умирающих в первые 15 секунд знакомства с игрой. В данной ситуации нас куда больше интересуют факты, рассказанные разработчиками.

Во-первых, проект будет содержать в себе небольшую сингл-кампанию — дабы игрок мог освоиться с управлением, немного привыкнуть к окружающему миру и поднабраться опыта. Во-вторых, и это уже больше интересно, в игре планируется достаточно интересная система квестов: помимо заданий от компьютерных ботов, игроки сами будут давать друг другу поручения, за выполнение которых будет начисляться игровой опыт. Весьма интересно, но не получится ли так, что игроки, объединившись, быстро прокачают своих персов до максимума на легких заданиях?

Релиз запланирован уже на 1 января 2007 года, однако игра в целом выглядит очень кисло.

ARENA Online

РАЗРАБОТЧИК: GDTeam
ИЗДАТЕЛЬ: отсутствует
САЙТ ИГРЫ: www.arena.ru

Изначально «Арена Онлайн» (не путайте с «Апехой» — это совершенно разные игры) базировалась на флэш-движке и представляла собой изометрическую ролевою игру в фэнтези-антура-

же, расходящуюся море трафика. На выставке же была представлена 3D-версия. Выглядела она, скажем так, средне, но создатели наперобыв уверли, что графика будет улучшена.

Больше всего порадовал тот факт, что в «Арену» теперь можно играть как через браузер на старом флэш-движке, так и через вышеупомянутый клиент. Очень удобно: на работе можно не устанавливать лишние файлы, довольствуясь на самой приятной графикой, а уж дома ощутить все прелести 3D.

«Арена» — крайне необычный проект. Начав как браузерная ролевка, игра потихоньку приближается к статусу полноценной MMORPG. Конечно, никакого убийцы World of Warcraft из «Арены» не получится, но вот поиграться с отечественными проектами вроде «Сферы 2» или теми же Ragnaris ей вполне по силам.

Формула-02

РАЗРАБОТЧИК: TVXmedia
ИЗДАТЕЛЬ: TVXmedia
САЙТ ИГРЫ: www.f-02.ru

Пройти мимо стенда «Формула-02» незамеченным не удалось — меня поймали девушки-консультанты и принялись наперобыв рассказывать об игре. Посмотрев на монитор (гонки с графикой конца 90-х, простенькие трассы, одинаковые машины), я из вежливости согласился. Какое же было мое удивление, когда оказалось, что передо мной... браузерные гонки.

Да-да, именно так. Не надо устанавливать объемных клиентов, достаточно просто зарегистрироваться на сайте, установить специальный плагин для Internet Explorer (другие браузеры игра не поддерживает) — и можно кататься. Причем помимо самих звездов можно улучшать уже существую-

Одною строккой



✓ У стенда EA, на котором всем желающим показывали новый онлайн-шутер Battlefield 2142, всегда было полно народу.

На стендах локализаторов чего-то совсем уж неожиданно-го нам увидеть не удалось.

- «Бука» продолжает раскручивать бренд Guild Wars.
- GFI в этот раз упомянули о локализации и запуске русских серверов онлайн-стратегии по Второй Мировой Navy Field.
- Akella Online планирует и дальше работать над улучшением русского EverQuest 2. Правда, представитель компании обмолвился, что в 2007 году будет запущен еще один проект Sony Online Entertainment, но больше никакой информации выпянуть из него не удалось.
- Анонсированный World of Warcraft: Burning Crusade так и не был показан на выставке — возникли некоторые технические проблемы.
- Стенд Gravity CIS радовал посетителей не только Ragnarok Online и R.O.S.E. Online, но и многочисленными конкурсами.
- Помимо ARENA Online, на стенде GDGames демонстрировался видеоролик из космической MMORPG ZSpace.

щие авто и покупать новые, улучшать свои характеристики, занимаясь в тренажерном зале, начиная в свалке в поисках ценных компонентов для своего авто.

Эдакий браузерный Need for Speed Underground для офисных работников, которым надоели ролевые игры. Ничего выдающегося (игра примитивна), но благодаря оригинальности поклонников у нее будет немало.

W.E.L.L. Online

РАЗРАБОТЧИК: Sibillari Interactive
ИЗДАТЕЛЬ: Revelity Soft Ltd.
САЙТ ИГРЫ: www.sibillari.ru/well

W.E.L.L. Online — пожалуй, самую перспективную отечественную MMORPG, о которой мы уже рассказывали вам в 10 номере «ИгроМани» за этот год. — не показывали на выставке, но нам удалось поговорить с Александром Собо-



✓ Являясь тварью из Ragnaris Online станут опасными соперниками... как только научится замечать игрока.



✓ «Формула-02» — браузерные трехмерные гонки с элементами невезучей-та. Смотрится примитивно, но завлечет уже после 20 минут игры.



Последняя версия W.E.L.L. Online.



вям, производственным директором компании Sibant Interactive.

ИГРА В игре заявлено семь рас. Какими специальными способностями они обладают, в каких отношениях состоят друг с другом?



[AC]

Да, при создании своего персонажа игроки смогут выбрать одну из семи рас. Это люди, ящеры, танки, аррауны, цверги, оборотни и сиды. Выбор расы сказывается на специальных способностях, доступных игроку, и на регионе, в котором персонаж начинает игру. Территории, исторически принадлежащие каждой из рас, объединены в два государства — Велланский Союз (люди, сиды, цверги, танки) и Альянс Трех (ящеры, аррауны, проклятые). Но это не значит, что любой представитель Велланского Союза будет врагом для жителя Альянса: в игре вы сможете не только свободно путешествовать по территории другой страны, но и при желании принять ее гражданство, невзирая на расовую принадлежность.

Что касается специальных способностей, то они напрямую связаны с характеристиками представителей каждой расы, с их историей. Например, ящеры унаследовали от легендарных драконов огненное дыхание, дающее бонусы в ближнем бою, и способность на время принимать облик другого персонажа. Аррауны, чьиими предками были насекомые, обладают хитрым поведением, который со временем увеличивает их защиту, а при ударе способны нанести противнику более высокий урон (благодаря вырабатываемому яду).

Люди — самая восприимчивая к новым знаниям раса, поэтому любящие бонусы, приобретенные

ими в процессе игры, будут расти гораздо быстрее, чем у остальных. Танки, люди-птицы с вороньей головой и крыльями за спиной, способны нагнать врага боевым криком. В их арсенале есть заклинания мгновенного действия.

ИГРА А как обстоят дела с магией, какие школы и типы заклинаний будут доступны?



[AC]

При генерации игрок сможет выбрать один из трех профессиональных даров — владение оружием ближнего боя, стрелковым оружием или фундаментальной магией. Выбрав колдовство, персонаж получает базовые знания о магических законах в игровом мире. Школы магии различаются по стихиям — огонь, вода, земля, воздух, внутри каждой будет свой набор заклинаний, доступных персонажу по мере развития.

Магические мастер-школы при генерации персонажа недоступны, для того чтобы их освоить, игроку необходимо прокачать любую из стихийных школ магии как минимум до 75% и фундаментальную магию как минимум до 50%. После этого вам будет предложено выполнить квест — сдать экзамен в университете, и лишь тогда вы сможете приступить к изучению мастер-школ. Прослушав курс лекций, игрок осваивает только одно (стартовое) заклинание. Другие заклинания, доступ к которым открывает мастер-школа, придется осваивать самостоятельно. Некоторые из них не так просто обнаружить: придется выживать их из монстров, а затем учить, но это будет действительно уникальное волшебство. В целом, заклинания мастер-школ делают мага поистине могущественным.

Будут и такие заклятия, кото-

рые позволяют управлять животными и даже вселиться в их тела (анимализм), наносить серьезный урон многим противникам (преломление), определять местонахождение живых существ и наблюдать за событиями с расстояния (прорицание) и другие. В общей сложности в игре реализовано свыше ста заклинаний.

ИГРА Можете привести примеры уникальных заклинаний?



[AC]

Например, «Убивающий Взгляд» — одно из мощнейших и очень редких заклинаний в некромантии, которое с определенной вероятностью наносит противнику смертельный урон. Или «Огненный Шторм», который сжигает все живое в зоне действия.

ИГРА Как будет реализована смерть в игре — потеря опыта, временные ограничения или что-то еще?



[AC]

В зависимости от того, где убит персонаж, меняется вероятность потери им вещей. Возможность лишиться предметов, которые можно купить в магазине, пусть даже за большие деньги, очень мала. А вот редкие предметы при смерти персонажа падают гораздо чаще. Что касается накопленного опыта, то да, при смерти он не теряется. Таким образом, новичкам смерть практически никакими потерями не грозит, а вот тем, кто уже развился, лучше не умирать.

ИГРА Когда вы планируете выпустить игру? Какова будет стоимость и абонентская плата?



[AC]

Закрывать бета-тест начнется в конце ноября. В зависимости от его результатов будет назначена дата открытия беты. Релиз игры запланирован на начало 2007 года. Программу-клиент все желающие смогут получить бесплатно. Оплачиваться будет только участие в игре (около \$10 в месяц).

Возможно, со временем найдутся компании, которые будут размещать в нашей игре рекламу, выплачивая за нее из расчета \$2—4 в месяц на одного пользователя. Таким образом, постепенно цена ежемесячной подписки будет снижаться. Было бы здорово, если бы в итоге люди играли вообще бесплатно.

ИГРА Сколько нам известно, одновременно с выходом игры планируется выпуск тематического контента: сборник рассказов, посвященных миру игры, телевизионные реалити-шоу...



[AC]

Боле того, известные диджеи и музыканты создадут для игры оригинальное музыкальное сопровождение, а российские стилисты и модельеры поработают над внешним видом персонажей... Подробнее раскрывать планы пока не можем, но уверяю — сюрпризов будет много.

■ ■ ■

Два дня «ИгроМира» пролетели так, словно это были два часа. Все-го пару лет назад в России не было практически ни одной серьезной онлайн-игры, а сегодня они выскикают как грибы после дождя. Да, по уровню качества игры пока не дотягивают до западных аналогов и, видимо, долго еще не будут дотягивать... Но сам факт! ■

Эйнброх

эпизод

10.1



Новые локации

техногенный город Эйнброх с прилегающими территориями и подземелье Геффения



Новые карты

более 150 новых видов карт для улучшения оружия и обмундирования



Новые квесты

разнообразные квесты для первых профессий и большое приключение-квест на получение пропуска в Вальгаллу



Турбо-гонки

увлекательная мини-игра на прохождение разнообразных трасс

RAAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>



GRAVITY
CIS INCORPORATED



- Жанр: MMORPG
- Издатель: Sony Online Ent.
- Разработчик: Sigil Games
- Дата выхода: Начало 2007 года
- Сайт игры: www.jolivanguard.com

ДАТА ВЫХОДА

НАЧАЛО 2007 ГОДА

Ситуацию на рынке MMORPG сегодня можно назвать «диктатом стариков». EverQuest 2, World of Warcraft и Guild Wars уже немолды, но с ними до сих пор никто не может потягаться. Изменится ли эта ситуация в наступающем году, неизвестно. Например, Брэд Маккуэйд, человек, который создал первый EverQuest, а сейчас возглавляет компанию Sigil Games, в одном из своих интервью заявил, что в 2007 году выйдет ровно три онлайн-игры AAA-класса — The Lord of the Rings Online, World of Warcraft: The Burning Crusade (это аддон, но Брэд ставит его вровень с самостоятельными играми). Какая третья игра? Vanguard: Saga of Heroes, собственный проект Sigil Games, о котором Брэд тактично промолчал — не забыв, впрочем, всеми силами намекнуть, что «уж мы всем им покажем».

Так ли это? Действительно ли Vanguard сможет «подвинуть» нынешних лидеров жанра? Сейчас сложно делать прогнозы, да и после релиза наверняка придется потратить как минимум полгода, чтобы понять, что же представляет собой «Saga heroes».

Еще в самом начале разработки Sigil взяли на вооружение девиз «мы делаем первую MMORPG третьего поколения» (первое поколение — Ultima Online и EverQuest; второе — EverQuest 2, World of Warcraft, Guild Wars) и вместо того чтобы использовать эту красивую фразу исключительно в качестве

VANGUARD:

Saga of Heroes

рекламного лозунга... действительно стали делать MMORPG третьего поколения. Изучая материалы по Vanguard, постепенно понимаешь, что разработчики хотят исправить в своем проекте все недочеты современных онлайн-ролевек и одновременно воплотить в жизнь все самые изощренные пожелания геймеров. Стоит ли говорить, что это очень рискованно?

He EverQuest

Vanguard: Saga of Heroes не зря сравнивают с серией EverQuest и даже иногда называют ее неофициальным продолжением: Брэд Маккуэйд и еще несколько сотрудников Sigil работали над первой частью «Звездкрака» и несколькими аддонами к нему; их перу принадлежит ранний концепт EverQuest 2. Покер художника, жалает он того или нет, чувствуется сразу. Взгляните на скриншоты: множество характерно стилизованных рас всевозможных форм и размеров, пикантные зверюшки, некоторый налет серьезности и суровости — привычная картина для поклонников EverQuest 2.

Sigil всеми силами старается перелопотить своего идейного предшественника. Если верить скриншотам, а также роликам и отзывам бета-тестеров, то Vanguard станет одной из самых красивых MMORPG (да и просто RPG) на рынке. И дело не только в серьезно переработанном движке Unreal 2 (разработчик

уже заявил о том, что со временем перейдет и на Unreal Engine 3, но и без этого Vanguard смотрится очень современно), а еще и в подходе дизайнеров и художников. Размеры Телона, мира игры, впечатляют даже поклонников TES 3: Morrowind и TES 4: Oblivion.

Три континента общей площадью почти в 500 квадратных километров: ложащая на Европу Тестра, восточная Кайлия и азиатский Койан (ходит слухи еще об одном, четвертом континенте, который игроки смогут открыть, прохаживая сюжетную часть Vanguard) — каждый заселен своими собственными расами и отличается от других уникальной архитектурой и климатом. Множество островов, подземелий и других интересных территорий. Потрясающая детализация: несмотря на подобный размах, каждый сантиметр земли проработан с особой любовью, и во время путешествий по миру игрок вряд ли встретит две похожих друг на друга локации. Отдельного внимания заслуживают города. По непроверенной информации, на старте в Vanguard будет 36 крупных населенных пунктов.

При этом геймеры сами смогут изменить архитектуру. В обитом населенном пункте, жители которого заботятся о своем благополучии, будет куда больший ассортимент вещей и услуг. Ну а самые упорные игроки смогут даже построить свой город — на карте уже заготовлены

специальные участки, где со временем вырастут дома разных поселенцев. Сами жилища можно использовать как для престижа (украсить боевыми трофеями, ценными вещами и водить друзей), так и в рабочих целях: например, поставить станок и заниматься ремеслом. Но постройка и украшательство собственного дома — это хоть и увлекательный, но очень долгий процесс, во время которого придется выполнять немало сложных заданий.

Три дороги

Геймплей при первом знакомстве напоминает все тот же EverQuest 2. В отличие от Guild Wars и отчасти World of Warcraft, в Vanguard внимание игроков не акцентировано на двух-трех элементах геймплея. Разработчики стараются наполнить мир множеством уникальных возможностей, каждая из которых будет самодостаточной. Sigil решили отойти от стандартной схемы «сначала бои с нечистой и друг другом, а в оставшиеся пять минут — все остальное».

В Vanguard есть три сферы деятельности, в которых может попробовать себя игрок: приложения (изучение новых земель и коллективное шинкование монстров на котлеты, полноценного PvP на старте не будет), ремесленничество и дипломатия. Каждая сфера открывает доступ к уникальной системе навыков, классов и прокачки. За-



✓ Брэд Маккуэйд — глава Sigil Games. Человек и зарплат, создатель первого EverQuest.



✓ Коллективный портрет на фоне природы. Обратите внимание на детализацию персонажей.



✓ Моностр повержен. Очки опыта распределяются равномерно между соратниками.

цикляться на какой-то одной или, наоборот, изучать все три направления сразу необязательно — все зависит лишь от вашего желания и наличия свободного времени. Хотя мы не сомневаемся, что приложения станут обязательной дисциплиной для 99% игроков.

В первую очередь стоит рассказать о дипломатии. Именно дипломаты станут главным связующим звеном между обычными игроками-приключенцами и окружающим миром. Наглаживать отношения с NPC, модерировать города — вот их работа. Успех дипломата зависит от трех факторов. Во-первых, это уровень развития соответствующего навыка. Во-вторых, наличие специальных вещей: вести переговоры в Vanguard принято не в задрючавших доспехах, а в элегантном представительском костюме. Ситуация, когда по улицам носятся разодетые консервные банки, предлагающие заключить какой-нибудь важный контракт, исключена. Если вы видите перед собой персонажа в латах, то знаете, что это воин.

Наконец, третий важный фактор, обеспечивающий успех любого дипломата, — основы... **Magic: The Gathering.** Да-да, дипломатия в Vanguard очень похожа на знаменитую картонную игру. Есть колода, есть «рука» и есть около трех сотен разнообразных карт, каждая из которых обладает рядом уникальных эффектов. Как все это будет выглядеть на практике, к сожалению, пока непонятно, но задумка очень интересная.

Ремесленничество выглядит более стандартно. Схема производства очень похожа на таковую в ранних версиях EverQuest 2 и Star Wars Galaxies. Для создания предмета требуется несколько ингредиентов, рецепт и специальный станок. Сам про-

цесс производства состоит из нескольких стадий, на каждой из которых могут возникнуть определенные трудности. То рецепт неверно составлен, то в станке шайба рассыпалась, то начинки не хватает...

Но даже если все эти проблемы устранены, это еще не значит, что любой ремесленник сможет создать любой объект. В зависимости от старания игрока, а также от его уровня предмет будет иметь один из четырех классов качества — от А до D. В отличие от того же World of Warcraft, ремесленники смогут производить огромное количество полезных вещей (в WoW почти всю экипировку приходится выбивать из монстров), так что их услуги будут востребованы.

Дерется по-новому

Приключенческий элемент Vanguard привычен для любого поклонника MMORPG. Игроки исследуют территорию, выполняют квесты, зарабатывают деньги. Очевидцы отмечают, что Vanguard с самого старта огирается очень интересным и сложным геймплеем. Уже на пятом-шестом уровне (всего их запланировано пятьдесят) в бою приходится использовать огромное количество умений, а для выполнения серьезного задания — собирать партию. К десятому уровню игрок сможет обзавестись лошадкой, потом настанет очередь персонального корабля и даже летающей твари. Очень сильной будет прокачка — можно как распределить очки между разными параметрами персонажа, так и развивать в бою определенные умения.

Интересно, что в Vanguard нет такого понятия, как инстанс — отдельное подземелье, которое создается исключитель-



✓ Морские путешествия будут иметь большое значение в Vanguard. Может быть, и паравоз будет?

но для вашей группы, куда не могут попасть остальные игроки. Локации доступны сразу для всех желающих. Как следствие, мир становится более цельным и появляется элемент неожиданности: мало ли кого встретитесь, отправившись побеждать какого-нибудь мега-дракона. Но есть у такого подхода и минусы. Во-первых, может получиться так, что ваша группа будет долго прорываться к важному боссу только за тем, чтобы обнаружить, что его только что убили конкуренты. Во-вторых, опыт серьезных рейдов в World of Warcraft показывает, что на задания требуется максимальная слаженность команды — каждый должен знать, что и как делать. Появление посторонних игроков в такой ситуации может привести к поражению.

Разработчики, похоже, это понимают и уже заявили, что в игре будут специальные квестовые монстры, доступные исключительно для отдельной партии. При этом остальные игроки будут их видеть, но не смогут вмешаться в бой. Достаточно удобное и разумное решение.

Сражения в Vanguard, скорее всего, потребуют куда большей концентрации, чем в большинстве других MMORPG. Ставка сделана на взаимодействие игроков в группе. Это не просто стандартная схема, когда один удерживает на себе монстров, второй наносит урон, а третий лечит своих товарищей. Все намного сложнее. Воин, увидев, что стоящего рядом товарища атакуют, может принять на себя его удар, клирик способен одновременно лечить и калечить (примечание второе, похоже, не будет мешать первому). Главное — вовремя среагировать. Нашлось в Vanguard место и целочкам действия а-ля EverQuest 2, когда, выстраивая выходы в специ-

альной последовательности, игрок добивается куда лучшего результата, чем нанося те же удары, но по отдельности. Ну а слаженная группа сможет выстроить коллективную цепочку и жажнуть так, что волосы дыбом встанут и земля затрясется.



Одновременно со всем этим Sigil стараются сделать свою игру максимально дружелюбной и доступной для всех пользователей, заявляя, что даже если у геймера есть лишь час свободного времени, он с легкостью найдет себе занятие по душе. Например, в Vanguard можно формировать караваны для движений на далекие дистанции — при этом вести караван может всего один человек. Остальным же будет позволено выйти из игры. Есть и специальные братства, опыт в которых делится поровну между всеми. Очень удобная вещь: если играет несколько приятелей, то они всегда будут примерно на одном уровне развития.

Вообще, Vanguard сейчас напоминает Star Wars: Galaxies на заре ее развития. Это очень дерзкая и навороченная игра, которая при первом знакомстве наверняка заставит восторженно цокать языками. А вот будет ли интересно играть в нее дальше, предсказать сложно. Но в том, что Vanguard принесет в мир MMORPG очень много нового, можно не сомневаться. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая серьезная попытка создать MMORPG третьего поколения. Сложную и простую одновременно, с потрясающей графикой и количеством линий развития персонажей.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%



ОДИН ДЕНЬ У ВОРОТ ПРОНТЕРЫ

RAGNAROK ONLINE

В онлайн-играх проводят время миллионы игроков. Где бы ни происходили события — среди сказочных замков, на звездных станциях или в постапокалиптическом мире — всех их объединяет одно: славно потрудившись, они собираются на перекрестке дорог и отдыхают.

В каждой игре есть свое место для безделья. В **Ragnarok Online** это полянка перед южными воротами столичного города Пронтера. И здесь предпочитают активный отдых!

Утро

На рассвете у ворот валется несколько убитых торговцев. Рядом стоит их тележка. Одинокие путевые новички выходят из города и бегут на юг по своим делам.

Из леса с радостными воплями выбегает рыцарь, а за ним гонится целый цирк: клоуны, оловянные солдатыки, кот-ученый, сплюснутый гномик и маленькая крылатая капелька с добрыми глазами. Теперь понятно, кто учинил разгром: эта прыгучая капля на самом деле является боссом по прозвищу Архангелинг. Она призывает весь этот жуткий цирк и гонится за всеми геймерами подряд. Новички гибнут от одного удара, лишь самые крепкие могут дать Архангелингу сдачи.

Торговцы полегли все как один, а рыцарь продолжил водить за собой толпу монстров. Пришли спасных и смертельных существ — обычное дело у этих ворот. В городе так не похужиганчишь, а стоит герою выйти за стены и сломать волшебную сухую ветвь, как повлечется случайный монстр. Пока исчадие ветви колотит всех вокруг, герою испытывать на нем силу богатую. Если сломать подряд деток-другой ветвей, то любой, кто выйдет из города, будет в буквальном смысле растоптан монстрами.



Какой же отряд без музыки? Барды играют и исполняют на клавише «Какой чудесный день».

Полянка усеяна телами. Ложат торговцы, которые пришли сюда из города торговать волшебными ветвями. Валютасы новички. Одни погрисенно молчат, другие слабым голосом просят оживления. Веселье только начинается!

День

Днем одинокому рыцарю не так легко свернуть полянку в хаос — здесь много людей, и любой незваный гость, даже самый зубастый и страшный, мгновенно наткнется на стену клинков. Игроки приходят сюда, собираются в кучки и садятся лицом на юг. Здесь же раскладывают тележки торговцы, уверенные, что их товар не залегитис. Их немного — основная торговля идет внутри городских стен на центральной улице Пронтера. Несколько человек бродят от группы к группе и попоршайничают. Кто-то выращивает помидоры в прожачке, другим нужное деньги на новый мент. Они знают, что у многих здесь кошелек полны золотом. Призывает монстров для развлечения — удовольствие не самое дешевое.

Обеспеченные мидгардцы приходят, чтобы потратить кровные зени на благотворительность. Просто раздавать ставшие ненужными вещи неинтересно, поэтому герои устраивают лотерею: выбрасывают вещь одну за другой, а там — кто первый подберет, тот и тапки. Из уст в уста передается легенда о жадном богаче, который любил выбрасывать ценную вещь и подбирать ее, пока к нему с надеждой в глазах бежали новички. Судьба жестоко пошутит над ним — к выпавшей вещи подкрался розовый поринг и сожрал ее. Подоспевшие новички ловко убили прыгучую капельку, разделили ее — и без спешки вывели ценность как свою законную добычу.

Пока одни швыряются деньгами, другие хвастаются редкими головными уборами и водят на показ редких домашних животных. В наше время никого не удивишь порингом, таскающим рюкзачок и строящим смешные рожицы. То ли дело енот — редкий зверь в наших краях. Никогда не выходит из моды нежить. Прыгучая мертвая девушка мучак все-

да соберет вокруг толпу. А если ухитрится приручить длиннонолую плечушню алоую сохи, то успех среди отдыхающей публики обеспечен. Впрочем, нелхо и маленький дьявол девурчи, бегающий за хозяином с вилами. День понемногу переходит в вечер, и на полянке становится тесновато. Те, кому не по душе шум толпы, уходят в лесок поодаль и сидят там.

Рagnarok-словарик

Архангелинг — игровой босс (MVP) в виде маленькой серой капли с крыльшками. Опасен тем, что призывает смертельных помощников и бродит кругами, истребляя все живое.

Пронтера — город-крепость, столица Мидгарда.

Зени — денежные единицы Мидгарда.

Поринг — маленькая безобидная розовая капля. Любит поедать все, что лежит вокруг, — особенно чужую добычу. После смерти выбрасывает все съеденное.

Попоринг — то же, что и поринг, только зеленого цвета и посылнее.

Сухая ветвь — магический предмет, который при использовании призывает случайного монстра, чей урвень зависит от крутизны владельца.

Вечер

После полудня на полянке становится тесно. Одни герои сколачивают группы и уходят на охоту, но на их место приходят другие и затапывают всю лесную опушку. Окно чата разрывается от разговоров. Общительные домашние животные вносят свой вклад в создание общего шума.

