

НА НАШЕМ DVD
ОТ ВИНТА!
ЛЕГЕНДАРНАЯ ПЕРЕДАЧА

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

МЕГАПОСТЕРЫ

• RAINBOW SIX:
VEGAS
• STAR WARS: FORCES
OF CORRUPTION

ФЕВРАЛЬ
(113) 2007

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

2 DVD №1
В МЯСЕ

256 СТРАНИЦ

И
Г
Р
О

МАШИНА



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

GEARS OF WAR

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

**WORLD OF
WARCRAFT**

THE BURNING CRUSADE
УЖЕ В НАШИХ
РУКАХ!

ВЕРДИКТ

**RUNAWAY 2
ARMED ASSAULT
RAINBOW SIX: VEGAS
RAYMAN RAVING RABBIDS**

СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ И НА 2 DVD

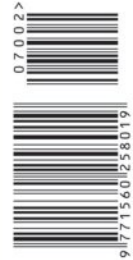
СРЕДНИЙ РЕЙТИНГ
ИГРЫ,
КОТОРЫХ
НЕТ



ИГРОМАНИЯ ПОДВОДИТ
ИТОГИ ГОДА

ЛУЧШИЕ ИГРЫ '06

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ: ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО 2006 • ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ: ВОССТАНОВЛЕНИЕ ДАННЫХ



- ВИДЕОМАНИЯ
- ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ ВИДЕОНОВСТИ
- ВСЕ, ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ О СЕРИАЛЕ HALO
- ИГРОСТРОЙ
- ВСКРЫВАЕМ PREY
- РЕДАКТИРУЕМ NEVERWINTER NIGHTS 2
- ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- EVE ONLINE: REVELATIONS
- PHANTASY STAR ONLINE
- EVERQUEST 2:
- ECHOES OF FAYDWER
- SPECIAL
- ВОЛКОДАВ: СЛАВЯНОСЕ ФЭНТЕЗИ
- ПОКОЛЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ
- МЕНЯЕТ БИЗНЕС

- РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
- BROKEN SWORD:
- THE ANGEL OF DEATH
- COMPANY OF HEROES
- DEFCON
- FIFA 07
- THE SETTLERS 2:
- 10TH ANNIVERSARY
- SWORD OF THE STARS
- WARHAMMER 40 000:
- DAWN OF WAR — DOWNPRO
- ГЕРОИ УНИЧТОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ

- НА DVD
- ПОЛНАЯ И БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ!
- RAGNAROK ONLINE EPISODE 10.01
- СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
- МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ WARCRAFT 3
- ЛАБИРИНТ ИЛЛЮЗИЙ
- FIFA 07: CAREER EXPANSION PATCH
- ГЛАВНЫЕ МИРОВЫЕ ТУРНИРЫ
- TOTAL WAR: IBERIA TOTAL WAR
- ПОЧТИ MEDIEVAL 2
- TES4: OBLIVION — SILGRAD TOWER
- НОВЫЙ ОСТРОВ, ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ДОПОЛНЕНИЯ • СОФТ • ПАКЕТЫ ИГР

СВЫШЕ
17
ГБ

ВИДЕО • ДЕМО-ВЕРСИИ

ЖУРНАЛ С
2
DVD

Реклама. Товар сертифицирован



ВАША БОЕВАЯ МАШИНА

Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 на базе новейшего двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo - быстрое действие в самых современных играх и стопроцентное превосходство над соперником.



ФРОНТ
ТЕХНОЛОГИЯ ПОБЕДЫ

www.frontpc.ru

Обозначения BunnyPeople, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Core Inside, Dialogic, FlashFile, i960, InstantIP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelDX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel Leap ahead, логотип Intel Leap ahead, Intel Netburst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDrive, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel ViiV, Intel vPro, Intel XScale, iPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, OptiX, OverDrive, PCChart, Pentium, Pentium Inside, skool!, Sound Mark, The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

ASUS - Lamborghini Masterpiece



ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Ultimate

ASUS - LAMBORGHINI VX1 создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК

ASUS- Lamborghini VX1 - Golden Edition

Оснащенный процессором Intel® Core™ 2 Duo, ноутбук **ASUS Lamborghini VX1 Golden Edition** обеспечивает превосходную производительность. Кроме того, совместимость с ОС Windows Vista предоставит широкие возможности для модернизации в будущем. ASUS Lamborghini VX1 Golden Edition (в продаже представлены модели желтого и черного цветов) являются потрясающим словом революционных компьютерных инноваций и самых современных технологий в области автомобилестроения.

Используя специальные детали и светоотражающую краску, дизайнеры ASUS сумели создать необыкновенное решение, воплощающее собой мощь, скорость и красоту.

www.asus.ru



Специальная светоотражающая краска



Продуманный дизайн деталей



Яркие стремительные линии



Тончайшее покрытие из металлического сплава

- Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Intel® Core™ 2 Duo Processor T7400
- Intel® 945 PM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection

- Лицензионная Microsoft® Windows® Vista™ Ultimate

- 2 GB DDR2 677 MHz
- Color Shine Glare Type 15" SXGA+ (1400x1500)
- nVIDIA GeForce Go 7400M/GS12 MS TurboCache™
- HDD 160 GB
- 10/100/1000 Ethernet, 802.11 b/g
- Bluetooth™ V2.0+EDR

Всямирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Москва: Петли (495) 15-44-10, Аргоны (495) 789-85-80, Авантаж-М (495) 784-67-36, Белый Ветер - ЦУМ/РОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-30-77, ODI (495) 105-07-00, RИP (495) 014-32-10, Рояль (495) 755-55-57, Рязань (495) 177-40-77, Саяны (495) 542-80-70, СтарМастер (495) 785-85-55, ТМ (495) 818-85-58, Умная машина (495) 760-30-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, Холдинг (495) 223-33-33, Санкт-Петербург: Альфа (812) 520-86-70, Кап (812) 321-54-77, Мегаран (812) 533-44-44, Компьютерный мир (812) 333-05-08, СТР (812) 542-45-51, Барнаульск С-Трейд (863) 38-10-00, Воронеж: РЕТ (4732) 77-43-38, Екатеринбург: Юнона (343) 218-17-00, Краснодар: Вилко (8612) 62-33-73, Саяны (8612) 640-060, Красноярск: Бюджет СС (9162) 58-08-82, Новосибирск: НОТА (3832) 16-33-11, Томск: (3832) 125-33-33, Ростов-на-Дону: Центр Дю (8932) 696-698, Саратов (893) 240-11-77, Ульянов (893) 232-47-76, Пенза (893) 250-13-80, Самара: Триада (8462) 731-731, Саратов (8462) 241-47-63, Тольятти: Восток (8482) 41-59-32, Тюмень: AD Systems (3452) 22-35-51, Челябинск: Компьютер (351) 264-81-81, Ярославль: электроника (3832) 247-47-47, Ялта: Коламб (3472) 24300, Селемюс Inside, Centrino, Centrino logo, Core Inside, Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Vix, Intel Xeon, Xeon Inside, Xeon Inside logo, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузменко
Выпускающий редактор
Игорь Барнацкий
Редакторы
Александр Макаренко, Алексей Моисев, Николай Арсеньев
Николай Петров, Светлана Карчаева, Олег Ставский
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Бурсюк, Анна Полонская
Программисты сайта и диска, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Юлия Осенинская, Денис Смирнов
Теоретико-производственный отдел
Денис Анталович, Андрей Колпик
Университетская группа дизайна и верстки
Риман (группа)
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриев, Сергей Ковалев, Сергей Лента, Николай
Нищенко, Дмитрий Денисов
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Ченулин

Редакторы
Антон Латышов, Семён Ченулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноПресс»

Генеральный директор
Азам Даниров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Телефон: (495) 730-4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Александр Козловский (alex@igromedia.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Кэти Сандасов (kats@igromedia.ru)
Менеджер по рекламе
Юлиана Макашова (ya@igromedia.ru)
Светлана Лозова (lozova@igromedia.ru)
Юлия Була (bul@igromedia.ru)
Мария Королёва (koroleva@igromedia.ru)
Милан Вучичич (milan@igromedia.ru)
Телефон: (495) 730-6694
Руководитель отдела
Кэти Курбатова (kurbatova@igromedia.ru)
Менеджер по маркетингу и PR
Илья Свечерко (svetcherko@igromedia.ru)
Милан Вучичич (milan@igromedia.ru)

ОКСЛЮЗИВНОЕ РАСПРостРАНЕНИЕ

sales@avilon-press.ru
Телефон: (495) 642-87-80
Ольга Борова, Ирина Едичкина,
Дмитрий Емельнов, Сергей Сымаев,
Надежда Галева, Дина Сидорова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬСКИЙ ОТДЕЛ

Елена Шевченко, Надежда Медова, Анастасия Муравьева,
Данил Мурадин, Евгений Гудюшинков

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111854, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел: (495) 231-2385
Тел: (495) 231-2385
e-mail: журнал@IGROMANIA.RU
сайт: www.IGROMANIA.RU

Журнал всегда требует талантливых авторов.
Если вы чувствуете себя таковыми — присылайте нам резюме и примеры работ по адресу writ@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 редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.
Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16001 от 28 июля 2003 года.