Но по средам и воскресеньям в воздухе витает едва заметное напряжение — близятся бои за двадцать замков Мидгарда. Пока персонажи отдыхают от дел насущных, в городах гильдии собираются и готовятся к бою, который определит силы-

нейших. Когда пробил час ижд и отряды устремились на штурм (или встали в оборону), остальные садятся и наблюдают за тем, как замки переходят из рук в руки. Можно сесть перед замком и посмотреть на боготно, но многие предпочитают сидеть за клавиатурой с «леновой полянкой».

Но вот битвы окончились, наступает вечер. Мидгард постепенно туснеет, стихают разговоры, но на полянке еще людно. Кто-то еще сидит и обсуждает сражения за замки, торговцы располагаются на ночлег: всю ночь эти персонажи будут торговать в «безлюдном» режиме. Случившийся рядом бард встает, выходит на середину поляны и играет «Убийцу в лучах заката». Если поблизости окажется танцовщица, то дуэт сыграет «Плеч Локки».

В Мидгарде ночь. На полянке ни души, лишь прыгают под деревьями поринги и грустно квакают лягушки. Но что это — снова выбежал скачущий рыцарь и снова он привал за собой ораву голодных чудовищ. В Ragnarok приходит новый день... ■



Вот монстры побежали — и зга. Вся воланка сражена Архангелингом. Воскресителю придется потрудиться.

ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



РЕКЛАМА



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «РуссОбитПублишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-ml.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-ml.ru, а также на форуме сайта «РуссОбит-М»: www.russobit-ml.ru/forum/. Розничная продажа в МП «Виталити» и «М.Виталити»



В одном из летних номеров «Игромани» мы рассказывали вам о мультиплеерном моде для GTA: San Andreas — MTA: SA. Сегодня же речь пойдет о похожей разработке под названием SA: MP или просто San Andreas Multiplayer (<http://sa-mp.com>).

Если в случае с MTA мы получили сугубо гоночную модификацию, то с SA: MP дела обстоят иначе — полная свобода действия, интересные игровые режимы и много чего еще. Давайте разбираться, в чем же свежесписанный мультиплеер превзошел MTA, который до недавнего времени считался эталоном качества.

Подключение

Интерфейс SA: MP (забирайте с **нашего диска**) устроен следующим образом: большую область программы занимает окно со списком различных серверов, напротив него располагается по-

ле с информацией об игроках и правилах.

Под списком серверов размещены поля **Filter** и **Server Info**: в них можно задать различные параметры (игровой режим, карту и ряд других), по которым компьютер автоматически отфильтрует все ресурсы и ознакомится с информацией о сервере (количество игроков, линг, IP-адрес). Внизу располагаются вкладки **Favorites**, **Internet** и **Official**. Сбоку находятся кнопки обновления серверов, соединения с сервером и базовые настройки.

Чтобы сыграть в SA: MP через интернет, выберите вкладку **Favorites** и подождите несколько секунд, пока обновится список. Откройте нужную ссылку, щелкните по ее названию правой кнопкой мышки и в контекстном меню выберите пункт **Connect**. Экран потемнеет, и привычный San Andreas запустится в сетевом режиме. Если

SAN ANDREAS MULTIPLAYER

Эдурд Клишин, Алексей Макаренко

же вы любите играть по локальной сети, перейдите на вкладку **Favorites** и, выбрав пункт **Servers/Add Sever**, добавьте сервер. Для этого в появившемся меню впишите IP, а затем после символа : добавьте порт (например, 11.0.30.14:2006).

Геймплей

После того как игра соединится с сервером, вы попадете в штат Сан-Андреас, где вам предлагают выбрать любого игрового персонажа (у каждого свои уникальные характеристики). Далее все зависит исключительно от установленного на сервере игрового режима — вы можете оказаться на крыше небоскреба, чтобы сделать головокружительный прыжок с парашютом, очутиться в городе, чтобы просто поблуждать, появиться в самолете и десантироваться в определенную локацию... Вариантов множество!

В SA: MP предусмотрено более десяти различных игровых режимов. Рассмотрим самые популярные.

Area 51 Break-in. Одна половина игроков охраняет военную базу, расположившуюся в пустыне неподалеку от летной школы, вторая половина ее атакует. В данном режиме игры в более выигрышном положении оказыва-

ются защитники территории.

Los Santos Parachuting. Игроки появляются на крыше самого высокого небоскреба Лос-Сантоса, тут же расположено несколько вертолетов. Цель — захватить вертушку, подобрать нескольких попугайчиков, а затем подняться на максимальную высоту и прыгнуть с парашютом.

Da Nang Boys SE. Аналог Area 51 Break-in — с той лишь разницей, что действие завязывается вокруг корабля. Защитники должны не допустить проникновения врагов на территорию судна; нападающие используют в качестве транспортных средств катера.

Ventura's DM-MG. Один из самых интересных режимов — полная свобода действий, беспредел! Герой появляется в комнате, откуда его перебрасывают в произвольную точку города. В кармане — пистолет, на счету — 500 вечноезеленых. С таким арсеналом долго не протянешь, придется развлекаться: закупать оружие, тюнинговать автомобиль, выигрывать деньги в казино... При желании вы сможете найти единомышленников и даже организовать собственную банду.

Создатели SA: MP реализовали практически все те фишки, что ранее были доступны лишь в однопользовательской версии



✓ Залезающие перестрелки на улицах — клеш SA: MP.



✓ Раскачка на модном мотоцикле, можно полностью отстреливаться от противников.

игры: возможность перекутить и тем самым восполнить здоровье, ползать по стенам и поплавать по открытому морю. Как правило, сервера, где есть данный игровой режим, забиты под завязку (максимальное число игроков на одном сервере — 50).

San Fierro TDM. Командная игра. Выбираете приглянувшегося героя (а вместе с ним и команду — преступную группировку), после чего вас с напарниками перебрасывает на уровень. Все рассаживаются по автомобилям: один за руль, а другой на место пассажира, и начинают... настоящие погони с перестрелками!

У SA: MP есть несколько важных особенностей, выгодно отличающих его от других мультиплеер-модов для GTA: SA. Ведение статистики; возможность с веерком прокатиться в чужой машине в качестве пассажира (для того чтобы подосесть в авто, подойдите к автомобилю и нажмите клавишу **Q**); стрельба из машины (активируется клавишей **H**, когда игрок находится на месте пассажира в любом авто); чат, вызываемый клавишей **T**; создание своих собственных игровых режимов. Как вам, например, идея сделать командные гонки на выживание, создать некое подобие Counter-Strike или устройство сетевые гонки в духе NFS?

Сам себе сервер

Теперь давайте разберемся, как настроить собственный выделенный сервер для San Andreas Multiplayer. Распакуйте архив сервера и найдите в распакованной папке файл **server.cfg**. Для чтения воспользуйтесь обычным «Блокнотом»

или любым другим текстовым редактором. **Server.cfg** — файл конфигурации игровой станции, имеющий следующую структуру: в документе содержится ряд строк, каждая из которых представляет собой определенную команду и ее значение. Рассмотрим каждую из параметров.

lanmode 0 — данная команда отвечает за тип сервера. Если значение параметра равно 0, то сервер будет доступен всем игрокам, если 1 — лишь пользователям локальной сети.

maxplayers 100 — данный код отвечает за максимальное число игроков, которые могут войти на сервер. Разработчики установили ограничение на максимальное количество игроков — не более 100.

port 2006 — устанавливает номер порта, к которому будет подключаться сервер. Значение параметра — любое целое число.

Нижеприведенные строки отвечают за различные игровые режимы, доступные на сервере:

gamemode0 freighter 1
gamemode1 is-parachute 1
gamemode3 lvdm 1
gamemode4 sfidm 1

Команда **gamemode0** определяет первый игровой режим на сервере, **gamemode1** — второй, запуск которого произойдет по окончании первого, и так далее. Всего на сервере можно установить до 15 разнообразных режимов. После атрибута **gamemode** идет название режима, значения для данного параметра можно взять из названий файлов, содержащихся в папке **gamemodes** клиентской и серверной части SA: MP.

Последний параметр файла конфигурации определяет пароль, используемый для ограни-

Трафик, карты, ой-ой-ой...

К сожалению San Andreas Multiplayer не поддерживает никакие модификации, за исключением новых игровых локаций. Ни один мод не в состоянии отследить изменения файла **gta.dat**. Чтобы обмануть SA: MP, вам понадобится проделать следующие действия.

Создайте новую игровую локацию, например, с помощью весьма популярного редактора карт **GTA: Map Editor** (GTA: ME), и пропишите файлы сделанной вами территории в **gta.dat**. Учитывая, что размер файла изменился незначительно (на несколько десятков байт), SA:MP не может отследить данную уловку

и разрешает PC подключиться к выбранному серверу.

Увы, данный метод не универсален. Если вы ведете игру на чьей-либо игровой станции, используйте разработанную карту для укрытия или просто расквасаете по новой местности, то не удивляйтесь, если вас посчитают читером, ведь остальные геймеры вашу локацию не видят!

Если вы планируете спасти свой выделенный сервер с новым игровым режимом, предоставляйте всем игрокам возможность ознакомиться с правилами игры и скачать необходимые файлы. Это касается трафика, то за час игры расходуется от 7 до 30 Мб.

чения доступное игроков на сервере: **rcon_password change**, где **change** — пароль, используемый для входа в панель управления.

Команда **weburl www.samp.com** — это ссылка на интернет-источник, на котором можно ознакомиться с правилами игры на вашем сервере и другой полезной информацией. Когда закончите с правкой параметров, сохраните изменения и запустите файл **samp-server.exe**.

Если вас не устраивают режимы игры, предусмотренные авторами SA: MP, можете создать новые в программе **Pawno**. Редактор очень интересный, но непростой — вероятно, в ближайших выпусках «Мани» (если быть точным, в рубрике «Мастерская») мы рассмотрим этот вопрос более подробно.



San Andreas Multiplayer задает новую планку мультиплеерного режима для GTA: SA. MTA: SA отлично понимает, что в гоночных режимах ему нет равных, но все равно нервно курит в сторонке. Еще бы, San Andreas Multiplayer предлагает игрокам полную свободу действий, захватывающие игровые режимы, идеально оптимизированный сетевой код, позволяющий играть даже на диалог...

В самом ближайшем будущем создатели SA: MP обещают выпустить новую версию мультиплеера со множеством мелких правок и нововведений. Мы будем внимательно следить за происходящим и вкладывать новые версии SA: MP на DVD. ■



Выбор персонажа в SA: MP.



Командный заезд с перестрелкой. Одна рулит, трое палит по врагам.а



ДЕНЬГИ ЗА ПИКСЕЛИ

КАК ЗАРАБАТЫВАЮТ В ОНЛАЙНОВЫХ ИГРАХ

Друзья! Позвольте пригласить вас в уникальный шоп-тур по самым богатым черным рынкам виртуальных стран. Вглянитесь направо — толстенькие грандмаршалы, маги с редчайшими эпическими посохами. Специально выращенные на убой, прошедшие тщательную предпродажную подготовку и упакованные всем, что может понадобиться привередливому игроку. А теперь посмотрите налево — адена, золото, кредиты. Выгодный курс, любые суммы на всех серверах; постоянным клиентам — скидки. Оружие, вещи, реагенты — предпринимательские геймеры исполнят любое желание, которое только способно родиться у вас во время блуждания по просторам онлайн-игры.

Только не забывайте платить деньги. Реальные, не виртуальные.

Кусаются ли цены?

Прежде чем ответить на вопрос, кусаются ли цены, позволю сделать важное предупреждение. Большинство разработчиков не приветствуют, когда в их играх начинают что-то продавать, да еще и за реальные деньги. Так что если вы вдруг ре-

шились навариться на «нафар্মленном голде» или приобрести прокачанного по максимуму персонажа, то знайте — за это дело могут и наказать. Наглядный пример — **Blizzard**, которая регулярно банит десятки тысяч аккаунтов.

Публикуя эту статью, мы тоже ни в коем случае не призываем никого конвертировать реальные деньги в виртуальные вещи и наоборот. Нарушать ли установленные разработчиками правила, риска потерять аккаунт и потраченные деньги, — личное дело каждого. Мы лишь расскажем вам об этом явлении.

Перейдем к прилавам. Рынок платных услуг лучше всего рассмотреть на примере **World of Warcraft**, самой популярной онлайн-игры. Русскоязычное WoW-сообщество просто пестрит объявлениями, зазывающими расстаться с кровными деньжками. Одних только персонажей, прокачанных до максимального шестидесятого уровня, одновременно предлагается несколько десятков — любых классов и любой степени «упакованности». Цены весьма демократичны: если вы вдруг подумываете завести ферму и заняться

разведением племенных воинов и магов, то срочно бросьте эту идею — прогорите! Персонаж шестидесятого уровня с минимальным комплектом вещей и одежды ныне стоит около двух тысяч рублей, чуть дороже корочки с игрой! Правда, большинство подобных аккаунтов продаются без оплаченного времени — так что придется еще чуть-чуть раскошелиться.

Почему такое происходит? Дело в том, что ценность персонажа **World of Warcraft** в первую очередь определяет качество надетых на него вещей. Проканка до шестидесятого уровня занимает всего два-три месяца. А вот на сбор высококлассной одежды может уйти полгода и даже больше.

Соответственным образом меняется и цена на героя. Более или менее нормальный комплект вещей — это уже от пяти и до десяти тысяч рублей. Очень хороший комплект — порядка двенадцати-четырнадцати, именно за столько продаются грандмаршалы — персонажи, достигшие высшего ранга в PvP и получившие в награду очень качественное оружие и одежду. Иногда встречаются и эксклюзивные предложения — персонажи из лучших гильдий, экипированные вещами, которых пока нет практически ни у кого. Цены на них могут переваливать за двадцать тысяч рублей.

Много ли это? С точки зрения покупателя — может, и много. С точки зрения продавца — однозначно нет. На прокату и экипировку хорошего героя уходит восемь-десять месяцев усердной игры — сидеть за компьютером придется по шесть часов в день, причем выходные желателательно устраивать как можно реже. Вырученные в итоге двенадцать-пятнадцать тысяч рублей вряд ли окупят затраченное время. С другой стороны, не стоит забывать, что все эти месяцы человек получает удовольствие от игры. Так что жаловаться все-таки грех — вы ведь не просто бросаете игру, а еще и получаете за это неплохое вознаграждение.

Продать персонажа не так уж и просто. Покупателей мало, да и привередливые они — не нравятся прекрасный ник **Debiyatko**, выданный дилдзельфу при рождении, то сторона не та, то пол неправильный. Если же не поддерживать персонажа в порядке, то цена на него постепенно начнет падать — мир игры развивается, и редкий топор, который еще недавно, кроме тебя, был лишь у двоих пользователей на сервере, теперь носит уже множество геймеров. К тому же в последнее время цены начали падать из-за скорого выхода аддона **The Burning Crusade**. В нем максимальный уровень вырастет до семидесяти — а следовательно, «упакованного» воина или мага придется снова качать.

Стоит, кстати, отметить, что многое зависит еще и от тщательности подхода. Если не хватается за первый попавшийся вариант, а потратить на поиск покупателя/продавца время, то можно заработать/экономить очень неплохую сумму. Например, иногда попадаются предложения от гильдий, которым не доставляет персонажей того или иного класса — эти готовы платить значительно выше рыночной цены. Ну а ряд продавцов вообще уходит искать счастья на заморские аукционы вроде **eBay** — иностранцы заметно щедрее, чем наши.

Тачка на прокачку

Есть и другие способы расстранирить свои деньги. Например, на них можно купить... деньги. Игровые, конечно же. Всего 1700 рублей — и одна тысяча золотых монет у вас в кармане (речь, повторимся, идет пока о **World of Warcraft**). На них, в свою очередь, можно приобрести этическую лошадь (800 золотых) — самый быстрый способ передвижения в игре. Или затариться разнообразными бутылочками, повышающими характеристики персонажа, и полторы-две недели чувствовать себя в рывке комфортно.



✓ Этого персонажа **World of Warcraft** прокачали полтора года. Если хозяин захочет продать его, то вряд ли сможет окупить затраченное время.

Чуть сложнее в World of Warcraft обстоит дело с вещами. В магазинах продается одна ерунда, а ценные предметы, которые выпадают из боссов, нельзя передавать другим персонажам. Впрочем, некоторые хитрецы и здесь нашли выход. Заходим на форум Wanted (лучшей российской гильдии в World of Warcraft) и видим очень интересное предложение. Вы платите деньги (игровые, не реальные), а вас в обмен берут в рейд и отдают интересующую вещь. Раскошелиться, правда, придется серьезно — очень неплохой меч Ashkandi, Greatsword of the Brotherhood, например, стоит 2000 золотых (то есть в реальных деньгах это около 3500 рублей).

Судя по активности на форуме, недостатка в клиентах у Wanted и других гильдий, предлагающих такие услуги, нет. По нашим впечатлениям, многие игроки готовы вложить деньги не в покупку нового персонажа, а именно в развитие своего (пусть это и стоит дороже) — работает правило «своя рубашка ближе к телу». Существуют даже организации, сотрудники которых с радостью поиграют персонажем вместо нас. Цены на подобное удовольствие — примерно 150 рублей в час. Считайте.

Где еще?

Впрочем, что это мы все о World of Warcraft? Есть еще множество игр, пиксели из которых обмениваются на завалившиеся в бумажники купюры. Первым делом стоит упомянуть целую горстку проектов типа Project Entropia — абонентская плата в них не требуется, зато в любой момент можно купить некоторое

количество внутриигровых денег. Продать обычно тоже можно, но разработчики делают все, чтобы покупали побольше, а продавали поменьше. Возможно, именно поэтому ни одна из подобных игр по популярности не приближается, скажем, к EverQuest 2.

Кстати! EverQuest 2 среди поклонников денежно-игровых отношений всегда был на особом счету. В отличие от других компаний, которые всеми силами борются с покупкой виртуального барахла за реальные деньги, Sony Online пошла более демократичным путем и создала специальный сервис Station Exchange, на котором игроки могут продавать друг другу персонажей, вещи и игровые деньги. Плюсы подобного решения очевидны: сайт оснащен множеством удобных инструментов для поиска и проведения сделок (например, здесь можно организовать аукцион, а продавцы и покупатели хорошо защищены от мошенничества. Работает Station Exchange на двух специальных серверах, остальные же по-прежнему остаются зоной, «свободной» от реальных денег.

Между прочим, отечественный издатель EverQuest 2 — компания «Акелла» — подумывает о запуске русской версии подобного сервиса. Детали пока не разглашаются, известно лишь, что он будет поддерживать все популярные в нашей стране платежные системы. Ну и сервер, конечно, выделит отдельный, как и на Западе.

Еще одна очень популярная среда виртуальных торговцев игр — Lineage 2. На наш взгляд, южнокорейское изда-

Деньги открытого космоса

Очень интересной с коммерческой точки зрения выглядит еще одна популярная в нашей стране онлайн-игра — EVE Online. Дело в том, что есть несколько вещей, которые серьезно отличаются ее от аналогичных игр. Во-первых, развивая персонажа здесь можно практически бесконечно — по крайней мере, ветераны EVE еще не утонули носом в «потолок». Плюс на прокачку навыков тратится реальное время, поэтому, как бы активно вы не носились по галактике, быстро донять тех, кто уже провел в игре полтора года, вы не сможете. Во-вторых, жигурку персонажа в EVE Online потерять очень и очень просто — достаточно погибнуть. Следовательно, большинство устройств и кораблей игрокам совершенно неинтересны — за деньги можно продать только что-нибудь уникальное.

Другое дело персонажи. За кажущегося полтора-два года космического вола здесь запросто могут попросить более тысячи долларов — цена, немалосильная для других игр. И, что самое интересное, покупают — ведь самостоятельно достичь подобных высот очень сложно.

тельство NCoast относится ко всему, что развивается вокруг этого проекта, с каким-то изощренным безразличием. Для «Линейки» существует более десятка пиратских «шардов» (торговля на которых, кстати, идет особо бойко — ведь их владельцы, насколько не смущаясь, могут создать вам практически любой предмет), по просторам официальных серверов бегают копии компьютерных ботов-персонажей. Ну а новичков, попавших в этот кошмар и вопрошающих «что же делать?», старожилы отправляют прямоком на eBay. Цены в русскоязычном Lineage 2-комьюнити примерно такие же, как и в World of Warcraft, правда предложений (по крайней мере, для официальных серверов) заметно меньше.

Зато полный штиль царит в другой популярной MMORPG от NCoast — Guild Wars. Прокачка в

ней не такая сложная, как в Lineage 2, плюс при желании можно сразу же создать PvP-персонажа максимального уровня — отсюда и низкий спрос.



За то время, пока вы читали эту статью, злобные модераторы различных MMORPG наверняка завалили еще несколько сотен аккаунтов игроков, желавших принять участие в онлайн-коммерческой гонке. На наш взгляд, это не совсем правильное решение. Черный рынок подобных услуг должен существовать всегда — ведь для многих куда проще заплатить за персонажа, чем тратить долгие месяцы на его прокачку. И правильной дорогой идет Sony Online, которая легализует подобные сделки, делая их безопасными. Да еще и зарабатывая на этом проценты. ■



Но так давно в EVE Online был построен первый «Титан» — уникальный космический корабль. На его создание игроки потратили массу времени и денег. Пока не продается.

Station: The Official Secure Marketplace for EverQuest II Players

Station Exchange

INTRODUCING STATION EXCHANGE. THE OFFICIAL SECURE MARKETPLACE FOR EVERQUEST II PLAYERS

STATION EXCHANGE FOR EVERQUEST II PLAYERS

What is Station Exchange?
Station Exchange is the official fair and secure marketplace for EverQuest II players that provides a secure method of buying and selling the right to use in game coin, items and characters in EQ's secondary market, rules and guidelines.

How do you use Station Exchange?
EverQuest II is a massive game with much to use and do. Some players want to specialize in many different aspects of the game as possible, but may not have enough time to play multiple character types.

How is this going to work?
A player will opt to use the coin of something within the game using the in-game mail system, effectively removing it from the game world. Then the player will go to the Station Exchange web site and list the item with an auction. Other players will then bid on the item.

How will this affect me as a player?
We will be introducing new Exchange-enabled servers. There will be no carry over players between the Station Exchange market.

Station Exchange is a secure marketplace for EverQuest II players that provides a secure method of buying and selling the right to use in game coin, items and characters in EQ's secondary market, rules and guidelines.

Other players with the time and skills to devote to the game will find new avenues of reward earning to think within the game.

This service provides players a way to take part in the growing secondary market in a secure manner. Station Exchange is currently scheduled to launch on July 2009.

Players who wish to join an Exchange server will be able to do so by contacting us at no charge for the transfer, which the server join fee. Please note character transfer to Exchange-enabled servers are permanent.

Закладная страница сервиса Station Exchange. Именно здесь можно купить практически любые вещи и персонажи EverQuest 2.

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Скоростные покупки



Человек — существо ленивое. Ему бы на печи лежать, калачи жевать да приказаны раздавать. Сам ничего делать не хочет, «двое из ларца, одинаковых с лица, хочу того, хочу сего». Чаще всего научно-технический прогресс работает как раз на благо лени-матушки. Зачем белье руками в тазу мыть, если можно его в стиральную машинку загрузить, а самому на диване повалиться? Готовить тоже благодарным молодцам и девицам не пристало — стало быть, подавайте нам микроволновки. Ножками двигать не любим — вот вам машины. Ну и далее по аналогии.

Еще на заре становления интернета предприниматели поняли, что по магазинам рядовой интернетчик тоже ходить не любит. Это же от компьютера надо оторваться! И расцвели на просторах Мировой паутины миллионы веб-магазинов. Заходи, дорогой, заказывай: ничего, что дороже, чем в супермаркете, зато товар с доставкой на дом и ботинками обуть не нужно, чтобы из дома вылезти. В России, кстати, подобные магазины тоже весьма популярны.

В последнее время владельцы подобных торговых точек начал всерьез беспокоить вопрос посещаемости. Для начала был проведен детальный анализ того, как потенциальные покупатели ведут себя на сайтах интернет-магазинов. Выяснилось, что интернетчики прыгают из магазина в магазин, словно кузнечики. Зайдут на несколько секунд в один, прыгнут в другой, оттуда дадут стрелочку в третий... Поначалу продавцы за голову схватились — непонятно, почему покупатели ведут себя столь загадочно, они же ничего не успевают купить, даже с ассортиментом ознакомиться.

Догадались заказать еще одно социальное исследование...

Американцы из компаний **Akamai** и **JupiterResearch** мудрствовать не стали. Взяли за шкуру несколько тысяч покупателей, пользующихся услугами интернет-магазинов, собрали их в хорошо изолированной комнате, приковали к стульям и с пристрастием допросили. Выяснилось, что с сайта на сайт пользователей заставляет прыгать... долгое время загрузки веб-страниц.

Пять секунд — вот время, которое покупатель готов ждать до полной загрузки сайта. Не загрузился, баю-бай, идем в следующий магазин. При этом 75% респондентов заявили, что если сайт не заработал через 10 секунд, то они в этот магазин вообще больше никогда не заглянут, даже если в нем все очень дешево.

Результаты исследования быстро стали известны владельцам интернет-магазинов по всему миру, и у веб-мастеров теперь отбоя нет от заказов — все торговцы виртуальности хотят себе высокоскоростной сайт, и как можно быстрее.

Враги интернета



В канун Нового года международная организация «**Репортеры без границ**» в очередной раз опубликовала список так называемых «врагов интернета». В него входят страны, в которых уровень веб-цензуры превосходит все мыслимые границы, контроль над блогерами зашкаливает, ну а тех пользователей, кто рискнет опубликовать на своей домашней страничке новость, идущую вразрез с мнением правительства, просто отправляют в исправительные учреждения.

Лидирует, как ни странно, вовсе не Китай (он в списке идет пятым), а Северная Корея, в которой за 2006 год было арестовано несколько сотен интернетчиков. Удивительно, что в список попали сразу три бывших союзных республик: Беларусь, Туркменистан и Узбекистан. Беларусь была включена в том, что накануне переизбор Александр Лукашенко государственные структуры закрыли доступ к сайтам с кри-

тикой в адрес президента.

Узбекистан и Таджикистан попали под раздачу, видимо, из-за того, что интернетчиков в этих странах днем с огнем не сыщешь, а те, что есть, выходят в Сеть по государственному каналу. В зоне RU, например, доступ есть только к сотне другой сайтов.