Журнал выпускается в тираже комплектации: с 1 DVD, с 2 DVD, а также в виде бумажных приложении.

Цена свободная.
Опеландер и ШВАБ "SPAUDOS KONTURA" Ltd, Литва.
Печать DVD: "CD Art".

© «Игромания», 1998-2007.
Тираж 218220.

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



Привет!

Весь прошедший месяц редакция всоюзно-го общественно-политического альманаха «Игромания» в полном своем составе стояла на ухах. Как, впрочем, и всегда в это время года. Мы носились из угла в угол, спорили до хрипоты, бомбили друг друга десятками писем и, прижимая к ушам мобильники, нарезали десятки километров по длинному редакционному коридору. В тот момент, пока вся страна в едином порыве открывала шампанское и шуршала мандаринами, а Владимир Владимирович из телевизора вещал о том, как с каждым днем у нас все радостнее жить, мы в редакции никак не могли расстаться с годом 2006-м. Мы перечитывали собственные рецензии восьмилетней давности, рылись в пыльных стопках весенних релизов и часами медитировали на принтерную распечатку со ста с лишним тысячами знаков текста. Сегодня, когда праздники уже где-то там, у нас появилось время оглянуться назад, собраться с духом, выдохнуть и с чистой совестью поведать итоги.

Итак, в этом номере «Игромания» называет лучшие игры 2006 года. На протяжении двадцати с лишним страниц мы тщательно вспоминаем все то лучшее, во что играли в прошлом году. Мы раздаем награды, учреждаем специальные премии и объявляем лауреатов. Мы опрашиваем основных деятелей отечественной игромандурии, строим прогнозы и — впервые за многолетнюю историю игроманских «Итогов» — анализируем основные тренды года. Весь этот праздник жизни начинается на стр. 27, а потом продолжается на стр. 136 подвешенных наших традиционных «железных» итогов.

О прочих событиях. В этом номере мы наконец-то заканчиваем укучивать гигантский праздничный поток и спешим отчитаться с рецензиями. Итак, очередное дело подвоятого дедушки Итога Ивановича Кланси — Rainbow Six: Vegas (стр. 74); далее — Armed Assault (стр. 78), премия и наследник Operation Flashpoint, без шутки, культовой игры в нашей стране; потом «Войны недрности: Спартак» (стр. 82), чуть ли не лучшая RTS из всех, что выходили в России; солнечный итальянский квест Ripaway 2 (стр. 94), сиквел солнечного итальянского квеста Ripaway... ну и так далее.

Такой вал рецензий вряд ли еще наступит в ближайшие пару месяцев. Предпраздничный

поток иссяк, и другие сколько-нибудь заметные релизы выйдут теперь никак не раньше марта. Так что ловите момент: сейчас самое правильное время для того, чтобы поиграть во что-нибудь из того, что не успели в 2006-м.

А теперь новости из параллельных миров. Пока связь с лишним миллионом человек, сидящих на игле World of Warcraft, отсчитывают последние дни до выхода аддона The Burning Crusade, мы уже ведем свой прямой репортаж с места событий. В прошедшем месяце наш редакционный прист 60-го уровня Андрей Александров принял участие в закрытом бета-тестировании аддона и теперь спешит поделиться подробностями на стр. 216.

Или вот вам, например, еще одна интересная гиперссылка по номеру: в сегодняшнем выпуске нашего Special располагается крайне любопытный материал под названием «Парад небывших надежд» (стр. 198). Вот вы, например, никогда не задавались вопросом — что случилось с Fallout 3? Куда вдруг пропал X-COM: Genesis, почему бесследно исчезла Ultima X, что там все-таки стряслось с Full Throttle 2, Warcraft Adventures, Outcast 2, Baldur's Gate 3, «Всеславом: Чародейем», наконец? В свое время мы написали об этих играх один — первый взгляд —, но вряд ли когда-нибудь вы прочтете на них рецензии. Дело в том, что эти игры, которых нет. Закрытые, забытые или просто заброшенные проекты, когда-то обещавшие стать хитами и блокбастерами. В нашей статье — 36 грустных историй о тех играх, которые больше никто не увидит.

Ну а мы с вами, слава богу, еще увидимся. Если будет более точным — всего через один месяц. Так что, как всегда, оставайтесь с нами. Дальше будет только интереснее.

P.S. У многих, кстати, могут возникнуть резонные вопросы относительно этого номера «Игромания»: откуда вдруг все эти кролики, что случилось с лицами редакторов, в чем, наконец, сакральный смысл наших обложки? Так вот, друзья, откуда все эти кролики, мы и сами не знаем. Но если вдруг у вас есть какие-нибудь догадки или теории по этому поводу, не стесняйтесь отправлять их Алексею нашему Макаренко в рубрику «Почта». Будем искать смысл вместе.

АЛЕКСАНДР КУЗМЕНКО
ak@igromania.ru

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.avilon-press.ru/podpiska.php

Следующий номер «Игромания» ищите в продаже с 27 февраля!

Ди-джей на вечеринку.
Круглосуточно*.



NOKIA
Connecting People

Nokia 5300 Xpress Music

Поддержка наиболее распространенных музыкальных форматов
Возможность закачать около 1500 любимых песен, благодаря поддержке карт памяти объемом до 2 Гб
Универсальный адаптер для наушников
Отдельные клавиши для управления звуком

**Больше слов,
больше музыки!**



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

- АНОНСЫ
- ПОРВОНОСТИ
- СРОЧНО В ИНОМЕР
- СОБЫТИЯ
- ИГРОВОЕ КИНО
- ЛЮДИ
- ИНТЕРЕСНОСТИ
- СКАНДАЛЫ
- ИНДУСТРИЯ
- ГЕРОЙ МЕСЯЦА

АНОНСЫ



С божьей помощью



По мнению студии Left Behind Games, конец света будет выглядеть примерно так.

Нравится вам это или нет, но игровая индустрия целиком и полностью зависит от цифр. А уж что именно они отражают — затраты, прибыли, продажи, проценты, — это не суть важно.

Студия Left Behind Games потратила \$27 млн на свою дебютную игру и, судя по всему, готова потратить еще столько же на дополнение с сиквелом, хотя первая часть и не принесла ожидаемого дохода. Видимо, денег у этих товарищей куры не клюют, раз они с истинно буддистским спокойствием пускают такие суммы на ветер.

Низкие продажи Gears оставили разработчиков этого шутера у разбитого корыта: денег на существование студии нет, финансов для разработки сиквела тоже нет. Что делать? Просить у добрых людей \$40 тыс. для дальнейшего развития, конечно. Иначе смерть.

Всего за месяц Epic Games продала более 2 млн копий шутера Gears of War, который как-то внезапно стал самой быстро расходящейся игрой для приставок нового поколения. Даже если бы Mark Rein создатель и планировал выпустить эту сиквелов с самого начала, эта замечательная идея обязательно пришла бы им в голову после столь грандиозного успеха.

А вот S&N Episodes раскидалась тиражами откровенно стыдными, и нате вам, пожалуйте, — гендиректор Ritual Entertainment удача с тонущего корабля в id Software, поставив вместо себя главного программиста. Что случится со вторым эпизодом игры — один только бог знает.

За неполные четыре года Ubisoft удумилась распродать 2,4 млн игр по мотивам сериала CSI и двух его спин-оффов. Последствия тоже очевидны — в ближайшие несколько лет нам придется постоянно писать о новых членах игрового CSI-клана. Суперфильм «Блэдрейн», который с оглушительным грохотом провалился в американском прокате, разошелся на DVD тиражом в 830 тыс. копий. Именно поэтому проект «Блэдрейн-2» получал право на жизнь, хотя он, вообще говоря, совершенно не заслуживает.

Или вот еще один анекдот: всего за четыре недели в Штатах было распродано 2 млн копий игр по лицензии сети бинокль Burger King: Pocketbike Racer, Bug Bumpin' и Sneak King — все производств студии Blitz Games. Будет ли «Бюргер Кинг» выпускать подделки со своим логотипом на коробке в будущем? Вы еще спрашиваете!

Ведущий рубрики: Михаил Суданов

Не иначе как господь бог придаст силы компании **Left Behind Games**. Потратить на разработку игры **Left Behind: Eternal Forces** (пусть и не без помощи аутсорсинга) ни много ни мало четыре года и \$27 млн, продать ее довольно скромными тиражами (произнесенная гендиректором фраза «...расходится очень неплохо для PC-продукта», не подкрепленная никакими цифрами, о многом говорит), да еще и получить по сусалам от игровых покупателей с христианскими организациями (эти, как известно, обожают вопить о поправни религиозных устоев по поводу и без) — такое дело хочешь может довести до помрачения рассудка, потери веры и полной анниги-

ляции всякого желания совершать какие-то телодвижения в этом направлении.

Оказалось, что парней из LBG так просто не проймешь, — вместо того чтобы залопотать в какую-нибудь глубокую нору и залезть душевно-материальные раны, они в кратчайшие сроки успели анонсировать дополнение к своей первой игре и даже полноценный сиквел.

Появление в продаже **Left Behind: Eternal Forces Expansion Pack** (ну, или как там он будет называться) ожидается в промежутке между апрелем-июнем 2007 года, а до этого времени разработчики обещают периодически выпускать бесплатные обновления. Сюжетная линия ориги-

ОТ СИЛЫ ПОЛОВИНА

Замечательную речь в защиту приставки PlayStation 3 произнес глава мировых продаж **Sony** Фил Харрисон в интервью сайту **MTV.com**. По его словам, ругать выходящие на ней игры за невысокое качество графики (а она, между прочим, местами уступает Xbox 360, причем заметно) глупо, потому что разработчики про-

сто-напросто не используют всех возможностей консоли.

Фактически текущий софт для разработки, который поставляет самой Sony, может выжать из PlayStation 3 лишь менее половины ее мощности — отсюда и все проблемы из разряда «*Call of Duty 3* на PS3 выглядит почему-то хуже *Call of Duty 3* на Xbox 360». Со временем КПД этой приставки будет улучшаться, пообещал Харрисон, хотя 100-процентной эффективности достичь не получится никогда. Очень оптимистично.

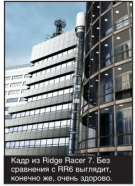
нала будет, разумеется, продолжена, и на арене появятся новые персонажи — благо в книжной серии, по мотивам которой и сделана игра, их тьма тьмущая.

А вот графика, за которую некоторые рецензенты так и норовили распять **Eternal Forces** на кресте вверх ногами, вряд ли сильно изменится, хотя разговоры о каких-то там грандиозных улучшениях звучат уже сейчас. Верить этим посулам, однако, не стоит — горбатого Данилку, как известно, исправит только ритуальное сожжение. По счастью, уже в сиквеле движок собственной выделки будет отправлен на свалку, и качественный скачок в визуальных красотах не заметит лишь слепые или глядящие в другую сторону.

Дело в том, что научившись уму-разуму девелоперы приняли мужественное решение пойти на поклон к компании **Big Huge Games** и лицензировать у нее технологию, положенную в основу **Rise of Nations** и **Rise of Legends**. Что любопытно, банальной покупкой движка дело не обошлось — несколько технических специалистов из **Big Huge Games** будут активно сотрудничать с **Left Behind Games**, помогая сделать из сиквела настоящую конфетку. Насчет этого аспекта, словом, можно особо не волноваться — птенцы Брайана Рейнольдса не подведут.

А вот что там наши отважные борцы с догматичными церковниками думают насчет геймплея и даты релиза, установить не удалось. В любом случае, раньше 2008 года игра вряд ли появится — это уж как пить дать.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Кадр из Ridge Racer 7. Без сравнения с RRB6 выглядит, конечно же, очень здорово.



● **Legendo Entertainment** планирует издать в начале 2007 года аркадный эмулятор **Attack on Pearl Harbor**. Разработчиком является студия **3D People**.

● Студия **Blue Byte** и **Funatics** разработают под игровые **The Settlers 2: The Next Generation** — **The Vikings** — дополнением к ремейку сиквела своей успешной стратегии. Немецкий релиз состоится в феврале 2007 года.

МАНИЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ



Кадр из фильма «Луни Тюнз: Снова в деле» — кстати, незадолго провалившегося.

вчера на несколько сериалов (**The OC**, **Loonatics Unleashed** и **Legion of Super Heroes**) и свою комикс-икону Бэтмена. Потирающая руки в предвкушении астрономических прибылей SCI планирует выпустить в рамках этого соглашения около 20 игр, первая из которых выйдет никак не раньше 2008 года.

Великий ОБМЕН

Горячее желание **SCI Entertainment** расширить свое лицензионное портфолио столкнулось с не менее сильным хотением **Warner Bros.** пропихнуть своих любимых мультипликационных персонажей в как можно большее число игр.

Представители компаний сели за стол переговоров, эмоциями по чашке чая, в порыве эмоций разбили пару блюд и заключили соглашение, согласно которому SCI получает в свое личное пользование 11 новых лицензий (стоят они, между прочим,

около 66,4 млн евро), а Warner Bros. приобретает 10% акций своего нового любимого партнера по 7,49 евро за штуку.

Пространство для маневров у SCI, надо сказать, просто огромное. Скрепленный подписями (и кровью?) договор подразумевает, что подконтрольная этой компании **Eidos** начнет разработку игр для карманных консолей с разными персонажами из **Looney Tunes** — вроде Барса Банни, Даффи Дака и Спиди Гонзалеса. Заодно SCI сможет выпустить до десяти игр по лицензии **Hanna-Barbera** — если кто не в курсе, речь идет о таких неизвестных мультгероях, как Том и Джерри, Флинстоун, Медведь Йог и так далее.

Но и это еще не все — Warner Bros. не поспеяла выделить

АНОНСЫ



Вселенная ЧУЖИХ

Насильно скрещенных франчайзов, которые друг к другу не имеют решительно никакого, казалось бы, отношения, в развлекательной индустрии не так уж и мало. Одним из самых известных порождений безумных селекционеров была и остается вселенная **Aliens vs. Predator**, созданная компанией **20th Century Fox**, которая, так уж случилось, владеет правами на оба бренда и не успокоится, пока не выжмет все соки и из того, и из другого. Книжки, игры, фильмы — когда речь заходит о миллионах, в дело идет все, что подворачивается под руку.

Наиболее жизнеспособным из этой складной парочки традиционно считаются именно Чужие. Тупые, но смертоносные твари из глубин космоса успешно пережили четыре отдельных фильма (не считая «Чужого против Хищника»), тогда как инопланетные охотники с большим напрягом потянули всего два (причем сиквел «Хищника», несмотря на славу оригинала, умудрился провалиться и в американском, и в международном прокате) — вероятно, именно поэтому компания **SEGA** заключила с «Фоксом» эксклюзивное соглашение о разработке на терри-



Если в игре от Gearbox Сигури Уивер снова станет такой же молодой и бойкой, как в «Чужих», то мы будем первые в очереди за покупкой.

тории подвластного ей игровому «чужого» месторождения.

Соглашение касается «нескольких игр, включая **RPG** и **шутер от первого лица**, для разных платформ». Предполагается, что первое дитя от брака **SEGA** и **20th Century Fox** появится на свет в 2009 году, да и второе сильно не задержится. В качестве пивальных бабок позвали студии **Gearbox Software** и **Obsidian Entertainment** — ну-ка, кто первым догадается, какая из них всем аббревиатурам предпочитает FPS, а какая — RPG?

Еще один любопытный момент: в настоящее время **SEGA** ведет активные переговоры с ведущими актерами киносериала (то есть с Сигури Уивер и Лэнсом Хенриксеном) на предмет использования в играх их голосов и внешности. Вероятно, оба лидера дадут свое согласие, причем не потребуют за это каких-то безумных денег, поскольку крупными ролями сейчас не изоблаваны.

СЛУХИ



ГРЕХИ не отпущены?

Кажется, многострадальный шутер **SIN**, едва успев родиться во второй раз, уже приготовился снова отдать концы. Со всей уверенностью об этом сказать пока нельзя, но признаки упадка налично. Судите сами, в декабре месяце из компании **Ritual Entertainment** ушло несколько сотрудников, включая генерального директора Стива Никса, которого с почетом приняли в **Id Software** и назначили директором по развитию бизнеса.

Место Стива занял Кен Харвуд — человек, наверное, очень талантливый, но — вот беда! — занимавший до этого пост главного программиста, то бишь в управленческих делах не так чтобы сильно осведомленный. А между тем **SIN Episodes**, по слухам, продавался отнюдь не так здорово, как этого хотелось бы его разработчикам. Оно и неудивительно: игрой — точнее, ее первой частью — мало кто остался полностью доволен, а хорошее сарафанное радио еще никому не мешало.

Что самое печальное, из купивших (купившихся?) первый эпизод людей отнюдь не все побегут в магазин или на сайт **SteamPowered.com** за добавкой, а это значит, что **Ritual** может просто-напросто отказаться от идеи выпуска второй порции **SIN Episodes**. Вряд ли это благоволивает на только-только зарождающуюся индустрию эпизодических игр.



Шансы увидеть эту дамочку на экранах наших мониторов довольно велики.



• Чтобы сделать находящуюся в разработке ролевою игру **Fable 2** еще лучше, компания Lionhead Studios лицензировала у Havok ее знаменитый физический движок. В доверок к нему пошел Havok Animation, так что и с анимацией у сивела будет полный порядок.



Тимоти Олифант — будущий Агент 47.