Досталось и Египту. В прошлом году его в списке «врагов интернета» не было вовсе, но в начале 2006 года в стране было арестовано сразу четыре блогера, решивших высказать в своих дневниках недовольство режимом Хосни Мубарака, за что и поплатились. В Сирии, Тунисе, Бирме и на Кубе ситуация похожая.

«Репортеры без границ» также обнародовали информацию о том, сколько всего человек сидит в тюрьмах за антиправительственные высказывания в интернете. По их мнению, сейчас за решеткой 61 человек. Цифра, скажем так, довольно удивительная. Только в начале этого года в Северной Корее и Китае было арестовано по подозрению в «нелюбови» к государству несколько сотен человек. Либо большинство из них отпустили, либо у «репортеров» проблемы с математикой...

Спамерская держава



В то время как одни государства арестовывают, публично наказывают своих граждан и попадают из-за этого в список «врагов интернета», другие, что называется, гасят лжицу — заваливают почтовые ящики интернетчиков по всему миру спамом. Компания **Sophos** провела незави-

сimore исследование и опубликовала список самых «спящих» государств. Для подавляющего большинства пользователей он стал настоящим открытием.

Раньше никто не сомневался, что лидером в гонке спам-вооружения является Китай, где сосредоточено более 50% всех спам-серверов, да и активность китайских компьютерщиков известна всем. Однако на первом месте оказались... США. На их долю приходится порядка 22% всего мирового спама.

Даже сами специалисты из Sophos были обескуражены и сделали предположение, что причина вовсе не в том, что в США много спамеров, а в том, что слишком много компьютеров на территории этой страны заражены червями семейства **Stratio**. Коварный колчачный паразит объединяет компьютеры простых пользователей в глобальную спам-сеть и использует ее для рассылки рекламных писем по всему миру.

На втором месте надменно уездили Китай: на его долю приходится 13% спама. Дальше стройной очередью выстроились Южная Корея (6%), Испания (5%), Польша, Бразилия и Италия (во всех по 4%), Германия (3%), Тайвань (2%), Япония и Израиль (по 1,5%). Остальной спам-поток равномерно распределен среди других стран.

Что интересно — в 2006 году в Китае заметилась тенденция к уменьшению количества несанкционированных почтовых отправок. В Америке же их число, напротив, резко возросло — так же, как и в Европе.

ФИШИНГ КАК ОН ЕСТЬ

Существует множество способов обмануть в интернете простого, ничего не подозревающего пользователя. Можно впарить ему некий товар: интернетчик оплатит и будет долгие месяцы ждать посылки, удивляясь, отчего же заветная музыкальная коллекция или фильм идет так долго. Можно на каком-нибудь аукционе предложить сделать предоплату, якобы гарантирующую выигрыш в ставках. Можно... да много чего еще можно.

Английский Институт социальных исследований провел детальный анализ различных способов веб-воровства. Специалисты крайне удивились, когда выяснили, что на протяжении последних полугода лет произошло резкое смещение приоритетов интернет-воровшек. Раньше они ориентировались в первую очередь на так называемый средний класс, то есть на людей, которые зарабатывают немного, зато покупают большое количество различной мелочевки. Ставка делалась в первую очередь на массовость. Создавался фейк-сайт, на него при помощи рекламных баннеров и спама заманивался народ, где ему предлагалось купить, скажем, новейший альбом Мадонны по очень низкой цене. Денешки собирались, мошенник богател, пользователи бежали в магазин покупать тот же альбом, но уже по его реальной цене.

Теперь же воры взяли в прицел пользователей с заработком выше \$100 000 в месяц и уверенно обрабатывают их виртуальные, да и не только виртуальные, кошельки. Принцип воровства остался прежним

А знаете ли вы, что...



В 2000 году в России впервые арестовали распространителя интернет-порнографии. Была сделана контрольная закупка, после чего молодого человека под белы ручки препроводили прямо в камеру предварительного заключения, откуда транзитом через зал суда он отправился напрямик в места не столь отдаленные.



В январе 2002 года состоялся онлайн-турнир **Online World Chess 2002**, в котором приняли участие такие известные шахматисты, как Полгар, Карпов и Каспаров. Игра в шахматы через интернет проводилась и до этого, но только в 2002-м призовой фонд достиг \$500 000. До этого победителям выплачивали значительно меньшие суммы.



В 2003 году в Англии и почти одновременно в Германии были приняты законы, запрещающие работодателям и обычным гражданам изучать содержимое электронных посланий своих сотрудников и друзей. Сунуть нос — получишь штраф. Первое дело подобного рода было рассмотрено и выиграно в том же 2003 году во Франции: сотрудник компании Nikon подал в суд на своего прямого начальника, обвинив его в том, что он читал его переписку с другом, которую сотрудник вел в рабочее время.

В 2004 году, в самый разгар борьбы крупных звукозаписывающих компаний с пиратами и пиринговыми сетями, таланты из Массачусетского технологического университета сумели хитроумно обойти закон. На центральном сервере университета они выложили около 3000 компакт-дисков с музыкой. Любой студент мог со своего компьютера подключиться к серверу и прослушать любую композицию, не скрывая ее от вичнестера. Привлечь администрацию за публичное прослушивание тоже никто не смог, ведь запись, по сути, транслировалась для каждого отдельно взятого пользователя.



В январе 2005 года в Пентагоне началась разработка глобальной коммуникационной сети **Global Information Pentagon Grid**. По сути, это аналог знаменитой сети SkyNet из фильма «Терминатор». По плану к ней должны были быть подключены не только компьютеры, но еще множество самых разных устройств. На какой стадии находится разработка сейчас, неизвестно — вся информация засекречена. В третьей части «Терминатора» машины восстали в августе 1997 года. Посмотрим, поработят ли человечество реальные газонокосилки и пылесосы.

— все тот же фишинг. То есть сначала киберпреступники через различные каналы выгоняют адреса богатеньких буратинов, затем заваливают их горой спама, в котором есть очень заманчивые предложения, связанные непосредственно с работой жертвы. Пользователь соглашается навичку и оказывается на сайте, созданном специально для того, чтобы выудить у несчастного номера его кредиток, банковские счета и прочая, прочая...

В Европе число бизнесменов, которых

обобрали таким способом буквально до нитки, неуклонно растет. Есть подозрение, что в России тоже, просто у нас эту информацию не фиксируют. Причина, по мнению исследователей, проста. Общая интернет-грамотность пользователей растет. С миру по нитке уже много не наворуешь. Приходится бить прицельно по «рокфеллерам», которые пока еще не особо разбираются, как работает Мировая паутина, и без страха вводят на незнакомом сайте информацию о своих кредитках.





ВЕБ-ДИЗАЙН ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

В позашрифтом номере «Игромани» (в первой части статьи «Веб-дизайн для начинающих») мы познакомились с Macromedia Dreamweaver, одной из самых популярных программ для создания интернет-страничек, и разобрались, как

сделать простейший домашний сайт. Сегодня мы движемся дальше и добавим на наш ресурс различные мультимедийные файлы и дополнительные модули, разберемся, что такое CSS, и определимся с цветовым решением.

Масс-медиа

Большинство современных игровых порталов (да и не только игровых) щегают огромным количеством мультимедийных файлов. Стоит только зайти на главную страничку, как вас начнут буквально бомбардировать всевозможными видеовазками, модулями панелей голосования, рандомизаторами изображений, флэш-глазкатами и прочей мишурой, от которой рябит в глазах, но без которой любому современному сайту не обойтись.

Как же прикрутить всю эту красоту к своей страничке? Macromedia Dreamweaver отлично справится с этой задачей. Запустите программу и убедитесь в том, что на панели инструментов активирована закладка **Common**. Выберите любой элемент из списка **Media** (пятая кнопка справа) и щелкните по нему левой кнопкой мышки один раз — перед вами появится диалоговое окно, в котором нужно указать путь к медиафайлу. Macromedia Dreamweaver позволит подключить на сайт графические файлы, приложения, сделанные при помощи **Macromedia Flash**, аудио и видеоролики (**Shockwave**), **Java**-апплеты, файлы параметров, **ActiveX**-компоненты и различные плагины.

Рекомендуем вам держать все модули, которые вы собираетесь ставить на сайт, в

Галочки на полях

Несколько советов начинающим веб-дизайнерам.

- Не скупитесь на комментарии при создании сайта. В Dreamweaver на панели инструментов во вкладке **Common** находится элемент **Comment** (третий справа). Щелкнув по нему, вы увидите специальное окно, в котором можно сделать комментарий.

- Как можно чаще тестируйте свой сайт в браузере. В этом случае вы сразу же обнаружите ошибки, и не придется переделывать все с нуля.

- Храните все файлы в одном каталоге. Странички помещайте непосредственно в корневую директорию, а все остальные файлы — графику, видео, флэш-ролики — распределите по подпапкам (глубже третьего уровня лучше не зарываться).

- Перед публикацией сайта в Сети не забудьте оптимизировать его: сжать всю графику до минимально приемлемого уровня, запаковать все ресурсы раздела Download в RAR-архивы, произвести компрессию музыкальных композиций и видеоклипов.



одной общей папке, находящейся не где-нибудь, а в корневой директории вашего сайта. Это, во-первых, обеспечит максимально быстрый доступ к ресурсам, а во-вторых, когда дело дойдет до загрузки сайта на хост, вы не запутаетесь, где какой элемент хранится.

Не забывайте о чувстве меры: на главную страничку можно добавить только три, максимум четыре мультимедийных приложения. Например, один флэш-ролик и парочку рандомизаторов изображений (это окошко, в которое случайным образом загружается одна из картинок, находящихся в базе).

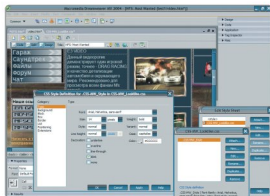
Нередко в Сети можно наткнуться на сайты-монстры: уже с главной странички они начинают расстреливать барабанный переполки нечастого посетителя жуткими звуками и музыкой, вливаться в

глаза кислотными флэш-роликами, загружать мозг видеофрагментами, проигрываемыми во всплывающих окнах. Это перебор. Будьте уверены, что, посетив такую страничку один раз, пользователь ее никогда на нее не вернется. И ладно бы только стилистика страдала, так ведь и расход трафика у таких монстров колоссальный. Платят за это, кстати, не только посетители, но и вы — владелец сайта (ведь многие хостеры тарифицируют исходящий трафик).

CSS это просто

В создании портала или простенького сайта вам очень помогут так называемые каскадные таблицы стилей, сокращенно — **CSS (Cascading Style Sheets)**. Они позволяют задать определенный формат каждой части веб-странички. А поскольку сайт, как правило, — это совокупность нескольких страниц, сшитых вместе и выполненных в едином стиле, то CSS просто незаменимы. Достаточно дать несколько указаний в HTML-документе на таблицу стилей, и вуаля — все веб-страницы примут единый установленный в CSS-файле формат.

Второй несомненный плюс каскадных таблиц — для изменения стиля сайта вам понадобится лишь слегка отредактировать



Редактирование CSS-стиля в Macromedia Dreamweaver.

содержимое CSS-файла, никакие изменения в структуру портала при этом вносить не придется.

Чтобы создать новый стиль в Macromedia Dreamweaver, щелкните правой кнопкой мышки по главному рабочему полю и в контекстном меню выберите пункт **CSS Styles/New**. Появится окно, в котором необходимо настроить ряд базовых параметров CSS-документа. Первым делом укажите, к чему применить новый стиль. Для этого напротив метки **Selector Type** выделите одну из наиболее подходящих позиций. При активации пункта **Class** стиль будет применен ко всем тегам, а следовательно, ко всей странице (напротив метки **Name** не забудьте задать имя).

Метка **Tag** позволяет применить CSS к одному из тегов поля **Tag**. Третий тип, **Advanced**, открывает доступ к тонким настройкам, которые начинающему веб-дизайнеру не понадобятся. Задав зону действия CSS, выберите в поле **Define-in** способ хранения нового CSS-документа. Хорошие веб-мастера никогда не содержат записи о стилях внутри самих страниц — это крайне неудобно: каждому новому HTML-документу придется вручную задавать один и тот же стиль. Поэтому вариант **This Document Only** подходит, только если вы создаете небольшой домашний сайт, состоящий из 4-5 страниц. Всем остальным лучше поставить флажок напротив строки **New Style Sheet File**.

Нажмите **Ok** и, если вы выбрали способ сохранения **New Style Sheet File**, пропихните путь к будущему CSS-документу. Те же, кто выбрал пункт **This Document Only**, сразу увидят окно для разработки стиля. Остается только выбрать цветовую схему сайта, задать начертание букв, цвет и толщину бордюров, а также настроить ряд других параметров. Значение атрибутов всегда понятно из контекста, поэтому не будем на них задерживаться, а сразу перейдем к управлению стилями.

Самый удобный способ применения стиля к веб-страничке — выделить нужную часть HTML-документа в главном рабочем поле и выбрать нужный CSS из списка **Style** на панели свойств. Но как быть, если вы загрузили какой-нибудь стиль из интернета и хотите поставить его на свою страничку? В этом случае клиньте правой кнопкой мышки по рабочему полю Macromedia Dreamweaver

Колор по радиусу

Способ подбора цветовой гаммы сайта по красивой фотографии, описанный в статье, конечно, хорош. Но он, скажем так, довольно деликатен и требует хотя бы базовых дизайнерских навыков, чтобы во время заметить неудачное сочетание цветов. А вот узнать, сочетаются или нет базовые цвета палитры, очень просто. Для этого еще дизайнеры средневековья (поговаривают, что и раньше) придумали **шестисекторный колориметрический круг**.

Цвета, расположенные друг напротив друга сочетаются гармонично. Через один сектор друг от друга располагаются цвета, которые при определенных условиях могут сочетаться, а иногда даже давать отличную гамму. А вот цвета, находящиеся в соседних секторах, сочетаются очень плохо: чтобы скомбинировать их в красивое изображение, надо быть профессиональным колористом.



и в появившемся меню выберите пункт **CSS Styles/Manage Files**. В окне **Edit Style Sheet** щелкните по кнопке **Attach** и пропишите путь к новому стилю — он станет доступным в меню **Style** инспектора свойств.

Можно создавать стиль самостоятельно, можно качать из интернета, но есть, скажем так, промежуточный вариант — никто не запрещает вам отредактировать один из базовых CSS. Для этого в окне **Edit Style Sheet** выберите из списка произвольную таблицу, щелкните по кнопке **Edit**, определите один из файлов, вложенных в CSS-документ, и еще раз клиньте **Edit**.

Мы описали лишь самое важное, что можно сделать при помощи CSS. Помимо этого, каскадные таблицы стилей используются для создания красивых выпадающих меню, как средство для сокращения скорости загрузки страниц. Вариантов — масса, но это уже тема для отдельной статьи.

Добавьте красок

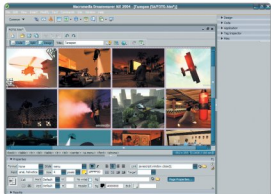
В первой статье вкратце была затронута одна очень важная тема — цветové решение вашего сайта. Мы рассказали, как настроить цвет шрифта и фонового рисунка, но практически не обсудили взаимосвязь оттенков. Поскольку именно по сочетанию цветов нам пришлось больше всего вопросов (на ящик Internet@igromana.ru), мы решили рассмотреть цветовую схему сайта более внимательно.

Сразу отметим, что однозначного ответа на вопрос, как подобрать цвета, не существует. Сколько людей, столько и мнений. Тем не менее есть несложные методики, позволяющие хотя бы не сделать грубых ошибок. Все предельно просто. Берете какую-нибудь красивую панорамную фотографию (снятую профессиональным фотографом) или картину (нарисованную известным художником), делаете скриншот, загружаете в **Photoshop**, инструментом «пипетка» определяете цвета наиболее контрастных участков изображения и записываете их цифровые шифры.

После этого снова запускаете Macromedia Dreamweaver и используете полученные коды цветов для формирования цветовой гаммы вашего сайта. Если фотографии действительно была хорошая, то все цвета будут очень гармонично сочетаться.

Теория ассоциативных рядов

В школьных курсах анатомии и физиологии четко различают понятия цветоощущения и световосприятия. Жаль, что большинство, едва стартовав со школьной скамьи во взрослую жизнь, забывают, в чем же разница. Напомним. Световосприятие — это воздействие световых волн на сетчатку глаза. В рецепторах (палочках и колбочках) под воздействием фотонов света зритель



При создании сайта не забудьте сделать разделы «Галерея» и «Видео». Для их оформления идеально подойдут каскадные таблицы стилей.



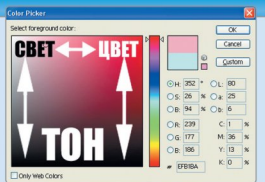
Официальный сайт NFS Carbon. Сложная взаимосвязь флэш-элементов наложена при помощи CSS.

Палитра Photoshop

Печально, но факт: многие пользователи, даже те, кто постоянно работает над созданием сайтов, не знают, по какому принципу построена палитра самого популярного графического редактора Photoshop.

Мотайте на ус, мозг и прочие постоянные запоминающие устройства. По горизонтали в палитре происходит цветовой переход. По вертикали же только тональные переходы. Те, кто не знает этого правила, часто допускают ошибку: они считают, что нижние левый и правый угол по коду цвета приблизительно одинаковы. Визуально в углах все действительно выглядит одинаково темным. На деле же коды совпадают только для самых угловых точек — в них идеален черный цвет (по системе RGB — 0, 0, 0). Но уже при смещении всего на один пиксель значения цветов начнут заметно различаться. Для правого угла палитры существует даже специальное название — цветной тон.

Из палитры любого оттенка можно получить отличные сочетания цветов для оформления сайта. Достаточно провести мысленно произвольную наклонную линию по палитре, разбить ее на четыре равных отрезка (упрощенный вариант золотого сече-



ния), точку, отстоящую от края на длину одного отрезка, сделать фоновым сайтом, а две крайние точки цветом рамок и, например, заголовков.

ный пигмент переходит из одного состояния в другое, генерируется нервный импульс, который прямой дорожкой устремляется в мозг. Мозгу хорошо, он счастлив.

В сером веществе больших полушарий головного мозга начинает формироваться чувствоощение. Разную длину световой волны (а значит, и разную скорость импульсации нейроны; информация от клеток, содержащих разный пигмент) наш мозг интерпретирует как разные цвета. То есть можно даже сказать, что в природе никаких цветов вообще не существует. Они есть только для мозга. Цвета — это наш способ восприятия световых волн разной длины.

Тут мы подошли к самому главному. Любой цвет вызывает у человека ту или иную эмоцию. Эмоции могут развиваться на уровне отдельно взятых оттенков, но вот сочетания нескольких оттенков и их тональный рисунок практически у всех людей рождает приблизительно одинаковые ощущения. Мягкие тона называются пастельными; яркие, «тяжелые» принято объединять в так называемые «престижные» гаммы; «природный» рисунок имитирует цвета леса или поля; цвета бодры — это схемы, составленные еще в середине прошлого века американскими и английскими психологами, — они поднимают настроение.

Все эти тонкости и нюансы вам придется учитывать. Возможно, не сразу, а посте-

пенно набираясь опыта, подбирая для сайта все новые и новые цветовые комбинации, вы научитесь чувствовать настроение цветов, определять, какие эмоции испытает пользователь, зайдя на вашу страничку. Многие начинающие веб-дизайнеры спрашивают: ну как же мне узнать, что почувствует посетитель? Ответ прост: он почувствует приблизительно то же, что чувствуете вы, глядя на эти же цвета. Просто не забывайте почаще задавать себе этот вопрос.

Оптимизация

Сайт готов, выложен в интернет, и вы, довольно потирая руки, сидите в кресле, попиваете чаек, смотрите, как на счетчике медленно растет число посетителей. Внешне все выглядит нормально — кнопки нажимаются, флэш-ролики проигрываются, раздел Download функционирует, даже форум подписает не слишком часто...

Однако это внешнее благополучие — вовсе не повод, чтобы не оптимизировать свой сайт. Конечно, здорово, если вы провели компрессию графических файлов, не которые даже переформатировали в gif, ужали все видеоролики и музыкальные ресурсы, уналовали все скачиваемые ресурсы. Но ведь еще есть сами веб-странички, то есть начина HTML-документа! Давайте разберемся, как оптимизировать исходный код вашего сайта.

Профессионалы предпочитают производить очистку веб-страниц собственноручно. Оно и понятно, ни одна программа не поймает все глюки, а наметанный глаз специалиста с легкостью замечает пустые теги, лишние комментарии и прочий ненужный контент. Но начинающему веб-дизайнеру до профи еще расти и расти, поэтому за него всю оптимизацию проведет верный друг и помощник — Macromedia Dreamweaver.

Подгрузите в программу HTML-файл, который нужно очистить от лишних элементов, и в меню **Commands** выберите пункт **Clean Up Html**. Откроется окошко, в котором нужно настроить параметры зачистки.

Рассмотрим атрибуты поля **Remove**. По умолчанию, флажки установлены напротив двух пунктов — **Empty Container Tags** и

Redundant Nested Tags. Мы рекомендуем добавить в список удаляемых элементов комментарии, сделанные при помощи сторонних программ, исключая Dreamweaver (**Non-Dreamweaver HTML comments**) и специальные маркировки (**Dreamweaver Special Markup**). Если вы убеждены в том, что в тело вашего сайта просочился какой-то специфический тег, которому не место в финальном варианте HTML-документа, то установите галку около строки **Specific tag(s)** и вбейте в поле рядом его название. После этого, не изменяя настроек параметров **Options**, нажмите кнопку **Ok**. Программа пробежится по вашей страничке в поисках безопасных элементов, удалит их и выведет на экран окно отчета, в котором будет указано суммарное число вырезанных фрагментов.

Почистите все странички вашего сайта, сохраните оптимизированные HTML-документы и только после этого публикуйте в Сети. Да, чуть не забыли предупредить — перед оптимизацией обязательно сделайте резервную копию всей папки с вашим сайтом. Очень редко, но все же случается, что Dreamweaver удалит нужные теги. Да и комментарии, которые совсем не нужны на сайте в интернете, могут пригрозить, когда вы будете доводить до ума свою страничку.



Интернет неуклонно растет. Месяц за месяцем, год за годом. Число сайтов увеличивается чуть ли не в геометрической прогрессии, а вот о качестве того же сказать нельзя. Да, общий уровень крупных порталов за последние несколько лет сильно повысился. Зато стилистика домашних страничек упала ниже плинтуса, несмотря на появление большого числа базовых шаблонов, конструкторов сайтов и прочей удобной веб-битуэрии.

Искренне надеемся, что наши статьи помогут вам сделать не очередную безликую поделку в духе «хотмочк ужасности, обыкновенный!» («хотмлк», «хотмочк» — жаргонное название домашней странички, от англ. homepage), а вполне достойный сайт, на который пользователи будут заходить постоянно. ■



R F O N L I N E



на правах рекламы

УСПЕЙ ВОЙТИ В ИСТОРИЮ RF

WWW.RFONLINE.RU

RF, RF ONLINE, эмблема RF ONLINE являются зарегистрированными товарными знаками 4GAME™ © 2006 4GAME™ Все права защищены © 2004-2006 СООП, Inc. All rights reserved.

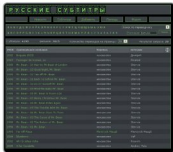
ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.183.ru/4



Практически все интернетчики пользуются смайлами — сочетаниями символов, отражающими различные эмоции. На данной страничке наглядно показано, как должны выглядеть смайлики... в реальности. Внимательно посмотрите и в будущем трижды подумайте, стоит ли отсылать другу очередную рожицу. Вы уверены, что он хочет увидеть такое?

<http://subtitry.ru>



Предпочитаете покупать фильмы на английском, но смотреть их хотите на русском? Или наоборот, хотите слышать только английский звук, но не всегда понимаете, о чем идет речь? Не вопрос, всегда можно скачать субтитры на русском языке, прикрутить их к какому-нибудь проигрывателю видео и получать удовольствие от просмотра.

К тому же никто не мешает вам самому поучаствовать в переводе какого-нибудь знаменитого кино. О том, как это сделать, подробно рассказано на сайте.

<http://abstrukt.com/slog.shtml>

«В корне новая защита от карнеса — «Игрмания», «Старлом — солнце в каждом карате», «Светлана Померанцева работает за шестью», «Компьютерные игры — это ласковое солнце в вашем доме круглый год». Все это — перлы генерального в своей простоте автогенератора рекламных слоганов. Просто печатаете название

В корне новая защита от карнеса — ИГРМАНИЯ.

рекламируемого объекта и получаете на выходе слоган. Число вариантов огромно, так что источник веселья получается неиссякаемый.

<http://uee.nm.ru/Morphology/swf/drewscope.swf>



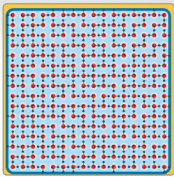
Зверская драм-машина. Маленькие узкоглазые человечки дубасят по барабанам головами и прочими частями тела. К сожалению, создать свою мелодию нельзя, но посмотреть один раз (а может быть, и больше) на то, что вытворяют эти горе-музыканты, точно стоит.

www.videorank.com

Поиск видеофрагментов. Собирает информацию с девяти наиболее популярных видеосерверов, можно настроить сортировку. Разумеется, ссылки выдаются только на легальные видеофайлы. Никакой пиратчины и XXX, качество в основном не ахти (это все-таки видео для Сети, а не для кинотеатра).

www.flashgamecodes.com/swf/chainreaction.swf

С одной стороны, игра, с другой — не совсем игра. Этаким атомарный бульон, в котором можно запустить цепную реакцию. Достаточно щелкнуть всего по одной молекуле, чтобы она начала вращаться, цеплять атомами другие молекулы, те, в свою очередь, задевают соседние... На первый взгляд кажется, что предсказать, сколько будет протекать реакция, невозможно. Мы сами так думали, пока не увидели, как один геймер сначала минут 10 сидел, продумывая, с какой молекулы начать, затем кликнул на одну из них, и реакция длилась 11 (!) минут. Гениям логического анализа в посто-



янные закладки, остальным просто чуть-чуть поиграть.

<http://hero-in.com>

Хотите стать гражданином другой страны или полностью выдуманной республики? Не вопрос! Для этого всего-то и нужно сделать себе новый паспорт. Выглядеть он при этом будет как настоящий, печати все очень качественные, водяные знаки присутствуют, подлинки можно поставить. А главное, все совершенно законно, ведь сервис исключительно виртуальный, то есть паспорт будет присутствовать только на сервере.