Начнем, пожалуй, с плохих новостей. Доверенный источник сообщил западному сайту **Ain't It Cool News** следующую весть: Вин Дизель совсем-совсем отстранился от экранизации **Hitman** и больше не желает играть лысого наемного убийцу. А может, его не желает видеть в этой роли кто-то могущественный из **20th Century Fox** (эта компания что-то слишком часто мелькает в наших новостях в этом месяце) — всю правду нам вред ли когда-либо скажут, да и популяризаторы ждуть тоже не стоит.

К сожалению, вакантное место Агента 47 занял вовсе не Джейсон Стайтман, которого прочли на это место все до единого киномамы, знакомые с игрой-первоисточником, а некто Тимоти Олифант, чье актерское портфолио представительным не назовешь даже при очень большом желании. Впрочем, сейчас дядя снимается в четвертой части «Крепкого орешка», остроумно озвучивая американскими прокатчиками **Live Free or Die Hard** — в этом фильме, чей трейлер уже успел поносить крыши половине интересующегося киноиндустрией интернет-пользователей, герой Тимоти попортил немало кровушки неистребимому Джону Маклейну. То есть злодейская стезя уже освоена, что очень кстати — глядишь, к началу съемок **Hitman** актер окончательно живется в антагонистический образ и отыгрывает свою звездную роль на ура.

Другое дело, что никто толком не видел Олифанта лысым, а бритая черепушка — непременное условие успешной экранизации. По крайней мере, успешной настолько, чтобы члены фан-клуба **Хитмана** не отпра-

Плохие новости И УВЕБОЛЛ

лись громить кинотеатры и души удавкой директоров по прокату. Ну да будем надеяться, что лысина этому актеру к лицу, — от этого, можно сказать, зависит судьба человечества.

Продолжим новостями тоже не самыми приятными. Официально опубликованный синопсис фильма «Обитель зла: Опустошение» утверждает, что третья часть станет заключительной. То ли Полу Андерсону надлегло возгорзиться с зомби-сюжетами, то ли Милла Йовович устала от роли Элис (хотя это сильно вредит), то ли еще что, однако факт остается фактом.

Впрочем, одно дело — заявить о завершении трилогии, а совсем другое — ее все-таки завершить. К примеру, известная-ка студия назвала третью часть знаменитой саги о мутантах «Последней битвой» — и что, кто-то хоть на секунду поверил, что никакие больше сказочки на ночь о профессоре Ксавье? Держите карманы шире: в ближайших планах находятся спин-оффы «Магнит» и «Росомаха», а режиссеры Брет Рэтнер и Брайан Сингер совершенно без пренебрежения отзываются о четвертой части. Мол: будет хороший сценарий — подумаем на досуге.

И последняя неприятность на сегодня — кажется, экранизация фантинга **Dead or Alive**, прошедшая в нашем прокате без особого успеха, хотя и не провалившаяся, так и не появится в американских кинотеатрах. В большинстве стран мира фильм уже отстрелялся (точнее, отпался)

и денег собрал, честно скажем, не слишком много. Вероятно, именно по этой причине штатовский прокатчик сначала сместил дату премьеры на декабрь, а потом и вовсе вымарал **DOA** из своих релизных планов. С одной стороны, понять **The Weinstein Company** можно — печатать копии стоит денег, и если эти затраты не получится отбить кинoproкатом, картину лучше выпустить сразу на DVD. С другой — имя Кори Юэна в США кое-что да значит, а выход экранизации можно было бы приурочить еще к ноябрьскому релизу **Dead or Alive Xtreme 2**. Но — не сложилось, так не сложилось. Быть может, братья Вайнштейны решили придержать фильм до выхода **Dead or Alive 5**?

А вот герр Болл, как и следовало ожидать, в очередной раз повеселил и порадовал — причем во всех смыслах. Во-первых, выяснилось, что чудовищная экранизация «Блайдрейн», с треском провалившаяся в прокате, на DVD показала себя очень даже прилично, разошедшись в США 830-тысячным тиражом. Именно поэтому компания **Visual Entertainment** дала сивелу зеленый свет, хотя на этот раз бюджет было решено ограничить \$8,5 млн. В Штатах кино выйдет, разумеется, сразу на DVD, а вот в 15 других странах это чудо все-таки пустят в широкий прокат. В их числе почти наверняка окажется и Россия, где оригинальная «Блайдрейн» прошла с немалым успехом.

КИНО



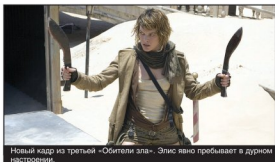
Раньше это парня звали Заком Уардом. Теперь его имя — Чувак из Посталя.

Во-вторых, дражайший Уэб обещает, что если сивел будет продаваться так же здорово, как и первая часть, то он непременно усядется за съемки триквела. Причем на этот раз протагонистическая вамиришка все-таки поучаствует во Второй мировой и адовольно полетит надисторией кровушки — ах, как долго все мы этого ждали! Что характерно, сыграет Ритт хотят и Кристиана Локен, и Наташину Мальте, взятая на главную роль в «Блайдрейн-2». Пора бы уже режиссеру, наверное, двигаться от эшкен-жарна в сторону зрелища с акцентом — можно рунуться, что в этом начинании Уэб поддерживает даже его самые рыльные ненавистники.

В-третьих, съемки **Postal** с Заком Уардом в главной роли уже заканчиваются, а сразу после работы над этим фильмом герр Болл засядет за **Far Cry** с бюджетом в \$30-40 млн и какой-нибудь известной голливудской звездой.

Ну и наконец, в-четвертых: от режиссуры «Одного в темноте 2» наш немец отказался, сославшись на жуткую занятость. Его место займут сценаристы первого фильма Майкл Рош и Питер Шир, которые, разумеется, настрочат сценарий и для сивела, за основу вроде бы взяв **Alone in the Dark: Near Death Investigation**. Сам Болл решил ограничиться продюсированием и уже выбил для съемок \$7,5 млн — то ли в два, то ли в три раза меньше бюджета первой части.

Сейчас Кристиана Слейтера уговаривают еще раз сыграть детектива Эрварда Карби, и хотя актер отчаянно отбивается («Один в темноте» явно не пошел ему на пользу), согласие наверняка будет получено — с работой у него сейчас не очень.



Новый кадр из третьей «Обители зла». Элис явно пребывает в дурном настроении.

● По словам президента Namco Bandai в среднем, что в среднем производство одной игры для приставок нового поколения будет стоить в среднем \$8,6 млн. А это значит, что окупились только те проекты, которые продаются не менее чем 500-тысячным тиражом.



● Компания Soidak Entertainment выступит в первом квартале 2007 года игрой *Depth of Field* — ролевой экшеном с элементами стратегии. В главных героях — предводитель вавров, который защищает ролевые земли от всякой нечисти и разбирается с враждебными кланами.

МАНИЯ

А НОНСЫ



ПИЦЦА навсегда

Почти год понадобилось Ubisoft, чтобы пройти путь от скромного упоминания о приобретенной лицензии на французском *Teenage Mutant Ninja Turtles* до полноценного анонса игры по мотивам компьютерно-

го мультфильма, который появится на экранах мира 23 марта 2007 года. Это время монреальская и квебекская студия Ubisoft не потратила даром — работала и продолжает работать над проектом, не стесняясь просить помощи у людей, имеющих непосредственное отношение как к мультфильму, так и к оригинальным комиксам, от которых есть пошла вся эта черепахинодзмания.

По словам креативного ди-

ректора игры Ника Харнера, мультфильм-первоадрес — вовсе не о борьбе черепашек-подростков с какими-то там врагами, а о настоящей дружбе (т.е.) между Леонардо, Донателло, Микеланджело и Рафаэлем. Стало быть, и игровая версия *Teenage Mutant Ninja Turtles* должна исполнять ту же идеологию. Слава богу, это не означает, что вместо экшена игра будет изобиловать задуманными разговорами под подавание пиццы — просто изряд-

ную часть геймплея разработчики постараются заточить под командные действия. Черепахинодзмания и спуспатоват придется одолевая союбка, и традиционные головоломки решать тоже в одиночку. Без большой акробатики а-ля *Prince of Persia*, впрочем, дело тоже не обойдется.

На прилавках TMNT появится за десять дней до премьеры мультфильма, то есть 13 марта. На куче платформ, включая, конечно же, и PC.

ИНТЕРЕСНОСТИ



По миру

«Гордость гордости, но кушать-то хочется», — подумали сотрудники студии *4D Rulers* и через свой сайт обратились за финансовой помощью ко всем людям доброй воли. Как гласит история, шутер от первого лица *Gore*, появившийся в розничной продаже в 2002 году, не снижал и половинки той славы, которую обрел в Сети, будучи еще многопользовательской демоверсией. По большому счету, полноценная *Gore* тем и отличалась в худшую сторону от своей мультителлерной товарищи, что была снабжена слабенькими и открыто напех сделанным синглом. На продажах это оказалось самым непосредственным образом — игра не то что провалилась, но больших прибылей своему издателю не принесла и перевернула все надежды *4D Rulers* на финансирование *Gore*.

Но вернемся в наши дни. Как следует погорев и подержавшись в поисках нового издателя, парни решили пойти на крайнюю меру: объявили о том, что для сохранения студии и начала разработки *Gore 2* им срочно нужны деньги — что-то около \$40 тыс. для начала. Вносить свою лепту может каждый желающий, сумма добровольных

пожертвований (то есть, конечно же, инвестиций) тоже варьируется в широких пределах, но «лучше не менее 50 баксов».

Все деньги компании обещает довольно скоро вернуть, причем в полупрозрачном размере. *Gore 2* она хочет сделать совершенно бесплатной многопользовательской игрой, в которую, однако, будет встроена привычная уже нам все реклама. Вот от нее-то *4D Rulers* и ожидает получить большую часть прибыли — сотни тысяч долларов, никак не меньше. А если эта затея не выгорит, *Gore 2* тотчас же слыхнут какому-нибудь издателю.

На разработку игры пошедшие по миру с протянутой рукой разработчики ответили себе ровно полгода, а значит, уже в июне-июле 2007 года сингел должен увидеть свет — в том или ином виде. Кстати, всего за трое суток, прошедших со дня появления на сайте *4DRulers.com* крика о помощи, в свинье-копилке компании оказалось \$27 тыс. То есть еще не оказалось, потому что принимать реальные деньги разработчики отказываются до тех пор, пока виртуально не наберется сумма в сотни тысяч баксов. И лишь тогда прозвучит клич «скидывайся!», который, будем надеяться, действительно положит начало созданию *Gore 2*.

Побеждаем В ПУСТЬЕ

Совсем еще молодая *Tarsier Studios*, не выпустившая пока что ни одной игры, но успевающая взбудоражить общественность любопытным проектом *The City of Metronome*, где главным оружием протагониста является звук, анонсировала свою новую разработку.

На этот раз ничего особенного в игровой концепции не предвидится — *Desert Diner* проходит по жанровому департаменту как классический «шутер от первого лица в посткалокилассическом антураже». Впрочем, вещьда все равно может получиться любопытной — хотя бы по той причине, что в ее основу положен движок *CellFactor: Revolution*, а

А НОНСЫ



Да, пейзаж вполне себе посткалокилассический. Хотя и скучноватый слог.

значит, ультрареалистичная физика и поддержка модной железки *AGEIA PhysX* гарантированы.

О геймплее, сюжете, дате релиза и прочих мелочах разработчики особо не болтают — на верное, слгзатить боится. Единственное, что можно понять из уже опубликованных скриншотов и скучного анонса, — действие игры будет разворачиваться где-то в Мексике, в окрестности заброшенной и попуразированной стовки грузовиков.

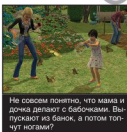
А НОНСЫ



ZIMALETTO

Мьяльная опера *The Sims 2*, а которую, как показывают исследования, играют преимущественно девичьи-подростки, готова раздаться пятым дополнением — *The Sims 2: Seasons*. В проклотом всеми хардкорщиками симействе появились времена года и соответствующие погодные эффекты — зимой будет падать снег и вить выгола, летом всех насмерть жарит солнце, осенью завалил листопадом, а весной утопит в лужах.

Разумеется, обитателям этого мира все невзгоды будут ничем, потому что несносные погодные условия они будут использовать для собственного увеселения: игры в снежки, посещения аквапарка, дуракаваления в ближайшем подлеске и так далее. Любителям статистики стоит узнать, что



Не совсем понятно, что мама и дочка делают с бабочками. Выпускают из банки, а потом топчут ногами?

Seasons подарит своим покупателям уйму новых предметов и одежды для симов, а также целых шесть новых карьер.

Релиз дополнения, которое потребует для запуска обязательного наличия *The Sims 2*, *The Sims 2: Special DVD Edition* или *The Sims 2: Holiday Edition*, назначен на 23 февраля 2007 года. Роскошный подарок всем защитникам Отечества!



Что ни говори, а с графикой у *Gore* были открытые налады. Даже для 2002 года.

• Гордо здрать носы, компания **ArenaNet** и **NCsoft** объявили, что онлайн-ролевая игра **Guild Wars** и два ее дополнения (**Factions** и **Nightfall**) разошлись по миру в количестве более 3 млн копий.



АНОНСЫ



УЛИКИ

тверже некуда

С 2003 года, когда в продаже появилась первая игра по мотивам телесериала **CSI: Crime Scene Investigation**, всемирно захватывая себе права на его компьютерно-приставочные адаптации компания **Ubisoft** продала ни много ни мало 2,4 млн коробок с тремя заветными, почти магическими буквами английского алфавита на обложке.

Притягательность этого франчайза и в самом деле очень высока — рейтинги на телевидении остаются достаточно высокими для того, чтобы сериалу не только не перекрывали кислород, но и заключали контракты с актерами на все новые и новые сезоны. Сейчас в Штатах воюет идет седьмой, и это без учета пяти сезонов майамского спин-оффа **CSI: Miami** и трех сезонов нью-йоркского **CSI: NY**.

Действие **CSI: Hard Evidence** (интересно, что они будут делать, когда закончатся названия, хоть как-то связанные с криминалистикой?), впрочем, разворачивается именно на «территории» оригинального сериала. Разработкой игры занимается студия **Telltale Games** — те самые ребята, что осмелились взяться за новые поколения Сэма и Макса. И угораздило же спасителей человечества впасть в **CSI-болото!**

Из нововведений, с которыми в этом проекте открытвенный дефицит, обещают улучшить сбор ули, гараж для тщательного осмотра подозрительных автомобилей и моторных лодок, а также разнообразие мини-игр. Релиз **Hard Evidence** назначен на весну 2007 года, и задержек, можно биться об заклад, не будет. Не того полета игра.



Как утверждает криминалистика, смерть во сна может быть не слишком приятной.

КИНО



«Небо у меня не отобрать»



Очень хочется верить, что эти физиономии мы еще увидим в продукте **Multiverse**. Без них и **Firefly** — не **Firefly**.

Несокрушимая сила фанатской любви вернула к жизни не одного, не двух и уж совершенно точно не трех киношных и мультяшных персонажей. Постоянные вопли «Верните нам «Футураму», «Сволочи» побудили руководство **20th Century Fox** пересмотреть свое наплевательское отношение к знаменитому мультсериалу и профинансировать его дальнейшее развитие. Неувядающая слава бравых коплов Старки и Хатча сподвигла режиссера Тодда Филлипса снять полнометражный фильм по мотивам жутко бородатого телемыла. А рыная поддержка фанатов лучшего на свете НФ-сериала **Firefly** помогла его создателю Джоссу Уэдону добиться от **Universal Pictures** разрешения снять кинополноленту под названием «Миссия «Серентити».

На этом, правда, история бравого космического капитана Мала Рейнольда и его разношерстной команды благополучно закончилась — по крайней мере, до той поры, пока Уэдон не изыщет какой-нибудь способ продолжить свой увлекательный сказ назло завистникам и ненавистникам. Однако те самые фанаты, которые никогда не сдаются (то бишь самые-самые преданные), все-таки нашли способ вдохнуть во вселенную **Firefly** сверхоновую жизнь: по счастью, стечению обстоятельств, некоторые из них работают в компании **Multiverse**, занимающейся разработкой универсальной платформы для создания онлайн-миров. Чуете, что из

этого следует? Правильно — **MMOG** по мотивам.

Если верить одному из основателей фирмы Кори Бриджису, все случилось благодаря неизвестному Джеймсу Камерону, который числится одним из кураторов **Multiverse**, — именно он познакомил кучку хардкорных почитателей гения Джосса Уэдона с парнями из лицензионного подразделения **20th Century Fox**, которая и владеет правами на бренд **Firefly**. Дальнейшее было делом техники и чести — требующиеся в таком случае бумаги подписали в кратчайшие сроки, и сайнэс разработчики набрались смелости, дабы обратиться к Великому Джоссу и попросить его принять хоть какое-то участие в создании игры. Если получится — будет здорово. Не получится — придется справляться своими силами и, быть может, как-то задействовать причастных к сериалу сценаристов, режиссеров и прочих заинтересованных лиц.

Предполагается, что нечто вполне игральное появится в Сети уже в районе 2008 года. По большому счету, работу над игрой **Multiverse** еще и не начинала, поэтому и рассказать о ней ничего толком не сподобно. Хотя нафантазировать уже сейчас можно чего угодно: Уэдон создал очень логичный и богатый мир, пусть и населенный одними только людьми (да-да, никаких, к дьяволу, пришельцев), зато людьми самыми разными — от заносчивых аристократов, живущих на центральных планетах, до натуральных ксобоков, которые обитает преимущественно на периферии.

Добавьте к этому Альянс,

объединяющий под своей сенью все обитаемые планеты; зигмаришскую войну за независимость сепаратистов, которые предпочитают называть себя Коричневыми Шинелями; а также утративших человеческий облик Пожирателей, чей репертуар обычно ограничивается словами «напасть» — «изнасиловать», «ломучить» и «сожрать», — и вы получите такой игровой сеттинг, в котором не заскушаете при всем желании.