<http://media-convert.com/ru>

Нужно перекодировать музыкальный или видеофайл в другой формат, но под рукой, как назло, нет подходящего кодека? Или просто не хотите держать на машине множество утилит-перепрошивщиков и захватывать реестр кодаками, которые нужны от силы раз в год? Не вопрос! Все операции по перекодированию музыки и видео можно провести на данном сайте. Просто загружаете файл на сервер (тут уж куда не денешься, коннект должен быть быстрым) и через некоторое время скачиваете данные в новом формате.



Флэш-игры

На большинстве игровых сайтов интересных игр всего две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всю работу почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всю работу почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

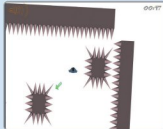
http://protopop.com/games/nimian_hunter.htm



Флэш совершенно не приспособлен для того, чтобы делать на нем 3D-мир, его удел — двумерные игры. Но иногда все-таки появляются проекты, в которых имитируется трехмерное пространство. Игра *Nimian Hunter* — отличный тому пример. Кобой носит по премам, выполняя различные задания. Лико разматывает лассо, стараясь заарканить различных инопланетных зверушек. Квесты очень разнообразные, поэтому не думайте, что через несколько уровней вы заскучаете, — веселье будет продолжаться до самого конца игры.

http://mrjigmin.com/the_game_of_disorientation.php

Совсем немного фантазии, и из обычной аркады можно сделать совершенно уникальную и чертовски захватывающую игру. *Disorientation* — это, с одной стороны, обычная для флэш-игр коридорная бродилка. Вид сверху, не слыш-



ком качественно нарисованный мужичок бродит по еще менее качественно нарисованным коридорам, стараясь не попасть под разрезалки пополам, давить в лепешку, шинковалки в труху и протыкать насквозь. Но авторы сделали совершенно гениальный ход — картинка на экране постоянно искажается и вращается. Как будто вы играете, приняв в грудь грамм 300 водки. При этом клавиши управления не изменяются. Представьте, что вам надо идти по уровню вверх. Вы давите соответствующую курсорную клавишу, но уровень в этот момент полностью перевернут, и ваш персонаж с диким воплем насаживается на растущие из стен шипы...

Disorientation развивает реакцию, пространственное мышление... да много чего еще развивает, главное то, что играть чертовски увлекательно.

<http://fizzlebot.com/gdc1/cqdc1.php?quizID=4>



«Комнатный» квест, выполненный в стиле нуар. Темные готические замки, зловещая музыка, душераздирающие крики, раздающиеся из застенков. Поляк Матеуш Скutnik умеет нагнать страху на геймера. В августе этого года игра была

представлена на конкурсе головоломок и вошла в десятку лучших. Настоятельно рекомендуем всем, даже тем, кто не любит флэш-квесты. Все действия максимально логичны, но эффект от них зачастую совершенно неожиданный.

www.liquidgeneration.com/Media/Games/Little_Loki_Goes_To_Hell



Маленький толстенный демон недолго своей жизнью в аду. Еще бы, ни тебе телевидения, ни полнотра, даже пообщаться толком не с кем: все дьяволицы давно разобраны более высокоуровневыми коллегами-самцами. Ну что же, если плохо в аду, возможно, в мире людей жизнь будет слаще? Демон решает улизнуть из огненного пекла, но быстро выясняется, что это не так-то просто...

Игра представляет собой необычайно стильный платформер. Вы управляете демоном, которому необходимо забраться на самую верхушку уровня. И все бы ничего, даже врагов обходить не так сложно и лифты-платформы переключаются вполне предсказуемо... Но только снизу неумолимо подступает лавовый поток. Чуть замешкаешься, и от тебя останется только горстка пепла. Автор игры, *Son of Bryce* из команды *FlashKit*, сделал, пожалуй, лучший платформер на флэше. Играть всем!

www.wwk.hiev.ua/squares.kiev

Игра, на которой редакция «Игромания» сидела несколько дней подряд. Все — от редактора до автора и от корректора до верстальщика — старались продержаться больше 20 секунд. При своей простоте (всего-то и нужно уворачиваться красным квадратиком от четырех синих прямоугольничков) игра увлекает на долгие часы. Считается, что только гении могут играть дольше 30 секунд, при этом американские летчики-испытатели уверенно держатся две минуты. Мы не уверены, что все американские летчики гении, но поиграть рекомендуем. Рекорд редакция — 52 секунды.



КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

На протяжении пяти последних чемпионатов серии ASUS многие болельщики и участники спорили и рассуждали: чего же на

Украине есть такого, чего нет у нас? То ли климат там способствует развитию геймерских навыков, то ли поля зеленее и ароматнее, но в итоге налицо очевидный факт: самое большое число призовых мест на прошлых турнирах серии занимали именно украинские команды. Украинский Counter-Strike превратился в нечто неподобное. Более того, в России спорник у него был всего один — **Virtus.pro**. В этом плане ASUS Autumn 2006 стал парадоксальным чемпионатом.

POWER MANAGEMENT

Весь турнир балом правили молодцы из московской команды **Begrip**. Этот коллектив уже достаточно давно играет в нынешнем составе и считается одной из лучших профессиональных команд в СНГ. Но занимать призовые места у них получалось реже, чем хотелось бы. Постоянно не хватало самой малости, необходимой для убедительной победы. Но в этот раз все изменилось.

Во время российских финалов отборочных игр на WCG 2006 киберспортивное комьюнити потрясло известие о переходе **Nirvana**, идеального лидера и бесменного менеджера известного киберспортивного объединения **Rush3D**, под знамена **Begrip**. **Nirvana** знаменит как неподражаемый координатор и менеджер, прекрасно понимающий специфику и умеющий собрать команду в нужный момент так, что она сможет вытянуть даже самый сложный матч. Многие в тот момент поняли, что **Begrip** становится по-настоящему хорошей командой, и ребята доказали это, заняв второе место на российском этапе WCG. К ASUS ребята напряженно готовились, чтобы на этот раз не отступиться за шаг до победы.

К тому же Максим (**Nirvana**) за пару месяцев до турнира снова собрал **Rush3D**, которые также приняли участие в ASUS Cup.

В итоге «опасения» оправдались — обе команды заняли призовые места на чемпионате. **Begrip** в упорнейшей борьбе выиграла у **Virtus.Pro**, а **Rush3D** обыграли еще одну сенсацию турнира — омский коллектив **a-gaming**, очень уж сильно подготовившийся к турниру. **Virtus.Pro** несколько не разочаровали своих поклонников, показав по-настоящему чемпионскую игру и дойдя до финала без поражений, хотя и с одной ничьей. Но в конце у них что-то не заладилось, чем сумели успешно воспользоваться **Begrip**. Прошлые чемпионы — **pro100.GG.MKS** и, разумеется, наши ребята из **A-Gaming** — не смогли показать высоких результатов: харьковчане не вышли из второй групповой стадии, а киевляне заняли 5–8 место, проиграв на финальной, третьей карте будущим чемпионам из **Begrip**. Остальные команды, к сожалению, не показали яркой игры, о чем свидетельствуют результаты первой и второй групповых стадий. Как итог — первая тройка состоит из представителей не то что России, а только Москвы. Какие тут еще могут быть вопросы о Карфагене, падении и прочих глупостях!

ЦИФРЫ НЕ ОБМАНУТ

Помимо CS, на этот раз было еще пять игровых дисциплин: **Warcraft III: The Frozen Throne 1x1**, **Starcraft II: Brood War 1x1**, **Quake III Arena 1x1**, **Unreal Tournament 2004 1x1** и **FIFA 07**. Совершенно очевидно, что при выборе игр упор делается на их популярность, именно по этому показателю недолго протянул **Need for Speed**, привлекаящий на турниры от силы по два десятка игроков. Для сравнения — в свежую **FIFA 07** пришло поиграть 97 человек, а **Unreal Tournament 2004** — 36, а в бесменерный **Starcraft** — 60 (да, именно шестьдесят). Про CS разговор отдельный, ведь в десятке отборочных турниров принял участие несколько сотен команд. Вот так вот и выросло значение цифры в 6000 участников.

ЧТО РУССКОМУ ХОРОШО, ТО НЕМЦУ СМЕРТЬ?

Игровой центр **4Game**, где в очередной раз проходил турнир, по традиции не ударил в грязь лицом и, несмотря на некоторую духоту, за три дня без особых проблем принял всех игроков, зрителей и журналистов. Приток иностранных участников пока довольно слаб, но прогресс налицо: каждый турнир мы имеем по крайней мере по одной звезде киберспорта из Европы. Летом это был голландский варкрафтер **Rotterdam**, занявший в итоге третье место, ну а на этот турнир пожаловали немцы из команды **Mouz** (**Unreal Tournament 2004**) — **Daddy** и **Killu**. И если первый является игроком среднего пошиба, то **Killu** не без оснований можно писать в элиту мирового **Unreal Tournament**. На традиционный вопрос о том, что привело их в нашу зашторенную будто бы железным занавесом страну, игроки хором ответили, что, мол, неплохой призовой фонд. К тому же это последний серьезный турнир по UT 2004 в офлайне.

О месте проведения парни отзывались исключительно в положительных тонах, расхваливая условия, сцену с плазменными мониторами, простую кухню и (а как же!) добродушный народ. Правда, на вопрос-проверку «приведете еще раз?» **Daddy** и **Killu** вместо хрестоматийного «Конечно же, при-



Amazing Gaming на этот раз сумели добраться лишь до призовой восьмерки..



Женская команда Megapolis. Состав неполный, но это и неважно.



Begrip не меняла состав рекордные для России полгода и действительно заслужила победу.



■ Inatic.XyLigan выиграл свой первый большой турнир.



■ Virtus.proLeX радикально сменил причиску, не растеряв при этом своего задора.

едем, нам так понравилось!» — бlesнули арийским прагматизмом: приедет, если позволят финансы. Наш разговор с немцами состоялся уже тогда, когда Daddy занял 5—6 место, а Killu еще не знал, что займет в итоге первое. Может, от этого он быстрее решится на повторную поездку?

СЮРПРИЗЫ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

Любители стратегий также не были обделены зрелищами. Как мы уже говорили, 60 игроков посетили 4Game, чтобы поиграть в Starcraft, и 64 — в Warcraft. Съехались практически все сливки СНГ, и постоянные перемещения в верхних строчках хит-парадов среди лучших игроков лишь подогревали интерес публики. Без движения не обошлось и в этот раз. Победитель летнего ASUS по Starcraft, украинец WhiteRa (работающий, к слову, в журнале ЛКЖ), вылетел с турнира, не подобравшись даже к призовой восьмерке. Из забытых вернулись ветераны российского Starcraft — Advokate и Yan. Первый вернулся и вовсе триумфально, неожиданно взяв «золото». Другой фаворит, Androide, также выкинул фокус, но немного другого толка — ведь турнир он играл не как обычно, за тер-

ранов, а рандомом, каждую игру испытывая судьбу. Увы, судьба отвернулась от него: например, в финале верхней сетки, в игре с будущим чемпионом Advokate, ему выпали протоссы. Но в любом случае третье место Androidea лишь подтверждает его высокий skill — далеко не каждый сможет выиграть столько матчей рандомом.

Утро третьего дня турнира началось для нас с новости коллеги Mike'a: «Deadman на третьем месте!». Действительно, немного запоздал к началу, мы пропустили проигрыш Андрея Соболева в финале нижней сетки. Вот уж странно: всего месяц назад Deadman выиграл финал KODES в Китае, обыграв и француза ToD'a, и голландца Grubby, а тут занимает третье место. Финал разыграл между собой украинец SK.HoT и fnatic.XyLigan. «Золото» в итоге досталось Хулигану, для которого этот турнир стал первой серьезной победой в карьере. После неплохого выступления на WCG этого можно было ожидать.

ПОРА И ЧЕСТЬ ЗНАТЬ!

Cooler и Jibo, звезды нашего Quake, аккур перед турниром срулили в дальние странствия. Cooler отправился сначала в Германию для тренировок, а затем в Польшу (а



■ Walkman оказался единственным украинским игроком, занявшим первое место.



■ Немцы Daddy и Killu заехали на турнир как бы перекусить...



■ А закончилось все вот чем!

GIGAGAMES-2006



Помимо ASUS Open, в ноябре состоялся еще один значимый чемпионат. 21—22 ноября в клубе «Персона-Грата» прошел осенний турнир серии GigaGames, организованный компанией Gigabyte при поддержке Intel, Kingston, Viewsonic, Nival Interactive. «Лаборатории Касперского» и др. Как вы помните, весной турнир проходил в клубе Net-Land и собрал немалое количество игроков со всего СНГ. На этот раз их собралось ничуть не меньше, но уже в другой обстановке. Дисциплин было четыре: Counter-Strike 1.6 5x5, Warcraft III: The Frozen Throne 1x1, Quake 4 1x1 и (оригинально!) Heroes of Might and Magic 5.

В Counter-Strike праздновали победу Virtus.pro, а Warcraft III — Deadman, Quake 4 обзудал украинец Hunter, решивший взять от игры все и продолжить выступать до последнего. Забавные рокировки — вспомним результаты ASUS, который состоялся неделю спустя после GigaGames: здесь Begir занял только второе место, а Хулиган — третье.

Фотография с турнира и демки ищите на нашем диске в разделе «Киберспорт-1»

оттуда, если не ошибаемся, в Америку), а Jibo предпочел посетить итальянскую остановку CPL World Tour, на что можем привести хотя бы одну причину: конкуренция в Италии была меньше. Безусловно, швед Fox и белорус Keeper соперники что надо, но в России жесткая борьба за призовые места в Quake, приравненная неожиданными результатами, в порядке вещей. Cypher, не поехавший в Италию из-за возраста (ему все еще 16 лет, а нам кажется, что мы знаем его уже как минимум год три) без труда занял первое место, еще один белорусский игрок, Enemy, взял «бронзу». Ему возраст в Италию поехать не мешал, но, по словам самого Enemy, не было уверенности в успехе.

ASUS Autumn 2006 закрыл еще один год, а в 2007 году все начнется заново. Гипотетически нас ждет еще четыре турнира в течение года, на практике же все может оказаться страшнее: в планах координатора проекта Дмитрия «d1topn» Кузнецова провести пару турниров вне клуба. То есть с еще большим призовым фондом и еще большим наплывом участников. Бодрые начинания, ничего не скажешь.

P. S. В статье использованы фотографии Vector и LEETE.

Более подробно о результатах турнира, а также записи игр и еще больше фотографий вы найдете на DVD по адресу Киберспорт/Репортажи/ASUS Autumn 2006.



Дневник A-Gaming:

Менеджмент



■ Менеджеру A-Gaming есть что сказать об организации киберспортивных команд.

в команде и подготовить ее к крупным чемпионатам в рамках области, а потом и СНГ?

Начнем с того, что для молодого клуба постоянный менеджер необязателен (при условии, что никто не извещает желания стать им). До определенного момента организационные вопросы могут решаться самими игроками, не прибегая к сторонней помощи. Но как только коллектив выходит на серьезный уровень, менеджер становится просто необходим — как связующее звено и судья, с одной стороны, и распорядитель в технических вопросах — с другой. Самы ребята должны заниматься только тренировками, разработкой тактик и подготовкой к крупным турнирам.

Первый этап — тренировочная база. В идеале это отдельное помещение, оборудованное мощными игровыми компьютерами и широким интернет-каналом, но такие условия могут позволить себе всего несколько команд, входящих в топ-10 СНГ. Поэтому советуем вам не предаваться мечтаньям, а начать поиски подходящего компьютерного клуба. Самое важное — бесплатное игровое время, то есть возможность прийти в заданное время и потренироваться, не вкладывая в это собственные средства. Дирекцию практически любого клуба интересуют прежде всего количество клиентов, гораздо реже — имидж. Об имидже чаще заботятся так называемые компьютерные центры, позиционирующие себя как заведения киберспортивного толка. В небольшом городе наличие таких центров выясняется быстро — или они есть, или их нет. В крупных же городах центры тоже обычно все известны, так что с поисками проблем не будет.

Наилучший вариант — когда заведение открылось недавно. Надаживать отношения нужно непосредственно с дирекцией. Если вы договорились о встрече, старайтесь обговорить все, что только можно, чтобы не растягивать переговоры надолго. Правда, некоторые вещи, даже обозначенные в первой беседе, будут решаться на протяжении нескольких дней и недель.

Договариваясь о встрече, старайтесь сразу установить максимально близкий контакт и предстать в самом лучшем свете перед руководителем клуба — от этого будет зависеть конечный результат. А предстать вы должны ни в коем случае не взбалмошным подростком, с пенной у рта доказывающим прелесть своей команды, а серьезным человеком с четким пониманием своих целей и умением донести их до собеседника. Угизайте на выгоду клуба, берущего под свою крышу столь замечательных, талантливых и не столь известных, но чертовски перспективных киберспортсменов. Обозначьте по пунктам программу развития команды внутри клуба и за его пределами, сделайте и предоставьте детальный и датированный план тренировок и чемпионатов, чтобы показать серьезность своих намерений. Подготовьте презентацию своей команды. Это должен быть документ, описывающий ваш коллектив, достижения каждого из игроков и менеджеров в отдельности. Оптимально составлять его в MS PowerPoint, но если вы не разбираетесь в этой программе, сойдут и MS Word. Старайтесь не использовать никнеймы в описании — вы же спортсмены, а не покорители интернета. Если о вас писали в печатной прессе, обязательно упомяните об этом в резюме. Нелишним будет и наличие у команды собственного сайта.

Еще один важный момент в презентации — ваш пиар. Напоминайте как можно больше контактов с прессой. Знакомьтесь на чемпионатах, игровых выставках и тому подобным мероприятиям с журналистами печатных и онлайновых изданий, пишущих на игровую тематику, участвуйте в обсуждениях киберспортивных тем на популярных форумах. Старайтесь завлечь знакомых журналистов на мероприятия, в которых планируете участвовать. Оказывайте посильную помощь в написании материалов, посвященных мероприятиям. Взамен же просите упомянуть вашу команду в публикациях. Чем больше вы соберете рекламного материала, тем больше у вас будет шансов на успех.

Что же вам нужно от клуба или его игроков центра? Нужны VIP-аккаунты для всех игроков — важно иметь возможность тренироваться в любое удобное для вас время и доступ ко всем ресурсам и настройкам компьютеров. Не забудьте про установку необходимых вам программ. С самого начала стоит обговорить, сколько времени вы будете занимать клубные компьютеры, — тут и понадобятся тот самый план тренировок и чемпионатов. Четко определите месторасположение компьютеров, за которыми вы будете тренироваться. Учтите, что вам будет необходимо какое-то место для спокойного обсуждения тактик и проведенных игр. Если в клубе есть кухня и бар, попросите о скидке. Она может быть небольшой, но это позволит вам питаться без отрыва от «процводства». Также вам понадобятся некое хранилище для ваших личных вещей и игровых принадлежностей (например, отдельный шкаф в административном помещении). Дого-

МЕНЕДЖЕР СРЕДНЕГО ЗВЕНА?



■ BDS



■ Torbult

Менеджер имеет огромное значение для команды. Взять хотя бы Андреаса «bds» Торстенсона (SK.Swe) и Крейга «Torbult» Ливайна (Team 3D). Неоднократные успехи SK.Swe и Team 3D на мировой арене — это процентов на пятьдесят их заслуга. В ежегодном обновленном списке самых влиятельных людей киберспорта эти два человека неизменно занимают высшие места.

воритесь о том, чтобы весь персонал клуба имел указание сотрудничать вам во всех возникающих вопросах. Главное при озвучивании своих просьб — не перегибать палку и не просить больше положенного. О пределах положенного, как правило, можно узнать по выражению лица директора клуба.

Обговорите то, как вы будете представлять клуб. Сделайте акцент на том, что вы играете в самую массовую и популярную компьютерную игру, и возможность сыграть или пообщаться с профессионалами будет интересна клиентам клуба. Не забудьте упомянуть о том, что вы планируете регулярно приглашать различные команды для тренировок с вами, — а это реальные клиенты для клуба. Предложите разработать фирменную одежду с логотипами клуба, в которой будет выступать команда. Разместите информацию о клубе на своем сайте. Соглашайтесь на использование имени клуба в названии команд — это обеспечит его узнаваемость среди игроков масс. Именно соглашайтесь — название команды и клуба в связке будут выглядеть не очень красиво, так что если вам этого не предложат, то и самому предлагать такое не стоит. Развитие бренда команды и без того даст нужную рекламу клубу. Пообщайтесь рассказывая о клубе как о вашей тренировочной базе во всех интервью.

При грамотном проведении переговоров и удачном их завершении вы обеспечите себе стабильную базу для дальнейшего развития и повышения профессионального уровня вашей команды. Не забывайте выполнять свои обязательства и представлять отчетность дирекции клуба — сообщать о ваших достижениях и показывать публикации, в которых вы рекламируете клуб. Опыт успешного сотрудничества и хорошие рекомендации от людей, занятых в игровой сфере, будут работать на вас в будущем. ■

НА DVD

ОБУЧЕНИЕ

Иван «Art1k» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Илья «Roach» Болонин

■ STARCRAFT: ГРАНД-ФИНАЛ WCG

Гранд-финал World Cyber Games по Starcraft — как нельзя более подходящий пример для разбора полетов. Поэтому в этом номере мы решили пройти по еще теплым следам этого события и рассмотреть одну из финальных игр в форме видеорука. В финале турнира встретились корейские игроки: Iloveov, игравший за терранов, и JulyZerg, представляющий расу зергов, о чем несложно догадаться из его ника.

Финальный матч проходил на трех картах. Решающая игра состоялась на карте Gala при счете 1:1, и именно этот результат определил мирового чемпиона. События развивались стремительно, исход матча был неясен до последней минуты. В данной игре вы увидите грамотный микроконтроль зерглингами в начале и четкие ответные действия террана, харассинг муталисками на протяжении десяти минут, сражения огнемечиков и «собак», финальную битву и многое другое.

Сам видеорок вы найдете на DVD по адресу Киберспорт/Обучение/Starcraft.



JulyZerg и Iloveov — финалисты WCG 2006 по Starcraft.

■ WARCRRAFT III: ВИДЕООБУЧЕНИЕ

Игроки: WE.IGE.Sky (альянс) против 4K*Tod (альянс)

Карта: «Низины» (Twisted Meadows)

Событие: WCG 2006

В финал WCG по Warcraft III встретились два сильнейших представителя расы людей: китаец WE.IGE.Sky и француз 4K*Tod. Каждый из них, представьте себе, является чемпионом мира: первый — по версии WCG в 2005 году, второй — по версии WEG. У обоих свой уникальный стиль, своя школа игры, своя армия фанатов. Однако на этот раз они встретились непосредственно на пути к новому чемпионскому титулу (возможно, второму для Sky).

Во время матчей игроки использовали принципиально разные стратегии. Мы рассмотрим первую игру, прошедшую на карте «Низины» (Twisted Meadows), в которой Sky задействовал совершенно непривычную и очень неудобную для европейца тактику, принесшую ему уверенную победу. Хотите открыть для себя секрет его победы? Тогда смотрите видеорок на нашем диске в разделе Киберспорт/Обучение/Warcraft III.



Twisted Meadows — одна из самых популярных карт.



В финале за Sky наблюдали россияне MikeR и XyLigan.

■ COUNTER-STRIKE 1.6: DE_NUKE И DE_TRAIN

Сегодня в фокус нашего материала попали еще две турнирные карты — de_nuke и de_train.

De_nuke — карта с явными преимуществами игры за дефенс (CT), двумя бомбейскими, находящимися прямо друг под другом, и в то же время достаточно интересными вариантами быстрых раундов за атаку, в случае удачного отыгрыша которых общая победа на карте для вашей команды становится значительно вероятнее. Большой набор направлений атаки и множество удобнейших позиций для обороны — все это de_nuke.



De_train — еще одна карта с явным перевесом в сторону CT, успех которых в данном случае зачастую определяется удачным использованием AWP и множеством удобнейших позиций, занимаемых на или под расставленными повсюду вагонами. Наряду с этим, террористы имеют возможность как быстрых, так и медленных атак на оба бомбейса сразу с нескольких направлений, которые при их грамотном использовании значительно отягощают задачи дефенса.

Подробный разбор тактик на этих картах с иллюстрациями вы сможете найти на нашем диске по адресу Киберспорт/Обучение/Counter-Strike.



ТАКЖЕ НА DVD

■ Репортаж с ASUS Winter CUP 2006 и других турниров, прошедших за отчетный период.

■ Софт для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake 4.

■ Amazing Gaming: ретроспективный видеоразбор игр команды на WCG Ukraine 2006 в исполнении RoachRu.

Обратите внимание, в содержании раздела «Киберспорт» на DVD возможны некоторые изменения и дополнения!

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

1701 A. D.

Откройте консоль и введите коды:
BonanzaCreek — дает 100 000 монет;
ParadiseCity — открывает все товары;
SiliconValley — проведены все научные исследования;

Linlithgow — все инструменты;
MariaDeTule — все деревья и растения.

Age of Empires 3: The WarChiefs



Во время игры нажмите на **Enter** и вбивайте:
x marks the spot — убирает туман войны;
medium rare please — дает 10 000 еды;
give me liberty or give me coin — 10 000 золота;
nova & orion — 10 000 древесины;
speed always wins — ускоряет постройку зданий и сбор ресурсов в 100 раз;
this is too hard — мгновенная победа;
tuck tuck tuck — дает джип на огромных колесах;

ya gotta make do with what ya got — дает бомбардировщик;

sooo good — когда мушкетеры кого-то убивают, на экране появляется надпись «Musketeeer eat!»;
A recent study indicated that 100% of herbables are obese — животные резко прибавляют в весе.

Caesar 4

Во время игры нажмите **Enter** и введите:
Win — победа в миссии;
Denarii X — дает X денариев.

Dark Messiah of Might and Magic

Начните игру, зайдите в опции, перейдите на вкладку **Keyboard**, кликните по кнопке **Advanced** и отметьте там галочку пункт **Enable Developer Console**. Нажмите на тильду (~) и введите мастер-код **sv_cheats 1**, дабы активировать режим читов. Теперь вбивайте любой из нижеперечисленных кодов:
god — бессмертие;
notarget — враги вас игнорируют;
noclip — прохождение сквозь стены;



mm_player_add_skillpoints X — дает X скилл-пойнтов;

mm_player_add_adrenaline 100 — полные штаны адреналина;

mm_player_add_gold X — дает X золотых монет;
mm_player_time_to_add_mana 0 — бесконечная мана;

arrows_unlimited 1 — бесконечные стрелы;
give X — дает предмет с названием X;
map X — загружает карту с названием X.