В чем нельзя быть до конца уверенными, так это в реальности встречи с любимыми героями — капитаном Малом, его помощницей Зоуи, пилотом Уошем, вышибалой Джейном, девушкой-механиком Келли, «командной» Инарой, пастором Буксом, доктором Саймоном и его сестрой Ривер. Делать этих персонажей игральными нельзя ни под каким соусом — онлайн-мир **Firefly** тотчас же перелопатит Малами, Зоюми и Джейнами, став похожим на какую-нибудь цивилизацию Клона. Однако действительность товарищей в квестах и каких-то крупных игровых событиях — вариант отнюдь не плохой и как минимум честный по отношению к уже трижды упомянутым фанам.

Ах да, и еще один момент — на какое-либо упоминание в игре событий «Миссия «Серентити» можно даже не рассчитывать, ибо права на этот фильм принадлежат **Universal Pictures**. Впрочем, оно в некотором смысле даже к лучшему — два обреченных персонажа останутся в живых. Назло талантливому, но жестокому Джоссу.



Не факт, что «Серентити» появится в игре, но корабли класса «Светлячок» просто обязаны быть представлены в достаточном количестве.

● Японский журнал Famitsu утверждает, что файтинг Tekken: Dark Resurrection (латинский урезанный и модифицированный Tekken 5 для PSP) может завтра появиться на PlayStation 3. Дескать, выгода Tekken 6 ждать еще долго — так почему бы не сделать поклонникам сериала небольшой подарок?



● По финансовым причинам закрылась студия Base Entertainment, в недрах которой «пала» Ларри Лайффера. Эл Лоу разрабатывал комедийный экшн Sam Suede: Undercover Exposure. По счастью, на самой игре ставить крест еще рано, хотя судьба ее сейчас висит на волоске.

МАНИЯ

Работающие В СИЭТЛЕ

От компании Flagship Studios, основанной выходцами из Blizzard, отпочковалась дочерняя студия Flagship Seattle, дебютной работой которой станет казуальная онлайн-овая ролевая игра Mythos.

В ее основу ляжет сетевая технология, взятая из многопользовательской части шутера Hellgate: London, и самое смешное, что Mythos теоретически может появиться в продаже (исключительно через интернет, кстати) быстрее, поскольку релиз своего амбициозного и единственного пока что проекта Flagship Studios все откладывает и откладывает до лучших времен. Сейчас в графе «дата выхода» у Hellgate: London стоит жирный черчок, тогда как явление Mythos народу назначено на 2007 год.

Но вернемся к Сиэтлу. Во главе этой студии поставлен

АНОНСЫ



Именно так и выглядит та самая Fate, которая покорила сердца сотрудников Flagship Studios.

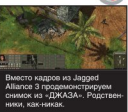
опытный дизайнер Трэвис Балди, ранее работавший в компании WildTangent над диabloподобным ролевым экшеном Fate. Один из основателей Flagship Studios Фил Шенк, когда-то рисовавший персонажей для Diablo 2, увидел Fate на прошлогодней выставке E3, впечатлился до глубины души и предложил коллегам пригласить Трэвиса в свою компанию. На том и порешили.

И все-таки ТРЕТИЙ

Популярный ситком «Jagged Alliance в России» (куда там «Друзьям!» и прочим комедийным сериалам!) удостоился нового сезона. После всех неудач, которые преследовали студию GFI Russia (в прошлом — MIST land — South) с проектами Jagged Alliance 3 и Jagged Alliance 3D (окончательный разрыв отношений со Strategy First привел к тому, что последний выйдет под названием «ДЖАЗ: Работа на найму», хотя суть, конечно же, останется прежней), ей наверняка будет не слишком приятно узнать, что все та же Strategy First спокойно отдала разработку JAZ в руки «Акеллы» и безвестной студии F3 Games.

Российский издатель пообещал «сохранить атмосферу, дух и традиции знаменитой серии».

АНОНСЫ



Вместо кадров из Jagged Alliance 3 продемонстрируем снимок из «ДЖАЗА». Родственник, как-никак.

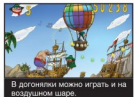
переведа при этом игре в полное 3D, — этой цели послужит движок от Silent Storm. Также гарантируется более 200 нелинейных миссий, их гибкая структура, умно генерируемых этапов, реалистичные разрушения, классическая ролевая система, позволяющая игроку набрать команду из шести наемников разных национальностей (в их числе будут и хорошо знакомые по первым двум частям Jagged Alliance персонажи), и увлекательный сюжет.

Дату релиза «Акелла» предпочла не озвучивать — вероятно, чтобы не пугать фанатов догидомания, к которому однозначно стоит подготовиться.

АНОНСЫ

ПИЛОТЫ В ПЛОСКОСТИ

Когда братья Пилоты наконец-то перестанут беспокоить своим присутствием игровую индустрию, это наверняка станет огромным праздником для тех, кто любит и продолжает любить мультфильм «Следствие ведут Колобки», с которого, собственно, и началась вся эта катавасия. Однако пока что конца-краю приключениям Шефа и Коллеги на персонажах не предвидится — сень игр по мотивам уже вышли, а восьмая готовится к релизу в 2007 году.



В догонялки можно играть и на воздушном шаре.

За разработку «Братьев Пилот» — «Догнянок» издателем «1С» посажена студия DIP Interactive. Она должна выдать на-гора аркаду, которая забросит братишек в сказочное прошлое — искать похищенного Карбофосом сыпленка Змея Горыныча. Сценаристов игры, кстати, следует представить к внеочередной правительственной награде: не успели мы почитать, что более бредового сюжета, чем в «Братьях Пилотах 3D-2», измыслить нельзя в принципе, как акулы пера с легкостью доказали нам обратно.

Радеут лишь одно: «Догнянки» будут исполнены вовсе не в 3D, а в самой что ни на есть классической плоскомультфильной манере. А то от надутых трехмерных физиономий Шефа и Коллеги становится как-то не по себе.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Super Kevin Smith Bros.

Культовый режиссер Кевин Смит, побавшившись с корреспондентами сайта Yahoo! Games, признался, что давно мечтает об игре с Джейм и Молчаливым Бобом в главной роли. Выяснилось, что Кевин, все фильмы которого вошли в историю как классика комедийного жанра, обожает платформеры наподобие Super Mario Bros. — собственно, в последнее время он занят игрой в New Super Mario Bros. на приставке Nintendo DS.

Когда разговор дошел до его собственной аркады, самкиричный Смит заявил, что ни черта не смыслит в геймдизайне, создании боссов и прочих тонких материях, однако с радостью поработал бы над сюжетом аркады про двух своих самых любимых персонажей, одного из которых, к слову, сам же и играет.

Что ж, остается только выразить горячую надежду, что среди девелоперов найдется немало активных фанатов Кевина — таких, которые действительно смогли бы познакомиться с игровым миром ли-



Обложка несуществующего комикса «Пыхарь и Хроника», созданного специально для фильма «В погоне за Эмми». Настоящий вранчон, тоже есть, просто фасад не такой красивый.

бо двух вышеупомянутых раздолбав, либо их супергероические альтер эго — Пыхарь и Хроника.

Последние, пожалуй, особенно интересны, поскольку у них уже есть свои заклятые враги, включая своего парня по имени Херобек, который ловко сдувал световым мечом в фильме «Джей и Молчаливый Боб» насест ответный удар». Главное, чтобы Джордж Лукас, как говорится все в той же картине, не подал на кое-кого в суд.