Примечание: полный список предметов, которые можно получить с помощью чита **give X**, ищите в глобальной базе игроманских кодов на нашем DVD.

Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition

Для этого чита обязательно понадобится геймпад, с клавиатуры его не введешь. Итак, зажмите одновременно следующие кнопки: **кнопка 5 + кнопка 6 + кнопка 7 + кнопка 8 + крестовина влево/вверх + левый аналоговый стик вправо/вниз**. Держите всю эту конструкцию нажатой до тех пор, пока не прозвучит фраза «*Devil May Cry*». Тем самым вы разблокируете все бонусные режимы, альтернативные костюмы и картинки в галерее.

El Matador

Парочка новых кодов, которые появились с момента последней публикации. Нажимайте клавишу (~) (тильда) и введите:
ninja — высота прыжка увеличивается в разы;
rambo — бесконечные патроны.

F.E.A.R.: Extraction Point

Нажмите клавишу **T**. Игра как бы зависнет, но не обращайте на это внимания. Просто введите нужные коды и подтвердите ввод нажатием на **Enter**.

guns — все оружие;
tears — все оружие плюс бесконечной боезапас;

god — бессмертие;
build — показывает версию игры;
ammo — максимум патронов;
armor — максимум брони;
health — максимум здоровья;
poftergeist — прохождение сквозь стены;
gear — увеличивает здоровье и характеристики главергов;

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

marphole — пропуск уровня;
pos — показывает координаты игрока;
gimmegun X — дает оружие X (слысок см. ниже);
gimmegmmo X — дает патроны для оружия X;
kfa — все оружие, максимум здоровья, брони и патронов.

Список оружия (использовать с кодом **gimmegun X**): **assault rifle, cannon, dual pistols, frag grenade, missile launcher, nail gun, remote charge, pistol, plasma weapon, semi-auto rifle, shotgun, submachinegun, proximity.**

Gothic 3

Найдите папку **Gothic3\ini**, а в ней — файл **ge3.ini**. Откройте **ge3.ini** в «Блокноте», отыщите строку **TestMode=false** и замените ее на **TestMode=true**. Запустите игру, нажимайте (~) (тильду) и введите коды:

God — бессмертие;
Invisibility — невидимость;
Teach all — выучить все скиллы;
Kill — убивает выбранную цель;
Give X — дает предмет X;
Give gold X — дает X золота (не работает в проталченной версии игры);

Give money X — аналогичен предыдущему коду (тоже не работает с патчем);

Spawn X — дает предмет X или призывает монстра с именем X;
idkfa — дает все, что можно (предметы, скиллы...);

Help — показывает консольные команды;
fullhealth — максимум здоровья;
give Cat_Armor — вся броня;
give Cat_Weapon — все оружие;
give Cat_Artifact — все артефакты;
control — переключает управление на главергов;

watch — переключает управление на камеру;
teach STR X — дает X силы;
teach DEX X — дает X ловкости;
teach INT X — дает X интеллекта;
teach ALC X — X очков к скиллам алхимии;
teach SMT X — X очков к кузнечным скиллам;
teach THF X — X очков к умениям воровства;
teach HP X — дает X очков здоровья;
teach MP X — X маны;
teach SP X — X энергии;
teach LP X — X учебных очков.

Примечание. Список предметов, которые можно получить при помощи команд **Give X**



или **Spawn X**, настолько огромн, что в журнале мы его опубликовать никак не можем. Зато в базе игроманских кодов на нашем DVD этот список есть — экспериментируйте на здоровье.

Плюс к консольным командам на разные читы вам станут доступны горячие клавиши, самые полезные из которых (вообще их огромное количество) мы привели ниже:

- F1** — сделать скриншот;
- F2** — переключает игру из оконного режима в полноэкранный и наоборот;
- F3** — показывает количество кадров в секунду;
- F5** — быстрое сохранение;
- F6** — ускоряет время (могут возникнуть глюки, так что используйте осторожно);
- F7** — замедляет время (тоже не злоупотребляйте!);
- F8** — если ваш герой застрял в каком-нибудь элементе пейзажа, смело давите на указанную кнопку. Персонаж материализуется в стороне от опасного предмета;
- F9** — быстрая загрузка.

Marvel: Ultimate Alliance



Daredevil — удалите всех персонажей из партии и нажмите **влево, влево, вправо, вправо, вверх, вниз, вверх, вниз, Enter**, находясь в S.H.I.E.L.D. Access point (это там, где вы комплектуете команду).

Silver Surfer — удалите всех персонажей из партии и нажмите **вниз, влево, влево, вверх, вправо, вверх, вниз, влево, Enter**, находясь в S.H.I.E.L.D. Access point.

Все персонажи — нажмите **вверх, вверх, вниз, влево, влево, влево, Enter**, находясь в S.H.I.E.L.D. save zone или в главном меню.

Все суперудры — нажмите **влево, вправо, влево, вправо, вверх, вниз, вверх, вниз, влево, вправо, Enter**, находясь в меню S.H.I.E.L.D. save zone или в главном меню.

Все костюмы — нажмите **вверх, вниз, вверх, вниз, влево, вправо, влево, вправо, вверх, вниз, Enter**, находясь в меню S.H.I.E.L.D. save zone или в главном меню.

Все уронки — нажмите **вверх, вправо, влево, вниз, вверх, вправо, влево, вниз, Enter**, находясь на экране, где вы выбираете миссию Comic Book.

Все обложки комиксов — нажмите **влево, вправо, вправо, влево, вверх, вверх, вправо, Enter**, находясь в меню Review.

Весь концепт-арт — нажмите **вниз, вниз, вниз, вправо, вправо, влево, вниз, Enter**, находясь в меню Review.

Все видеоролики — нажмите **вверх, влево, влево, вверх, вправо, вправо, вверх, Enter**, находясь в меню Review.

Все обои — нажмите **вверх, вниз, вправо, влево, вверх, вверх, вниз** в меню Review.

Бесконечная энергия для суперудров — нажмите **влево, вправо, вправо, влево, вверх, вниз, вверх** во время игры.

Бессмертие — нажмите **вверх, вниз,**

вверх, вниз, вверх, влево, вниз, вправо, Enter во время игры.

Touch of Death — нажмите **влево, вправо, вниз, вниз, вправо, влево, Enter** во время игры.

Высокая скорость — нажмите **вверх, влево, вверх, вправо, вниз, вправо** во время игры.

100 000 золотых монет — нажмите **вверх, вверх, вверх, влево, вправо, влево, Enter** в меню команды или на экране статуса супергероя.

Команда 30-го урона — нажмите **вверх, влево, вверх, влево, вниз, вправо, вниз, вправо, Enter** в меню команды.

Medieval 2: Total War

Вызывает консоль клавишей «тильда» и бойвитее нижеперечисленные коды. Помните, что названия городов, юнитов и вообще все, что напечатано ниже большими буквами, должно быть написано ПРОПИСЬЮ.

add_money X — добавляет X денег (максимум — 40 000);

process_cq НАЗВАНИЕ ГОРОДА — автоматически строит все постройки из очереди в указанном городе;

auto_win ATTACKER/DEFENDER — атакующий (ATTACKER) или обороняющийся (DEFENDER) игрок выигрывает следующий бой;

add_population НАЗВАНИЕ ГОРОДА X — увеличивает население указанного города на X человек;

toggle_fog — отключает туман войны;

give_trait ИМЯ ЧЕРТА X — дает выбранному генералу (ИМЯ) любую черту характера (ЧЕРТА) урона X, доступную для вашей нации;

show_cursoron X — показывает координаты курсора;

move_character Z X,Y — передвигает юнита Z в место с координатами X,Y. Название юнита пишется без его титула, за исключением Captain.

Need for Speed: Carbon



Коды вводятся в главном меню.

5grand5grand — Castrol Cash;

nosforever — бесконечное нитро;

slowdownwhenyouwant — бесконечный SpeedBreaker;

speed3foryou — Mazda Speed 3;

pharellvinylgogo — винил Pharrell;

lotsoffreevinyls — винил NFS: Carbon Special;

lotsoffreeologs — винил NFS: Carbon.

Neverwinter Nights 2

Жмите на тильду (~) и вводите РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ коды:

DebugMode 1 — мастер-код, необходимый для работы всех остальных читов;

dm_god — бессмертие;

givelevel X — дает X очков опыта;

GetLevel X — повышает уровень героя на X;

dm_givegold X — дает X золота;

SetCON X — дает X очков телосложения;

SetWIS X — X очков мудрости;

SetINT X — X очков интеллекта;

SetSTR X — X очков силы;

SetCHA X — X очков харизмы;

lrollivents — +20 очков каждому статусу;

commands — показывает все консольные команды.

Примечание. Если хотите применить код к определенному персонажу, нажмите на него правой кнопкой мыши.

Patriots: A Nation Under Fire

Найдите в папке с игрой файл **weapons.god** и откройте его «Блокнотом». Здесь прописаны все характеристики вашего оружия — можете менять их как заблагорассудится. Чтобы изменить параметры брони, сделайте то же самое с файлом **armor.god**.

Space Empires 5



В главном меню нажмите тильду (~), чтобы открыть консоль. Введите в нее нужный код и закройте консоль повторным нажатием на тильду. Тем самым вы активируете введенный чит.

allysseen — открывает все солнечные системы;

alltempsee — открывает всех врагов в текущей игре;

omni — распространяет ваше влияние на все солнечные системы;

money — дает 100 000 каждого вида ресурсов;

research — дает 100 000 очков исследования;

alltech — дает все возможные открытия в данном этапе развития научных открытий;

fastbuild — быстрая постройка юнитов/зданий (убедитесь, что у вас достаточно ресурсов для этого — постройка не бесплатна);

Sphereworld — мгновенно строит все, что вы заказали на выбранной планете;

nomaint — юнитам и зданиям не требуются ресурсы для поддержки работоспособности;

intel — дает 100 000 очков разведки;

restoresupplies — заправляет ваши корабельные ресурсы по самым согла;

collisionring — показывает сетку столкновения во время боя;

showstats — показывает статистику выбранного военного объекта;

retrofit название корабля — изменяет тип выбранного корабля;

repair — ремонтирует выбранный корабль;

allplayershuman — все компьютерные игроки переходят под управление игрока живого, то есть под ваше;

viewallcombats — показывает все битвы на экране;

restoremove — восстанавливает очки движения для выбранных кораблей.

The Sims 2: Pets



Нажмите **Ctrl + Shift + C**, чтобы вызвать на экран консоль. Вбивайте в нее следующие коды (обратите внимание, они РЕГИСТРОЗАВИСИМЫ!):

motherlode — 50 000 симолонов;

IndividualRoofSlopeAngle 15/75 — активирует инструмент для изменения крыши дома (вводить надо либо число 15, либо 75, но не оба одновременно);

boolprop ShowCatalogePFlags true/false — активирует ярлычки в детальном просмотре (detail view); чтобы включить, введите true, чтобы выключить — false;

DeleteAllObjects Doors/Windows/Stairs — удаляет все двери (Doors), окна (Windows) и лестницы (Stairs);

DeleteAllFences — удаляет заборы и изгороди;

DeleteAllHalfWalls — удаляет стены между комнатами;

DeleteAllWalls — удаляет вообще все стены;

boolprop ControlPets on/off — включает (on) или отключает (off) полный контроль над животными;

boolprop PetActionCancel true/false — делает доступными (true) действия животных; false — отключение этого режима;

boolprop DisablePuppyKittenAging

true/false — отключает (true) взросление котят и щенков; false включает старение обратно;

boolprop PetsFreeWill true/false — желанное животное покинуть на воле исчезает (false) или появляется (true).

Герои уничтоженных империй



Нажмите **Enter** и введите РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ коды:

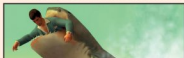
GiveMoney X — дает X денег;

GiveExpX X — дает X очков опыта.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые приятно мажорить. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскалки» и т.д.

Scarface: The World is Yours



Хотите стать обедом для акулы? Плюхайте в ближайшее море, заплывайте подальше и не трогайте клавиатуру некоторое время (Бобир Азимов).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это блоги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно замысловатое место, быстрее обычного запустить самое крутое оружие и т.д.

Санитары подземелий

В игре есть способ заработать сколько угодно опыта. Для этого надо набрать вещей в рюкзаке так, чтобы не помешалось больше ни один предмет, а затем украсть что-нибудь у любого персонажа. Когда откроется окно инвентаря, попробуйте переложить вещь из чужого инвентаря в свой. Она будет возвращаться обратно, потому как у вас нет места в рюкзаке. Продельвайте эту операцию, пока не надоедет, а потом выкиньте какой-нибудь предмет из своего инвентаря на землю и заберите вещь, которую вы пытались украсть. В зависимости от того, сколько раз вы пробовали переложить чужой предмет к себе в рюкзак, столько же вы и получите опыта (Александр Панишев).



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «Санитары подземелий», которая в России издается фирмой 1С. Если вы попали в их число, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD

Читерские программы: **ChelMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на тренинги и прохождение), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных trainers), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (применяются для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: **Age of Empires 3: WarChiefs**, **Avatar: The Last Airbender**, **Call of Jarez**, **Company of Heroes**, **Hitman: Blood Money**, **Jaws Unleashed**, **Just Cause**, **Medieval 2: Total War**, **Need for Speed: Carbon**, **Open Season**, **Patriots: A Nation Under Fire**, **Prey**, **Real Deal Slots**, **Mystic Forest**, **Tom Clancy's Splinter Cell**, **Double Agent**, **Urban Extreme**, **World War II Combat**, **Two Jims**, **Zoo Tycoon 2: Marine Mania**.

Тренинги: **Alarm for Cobra 11**, **Nitro**, **Battlefield 2142**, **Dark Messiah of Might and Magic**, **Medieval 2: Total War**, **Need for Speed: Carbon**, **Neverwinter Nights 2**, **Real Deal Casino**, **High Roller**, **Scarface: The World is Yours**, **Sid Meier's Railroads**, **Smoking Guns**, **Shooting Gallery**, **Star Wars: Empire at War**, **Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption**, **Stronghold Legends**, **Sword of the Stars**, **Space Empires 5**, **Th3: Plan**, **The Sims 2: Pets**, **War in the Pacific**, **Zoo Tycoon 2: Marine Mania**.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, дайте скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800х600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, запечатлейте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **Fraps**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Собрать» — «Игромания стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в несжатом виде — так нам будет проще переписать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме). Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10–15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описаниях паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее.

Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля. Если паскалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увеличим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажите свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в спам-рассылки.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6–8 (а иногда даже 10–15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА



ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Небожители

Выйшел второй сет отечественной коллекционной карточной игры «Небожители». Поскольку первый сет именовался «Альфа», то второй не мог не получить имя «Бета». Такие названия — дань уважения разработчиков первым сетам Magic: The Gathering, которые имели те же имена.

«Бета» содержит 150 разных карт. Дизайнеры во втором сете слегка изменили формат карточки, и теперь игровая информация читается легче. Кроме того, карты святков охотно украшены симпатичными гравюрами, а не маленькими логотипами.

Помимо бустеров, карты «Беты» можно приобрести в двух готовых тематических колодах: «Чума» и «Духовная связь».

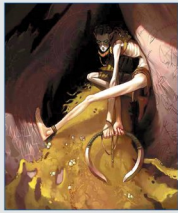


Magic: The Gathering

В преддверии чемпионата мира крупных событий было меньше, чем обычно: всего два гран-при (в Нью-Джерси, США, и Ямагате, Япония), оба в формате Time Spiral Limited. В Японии топ-8 был звездным. Такие пары, как Антуан Руэль, Кацухиро Мори, Йелгер Вигерсма и Ричард Оэн составили в нем за первое место. Однако победителем стал Такахиро Судзуки, одолевший в финале Тасеи Одазу. А в Америке состоялся чисто канадский финал — уже знакомый нам Ричард Оэн и Гийом Кардан сыграли на победу, доставшуюся последнему. Из известных «магов» в топ-8 пробрался Тимоти Атен.

В начале ноября по миру все еще катилась волна Constructed Champs, представляя все новые варианты колод от дизайнеров со всех краев света. Эти состязания определят будущий формат Standard Constructed. Впрочем, ненадолго, ибо 28 ноября стартует чемпионат мира, где лучшие игроки планеты покажут лучшие колоды. Россия на этом турнире представит национальную сборную в составе Василия Цапка, Артема Косарева и Сергея Егорова, а также Михаила Глушакова в качестве запасного игрока. Михаил также будет сражаться за титул чемпиона мира, но его победы не пойдут в командный зачет. В состав украинской команды входит Александр Герасименко, Евгений Гонгаев и Евгений Гордиенко с запасным Сергеем Селиховым. Помимо этого на турнире сыграет чемпион Беларуси Дмитрий Федорович. Колоды из топ-8 прошедших турниров, как всегда, ищите на диске журнала.

Magic Online вновь порадовала нас своими религиозными турнирами. На этот раз злу склалась «Спираль времени», самый свежий магический сет. Новый формат турниров дает возможность играть целых две недели, по итогам которых проходит аж четыре чемпионата. Сет оказался настолько популярным, что в первые три дня на турниры надо было записываться за несколько часов до начала! Ждем с нетерпением выхода следующего сета — Planar Chaos. Наверняка и в онлайн-он будет полон сюрпризов.



Dungeons & Dragons

В декабре 2006 года Wizards of the Coast порадовала поклонников D&D только двумя новинками. Первая — продолжение серии «монстратников», посвященной злобным существам из параллельных планов-миров. Если первый том серии повествовал о демонах, которых в D&D называют танари, то **Fiendish Codex II: Tyrants of the Nine Hells** рассказывает о дьяволах бабезу. Согласно космологии этой ролевой игры, бабезу отличаются от танари мировоззрением (Lawful Evil вместо Chaotic Evil), и это отличие приводит к бесконечной кровавой войне между представителями обеих потусторонних рас.

Второй «Бесовский кодекс» обстоятельно описывает психологию, иерархию, быт, стратегию и другие аспекты жизни в девяти кругах ада — месте обитания бабезу. Присутствуют новые навыки, заклинания, монстры и волшебные вещи. В книге 160 страниц, стоит она \$30 и явно противопоставлена любимым верующим-христианам.

Другая новинка — приключенческий модуль **The Shattered Gates of Slaughtergarde**. По структуре это даже не отдельное приключение, а небольшая кампания, позволяющая мастеру дровести персонажей от 1-го до 7-го уровня опыта. Сюжетно приключение не выделяется из череды ему подобных: адепты злодейского культа пытаются вызвать из другого мира армию демонов, а силы добра обязаны их остановить. Но внимания заслуживает комплектация модуля: 64-страничная книга о кампании, 64-страничное приключение, 16-страничная книга для игроков (большая редкость в модулях!), 8-страничный буклет с иллюстрациями главных сюжетных моментов и двусторонняя карта, заменяющая поле боя. Похоже, Wizards of the Coast всеерьезно решили убедить игроков, что D&D немислимы без применения миниатюр. Вся эта радость доступна DMU и игрокам всего за \$25.



e-mail рубрики: vnescorp@igromania.ru

HorrorClix

■ Жанр: коллекционная игра с миниатюрами ■ Возраст: WizKids ■ Сайт: www.wizkidsgames.com
 ■ Количество игроков: 2 и больше ■ Длительность партии: от 30 минут ■ Язык игры: английский



Для компании WizKids Games, наследницы великой, но почившей корпорации FASA (создательница Battletech и MechWarrior), основным видом бизнеса стали так называемые коллекционные игры с миниатюрами — trading miniatures games. Собственно, именно WizKids и придумала этот жанр, совместив, казалось бы, несоместимое: правила простого варгейма, собранные и покрашенные миниатюры, нескольких типов редкости фигурок и упаковку в бустеры на случайном принципе (как у Magic: The Gathering и других коллекционных карточных игр).

Квинтэссенция успеха WizKids — вращающаяся подставка фигурок, в прорези которой отображены все игровые характеристики. Рангли бойца — диск повернулся, характеристики изменились (обычно при ранении они ухудшаются, но у берсерков, наоборот, будут расти). Это чудо WizKids запатентовала под названием Combat Dial и уже семь лет отбивает атаки конкурентов, в том числе через суд. И пока аналога диску с прорезью не найдется, WizKids будет получать барыши с новых игр, созданных по известному принципу. Другие же компании, подвизавшиеся на рынке варгеймов, будут утирать горькие слезы.

На базе Combat Dial компания WizKids уже выпустила множество игр: Mage Knight (технофэнтези), MK Dungeons (квесты в подземелье), HeroClix (супергерои комиксов), MechWarrior: Dark Age (гигантские боевые роботы) и даже SportsClix (beisbol).



Последнее творение с вращающимися дисками — HorrorClix. По названию легко догадаться, что эта игра — ужастик.

Самое слово «ужасы» разработчики трактуют весьма широко. Тут вам и лавкрафтовские аватары Ктулху, и антихристианские демоны, и вервольфы всех пород, и Джекил с Хайдом, и вампиры Дракулы, и всадник без головы из «Сонной лощины», и даже Джек-Потрошитель. Про мумий, зомби и скелетов можно не упоминать, но особо отметим русского эзотерика Распутина, которого дизайнеры тоже записали в штат героев хоррора. Вдохновлялись авторы как классическими черно-белыми фильмами и журнальным «фикшеном» 30-х годов, так и более современными триш-ужастиками.

Правила типичны для коллекционных игр с миниатюрами. Каждый игрок собирает собственную армию на определенное количество очков. Армии насмерть бьются на поле, расчерченном в квадратную сетку. Здесь же прычутся «жертвы» (они часть ландшафта, а не действующие лица). Сожрав пару жертв, ваши монстры смогут активировать

свои лучшие способности. Кстати, способности здесь не стандартные, как в других играх WizKids, а уникальные для каждого чудика. Индивидуальные правила прилагаются к картучке, полное руководство по HorrorClix размещено на диске «Игромания».

HorrorClix продается в виде стартеров на 6 миниатюр (розничная цена — \$15) и бустеров на 4 миниатюры (\$7). Всего в первый сет включено 96 фигурок, имеющих разную степень редкости. Качество изготовления на традиционно высоком уровне: теперь и в Китае делают стоищие терева. Поскольку стартеры и бустеры комплектуются случайным образом, по HorrorClix можно проводить турниры в формате драфта.

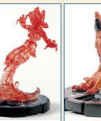
Некоторые игроки видят в HorrorClix пародию на другую успешную игру от WizKids — супергеройскую HeroClix. И это символично: фирма стала повторяться настолько часто, что желание «срубить бабла» фанаты списывают на саморнион производителя. Может, кто-то все-таки отступит у выходящей WizKids права на диски с прорезью и сделает их общественным достоянием? Тогда и коллекционные игры будут поинтереснее.

Николай Пегасов

Геймплей	★★★★★★ (7)
Игровой мир	★★★★★★ (7)
Художественный дизайн	★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★ (8)
Оригинальность	★★★★★★ (6)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★ 7

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Warhammer RPG.** Спецподборка по популярной ролевой игре: выдержки правил, карты, модули, помощь игрокам, обои.
2. **HorrorClix.** Правила и FAQ по коллекционной игре с миниатюрами.
3. **Gamoja.** Детская коллекционная игра с миниатюрами.
4. **Bluemoon.** Настольная карточная игра.
5. **Talisman.** Правила и дополнения к кувольной игре Games Workshop.
6. **Conan CCG.** Коллекционная карточная игра во вселенной Конана-варвара.
4. **Подборка по Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стювена Де Анджелиа, лучшие колоды мира, полные официальные правила, статья по стратегии «Спираль времени».



**СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF**

Раздвигается занавес. На сцену выходит чуть ошалевший Дед Мороз в шляпе с узким забралом и в красном бронзешлеме, на котором отчетливо видны потеки крови. Через плечо перекинута гаусс-винтовка, на поясе уютно устроилась бензогайла «Дружба», на левом плече Деда Мороза гордо восседает туманный стертяник +39 урона. Старикан смущенно кашляет в меховую варежку, обращаясь к стертяничку:

— Ну что, Пыжик? Начнем помалочку?

Птичка надовольно хохлитесь, расправляя перья на хвосте, обреченно машет лапкой в пространство: мол, валый.

Дед Мороз смотрит в зал. На потропанных временем красках и табулетках сидят многочисленные геймеры. Их взоры обращены на сцену, в эпитентре которой стоит огромная елка, выполненная мастером из грубого, непопированного металла. Под елкой сидит туповатого вида розовый зайчик и остереженно сидит сломанным чупа-чупсом по миниатюрному барабанчику.

Дед Мороз приседает от натуги и душераздирающе орет:

— СНЕ! Тара-ра-ра-рам! ГУ! Пуру-ру-ру-рум! РОЧ! Ля-ля-ля-ля-ля-ля! КА! СНЕ-ГУ-РОЧ-КА!

На сцене появляется слегка нетрезвая дама приятной наружности. Губы ярко окрашены. Тугая коса три раза обвивает талию, к кончику привязан череп какой-то твари. Через тело красавицы перекинута пулеметные ленты, надочно фиксирующие ладную упругую грудь. Внимательно осмотрев зал и сплюнув под ноги, Снегурка коисится на Деда Мороза:

— Ну шо, батяня? Типа, елочка загисля?

Дед Мороз радостно вторит вичуе:

— Ну конечно же, лагусик, конечно же «загисля»!

И они хором горланят на весь зал:

— Загисля! Загисля! Загисля!

На сцене появляются Светлана и Старпом. Усаживаются за заранее приготовленный стол. Пододвигают микрофон поближе:

— Дорогие геймеры, только что вы были свидетелями импровизированной новогодней атмосферы. Искренне надеемся, что после столь зажигательного представления ощущение праздника надочно поселилось в вашей душе. А теперь мы начинаем наш новогодний почтовый отклик!

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА**

Дорогие читатели, с наступающим вас! Мы очень долго думали, как сделать «Почту» максимально новогодней, причем не только по дизайну, но и по наполнению. Как мне кажется, у нас вполне получилось. В этом выпуске вас ждут новогодние гадания по геймерам (спасибо Екатерине Свиридовой, которая в своем письме подала такую замечательную идею) и большой разбор полетов, как праздновать Новый год по-геймерски.

Надеемся, вы уже начали готовиться к бурному веселью в ночь с 31-го на 1-е? Если нет, то незамедлительно приступайте. А наши рекомендации вам в этом помогут.

ПИСЬМО НОМЕРА**ГАДАНИЕ ПО ГЕЙМЕРАМ**

Здравствуйте, игроманцы и игроманьячки. Вопрос мой очень нестандартный. Путешествуя по разным сайтам, я регулярно наталкиваю на различные гадания. Очень уж популярна эта тема. По линиям на руке, картам Таро и на ромашке уже давно никто судьбу не предсказывает. Сейчас в моде гадание по носкам, по волоскам на спине, по мальчикам-продавцам и прочим неожиданным вещам.

Вот у меня к вам вопрос: а можно ли гадать по геймерам? И если да, то как? Может, какие-нибудь приметы народные есть или еще что-то?

Очень надеемся на ответ, игроманка со стажем, Екатерина Свиридова (г. Санкт-Петербург).

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕНОВОЕ ГАДАНИЕ)**

Хи-хи, всегда очень любила гадать, в особенности на кофейной гуще и на зеркальце на чужем (читающие нас девочки знают, о чем я говорю). Почему бы не погадать на геймерах в канун Нового года? Давайте подключимся к астралу, выйдем в параллельное измерение, настроим канал передачи на пятую точку и седьмой шейный позвонок и переведем поток космической информационной энергии непосредственно в буквы на экране монитора, передаточным каналом будут мои пальцы. Итак, абра-швабра-дабра, сим-селиам, ахалай-махалай, бам!

Если на улице вам попался клявель, очкастый и сорбленный геймер, то это к дождю. Ибо имеет место быть закономерность, что в хорошую погоду геймеры сидят дома, играют. Судь-

ба всегда против того, чтобы геймер оказался на улице в хорошую погоду, потому что если этот милый зверек выбрался-таки из своей квартиры, значит, на него очень скоро прольется какое-нибудь погодное явление. Зимой может начаться град или извержение вулкана, весной — наводнение или атака шаровых молний.

Если у вас есть полный набор из четырех геймеров разной масти, то вы можете попробовать погадать на судьбу. Гадание идеально подходит тем, кому за тридцать, тем, кому до пятидесяти, и тем, у кого установлены все бустерпаки для Battlefield 2. Геймеров четырех мастей следует разложить друг под другом на спинку так, чтобы красный геймер с сердечком на животике был сверху, красный с ромбиком снизу, а два черных с крестиком и личкой посередине (порядок не имеет значения). После этого геймеров следует перемазать и начать вытаскивать по одному за ножки из общей кучи.

Если первым вышел красный с сердечком, то это к скорому прибавлению в семье: если не планируете семейства, геймеру следует немедленно загнать крашек и сжечь в пламени свечи. Если вышел черный геймер с крестиком на пузике, то это к диванам: если деньги действительно нужны, то геймера следует сложить два раза (сначала вдоль, затем поперек), спрятать в кошелек и носить на груди (обозначено слева). Если первым вышел черныш геймер с личкой, то это означает продолжение по службе. Чтобы гадание сбылось, геймера надо накрыть на ночь подушкой, поставить рядом бутылку лимона и включенный ноутбук с запущенным DOOM 3.

Наконец, если первым вышел красныш геймер с ромбиком на брочке, то это к покупке нового компьютера. Чтобы предсказание сбылось, надо либо пойти в магазин и купить новый компьютер, либо начать разработку операцию «как заставить родителей купить мне новый комп». Успех операции вполноту зависит от другого гадания, расшифровка которого была утеряна при пожаре в Парижской муниципальной библиотеке в 1954 году.

Гадание на удачную встречу. Возьмите маленького зеленого геймера, поднесите его к голове и резким ударом разбейте кончик геймера о лоб. Внимательно изучите образовавшиеся трещинки. Если трещинки расходятся радиально, то предстоящая встреча будет удачной. Если залпанирована встреча с супербоссом компьютерной игры, то, скорее всего, вы его без труда завалите или пойдете вместе пить кофе в ближайшую пещеру. Если же трещинки расходятся концентрически, то геймер, выбранный вами для гадания, был плохим, некачественным. Выбросьте его в ведро и смените своего поставщика геймеров.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ПРИМЕТОВАЛ НАРОДНО)**

Если после дождя вы вышли на улицу и видите на асфальте множество ползающих геймеров, то это к хорошему клевету в World of Warcraft. Соберите геймеров в баночку, добавьте немного кремниевой пыли и поставьте на нижнюю полку холодильника. В любой момент можно доставать и называть геймеров на крючок. На особо жирных отличено черед золотой тарелки и носарь-бичурок.

Если в темном переулке вам перебежал дорогу черный геймер, не бойтесь. Достаньте

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходит письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удалит то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, спортивно удаляются письма без заголовочного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос «Игромании»: Мне надоели компьютерные игры!»** (слово «Игромания» прописано, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

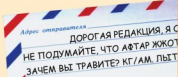
— Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шеллезака значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень

интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

— Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, начекаем и ве. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

— Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

— Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



свой верный шотган, который у любого уважающего себя игромана всегда должен быть при себе, и плыть из него дробью в убегающую бестию. Если попали — здорово, Черный геймер никогда больше не будет перебегать вам дорогу. Не попали — не беда, дождитесь следующего раза.

Если, выходя из дома, вы что-то забыли и вернулись, то обязательно посмотрите в зеркало. Если в зеркале вы увидели черного геймера, то, оказавшись на улице, обязательно найдите темный переулок и перебегите кому-нибудь дорогу. Если вам вслед раздался выстрел из шотгана, но вы не упали, то это удача.

Если вы оказались у озера или другого естественного водоема и слышите, как маленькие зеленые геймеры, которых Светлана не добила об лоб, поют брачные серенады, это к перемене погоды. Если до этого было солнечно, пойдет дождь, если был дождь, пойдет град. Если шел град, то согорит «мамка» вашего компьютера. Но расстраиваться не стоит, лучше радоваться, что геймеры в водоеме несли «Арбайтен по-стакановски!».

Если ваша девушка вежливо интересуется, «не просидели ли вы еще свой зад до дыр» или в более деликатной форме спрашивает «не сошли ли вы еще в недрах этого своего интернета», то, возможно, скоро будет активирована программа «разрыв отношений».

Если в вашей квартире поселился маленький зверек, который в неограниченных количествах поглощает пиво, колу, кофе и сигареты, движется по стандартному маршруту компьютер-туалет-холодильник-компьютер, то не исключено, что у вас завелся геймер. Избавиться от него можно при помощи диалогоса (присыпать два часа подряд, пока геймер не упадет на спину и не начнет смехом сунуть в воздухе ножками) или метким ударом «Игроманией», свернутой в трубочку, между

глаз. Наноса прицельный удар по геймеру «Игроманией», будьте осторожны, не выскочите журнал из рук — коварный зверек может цапнуться в глянцевою обложку, и тогда вы уже никакими силами его не оторвете.

Если у вас чешется под мышкой, поднимите ее с коврика, присыпьте дезодорантом и поместите на место. Поговаривают, что чес под мышкой — это к удаче.

ПИСЬМО №1

БЕЗАБАБЕРНОСТЬ ГЕНИАЛЬНЫХ ОТКРЫТИЙ

Привет, дорогие почтовики. Долгие годы я читал ваш раздел, видел, как меняются ведущие, как реформируется стиль ответов. Мне практически все нравилось, за что вам спасибо и бесповоротный респект. Я долго вынашивал свой вопрос, но вот он в муках проклюнулся на свет из моего разгоряченного от боли за мировую игровую индустрию инстинкта мозга. Внимайте!

Принято считать, что все игровые жанры на сегодняшний день уже придуманы. Стратегии, ролевые игры, симуляторы... Не буду углубляться, тема жанрового разделения не раз и не два поднималась на страницах «Игромании». Но посмотрите, как придумывались эти самые жанры! Практически все они закладывались на заре становления компьютерной индустрии. Какой-нибудь талантливый разработчик, иногда группа девелоперов (но лидер все равно всегда был один или двое) делала какую-нибудь очень талантливую игру. Простите за фамильярность — «чисто по приколу».

Другие разработчики смотрели на их творение, понимали гениальность задумки и быстро начали тиражировать идею в массы. DOOM, Dune, King's Bounty — дальше можно не продолжать. Это сейчас при-

В НОМЕРЕ



Интернет-возможности
Беспрецедентная скорость, мгновенная почта и оперативные новости на мобильных устройствах. Показ — бесплатно!



Покупка программ
Платный софт для компьютеров, смартфонов и коммуникаторов. Какой быкаст и как лучше приобрести через Интернет



Дайвинг с камерой
Футури и басы для профессиональной подводной съемки и фотосъемки



Решающая диагональ
Как правильно выбрать телевизор?



Трехсотгигабайтные винчестеры
Обзор наиболее заметных моделей на отечественном рынке

Десятки обзоров устройств и пользовательских статей в номере!

НА ДИСКЕ

- БОЛЕЕ 150 ПРОГРАММ ДЛЯ WINDOWS MOBILE, PALM OS, SYMBIAN И WINDOWS XP
- ПРИМЕРНО 150 БЕСПЛАТНЫХ КАРТИНОК В 10 РАЗРЕШЕНИЯХ: для компьютера и для мобильных устройств
- ТАРИФНЫЕ ПЛАНЫ ОПЕРАТОРОВ МОСКВЫ И СЛЕТЕРБУРГА
- ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЫ МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКИ
- СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ
- КАТАЛОГ: 1100+ мобильных телефонов, смартфонов и коммуникаторов. Реальные цены
- МАТЕРИАЛЫ В ПОДДЕРЖКУ ЖУРНАЛЬНЫХ ПУБЛИКАЦИЙ

И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ!

надо говорить о них как о родоначальниках жанра, а тогда это просто были классные игры. Их создатели и в мыслях, вероятно, не имели, что их творение станет родоначальником целого игрового направления.

То есть к чему я веду: все игровые жанры были придуманы практически случайно. Ну не пришла бы Ромеро идея сделать трехмерный экшен, так не факт, что жанр FPS появился бы на свет. Ладно с экшенами, их идея лежит на поверхности, а стратегии? Тут уже все не так очевидно. Не было бы Dune (ну или Another Earth на ZX Spectrum), и накрылся бы жанр медным тазом.

Продолжаю логическую цепочку. Если все современные жанры компьютерных игр были придуманы случайно или почти случайно, значит, не исключена возможность, что придумали и новые жанры, то есть случайно. Просто разработчики так заостренили в своих подражательных желаниях, что им сложно думать нестандартно. Но ведь появляются же такие люди, но верю я, что гении совсем перевелись.

Так как, милье мои почтовики, есть надежда, или вся моя концепция гроша выеденного не стоит? Поделитесь мыслями, пораскните извилинами по кустистому древу познания!

С уважением, ваш постоянный читатель Антон Переладов (г. Москва).



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (СПЕРИВАЯ ИЗ ПУСТОГО В ПОРОЖНЕ)

Замах на рубль, удар на копейку. Надежда есть, но концепция гроша ломаного не стоит. И даже выеденного яйца. Скажу по секрету, вдруг никто не догадывается. Подавляющее большинство великих открытий было сделано случайно. Стоит ли говорить о мелках? Или кто-то полагает, что, скажем, колесо придумали специально? Сидели долго дровне, практические реликтовые люди, чесали свои дикторские тыковки, киятели докембрийские чайники и вдруг, агуля, придумали колесо.

Да куда ни плюнь, везде сплошные случайности. Изобретения по воле случая окружают нас со всех сторон. Вот, например, медицина. Антибиотики, без которых современная терапия просто немислима, были открыты микробиологом Александром Флемингом в далеком 1927 году, когда тот выращивал в чашках Петри различные бактерии. Однажды по забывчивости он забыл включить вытяжку над инкубатором, на некоторые чашки попали споры гриба пеницилла, разрослись там, а Флеминг заметил, что в чашках, где вырос грибок, бактерии практически перестали развиваться. Из

пеницилла и были получены первые антибиотики. А включил бы Александр вытяжку, и изобрели бы (если бы вообще изобрели) одну из главнейших групп лекарственных препаратов на 10, 20, а то и 30 лет позже. Сколько людей за это время умерло бы от различных бактериальных инфекций, страшно даже представить.

Пример, известный многим, но оттого не менее показательный. «Кока-кола» была придумана случайно. Изначально это была лекарственная смесь для повышения тонуса. Джон Пембертон смешивал вытяжку из орехов колы и листьев коки и продавал полученный экстракт людям с депрессиями, хронической усталостью и... импотенцией. На укуса это была та еще гадость. Но однажды в аптеке, где работал Пембертон, закончилась обычная вода, и он плеснул в настойку газировки. Покупателям очень понравился укуса получившейся водички, и Джон начал продавать «Кока-колу» как обычный напиток, а не как лекарство. Было это в далеком 1886 году.

С «Пепси-колой» тоже вышла случайность. Вспомните в названии. «Пепси... что за пепси? А это такой пищеварительный фермент — пепсин (вырабатывается поджелудочной железой). С чего бы вдруг популярному напитку так называться? Все верно, «Пепси-кола» изначально служила вовсе не для утоления жажды, а для лечения пищеварительных нарушений. Ну придумал Калеб Брайден такую микстуру. А уж газировку в нее решил добавлять, зная, что по вкусу лекарство очень похоже на «Кока-колу».

Микроволновку, которая сейчас есть практически у каждого, тоже изобрели по случайности. Никто Перси Спенсер не проводил опыты по усилению военных радаров. Выкрутил верньеры на максимум и случайно прошел перед радарной установкой. В кармане что-то затрещало, оказалось — шоколадка, припаянная для чая, расплавилась. «О как!» — подумал Спенсер и уже через несколько месяцев наладил производство микроволновых печей для крупных ресторанов. Вот только вешали первые микроволновые попчонны, но в остальном работали не хуже современных.

И так во всем. Какую область жизни не копни, везде сплошные случайности, неурядицы, нелепости. Вот только не забывайте, что когда открытие, случай даже случайное, сделано, над ним начинают работать ученые. Они выжимают из случайной находки все соки, и в результате получается какая-нибудь очень нужная штука.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (УДИВЛЯЛАСЬ ОТ ДУШИ)

Мне кажется, что все эти случайности — это

очень здорово, но все вы (и Антон, и Старпом), забываете об одной очень важной вещи. Если топтаться на минном поле, то обязательно взорветесь, а если ты очень крепок, то не сам разлетитесь на кусочки, а взорветь все мины. Мины — это случайности, а топчутся на игровом минном поле, разумеется, разработчики игр. Топчутся довольно давно, поэтому мне кажется, что все мины под ними уже подорвались.

То есть все случайные открытия, которые можно было сделать, уже совершены. Если и появится что-то еще, то не такое уж новаторское. И все вокруг скажут, что это вовсе не жанр новый, а всего лишь разновидность уже существующего.

ПИСЬМО №2

КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНАЛОГИИ

Здравствуйте, Светлана и Старпом! Относительно недавно я приобрел компьютер (не потому, что я стальной молот, просто так получилось), начал в нем разбираться, даже специальных книжек в духе «Компьютер для чайников» купил. И буквально с первого дня знакомства с РС мне в глаза бросилась одна вещь. Практически любому элементу компьютерной среды (неважно, о чем речь — о каком-либо действии, функции программы, детали интерфейса) можно найти аналогию в реальной жизни.

Вот, например, «Корзина», куда удаляются ненужные файлы. Принцип ее работы точно такой же, как у любой мусорки в реальном мире. Или, скажем, компиляция кода программы (ни разу не видел, как это делается, но в книге детально описано) — это ведь, по сути, аналог предпродажной сборки любого товара. Неужели весь компьютер построен на обычных жизненных аналогиях? То есть ничего нового не изобретено?

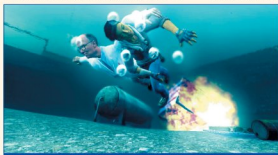
С уважением и надеждой на ответ, Николай Бурский (г. Тверь).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВСКРЫВАЯ ПОДГОТОВКУ)

Уважаемый Николай, удивляться совершенно нечему: практически все, что изобретает человек, основано на опыте, который он тем или иным способом получил до этого. Особенно это касается каких-то сложных выдумок. Чем сложнее система, тем больше в ней хорошо узнаваемых элементов. Ведь работать с чем-то совсем уж новым и инородным очень сложно, это всем придется вдруг ни с того ни с сего приобретать новый опыт, что не так просто, как кажется.

Компьютер сам по себе непросто освоить



Полотно на тему Half-Life 2 «Спасение утопающей». Автор — Neon.



«Веселый апокалипсис в HL2», присланный читателем Shin.J.

(особенно взрослым и пожилым людям), а уж если бы он еще и не содержал систем, имеющих аналогии в обычной жизни, было бы совсем туго! Воспользуюсь вашей аналогией. Представьте себе, что для того, чтобы удалить файл, вам надо было бы не в «Корзину» его переместить или не кнопочку Delete нажать, а, скажем, какие-нибудь хитрые пассы мышкой проделать или запустить Word и написать в нем «Удаваемый файл такой-то, не будете ли вы любезны удалиться самостоятельно, ибо не нужны вы мне боле».

Ладно те, кто компьютер уже знает, они бы и к таким извращениям привыкли, а человеку новому каково бы было? Он же привык, что вещи выбрасываются в ведро, ну, или в мусоропровод. А тут какие-то фокусы с мышкой, какие-то шаманские штучки. Большинство бы плюнуло и не стало бы разбираться.

Собственно, так оно и было в эпоху DOS. Обыватель далеко не сразу понял, как же вся эта абракадабра функционирует. Вот математика, им да, было просто. Ведь у них формально уже был опыт программирования: математические формулы, вычисления, переменные. Но сколько среди нас математиков?

Подобный подход характерен практически для всех явлений нашей с вами жизни. Изначально что-то новое могут освоить единицы: например, сами создатели. Исключительно потому, что они чуть умнее, а придуманное обычно основано на их личном опыте, которого может не быть у других людей. А затем, когда изобретение начинают ставить на поток, специалисты адаптируют его под опыт большинства людей.



СТАРПОМ МАКАРЕНКО (ПРОВОДИТ МЕТКИ АНАЛОГИИ)

Да, товарищи уважаемые! Лапшу на уши вешать — это все мастера. Постовальный вопрос изначально был скорее из области эlegantной словесности, нежели компьютерной подкованности. Все дело в терминологии.

Вот взял такое простое явление, как архивация данных на компьютере. Объем уменьшается за счет хитрых алгоритмов. Однородные области описываются упрощенными алгоритмами. Некоторые элементы просто выкидываются, а затем, при разархивации, восстанавливаются. Иногда качество данных при архивации ухудшается. Наглядный пример — архивация картинок в формат JPG или сжатие видео.

В обычной жизни архивации тоже хватает. Собирается вы, к примеру, в поход и начинается тотальное сжатие всего. Сначала вещи архивируются в рюкзаки, плотно скатываются и утрамбовываются, затем еще и сверху попрыгать можно, чтобы совсем уж на RAR было похоже. Потом архивируется пища — берется сублимированное мясо, высушенные сушки быстрого приготовления, тушенка.

При желании можно заархивировать с собой кошку, засунув его в дорожную сумку и тем самым удалив лишнюю область его перемещения. Главное — проследить, чтобы при архивации не пострадало качество котфефа, для этого его нужно кормить хорошо заархивированными вискасми и сосисками. Регулярно практически каждый из нас покупает фрукты, подверженные насильной архивации (выжали сок и получили концентрат) и разархивации (добавили воды и получили сок в пакете или нектар).

Аналогии можно продолжать до бесконечности.

АВТОРСТВО В «ИГРОМАНИИ»

Журнал «Игромания» всегда требуются авторы. Охват тем самый широкий: профессиональное рецензирование игр, интервью, обзоры компьютерного железа, всевозможные аналитические материалы, онлайн, кино, киберспорт и так далее.

Статья публикуется в зависимости от рубрики и качества материала по плавающим ставкам — от 200 до 450 (и выше) рублей за 1000 знаков без учета пробелов. Возможны персональные повышения ставок (в зависимости от личного уровня автора) и премии. Также возможно как постоянное, так и разовое сотрудничество.

Требования к кандидатам: doskonaемое знание современной индустрии компьютерных игр, владение литературным русским языком, большой игровой опыт, постоянный доступ в интернет. Очень желательно: владение иностранными языками (в приоритете — свободный английский). Желательно, но необязательно: проживание в Москве или Московской области.

Резюме с указанием предыдущего опыта авторской работы, а также игровых, жанровых или специализированных (если, например, вы профессионально умеете делать обзоры компьютерного железа) личных пред-

сти. Пары разнополых людей постоянно встречаются и заключают лицензионное соглашение на использование услуг различного характера. Поэтому одна из сторон озадачивает другую сторону анонсом грядущего нового продукта, пишется превью, покупаются пленки-расташки, а затем в стенах роддома грядет релиз. Иногда в процессе разработки удается создать случайно две, три и более копий лицензионного продукта. Это нравится не всем, ибо требует незапланированных расходов на пострелизную поддержку.

Продолжить можно до бесконечности. Суть от этого не изменится — аналогий можно провести массу, но практически все они будут фальшивыми.

ПИСЬМО №3

ПРОЗРАЧИВОЕ ПОЗДРАВЛЕНИЕ

Привет, Светлана и Алексей! Я постоянная читательница «Игромании», рубрику «Почта» читаю первой, она у меня самая любимая. Мне вот что пришло в голову, вы ведь работаете над каждым выпуском журнала довольно долго. Насколько я понимаю, почти месяц. А значит, над новогодним номером будете трудиться уже в ноябре.

А поздравления-то от читателей с Новым годом к вам начнут приходить только ближе к концу декабря. Вот я и решила поздравить вас заранее, чтобы у вас повысилось новогоднее настроение, когда вы будете трудиться над новогодней почтой. Поздравляю с наступающим!!!

Почти новогодняя Гульнас Шилина (г. Астана, Казахстан).



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАДОСТНО ХЛОПАЛА В ЛАДОШИ)

Ура-а-а-а! Спасибо тебе большое, Гульнас. Ты не представляешь, насколько это важно — так вот внимание читателей. Дей-

А ТЫ ЗАПИСАЛСЯ В АВТОРЫ!!?



почтений отправляйте по адресу write@igromania.ru с пометкой в теме «Авторство в журнале». Не забудьте приложить к письму одну-две ваших статьи (без скриншотов и любых других картинок). Резюме без примеров работ не рассматриваем. На письма мы отвечаем только в том случае, если автор нас заинтересовал; процесс идет в течение двух недель.

Большинство поздравлений приходится на наши почтовые ящики, когда работы над новогодним номером уже закончены.

С Новым годом тебя и всех казахстанских геймеров вместе взятых!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (КОСИЛСЯ ИЗ ПОД БРОВЕЙ)

Не попенялся, зашел в словарь, выяснил, что Гульнас означает «самая красивая женщина». Самую красивую женщину Астаны — с Новым годом!

Лично куплю большого классного игрушечного Деда Мороза и отправлю по адресу, с которого пришло письмо (оно прилетело по бумажной почте). Собственно, когда вы читаете эти строчки, Дед Мороз уже должен добираться до адресата.

ПИСЬМО №4

WINDOWS СЪЕЛ ВАШ МОЗГ!

Здравствуйте! Пишу вам со странной темой. Однажды смотрел телевизор и увидел одну передачу, где показывали знаменитых людей. В какой-то момент там показали Билла Гейтса. Но сначала пошел видеоряд, а лишь затем сказали, что это глава Microsoft. Но я понял, что это Гейтс, еще до того, как про это сказал диктор. До этого я никогда не видел фотографии Билла, может, в Windows заложена программа, влияющая на подсознание людей? Что они могут загружать в нас?

Kleifos Калустник.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ИНТУИЦИОНА ВОСКРЕ)

Уважаемый Калустник, Windows проникнет в ваш мозг, вынесет серое вещество из извилин, обглодает основание черепа и будет долго звучать в образовавшемся вакууме



звукми сообщения об ошибках! А если серьезно, то, конечно, никто ничего специально не подстраивал. Просто есть такая замечательная вещь, как интуиция.

Я, например, иногда вижу всего один кадр из фильма, который никогда до этого не смотрела, но читала про него, и понимаю, что сейчас транслируют по ТВ. Как объяснить такого рода явления, точно не знаю, возможно, это какая-то скрытая человеческая способность, божественное проявление, связь с астралом. К сожалению, науке пока неизвестно, как работает интуиция.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (СВЯТАЯ КОЛ ПОЗИЦИЯ В ЧЕРЕП НЕДАЛЕКОСТИ)

Что такое интуиция, можно объяснить сотней разных способов. Это не более чем понятие. Траектует его каждый для себя сам. Как и любовь; каждый понимает ее самым удобным или единственно возможным для себя способом. Мнений и версий — чуть меньше, чем людей, но все равно достаточно.

Другое дело — как оно работает. Механизмы любви хорошо изучены, вот только это не спасает «великих мэтров любовознания» от застревания в умело расставленных любовных сетях. Так же и с интуицией. Ты можешь думать, что идеально точно знаешь, как она функционирует, но в самый подходящий момент она тебя подведет. Тем не менее в знания механизма работы затаилось преимущество — на мелочах тебя уж точно не поймут.

Мне кажется, что интуиция работает следующим образом. Начинаясь ты изучаешь какую-то тему или вопрос. Есть у тебя некий крайне скудный багаж знаний. До того скудный, что своим слабым умиком ты не то что этими знаниями оперировать, но даже просто держать их в голове пока еще не научился. На этом примитивном уровне, когда извилины изменяют от желания удержать знания в голове, до логического анализа еще далеко. Но сам логический анализ уверенно идет, маскируясь от сознания (перекрестные пути неопаллеума). И



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

иногда позволяет тебе сделать логическое умозаключение, которое на следующей атаке вполне подходит в изучаемой области ты будешь делать уже вполне сознательно. Но пока ты этого еще не понял и воспринимаешь как озарение. Хотя, в принципе, никакого озарения нет. Знаний для подобного логического хода более чем достаточно, просто мозги сознательно делают этот ход еще не научились.

Ты продолжаешь разбираться в проблеме. Накапливаешь знания. Твои прошлые интуитивные находки становятся для тебя обыденным делом. Но знать о чем-то все нельзя. И интуиция продвигается вместе со знаниями. Опять мозг строит логические ходы вне сознательной области. Ходы эти более сложные, более витиеватые. Но опять же они лежат в той области, до которой осознанный логический анализ еще просто не дорос. Ему надо немного времени. Пройдет неделя, месяц, год, и те же самые проблемы ты будешь с легкостью решать за пять минут на колени. Но пока — интуиция!