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, 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 недостаточная информация, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
30 января 2007 года	Battlestations: Midway	Eidos Interactive / Eidos Studios Hungary	Экшен, посвященный сражению у атолла Мидуэй в 1942 году. Корабли, самолеты, подводные лодки — все к вашим услугам.	85%
5 февраля 2007 года	Maelstrom	Codemasters / KDV Games	Стратегия в реальном времени от создателей «Периметра» и с сюжетом от писателя Джеймса Суллоу.	70%
6 февраля 2007 года	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher / Metamorf Studios	Космическая RTS с ролевыми элементами и кораблями, умеющими менть форму.	70%
9 февраля 2007 года	UFO: Afterlight	Senega Publishing / Altar Games	Очередное продолжение знаменитого тактического сериала про борьбу людей с пришельцами	80%
12 февраля 2007 года	Test Drive Unlimited	Atari / Eden Games	Реваншизация легендарного франчайза посредством современной графики.	75%
16 февраля 2007	SpellForce 2: Dragon Storm	JoWood / Phenicom	Сюжетное продолжение SpellForce 2 с новой кампанией и кучей других улучшений.	75%
20 февраля 2007 года	Supreme Commander	THQ / Gas Powered Games	Стратегия невероятной мощи от создателя Total Annihilation.	90%
20 февраля 2007 года	War Front: Turning Point	CDV / Digital Reality	Стратегия в реальном времени по мотивам Второй мировой, но в альтернативной истории.	70%
23 февраля 2007 года	The Sims 2: Seasons	Electronic Arts / EA Redwood Shores	Симы наконец-то узнают о том, что такое смена времен года.	70%
23 февраля 2007 года	Resident Evil 4	Ubisoft / Capcom	Консольный блокбастер заглянул на нашу платформу. Милости просим!	80%
26 февраля 2007 года	Jade Empire: Special Edition	2K Games / Bioware	Ролевая игра, ранее обитавшая исключительно на Xbox, выходит и на PC.	ХИТ
23 февраля 2007 года	Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	Electronic Arts / EA Mythic	К пятилетке своего онлайнowego ролевого сериала Mythic выпускает новое дополнение.	70%
23 февраля 2007 года	Ship Simulator 2006 Addon	Lighthouse Interactive / VSTEP	Шесть новых кораблей, куча других улучшений и отсутствие нормального подзаголовка.	65%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера старались в печать и с 99% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Windows Vista	Microsoft	Без нового творения орлов Билла Гейтса уже очень скоро не будет запускаться ни одна серьезная игра.	100%
Culpa Innata	Momentum AS	Трехмерная арденчура о мире 2047 года.	65%
Инстинкт	ND Games / Newtonic Studio и Digital Spray Studios	Трассовый шутер отечественного разлива о ложноданных российских агентов по северокорейской военной базе.	60%
The Shield	Aspyr Media / Point of View	Экшен по одноименному сериалу.	60%
Culpa Innata	Momentum AS	Футуристический квест с довольно посредственной трехмерной графикой.	50%

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 Гиллор	75%
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest («Чужой против Хищника: Выживание сильнейшего»)	21 декабря 2007 / 20 декабря 2007	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страус, Колин Страус / Рейко Айлесворт, Стивен Паскаль	80%
Castlevania	2007 / —	Серия Castlevania	Пол Андерсон	85%
Driver	2007 / —	Серия Driver	Роджер Зверн	70%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007 / —	Серия Spy Hunter	Джон Ву / Дуэйн «Скала» Джонсон, Маркус Фишер	70%
Hitman	2007 / —	Серия Hitman	— / Тимоти Олифант	90%
Postal	2007 / —	Серия Postal	Уэв Болл / Зак Уард	убеболл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля»)	Лето 2007 / —	Серия Dungeon Siege	Уэв Болл / Джейсон Стейтман, Рай Льюта, Джон Рис-Дэвис	убеболл
BloodRayne 2: Deliverance («Бладрейн-2: Освобождение»)	2008 / —	Серия BloodRayne	Уэв Болл / Натассия Мальте	убеболл

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



• Студия Remedy решила отложить выход своей новой игры **Alan Wake** аж до 2008 года. Ранее, например, предполагалось, что релиз состоится все-таки в 2007-м.

• Polyphony Digital отказалась доводить до ума игру **Gran Turismo HD**, которая должна была выйти на PlayStation 3. Проект будет оформлен в демоверсию и выброшен на онлайн-рынок просторы PlayStation Store, а студия с головой уйдет в озвучивание **Gran Turismo 5**.

МАНИЯ

АНОНСЫ



«Призраки» В МЕКСИКЕ

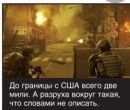
Понятия «тактический шутер» и «Ubisoft» давно уже стали почти синонимами — никто не трогает столько усилий на развитие и популяризацию этого жанра, сколько французская компания. Однозначный суперхит и бестселлер **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** просто не мог не быть заменен полноценным продолжением — и вот, через семь месяцев после релиза оригинальной игры, Ubisoft анонсировала ее сиквел, названный, всем на удивление,

Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2.

События очередной главы боевой летописи отряда «Призраков» разворачиваются в Мексике и на границе этой страны с Соединенными Штатами Америки. На дворе стоит 2014 год, и мексиканцы увлеченно играют в гражданскую войну — повстанцы грызутся с лояльными правительству войсками, волнения грозят переползти на территорию США. Капитан Скотт Митчелл собирает своих парней и отправляется на агрессивные переговоры с разбушевавшимися латиносоми — обычные увещания на мексиканских сошедшей уже не действуют, так что

приходится прибегнуть к грубой, но подкрепленной тактическими измышлениями силе.

Что следует ждать от GRAW2 в плане игрового процесса? Того же самого, что и от GRAW, но побольше, покрасивее и помощнее. Графику и физику разработчики пообещали поднять до какого-то совсем уж невозможного уровня (хотя скринулы, в общем-то, настраивают на более умеренный лад), искусственный интеллект должен сделать очередной качественный скачок (враги начнут активно занимать доминирующие позиции и обходить отряд Митчелла сбоку), воздушная и наземная поддержка станет более разнооб-



До границы с США всего две мили. А разруга вокруг такая, что словами не описать.

разной, а улучшенная система Cross-Corn позволит быстро и без хлопот окидывать поле боя глазами любого из «призраков».

Разработкой PC-версии **Advanced Warfighter 2** занимается студия **Red Storm**, а релиз назначен на весну 2007 года.

АНОНСЫ



МЕЧТЫ Смарт

Великий скандалист Дерек Смарт, устав доказывать всему миру, что его игры хорошие, просто их никто не понимает, подался в разработчик классических боевых космосимуляторов а-ля **Wing Commander** и **Descent: Freespace**. Новая игра от компании **3000AD** получила звучное название **Galactic Command**, подходящее, впрочем, скорее уж космической стратегии, нежели симулятору. Действие происходит в уже освоеной вселенной **Battlecruiser**, а в центре событий бьются недавно построенные вооруженные силами Земли авианосцы «Экскалибур» и «Мерлин» — им-то и придется вступить в сражение с войсками

своихх повсюду смуту мятежников.

Живописать особенности геймплея, наверное, не стоит — Дерек традиционно ограничивается обещаниями сделать «лучше, чем у остальных», которые почти наверняка не выполнят. Но если немного помянать, представив, что эти посулы все-таки воплотятся в жизнь, то выйдет такая примерно картина: удобное и интуитивное управление (здесь хорошо знакомые с продукцией Смарт люди должны умереть от истерического хохота), масштабные баталии с участием десятков космических кораблей, увлекательные миссии и интригующая сюжетная линия.

Ну да ладно, к чему предаваться пустым грезам? Лучше сказать пару слов о том, как **3000AD** планирует распространить игру: сначала, в марте 2007 года, выйдет первая часть **Galactic Command**, а затем, с промежутками в два-три месяца, появятся еще три эпизода.

Летающий WIIMOTE

Неугомонная Nintendo, которую так и распирает желание быть впереди планеты всей, снова в этом преуспела — вот только не совсем так, как ей бы этого хотелось. Совсем недавно выпущенная и уже проданная нестыдным тиражом приставка Wii (600 000 за первые восемь дней в США, 350 000 в Японии за двое суток, 50 000 за 12 часов в Англии и 325 000 за два дня по всей Европе) стала причиной множества разбитых стекол и посуды, ушибленных домашних любимцев и насмерть убитых тараканов, не говоря уже о банальном дискомфорте, которым всегда сопровождается полеты игровых аксессуаров по жилым помещениям.

А дело вот в чем — как известно, вместо привычного всем геймпада пользователи Wii вынуждены (хотя почему вынуждены? Удовольствие, надо признать, выше среднего) пользоваться вещцей под названием **WiiMote**, которую следует держать в правой руке и, как правило, размахивать ею из стороны в сторону. То есть чтобы сыграть партейку в большой теннис, ни в коем случае не следует валжно разваливаться на диване и выводить симфонию на двадцатидюймовочном геймпаде — достаточно встать перед телевизором, схватить **WiiMote** на манер теннисной ракетки и отбивать прилетающие мячи примерно так же, как это делается в реальной жизни.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Слева — **WiiMote** с новым дизайном. Справа — со старым. Разница есть, хотя и не сказать, чтобы огромная.

Увы и ах, обеспечивая своим клиентам увлекательнейший игровой процесс, Nintendo как-то совсем позабыла о безопасности для окружающих. Выяснилось, что ремешок, которым **WiiMote** прикрепляется к руке, недостаточно прочен, и если как следует размахнуться, разжав при этом пальцы, проводок может и порваться, а аксессуар — упорхнуть в далекие дали.

Количество жалоб, с которыми уже столкнулась и еще столкнется Nintendo, не поддается численному. Что хуже всего, на компанию обратили пристальное внимание несколько адвокатских контор — некоторые из них уже подали иски в суд, требуя заменить «бракованные» устройства и выплатить какому-то там компенсацию за причиненный ущерб.

Чем закончится вся эта катавасия, пока неясно, однако переполохившая Nintendo уже заявила, что бесплатно заменит всем желающим ремешки на более толстые и прочные. А со следующего месяца в продаже появятся консоли, чьи **WiiMote** можно будет спокойно использовать вместо альпинистского снаряжения.