Теперь маленькое разъяснение для тех, кто считает интуицию «даром божьим», «уникальной способностью» или «связью с астралом и потусторонним». В моем понимании (а вы ведь такой вывод наверняка уже сделали, проинтуитивили) интуиция не более чем скрупулезный. Мозгов, условно говоря, не хватает, чтобы решить какую-то задачу осознанно. Тогда ваш «чайник» решает ее на уровне неосознанных логических ходов, весь путь от начала до конца решения проблемы остается для не достаточно натренированных извилин за кадром. Вот тогда мы и говорим об интуиции.

Еще раз: интуиция — это когда кишка тонка сделать осознанное логическое постро-

ение. Допетрить. Скумекать. Вот когда осознанно не поддается, но знаний мозгам все же хватает, чтобы разобраться в вопросе, — это и есть интуиция.

Есть ли люди, у которых интуиция не работает? Разумеется. На практике это обычно те, кто использует свои знания на все сто. Кто развил в себе логику и аналитические способности настолько, что умело просчитывает все варианты на базе имеющихся знаний, не оставляя место подознанию проинтуитивить что-нибудь втихую от разума.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Каждый номер на электронный адрес рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тмят на разгильяты ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обилие мини-ответов на ваши мини-вопросы.

✉ **Здравствуйте, уважаемые Алексей и Светлана!** У меня такое небольшое предложение по журналу. Хорошо знаком мне журнал «Мир фантастики» с недавних пор начал выкладывать на свои странички этаким bestiary про героев фантастики, звездолеты, планеты и так далее. Я давно уже думал, что на страничку «Игромания» стоит сделать bestiary по играм. Например, самая красивая или самая бюджетная, или просто сделать энциклопедию оружия, героев, чего-то еще...

С уважением, Ultramarine.
СВЕТЛАНА: Отличная идея, обязательно обсудим на ближайшем редакторском совещании.

СТАРПОМ: В целом, концепция не для журнала, но, вполне вероятно, что-то похожее стоит реализовать на DVD. Например, постоянную энциклопедию по монстрам или оружию, каждый номер добавлять новые описания... Подумаем.

✉ **Здравствуйте, Старпом и Светлана.** Я бы хотел предложить вашему и без того отличному журналу сделать еще одну «Горячую линию». По киберспорту. Кроме того, отвечать на вопросы могла бы ваша команда (A-Gaming). Думаю, что это будет здорово.
Виктор Полевой.

СТАРПОМ: На наш взгляд, «Горючек» сейчас в журнале ровно столько, сколько нужно. Теоретически ведь их можно к любой рубрике приделать. Хоть к «Игре в онлайн», хоть к «Вне компьютера», но слишком много хорошего — тоже плохо. Поэтому пока увеличивать число «Горячих линий» не планируем. Ответы же на киберспортивные вопросы иногда публикуются в рамках рубрики «Горячая линия: игры».

СВЕТЛАНА: Есть еще такая вещь, как популярность. Ответы на узкоспециализированные вопросы по киберспорту интересны лишь небольшому числу читателей.



Отличная Photoshop-работа «ИгроМедия» Владимира Савостеевко.

Привет игроманы! Игроманьяки! И про это все игрофиль! Ведь это журнал об играх! Я люблю «Игроманию», но у вас так много «железа»! Я покупаю и несу домой такую тяжесть, чтобы пролистать треть журнала! Возможно, со мной кто-то не согласится, но я уверен, что найдется те, кто меня поддержит. Я не прошу вас совсем убирать эту рубрику, но хотя бы сократить ее.

MicrAb gENTELmen.

СВЕТЛАНА: Уважаемый gENTELmen, всегда найдутся читатели, которые хотели бы извлекать... да почти от любой рубрики «Игромании». Невозможно угодить всем в мелочах, но можно сделать так, чтобы все было довольны в целом. Мы ведь рубрики не просто так делаем того или иного объема, а исходя из предпочтений читателей. Регулярно проводятся анкетирования, фокус-группы (как в них участвовать, смотрите на сайте www.igromania.ru). Про «железо» хотят знать очень много читателей.

СТАРПОМ: Рекомендую не пролистывать «Железный щек» и другие рубрики «Игромании», а внимательно изучать. Настоящий геймер развешивает, а не только в рамках своей любимой игры про плюшевых мишек и кукол Барби.

Здравствуйте, уважаемая мной редакция журнала «Игромания». Ну вот все в вас хорошо, но почему я до сих пор не могу купить у себя в городе ваш журнал? Живу я вовсе не за океаном, а всего лишь во Владимире. На сайте уже давно висит обложка журнала, а мне бы очень хотелось побыстрее купить его.

Антон Кураев.

СТАРПОМ: Вопрос задают часто, поэтому отвечаем. Редакция не занимается распространением «Игромании», по регионам журнал развозят дилеры. Когда и сколько номеров придет в конкретный город, поселок или деревню, зависит исключительно от оперативности поставщиков и от того, сколько местный дилер заказал номеров «Игромании». Мы с радостью отгрузим любое число журналов.

СВЕТЛАНА: К сожалению, во многие регионы журналов приходит явно недостаточно. Продавцы заказывают меньше, чем могут продать (им это выгоднее, чем заказать больше требующегося и потом выбросить часть товара). Единственный способ повлиять на них — это вы, дорогие читатели. Если вы будете приходить в конкретные торговые точки и, пристально глядя в глаза продавцам, говорить, что вам не хватает «Игромании», то, возможно, они донесут эту информацию до своего начальства, и оно в следующий раз закажет на несколько номеров больше.

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

Мы продолжаем собирать на наш почтовый ящик информацию о ваших домашних страницах, порталах, сайтах. Прежде чем прислать нам ссылку на вашу интернетку, ознакомьтесь со следующей информацией:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк на ящик

mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание и созданию игр в среде Blitz. Здесь можно найти готовые работы и исходники, которые разрешено использовать в своих проектах.

1. <http://madmedic.by.ru> — сайт посвященный программированию и созданию игр в среде Blitz. Здесь можно найти готовые работы и исходники, которые разрешено использовать в своих проектах.

2. <http://fallout.zoxit.net> — сайт о Fallout и Fallout 2. Цель проекта — сбор любопытных фактов об игре.

3. <http://lehs.info> — описание от создателя сайта: «Как-то встала у меня проблема. Нигде не мог найти сайт, на котором бы людям помогали делать игры. На одних требовались слезы в своем деле, на других приглашали новички, но поставленный план работ был просто нереальным. Поэтому мне пришла в голову мысль сделать сайт помощи начинающим энтузиастам геймдева. На моем ресурсе начинающие разработчики могут проявить себя по полной программе, ведь им будут предоставлены сайт, почта, форум, средства разработки и статьи по их тематике».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Дорогие читатели, от лица всей редакции и от себя лично поздравляю вас с наступающим Новым годом. Желаю удачи, великих свершений в грядущем году, пусть все неприятности, которые случились с вами в году уходящем, забудутся. Побольше нам всем отличных компьютерных игр, гениальных задумок разработчиков, успехов компьютерной индустрии. Ну и просто счастья. Без него ведь никуда. До встречи в новом году!

СТАРПОМ МАКАРЕНКОFF

Дед Мороз усталое сел на табуретку, качнул ногу за ногу, обреченно подергивая голову кулаком. Огромная седая борода плавно покачивалась в такт дыханию.

— Вот ведь как... Еще один год почти пролетел. Надрож же. Ну что ж братцы, стало быть, такова селяви. Давайте уже, этого, в смысле, того... готовьтесь. Скоро будут жаять курянки, а вы, кажется, еще не все игры в этом году прошли. Не годится это — начинать игру в старом году, а заканчивать в новом. Все херсты надо подбить до 31 декабря.

Встав и закинув полустой мешок с подарками за спину, Дед Мороз, шурица валенками, протопал за кулисы. Геймеры вставали с мест и бежали домой праздновать Новый год.



НОВЫЙ ГОД ПО-ГЕЙМЕРСКИ

В прошлом номере «Игромании», в рубрике «Почта», мы предложили вам придумать интересные способы, как можно встретить Новый год по-геймерски. И хотя зазор между выходом декабрьского номера и окончанием работ над новогодним январским был бы крайне невелик, писем (используя несколько сотен. Плюс к этому мы активно задействовали наш форум (настоятельно рекомендуем заглядывать туда регулярно).

Некоторые из писем и постов на форуме содержали весьма оригинальные, а местами прямо-таки инновационные предложения. Самые интересные мы и предлагаем вашему вниманию.

ПОСЛЕДКИ НА ЗАВАЛНИКЕ

АВТОР: Виталий Анохин

КОНЦЕПЦИЯ: Предлагаю собраться большой компанией геймеров, пускай каждый принесет с собой компьютер. Причем желательно не ноутбук, а нормальный большой компьютер — с монитором и системным блоком. Далее находится огромная елка (у кого-нибудь во дворе всегда растет такая), под ней все рассаживаются, компьютеры подключаются к серии удлинителей, тянущихся из квартиры хозяина (выделяется отдельный человек для охраны проводов, а то соседи либо перегрызут, либо утащат).

Через другой удлинитель подключается несколько бытовых обогревателей, чтобы компьютеры и геймеры не замерзли. Ближе к 12 ночи запускается какая-нибудь народная игра, например, Counter-Strike, и происходит массовый заруб с выпиванием шампанского, поеданием тортов, произнесением душевных тостов.

МЫШИНЫЕ БЕГА

АВТОР: Георгий «SkyLord» Тубольцев

КОНЦЕПЦИЯ: На Новый год можно устроить скоростные мышинные бега. Мы организовывали подобное празднование в Подмосковье три года назад. Когда часы пробьют двенадцать, надо всем взять по компьютерной мышке с длинным шнуром, выйти во двор, бросить мышки в снег, взять их за шнурок и начать катать, словно саночки возишь или собачку выгуливаешь.

При этом можно напевать какую-нибудь дразнящую песенку в духе «Новый год к нам мчится, праздник в дом стучится». Во-первых, уже через 5 минут подобного таскания мышек все участники мероприятия, даже если до этого еще не выпили, начинают покатываться с хохоту, а хорошее настроение в праздник — это очень важно. Во-вторых, видели бы вы глаза жителей соседних домов, которые к этому моменту высипают на улицу жечь бенгальские огни и жалать хлопучки. У них поначалу случается натуральный шок, а затем они проникаются идеей шутки и даже помогают возить мышек.

КАТАНИЕ С ГОРКИ НА...

АВТОР: Людмила Зыкина

КОНЦЕПЦИЯ: Я не очень хорошо разбираюсь в компьютерных играх, «Игроманию» читает мой старший брат, вот я и решила написать вам письмо. В прошлом году мы очень здорово отпраздновали Новый год. Для этого нужна ледяная горка (одна штука), несколько безбашенных людей, пара пустых системных блоков, несколько клавиатур, которые не жалко разбить вдребезг.

После того как будут подняты бокалы с шампанским, прослушана речь президента и совершены прочие важные новогодние ритуалы, берутся эти самые системные блоки и клавиатуры, и все идет на горку, где с упоеанием катаются на этих довольно нестандартных предметах. Клавиатуры совершенно потрясающе скользят и даже приятно массируют

ягодицы клавишами, а на системном блоке может одновременно спускаться с горы сразу два человека (второй садится задом наперед). Только на системник обязательно нужно положить что-то мягкое, чтобы он не поранил катающихся, если развалится.

Удовольствие получается даже не столько от катания с горы, сколько от осознания, что делаться это столь необычным способом. Если у вас есть рядом с домом горка, обязательно попробуйте.

ВЕСЕЛЫЕ НАРЯЖКИ

АВТОР: Smash

КОНЦЕПЦИЯ: Многие геймеры наверняка используют в своих новогодних нарядах элементы компьютера. Кто-то мышку на шею вешает, кто-то ожерелье из CD мастерит. Но редко кто доходит в этом деле до совершенства. Предлагаю сделать полноценный наряд истинного геймера! Расскажу поэтапно, что нужно сделать.

1. Из двух DVD (только не игроманских, их жалко) делаются шикарные очки. По центру скрепляются проволокой, из нее же сооружаются дужки. Важно совместить дырочки в дисках с глазами. Дырочки маленькие, поэтому один и те же очки разным людям не подойдут, приходится подгонять индивидуально.

2. Разбирается клавиатура, из нее выдергиваются клавиши. Покупаются шапочка для бассейна, лучше всего подходит не тонкая тряпчатая, а толстая резиновая (двучашечная). На нее резиновым клеем астык наклеиваются клавиши. На одну шапочку уходит приблизительно полторы клавиатуры, но можно купить дешевле, самая простенькая на «Горбушке» стоит всего 150 рублей.

3. Если есть друзья в ремонтном цехе, то у них нужно взять несколько убитых винчестеров, разобрать их, вынуть блины и при помощи пластыря (скотч не подходит, слишком слабый) сделать их них рыхларскую кольчугу. Если доступна к мертвым жестким дискам нет, то можно сделать кольчугу и из CD/DVD, но в этом случае лучше сначала вырезать жилетку из бумаги или полиэтилена и на нее наклеить. Дело в том, что диски очень легкие и при ходьбе постоянно подпрыгивают, а блины винчестеров тяжелые и класно звенят.

4. Ноги и руки обматываются по спирали шлейфами для HDD. На одну руку уходит два шлейфа, на ногу — 3 или даже 4. Принцип обматывания — как у мумии, только каждый оборот нужно фиксировать скотчем, иначе отваливается.

5. Ну и на всю эту святотень, которая на вас надета, дополнительно навешиваются разные мелкие украшения: флэшки, USB-переходники и кабели, сгоревшие процессоры. После этого наряд готов, можно выходить к праздничному столу!

P.S. Только для геймеров, которым уже исполнилось 18 лет! Из мышики можно сделать классный бандаж. Это такая штука у рыцарей, закрывающая промежность. Выглядит как раковина на причинном месте. Можно либо просто мышку на пояс повесить, либо разобрать ее и использовать верхнюю часть. Сама по себе мышь в паху выглядит абсолютно глупо, а вот костюм компьютерного рыцаря дополняет идеально.



**ИГРОВАЯ СВЕТОМУЗЫКА****АВТОР:** Николай ZavarZin

КОНЦЕПЦИЯ: Теоретически мой метод подходит не только для празднования Нового года, но и для него тоже. Собирается с друзьями, каждый приносит свой компьютер, лучше всего подходит ноутбук, но и обычные компы с большими мониторами тоже можно. Мониторы монтируются на стену, а для этого используются специальные кронштейны, но можно просто расставить по шкафам и полкам для книг. Большие мониторы в этом плане очень неудобны, их если только на комоды ставить и на пол.

После двенадцати ночи стандартно начинаются танцы под музыку. Компьютеры используются для создания светомузыки. Программы для этого имеются, главное в рисунок мигания добавить скриншоты из игр. А на некоторых компьютерах можно просто запустить демки из каких-нибудь игр (я обычно Quake III Arena ставлю). В квартире будет царить настоящая геймерская атмосфера.

СТОЛ ПО-ИГРОМАНСКИ**АВТОР:** Алексей Сохицкий

КОНЦЕПЦИЯ: Мне кажется, что в Новый год самое важное — это стол. И не потому, что я люблю поесть, а потому, что все празднование происходит рядом с ним. Поэтому вся еда, украшения, тарелки и прочее на столе у настоящего геймера должны быть геймерскими. Я сделал практически всю посуду с логотипами разных компьютерных игр. На чашки наклеил логотип любимого журнала, солонки и перечницы у меня со скриншотами из Half-Life 2.

Стоит это совсем недорого. Сейчас во многих городах есть лаборатории, в которых можно нанести фотографию на футболку, коврики для мыши, а также на тарелки, чашки и другие кухонные приборы. Главное — найти хорошую лабу, чтобы рисунок не стирался через несколько дней. Я такую нашел, больше года уже ничего не отваливается, хотя чашки мы в посудомоечной машине моем.

Кроме посуды надо обязательно сделать геймерскую еду. Нет, я не о чипсах, пиве, кофе и сникерсах. В Новый год и стол должен быть новогодний. Можно сделать торты с рисунками из компьютерных игр, ну, или чашки бы с названиями. Салаты тоже легко делают геймерскими. Скажем, кусочками колбасы можно на оливье выложить слово «Игромания».

На прошлый Новый год я попросил маму, и она испекла мне печенье в форме компьютерных героев. Как они выглядят, я показал ей на мониторе.

ИЗДАТЕЛЬСКО-ПОДОНКОВСКИЙ СПОСОБ**АВТОР:** Петр Terra-BOOM-ber

КОНЦЕПЦИЯ: Сразу предупреждаю, что праздновать таким образом великий и могучий Новый год я никому не рекомендую. Это строго противопоказано. Но мы с друзьями однажды (два года назад) отметили сей праздник именно таким подонковским обра-

зом. Слушайте внимательно и никогда не повторяйте.

Нас было пятеро друзей-отморозков, едва закончивших школу. Мы заранее оделись в костюмы компьютерных и киногероев. Я был Дюком Нюкемом, Антоха (мой нынешний сокамерник... шу-чу, мы уже институт заканчиваем) нарядился Терминатором, еще трое — Пятачком, вороной Каркушей и... Ларой Крофт. Вы уже поняли? Смесь получилась адская не только по визуальному ряду, но и по смысловой подоплеке.

Ну а дальше, за 3-4 часа до боя курантов, начался отрыв. Для начала мы ходили по самым темным улицам нашего города (у нас так много, благо живем мы довольно далеко от столицы), «нападали» на прохожих и поздравляли их с Новым годом.

Это только звучит нормально, а попробуйте представить себя на месте лодыря. Идешь ты себе домой, допустим, с рынка по заснеженной тропинке, вокруг деревья, туман, фонари далеко. И вдруг из кустов с дикими воплями выныривают... Док Нюкем, Лариска, Каркуша, Пятачок и Терминатор! Набрасываются на тебя и начинают поздравлять!

Я вот сейчас представляю себя на месте прохожих... и понимаю, какие же мы были отморозки. Одного старичка чуть было инфаркт не хватил, а потом он чуть было милиции нас не сдал.

Вволю нарезавшись на улице, мы ринулись в до-

ма. Ходили по подъездам и, рассредоточившись по этажам, пытались поздравить жильцов. Звонили в квартиры и на вопрос «Кто там?» замолгивали голосами говорили: «Здравствуйте, вас пришел поздравить...»... далее в зависимости от того, кто пришел.

Потом мы поели, попили, но не уюмились, снова вышли на улицу и продолжили адский расколбас. Сначала попытались угнестать Каркушу на вершину центральной городской елки. Каркуша сопротивлялась, ругалась матом, а потом вместе с нами бегала от подоспевших на шум охранных площад. После пришла очередь Терминатора. С его помощью мы попытались пройти в один ночной клуб. Подошли к секьюрити, сказали, что если они нас не пропустят, то наш Терминатор «вилл би бэк». И когда нас не пропустили, Терминатор действительно сделал «вилл би бэк» при помощи снежков. Опять долго убежали, потому что одному охраннику мы попали снежком в рацию и, кажется, испортили ее.

Потом катались с горки с местной ребятней, которую родители не загнали домой. Тут было просто весело, потому что дети, в отличие от взрослых, наши наряды восприняли совершенно нормально, Терминатора и Пятачка даже узнали.

Ну а ближе к вечеру 1 января мы переоделись и пошли гулять по городу в обычной одежде. Было приятно услышать, что про наши приключения люди уже складывали легенды.

НЕ ПО-ГЕЙМЕРСКИ**АВТОР:** Олег Полюс aka

Nightman(47)z

КОНЦЕПЦИЯ: Встать утром, протереть глаза, ткнуть ножом в LCD-экран, отдать мышку в зоопарк, а монитор с системным блоком накрыть автомобильным чехлом. Помочь родителям накрыть на стол, дожидаться вечера, прослушать «оптимистич».

Поздравить всех с Новым годом и ехать к девушке, а потом вместе с ней — к друзьям, а там уже оторваться. Я все к чему? Надо больше

проводить время со своими близкими. А то отвыкнем с людьми говорить, если будем с компом Новый год встречать.



12345678910



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

Как грамотно написать письмо в службу поддержки?

«Уважаемые господа! Уже много лет являюсь Вашим клиентом и испытывая чувство глубокой благодарности за отличные программные продукты, я никак не могу понять, какого «состояния»...».

Далее следует собственно описание проблемы.



У Борисыча в коме что-то там заглохло. Не в кофе, а именно в железной части. Он позвонил знакомому, сильному компомастеру с хорошей теоретической подготовкой. Компомастер говорит:

— Электроника — наука о контактах. Понимаешь?

— Ну... Да...

— Ничего ты не понимаешь. Бери отвертку, раскручивай весь компьютер. Потом позвонишь. Борисыч развинтил комп, набрал номер.

— Все развинтил?

— Все!

— Нет, не все. Снимай все с материнки. Отвинчивай блок питания. Я же сказал: ВСЕ! с компьютером! Все винты — все на запчасти разбирай!

Борисыч превратил компьютер в кучу мелких деталей. Опять позвонил, доложил.

— Вот, теперь правильно. Теперь бери детали и разноси по квартире. Чтобы ни одна деталь рядом с другой не лежала.

Борисыч принялся за дело. Кулер на обуюнку полку, материнку на куноу, винчестер на баллон, видеокарту на платный шкаф, звуковую — на книжный, процессор на стол, шлейфы по стульям...

— Все разнес? Отлично. Теперь собирай. Ходи, собирай, свинчивай. Позвони, как соберешь комп обратно.

Борисыч собрал компьютер. Включил. Работает! Начал звонить. Компомастер ему в ответ:

— Ну я же тебе говорил!



В компьютерный клуб пришел мужчина средних лет, оплатил час работы в интернете. Этот

свой час он совершенно добросовестно отсидел, затем заплатил и спрашивает ее: «А где тут у вас еще клубы с интернетом есть?» Она, естественно, интересуется, в чем дело, какие претензии он имеет к обслуживанию. На что мужчина честно выдает: «Да вот, в вашем интернете не нашел ничего, пойду у них понюху...»



Сидит в офисе, баг ловлю. И тут заходит такой субтильный паренек с толстой сумкой и с порога объявляет:

— Внимание! Сегодня наше издательство предлагает по удивительно низкой цене книжку, предназначенную только для таких крутых хаекеров, как вы!

Интересно, думаю, да и подход нестандартный. Подзвоню, смотрю. Остальные тоже глядят из-за мониторов. Вижу какой-то простякучий учебник по «Си» не первой свежести. Ну ладно, думаю, пользы не получит, так хоть пусть удовольствие будет. Говорю (грустно так):

— Не, это не для нас. Тут мало быть просто хакером. Здесь надо быть настоящим ламмером, причем мастрейным!

Возвращаю парню книжку и совету:

— Ты в соседнюю комнату зайди, там ребята покуче нас сидят, предложи им, может, возьмут. А там у нас вторая группа девелоперов. Паренек благодарит, уходит... и через несколько секунд мы слышим из-за двери его боевую скороговорку:

— Внимание! Сегодня наше издательство предлагает по удивительно низкой цене книжку, предназначенную только для таких мастрейных ламмеров, как вы!

От старой и безболезненной смерти его спас только опухательный взрыв гомерического хохота из нашей комнаты.



Поскольку пользователи пользоваться компьютером не умеют, то он пользуется этим и пользуется пользователями, которые пользуются пользователями, не используя его полезных пользовательских возможностей, что позволяет пользоваться ими тому, кого они сами должны использовать для пользы дела.

Звонок в фирму:

— Здравствуйте! Вы продаете компьютеры?

— Вы что!!! Это филармония!

И уже спокойным голосом:

— А вам какие компьютеры нужны?..



В магазин врывается мужик с автоматом:

— У вас есть операционная система Windows 98?

— Есть.

— (расстреливая все и всех) НЕ-НА-БИ-ЖИ-У-У-У-У-У!!!



Говорят, в Windows — дружелюбный интерфейс. Но почему учебник на 1000 страниц?!



Интернет — это не только дешевая порнуха, но и три-четыре анекдота в минуту!



Письмо:

Здравствуйте, уважаемый господин провайдер! Это ваш пользователь пишет. Помогите мне, пожалуйста. У меня сегодня сломался интернет. Еще вчера он работал, а сегодня я попытался открыть «Яндекс», а мне монитор напечатал, что не может отобразить страницу. Мой приятель (компьютерщик) сказал, что это может быть из-за того, что сломался интернет. Почините его, пожалуйста, или дайте мне пока другой интернет, потому что мне очень надо открыть «Яндекс», там вчера была написана ссылка на важную для меня информацию, а сегодня даже линги на «Яндекс» не идут, а по трасерту видно, что промежуточный сервер в дауне, но делайте что хотите: меняйте таблицу маршрутизации, DNS-серверки, меня не волнует, как вы будете это обходить, но то, что меня весь трафик идет через мертвый сервер, меня не колыхает, я вам не за то бабки плачу.



Ответ:

Здравствуйте, уважаемый наш пользователь! Это ваш провайдер. Мы приносим вам извинения.



Родители этого малыша явно неравнодушны к ролевым играм.



Не играйте слишком много в компьютерные игры, если не хотите стать такими же, как вот этот парень.



Dead Rising? Her! Zanqu PlayStation 3!

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

HAMMERS OF FATE

ВМАНУШ

Январь

1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28

Игра:

© Might and Magic B.

Издатель: Авица

Дистрибуция:

Издатель: Nival Entertainment

Р. Ябло

Издатель: Nival Interactive

© Издатель: Nival Interactive в России

SAM & MAX

январь

1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28



1 МАНЫЯ



Oh yeah, Happy New Year

С ума сойти, как летит время! Вот уже шесть годовек минуло с тех пор, как наступил XXI век, а конец света так и не наступил, Ктулху так и не проносился и Duke Nukem Forever так и не вышел.

Но и без этих событий 2006 год выдался на удивление насыщенным: вышло много замечательных и давно ожидаемых игр, успешно дебютировала первая в нашей стране консьюмерская выставка «ИгроМир», стартовали (наконец-то!) все три консоли нового поколения и произошло еще множество интересных событий рангом пониже.

А мы, в свою очередь, поздравляем вас с наступающим 2007 годом. И желаем, чтобы для вас он был как минимум раз в десять лучше предыдущего.

Ну а в качестве подарка мы заготовили целых два конкурса с отличными призами. Желаем удачи всем, кто решит принять в них участие!

12 месяцев

Условия конкурса

Мы собрали ровно двенадцать фактов о двенадцати играх. От вас требуется указать, о какой игре идет речь в каждом вопросе. Небольшая подсказка: обзоры всех этих игр есть в разных номерах «Игромании» за 2006 год.

1. Главный герой этой игры по фамилии Тайлер попадает в череду мистических событий, из которых с честью выбирается не без помощи футуристического (и не совсем футуристического) оружия.

- A. Fahrenheit
- B. Shadowgrounds
- C. Alien Shooter 2

2. А здесь у нас сразу два главгероя. Первый из них предпочитает обходить врагов стороной, а если и попадает в стычку, то откидывает лопты после пары-тройки попаданий. Второй же герой крушит недобие направо и налево, зачитывая по ходу действия любимые цитаты из Библии.

- A. Call of Juarez
- B. Desperados 2: Cooper's Revenge
- C. The Da Vinci Code

3. В одной из этих трех игр проиграть нельзя в принципе.

- A. Black & White 2
- B. Prey
- C. Sid Meier's Civilization 4

4. Мозги!!!

- A. Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»
- B. TerraWars: New York Invasion
- C. Evil Days of Luckless John

5. Изначально в этой игре должны были быть три разных концовки (что для игр про Вторую мировую совсем нетипично), но в финальной версии сохранилась лишь одна.

- A. В тылу врага 2
- B. Company of Heroes
- C. Call of Duty 2

6. Старый добрый пулемет и мощная ракетница на крыше автомобиля — идеальные средства для решения такой проблемы, как пробки на дорогах.

- A. Destruction Derby 2
- B. FlatOut 2
- C. Crashday

7. Старина Том Кланси не без гордости представляет игру про американский спецназ недалекого будущего. Спецназ жот и американский, но порядок наводит в Мексике.

- A. Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
- B. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
- C. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

8. Самая провальная отечественная игра в 2006 году. От нее ждали очень многого, а получили... да фактически ничего. Недовольных было так много, что издателю пришлось даже организовать обмен дисков.

- A. You Are Empty
- B. LADA Racing Club
- C. Хоттабыч

9. Цель этой гоночной игры — покорить своим мастерством вождения сердца трех девушек. Правда, задания они дают такие, что выполнить их порой сложнее, чем завоевать чемпионский титул в каком-нибудь ралли.

- A. Cars: The Videogame
- B. Outrun 2006: Coast 2 Coast
- C. Need for Speed: Most Wanted

10. Единственная игра, где за один день город подвергается нападению зомби, бомбардировке крупнокалиберными метеоритами и атаке сивнухивших супергероев.

- A. El Matador
- B. Marvel: Ultimate Alliance
- C. Bad Day LA

11. Продолжение невероятно популярной в свое время игры. Выпускать его решили не единым куском, а в виде трех эпизодов. Разработчики говорят, что так получится гораздо интереснее, ведь продумать до мелочей один небольшой эпизод гораздо проще, чем всю огромную игру сразу.

- A. Sam and Max: Episode 1 — Culture Shock
- B. SIN Episodes: Emergence
- C. Half-Life 2: Episode One

12. Бар на баре едет и баром повелевает. Самая глючная ролевая игра 2006 года.

- A. Gothic 3
- B. Санитары подземелий
- C. F.E.A.R.: Extraction Point



Призы benq

Призы Первый победитель (как обычно, выбирается случайным образом) получит в награду 19-дюймовый монитор FP93GX, предоставленный компанией Benq. Время отклика у него составляет всего 2 мс, то есть для игр он подходит самым что ни на есть наилучшим образом.

Еще четыре призера получат TV/FM-тюнеры Behold TV от компании «Антарес» (www.antrs.ru).



Куда и как отправлять ответы

- 1) Либо на наш новогодний электронный ящик newyear@igromania.ru.
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1141 с префиксом year (то есть в начале сообщения надо ввести year, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 60 центов. Длина одного SMS (включая пробелы), набранного латиницей (английскими буквами), — 158 знаков. Проверьте длину сообщений, чтобы ответы прислаивались одним SMS, а не несколькими (в этом случае они могут затеряться). Так как ответов много, набирайте SMS только латиницей, не используйте русские буквы. Это нужно для того, чтобы все ответы поместились в одно сообщение. Сначала шлите ответы на задание «12 месяцев», а затем ответы (название игр) на задание «Фотоколлаж». Все это должно выглядеть примерно так: «12 месяцев» — A, B, C; «Фотоколлаж» — 1) Max Fisher, 2) Sam Pupkin.
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Новогодний конкурс «12 месяцев»».

ФОТОКОЛЛАЖ

Перед вами десять героев из разных компьютерных игр. Вам надо угадать, в какой игре фигурировал каждый из героев. Ответы должны выглядеть следующим образом: 1) Max Payne 2) Devil Wears Prada: Changing Dress Special Edition и так далее.



СКРИНМАНИЯ

Правила Ваша задача — снять смешной скриншот из любой игры и прислать его нам. Допускается использование любых средств, чтобы сделать свой скриншот лучшим из лучших (обработка в «Фотошопе», рисование на планшете и так далее). Единственное ограничение: в основу работы должен быть положен скриншот из игры.

Рекомендации же будут такими. Поста-

руйтесь сделать свою картинку как можно более оригинальной и смешной. Вы, конечно, можете прислать очередной скриншот с тонушей в асфальте машиной из GTA: San Andreas или замерзшего в неестественной позе террориста из Counter-Strike: Source, но шанс на победу в таком случае будет равен практически нулю. Потрудитесь, придумайте что-нибудь интересное и оригинальное.

Картинки шлите только в формате JPG и только в 100-процентном качестве. Другие форматы не допускаются.



Призы Первый победитель (тоже выбирается случайным образом) получит видеокарту GeForce 7900 GT (512 Мб DDR3), предоставленную компанией «ПИРИТ» (www.pirit.ru). Остальные десять победителей станут обладателями локализованной версии игры The Longest Journey, изданной на территории России фирмой «1С».

Куда и как отправлять ответы

1) Либо по адресу screenmania@igromania.ru.

2) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринмания». Скриншоты можете записывать на дискету, но лучше предпочесть болванку (надежнее).



* Лучшие работы, которые не займут призовые места, но окажутся достаточно хороши, будут опубликованы на нашем DVD или в рубрике «Почта» с обязательным указанием авторства.



ТЕСТ НОМЕР 1

ЯНВАРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Какая из этих игр не является ремейком (то есть той же самой игрой, что и много лет назад, но с улучшенной графикой)?

- A. Sid Meier's Pirates!
- B. The Settlers 2: 10th Anniversary
- V. Area 51
- G. Starship Troopers

Д. Что вы могли пудрить? И ему понятно, что все вышеперечисленное — ремейки.

2. Серия Need for Speed насчитывает десятки игр. И у многих из них были подзаголовки. Какое слово никогда в них не использовалось?

- A. Hot
- B. High
- V. Unleashed
- G. Special

Д. Опять мозг компостируете. Все эти слова так или иначе были использованы в названиях разных частей Need for Speed.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. В Medieval 2: Total War разработчики отказались от довольно популярного в средневековые дипломатического приема: выдавать принцесс замуж за правителей соседних государств. Причина — нежелание развращать современную молодежь (а, следовательно, проблемы с рейтингом ESRB), ведь красавиц выдавали замуж в весьма юном возрасте.

- A. Все верно, отказались.
- B. Чуть какая.

4. Новенький Splinter Cell: Double Agent имел все шансы выйти под непонятным названием Splinter Cell: NOC. Слава богу, разработчики вовремя откинули эту идею.

- A. Фактический факт.
- B. Неправда ваша.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных

игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. «Killing thousands to save millions... nobody should have to make these decisions...»

(«Убивать тысячи, чтобы спасти миллионы... Такой выбор никому не пожелаешь»)

- A. Act of War: Direct Action
- B. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

- V. Company of Heroes
- G. Call of Duty 2

Д. Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
6. Один из героев, находясь при смерти: «I need help! And a pony!»

(«Мне нужна помощь! И лошадка!»)

- A. The Elder Scrolls 4: Oblivion
- B. Call of Juarez
- V. Freedom Force vs. the 3rd Reich
- G. Gun
- Д. Marvel: Ultimate Alliance

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Найдите ошибку.

Компания Introvision Software (A) за все время своего существования выпустила только три коммерческих игры (B): Uplink, Darwinia и Defcon (B). Все они на первый взгляд примитивны до безобразия, а на деле обладают нешуточной глубиной. В Defcon, например, поле битвы всего одно — планета Земля (Г), что не мешает играть в нее неделями напролет.

ViewSonic 
the choice of professionals



ЧТО, КАК И КУДА

Призы Победитель нынешнего «Теста» получит 19-дюймовый жидкокристаллический монитор ViewSonic VX922 (время отклика матрицы — 2 мс). Приз предоставлен компанией ViewSonic (www.viewsoniceurope.com/ru/).

Еще 10 призеров будут награждены локализованной версией игры Gothic 3, которая в России издается тандемом «Руссобит-М» и Game Factory Interactive.

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №1. Январь». В письме обязательно укажите **ваше имя, фамилию и город**, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом test (т.е. в начале сообщения надо ввести test, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №1. Январь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №1. Январь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



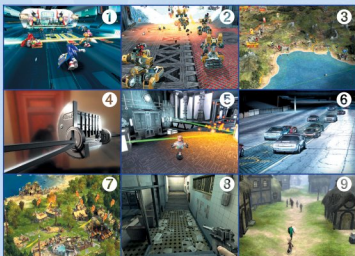
СКРИНТУРС 1 Январь

Правила От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу** → **Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Призы 19-дюймовый жидкокристаллический монитор ViewSonic VX922 (приз любезно предоставлен компанией ViewSonic — www.viewsoniceurope.com/ru) и 10 копий игры «Войны древности: Спарта» (в России она издается компаниями «Руссобит-М» и Game Factory Interactive).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноеlekтронный ящик **mani-**



ascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №1. Январь». В письме обязательно укажите ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом scr (т.е. в начале сообщения надо ввести scr, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость

каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс №1. Январь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №1. Январь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №1. Январь



Призы Первая тройка победителей получит Bluetooth-наушники BHS-302, предоставленные компанией Iqua (www.iqua.com). Еще десятизерых призеров ждут локализованные версии игры Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (русский язык издателя — «Руссобит-М» и Game Factory Interactive).

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноеlekтронный ящик **foto@igromania.ru** с темой «Фотографическая память №1. Январь». В письме обязательно укажите ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом fotos (т.е. в начале сообщения надо ввести fotos, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №1. Январь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №1. Январь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



iqua

Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Company of Heroes** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу** → **Мозговой штурм**.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА 11 2006

Тест №75. Ноябрь

Правильные ответы

1. Г (Bad Days of Luckless John на самом деле называется Evil Days of Luckless John)
2. Б (Rise Against)
3. Б (игры из серии Might and Magic выходили на самых разных консолях — например, на 8-битной NES, известной у нас в стране под названием Dendy)
4. А (жюжет Company of Heroes действительно посвящен высадке союзников в Нормандии)
5. А (цитата из Bad Day L.A.)
6. Г (цитата из Call of Juarez, а не из Singles: Flirt Up Your Life!, как многие из вас подумали)
7. 1 — В, II — А, III — Б, IV — Д, V — Г.

Победители

1. Виктор Канятников (Орел)
2. Андрей Яманкин (Чебоксары)
3. Станислав Кременев (Саратов)
4. Дмитрий Манащенко (Кострома)
5. Алексей Котлов (Мытищи)
6. Максим Сажокин (Тверь)
7. Герман Юдин (Москва)
8. Даниил Науменко (Горьковский)

Призы

Трое первых счастливых получат в подарок игровые мышь Razer Krat (разрешение оптического сенсора — 1600 dpi, предоставленные официальным дистрибутором Razer в России — компанией «Графтех» (www.grafitech.ru)). Еще пятерых победителей дождутся DVD с фильмом «Хот-06»



таблиц» от компании «СОЮЗ-Видео»

Скринтурс №11. Ноябрь

Правильные ответы

1. Ragnarok Online
2. Ядерный титбит 2
3. Joint Task Force
4. Company of Heroes
5. LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy
6. Broken Sword: The Angel of Death
7. Reservoir Dogs
8. Call of Juarez
9. American Chopper 2: Full Throttle

Победители

1. Сергей Шашкин (Москва)
2. Антон Верченко (Псков)
3. Алексей Васечко (пос. Светлый, Саратовская обл.)
4. Александр Кашин (Железногорск)
5. Артем Лукин (Москва)
6. Данила Калинов (Москва)
7. Игорь Бутаров (Брянск)
8. Максим Боров (пос. Афанасьево, Кировская обл.)
9. Елена Точилина (Воронеж)
10. Кирилюхин Е. М. (Александров)
11. Алексей Изонин (Нижегород)
12. Максим Коробов (Шахты)
13. Аркадий Посканий (Омск)

Призы

Первая тройка победителей награждается клавиатурами с подсветкой дополнительных клавиш BTC 8193 (www.8193.btc.ru), предоставленной ком-



Фотографическая память №11. Ноябрь

Правильные ответы (Call of Juarez)

- 3, 1, 2, 4, 5.

Победители

1. Шашкин С. В. (serg717@mail.ru)
2. Владимир Макаров (Иваново)
3. Дмитрий Антонов (Химки)
4. Энке Тагетдинова (enjet@mail.ru)
5. Иван Сидоренко (Сланцы)
6. Андрей Никитин (Томск)
7. Сергей Шевченко (Екатеринбург)
8. Роман Шалунков (Курск)
9. Марина Шибалева (Череповец)
10. Надежда Савьякина (Екатеринбург)

Призы

Локализованная версия игры Company of Heroes (российский издатель — компания «Бука»-).



Рубрику подготовил Дормингот Геймблейк

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсах» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделать соответствующую заявку на конверте или в теме e-mail-писем и указать свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом:
«Тест» — 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указывать номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа: лучше — в столбик).
«Скринтуры» — 1) Nice Day N.Y. 2) Broken Leg: The Death of Angel 3) Company of Heroes.
«Фотографическая память» — 3, 1, 2, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail-письма **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разным письмам на соответствующие электронные адреса. То же касается и бумажных писем. Не включайте на конвертах, иначе вы снимаете на своей почве в конкурс.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь. Если вы шлете ответы по обычной почте, обязательно пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывать фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:
а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MANASCREENS@IGROMANIA.RU для «Скринтурса».

ФОТО@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти»
б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нулевой префикс (**test** для «Теста», **scr** для «Скринтурса», **foto** для «Фотографической памяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение так нас просто не дойдет. Максимальная длина сообщения (включая пробелы), набранного палatinкой (английскими буквами), — 158 знаков, кириллицей (русскими) — 70 знаков. Проверьте длину сообщений, чтобы ответы присылались одним SMS, в не сокращенном (в этом случае они могут затеряться). Стоимость каждого SMS — 10 копеек. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого имени номера вы пишете (например, «Фотограф №1. Январь»).

- в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 115254 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания».

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №1, ответы на него с 90%-ной вероятностью будут в «Игромании» №3/2007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение двух месяцев, которому журнал «привыкли» именные вопросы, ответы на январские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 28.01.2007. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В «Тесте», «Скринтурсах» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Королёв, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предлагается ознакомиться с правилами участия в призом. Хотите, договаривайтесь и подписывайтесь.
Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, прибудет выслать либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с нашей емейл-адресацией.
8. По всем вопросам, касающимся публикации призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого адреса вам очень дорого (больше недели) не отвечать, пишите на dotm@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта идет медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ»,** а также, периодические, **новейшие номера, только поступившие в продажу.**

Множества работ онлайн-магазина таковы: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромания»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Расслка по наложенным платежам

Расслка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».



Антигона



Он издается что ли? Баил и подарил мне шапку — то скульптуру, куда ее лучше поставить, влезла в депрессию?!

Ефик



Я так слышал к ней, но со мной случилось невероятное, в парке, где я гулял, меня укусил Белка и через 5 минут умерла, мне пришлось срочно ехать и делить прививку от бешенства и...

Туся



Вот и настал вечер... я весь день думала только о нем... И как, вы думаете, я провела этот вечер?!

Барабанов



Самый верный и простой способ добыть всего, чего хочешь от девушки, прямо на первом свидании — это...

Хочешь узнать продолжение? Познакомиться с автором, возразить или дать полезный совет?

Что такое «блоги»?

«Блог» — это онлайн дневник, который может вести каждый пользователь сети Интернет. Автор блога может решать, кто имеет возможность читать и комментировать его записи — все пользователи Интернет, ограниченный круг друзей или только он сам.

Пользователи блогов могут читать дневники друг друга, оставлять комментарии, спорить между собой, знакомиться, общаться, создавать сообщества по интересам.

Блоги — это новая реальность, где ты можешь встретить человека, с которым никогда бы не познакомились в обычной жизни.

Блоги — это новое медиа, из которого можно оперативно узнать интересные новости прямо от очевидцев.

Блоги — это огромное пространство для самовыражения, где ты можешь сам решать, кто станет твоей аудиторией.

Блоги — это новый модный способ общения.

Присоединяйся! ;)

Заходи на blog.mail.ru, читай чужие блоги и комментируй!

Создай свой блог и расскажи миру о себе и о том, что ты думаешь!

Шалун



Вчера вечером со мной приключилось невероятное! Вышел гулять на машине нет, всё тихо. Выручили только друзья, поварачивая голову в ту же сторону, что и у меня на дороге, и вылезли с гаража по 5 рублей и вылезли мне поцелуй!

Катя



А вы проводите время своего любимого? Сидишь и смотришь, как можно жалко в это...

Лиса



В последние несколько лет мне очень нравится читать блоги. Они дают возможность узнать много нового о людях, о мире, о себе...

БЛОГИ@mail.ru®

Пиши, общайся, комментируй!

<http://blog.mail.ru/>

Ф.И.О.

Игорь
Варнаевский

О СЕБЕ

Выпускной
Гидмот
Гуруна
«Игрок»

Прямая и явная угроза

Все мы давно привыкли, что компьютерные игры по умолчанию считаются развлечением для сильных духом. Мол, они постоянно требуют новое железо, глотают по поводу и без повода, вынуждают скачивать многомегабайтные патчи и вообще как-то только не издеваются над игроками. До недавнего времени все это было лишь расхожим стереотипом, в действительности же серьезные проблемы возникали только с единичными играми. Еще три года назад в споре с консольщиками на каком-то форуме я утверждал, что за всю жизнь скачал всего несколько патчей, и это было правдой.

Но в этом году с компьютерными играми творится что-то невероятное. Разработчики, будто сговорившись, один за другим выпускают проекты, в которых физически невозможно играть. Неусловный тормоза даже на топовых конфигурациях, фатальные баги, огромные размеры дистрибутивов. И ладно бы такое было в играх средней и нижней категории — так ведь нет же, все это безобразно творится в сериях, что ни на есть AAA-тайтлах. Вот лишь несколько примеров.

Tomb Raider: Legend: присланная из Eidos пресс-версия оказалась настолько страшной, забавоганной и тормозной, что мы решили не лезть по ней обзор, а подождать релиза. Дождались. Купили. Поиграли. И обнаружили, что финальная версия, конечно, намного лучше, чем тот сырой кусок кода, присланный из Eidos, но не сказать чтобы это был эталон стабильности и быстродействия.

Broken Swords: The Angel of Death: все вроде хорошо, но если аудюкарта в компьютер встроена (а встроены карты, к слову, установлены у большинства игроков), то периодически пропадает звук.

Company of Heroes: не тормозит, серьезные багов не наблюдается, но при попытке выставить настройки на максимум впадает в полупатомозное состояние и язвительно сообщает, что подобный уровень графики возможно только на железе, которого еще и в природе не существует. Так что, дескать, не рыпайся, добрый молодец, и выставь настройки на Medium. Это, кстати, еще одна дилемма современного игротворения: зачем делать игры, которые требуют несуществующее железо? Получается, что ты покупаешь новейший компьютер за безумные деньги, а он не тянет игры на полную мощность. Какой в этом смысл, совершенно непонятно: большая

часть тиража продается в первые недели после релиза, а когда выйдет соответствующее железо, никто про игру уже не вспомнит.

«В тылу врага 2»: про нее можно было бы и не вспоминать, потому что постоянные вылеты в Windows и тому подобные «приятности» для российских игр нечто само собой разумеющееся.

Dark Messiah of Might and Magic: игру издавала Ubisoft, а у нее продукты почти всегда хорошо оптимизированы и стабильно работают. Но только не в этот раз: Dark Messiah тормозит даже на солидных конфигурациях, безо всякого повода проваляется в Windows, теряет текстуры и невнятно долго грузится.

Gothic 3: к тому, что «Готика» всегда выпускается в незавершенном виде, все давно привыкли, но в этот раз Piranha Bytes «презвонша» саму себя. Авторы публично привнесли изменения, но то чему?

Neverwinter Nights 2: пришедшая из Atari пресс-версия вылетала в самом начале, совладать с ней не смогли даже сотрудники «Акеллы» (российского издателя). Релиз стабильности и отлаженности похвастаться тоже не смог.

The Guild 2: в первые недели после релиза нормально играть в нее не мог почти никто. У половины игроков The Guild 2 грузилась по 10–15 минут, а у второй половины (например, у нашего рецензента) вылетала в Windows каждые 15–20 минут. Первый патч появился лишь через ПОЛТОРА месяца после релиза.

Battlefield 2142: быстро и стабильно работающий Battlefield — это практически оксюморон, такого не было еще никогда. В этот раз тормоза были небольшие — но все-таки были.

Ну и, наконец, **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** длинная непрямая завставка в главном меню, дичайшие тормоза при попытке играть с пехотен-графикой, практически полная невозможность отключить эту самую пехотен-графику (говорят, надо сохранить настройки раз 15, но лично у меня на это просто терпения не хватило), периодически пропадающий звук. Для Splinter Cell подобные вещи совершенно нехарактерны: три предыдущие части были отгестериваны на совесть.

Что же получается? Несколько крупных проектов первой половины года и большая часть самых лучших игр осени выпущена либо незавершенными, либо в практически неизменяемом виде. Это уже не просто совпадение, это тенденция. Причины?

Первое, что приходит на ум: разработку PC-игр и PC-версий мультиплатформенных проектов все чаще спихивают студии из Восточной Европы и Китая, которые, как считается, не выдерживают должного уровня качества. Допустим, что так. Но среди вышеперечисленных тайтлов восточно-европейских игр только две — «В тылу врага 2» и частично The Angel of Death (ее почти полностью делали авторы серии, многие из них были как раз из Восточной Европы). Ладно, выйчерем еще Gothic 3, The Guild 2 и Battlefield 2142 — у немцев с качеством всегда плохо, а Digital Illusions по-другому просто не умеет.

Что остается? Американские Tomb Raider: Legend и Neverwinter Nights 2, канадская Company of Heroes, французская Dark Messiah и франко-итальяно-китайский Double Agent (оба от Ubisoft, которая культуру вроде бы принципиально не делает). С ними-то почему так получилось?

Многое станет ясно, если посмотреть на консольные версии этих игр — прежде всего на версии для Xbox 360. С ними никаких проблем почему-то не наблюдается — ни тормозов, ни багов. То есть разработчики старались, а Microsoft... вот оно, Microsoft! Та самая Microsoft, что сейчас так усиленно продвигает Xbox 360 и уже много месяцев носится с непонятной индикативной Games for Windows. Игры, отвечающие стандарту Games for Windows, по идее, должны работать без всяких проблем, но... посмотрите на Company of Heroes и MS Flight Simulator X. Они разве работают нормально? Первая — да, но только если не вспоминать про системные требования. Вторая же тормозит на любом из ныне существующих компьютеров. Совсем смешно становится, если вспомнить, что главной игрой под Games for Windows сейчас является Halo 2 — жакен родом с Xbox и с графикой, устаревшей года на четыре.

С точки зрения бизнеса Microsoft, безусловно, все делает правильно. Xbox 360 уделяется такое внимание потому, что с каждой проданной игры для этой приставки компания получает отчисления. С компьютерных же игр она не получает ничего. Отсюда и полная индифферентность, если не сказать — скрытая враждебность. Microsoft может даже намеренно подталкивать издателя к тому, чтобы версии для Xbox 360 получались лучше, чем для PC (некоторые разработчики в частных разговорах это подтверждают).

Что касается повстанцев Games for Windows, то, судя по всему, он нужен был вовсе не для того, чтобы облегчить жизнь игрокам под Windows Vista... нет, вовсе нет. Какого смысла делать дополнительную рекламу операционной системе, когда и так все купят? Games for Windows полюбился для того, чтобы укоротить переход на Vista за счет самых активных PC-игроков. А уж что там будет дальше, Microsoft не копьяет — хоть трава не расти.

Уничтожить компьютерные игры подлинство Microsoft (если эта теория действительно верна), конечно, не в состоянии, да и такая цель у нее не стоит. Но вот попортить нам кровь, что сейчас и происходит, — это запросто. Я люблю Xbox 360, это очень хорошая приставка, но, черт возьми, не надо навязывать ее насильно.

P.S. Момент истин: запустите игру Eragon и посмотрите, какое сообщение она вам выдает. Первым делом игра посоветует подключить геймпад от Xbox 360, потом что на клавиатуре, мол, нормально не поиграешь (а кто мешал сделать удобное управление?). Ну а второе строк при этом читается: «Что ты тут вообще делаешь, идиот, иди на Xbox 360!»

Позови, когда будет
мой любимый клип!

intel
Core™ 2
Duo
inside™

Два ядра.
Делай больше.

Не волнуйся, я запишу.
KRAFTWAY IDEA MC
Все может!

ГЛАВНОЕ — это ИДЕЯ!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телюк с элекτροнной программой передач, радио, mp-3 и CD-плеер?

Kraftway Idea MC на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo легко заменит тебе это.

И не забудь, что это еще и мощный ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР!

Kraftway рекомендует лицензионную ОС Windows® XP Media Center Edition.



СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Белый Ветер — ЦИФРОВОЙ
тел. (495) 730-30-30

М. ВИДЕО
тел. 8-800-777-777-5

ТВ-плеер и пульт в стандартный комплект поставки не входят. Внешний вид товара может быть изменен без предварительного уведомления. Товар сертифицирован.
Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo являются товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

kraftway
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