Как это заведено в играх Смарт, графике внимания уделяется ровно столько, чтобы попутлятели не подавали в суд, требуя возместить морально-эстетический ущерб.

ИГРОМАНИЯ



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА

ОТ РЕДАКТОРА

Ссылка на содержание по адресу
http://www.igromania.ru
ИЛИ DVD шлите по адресу
GLOBALMANIA@IGROMANIA.RU

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 лежит альтернативная обложка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, значит или медлено 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-мэгии» 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 — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

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

Февральский номер де-факто является первым номером нового 2007 года. И это при том, что сдаем мы его в конце декабря все еще 2006 года. Решительно, время в «Игромании» течет по каким-то иным законам. Но это все лирика, мы же тем временем перейдем к содержанию DVD.

В первую очередь — хорошая новость для поклонников MMORPG вообще и Ragnarok Online в частности: на этом DVD вас ждет абсолютно бесплатный клиент Ragnarok Online: Episode 10.1. В новой версии разработчики соорудили новый континент, построили уникальную пешеру и изобрели увлекательную мини-игру. Все подробности о десятом эпизоде Ragnarok Online ждут вас буквально на следующей странице в нашей специальной заметке.

В «Игровой зоне» у нас одно большее и несколько меньших событий. Во-первых, с этого номера дебютирует рубрика с разговорным названием «Ретро-зона». В ней ежемесячно будут выкладываться дополнения для старых, но все еще не забытых игр. Уже на этом диске вас ждут моды для таких легендарных игр, как Baldur's Gate 2, Fallout 2, GTA: Vice City, Half-Life и других. В каждом выпуске «Ретро-зоны» — десяток признанных хитов и самые лучшие дополнения. Ну а в основной «Игровой зоне» отныне обитают 25 самых новых игр. Исключения мы сделали только для Warcraft III — и то лишь потому, что в него по сей день играют тысячи людей.

Во-вторых, в «Игровой зоне» снова новые игры, и, надеваемся, регулярно мы начинаем выкладывать подборки для шикарного экшена Dark Messiah of Might and Magic и модули для ролевой игры

Neverwinter Nights 2. Пока любительских работ немного, но, мы уверены, уже следующий месяц принесет настоящую волну дополнений. Для Neverwinter Nights 2 уж точно.

В темах DVD в этот раз приятно разнообразие. Любителем виртуального футбола понравится глобальное дополнение для FIFA 07 под названием Career Expansion Patch. В нем авторы собрали, ажется, все ныне существующие турниры, включая турнир Эквадора и чемпионат мира 2006 года.

Тем, кто предпочитает коротать время в обществе стратегий, адресована модификация Iberia: Total War for Rome: Total War. Потравив месяцы работы, авторы выставляли совершенно невероятных масштабов мод, где вас ждут почти сотни новых юнитов, десятки стран, глобальная карта древней Европы и полноценная кампания. Рекомендуем на время отложить блестящую Medieval 2: Total War и посмотреть, что могут создавать фанаты любимой игры, движимые исключительно энтузиазмом.

Ну и, наконец, для поклонников The Elder Scrolls 4: Oblivion мы подготовили мод Silgrad Tower. Он добавляет огромный материк с новыми городами, персонажами и, главное, увлекательными квестами, за выполнение которых вас награждают мощными артефактами. Дополнение очень приятное и, будьте любезны, совсем скоро попадет в руки нашей игровостроительной артели, где его переведут на родной русский язык.

Что ж, вот лишь малая часть того, что ждет вас на февральском DVD. Изучайте, смотрите, играйте. До встречи и удачи!

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: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Оксанинкова** и **Денис Валев**
Дизайн обложки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Романов**, **Семен Чечулин**, **Владимир Куштин**, **Александр Ципляков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Андрей Александров**, **Алексей Макаренко**, **Игорь Варнацкий**, **Николай Пегасов**

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

made in MANIA

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

сделано в игромании

Warcraft III: модификация «Лабиринт иллюзий»

Всякий раз, когда нам начинает казаться, что поток оригинальных модификаций для Warcraft III иссяк, кто-то придумывает нечто нового уже нельзя в принципе, на сцене неожиданно появляется какое-нибудь нестандартное дополнение. И карта «Лабиринт иллюзий» — прекрасное тому подтверждение.

Сюжет, правда, тривиальный. Некие могучие опыты вырвали из души победителя шестерых дузов — величайших воинов древности. Вызванным товарищам было предначертано судьбой одолеть могучего чародея — бесноватого иллюзиониста, обитающего в огромном лабиринте, населенном адскими тварями. Героям предстоит спуститься под землю, проникнуть в самое сердце лабиринта и уничтожить чародея. По мере продвижения к логову колдуна количество монстров на квадратный метр растет чуть ли не в геометрической прогрессии.

С одной стороны, мы имеем дело с классическим вариантом «убой всех», с другой — все настолько сбалансировано, а число монстров нарастает настолько предсказуемым образом, что в результате геймплей напоминает не столько бездумный раш, сколько шахматную игру. Решений одной и той же комбинации «Игрок vs. монстры» очень много, а бездумный натиск не дает результата — логика, логика и еще раз логика.

Изначально карта была заточена под кооперативное прохождение шестью игроками одновременно, но в поздних версиях по-

явилась полноценная поддержка AI и одиночной игры.

Еще одна крайне забавная идея, реализованная в «Лабиринте иллюзий», — разные уровни высоты. То есть авторы сделали так, что вы действительно погружаетесь в недра лабиринта, а не просто бродите по плоскости. С одной стороны, это увлекательно, с другой — ориентироваться в таком слоном мире непросто.

В процессе прохождения главной игрой найдет огромное количество артефактов, разбросанных в самых неожиданных местах. В зависимости от того, какой бонус попадет к вам в руки, придется менять тактику прохождения. Не надейтесь, что удастся пройти лабиринт и одолеть иллюзиониста с первого же захода. Даже на минимальном уровне сложности вы, скорее всего, не раз погибнете, ибо сложно. И тут, кстати, авторы сделали еще один нестандартный ход: будучи разорванным в клочья, игрок не погибает, а перевоплощается в нового героя — и приключенное продолжаете. Впрочем, как вы понимаете, запас тел ограничен, так что постоянно воскресать не получится.

В модификацию встроены новые модели персонажей, множество дополнительных героев. Прибавьте к этому практически полное отсутствие ошибок, потрясающую реиграбельность — и вы получите одну из лучших карт. Для полного счастья не хватает, пожалуй, только новой музыки.



Стоит войти во врата — и на героя набросится толпа врагов.



Команда из шести героев готовится навешать иллюзионисту совсем не иллюзорных люлей.

ВНИМАНИЕ SUPERБОНУС

Полная версия

Ragnarok Online: Episode 10.1 на нашем DVD!

Предлагаем вашему вниманию обновление Ragnarok Online до версии 10.1 эволюции Heritage. Помимо новых квестов и карт, вы получите в свое распоряжение новый город в стиле паропанка, подземелье Гедферни и возможность сразиться не только в дуэлях, но и в мирных гонках на выживание. Правда, пешех.

Но обо всем по порядку. Итак, новый город называется Эйнброк (часть северного континента Шварцвальд), и отличается он неповторимым стилем, которого в городах Мидгарда еще не было. Тут вам и механизмы, и огромные паровые машины, и стальные капли-поринги, и, конечно же, подземелье с ужасным механическим боссом. Кто-то, возможно, скажет, что концепция навеяна подземельем Гномерган из World of Warcraft, но мы эту реплику из зала отметаем как неорганизованную.

Те, кому Эйнброк придется не по нраву, смогут посетить новое призрачно-демоническое подземелье Гедферни в городе Гедфен и попытаться пройти цепочку квестов на получение «Символа вечности». Этот артефакт, по слухам, дает путешественнику возможность попасть в Вальгалу или просто реа-

нуть на «турбогонки» в Альдебаране.

Концепция гонок, кстати говоря, очень необычная — по крайней мере, в онлайн-играх мы такого еще не видели. Заплатив аванс в размере тысячи у.е., игрок попадает на старт и ждет начала гонок. По сигналу группа, гм, бегунов срывается с места и мчится через девять разнообразных трасс, начиная от извилистых мостиков и заканчивая лабиринтами. Учитывая мышечно-клиентельный интерфейс Ragnarok Online, задача эта нетривиальная, а исход забега зависит не только от реакции, но и от умения избежать ловушек и встреч с монстрами, которые не прочь пообедать спортсменами. Что интересно: рыцарей, крестоносцев и другие «конные» классы перед гонкой принудительно осаживают с птиц, а предметы для телепортации на гонках запрещены. Ну а победители «турбогонки» получают в качестве призов бесплатные билеты телепортации, опыт и ценные подарки.

Подводя итог, можно сказать, что список нововведений для небольшой части десятого эпизода внушает уважение. Gravity определенно делает все, чтобы игроки не заскучали в мире Ragnarok Online.

Но самое главное, что весьма увеселительный клиент Ragnarok Online: Episode 10.1 вы прямо сейчас можете совершенно бесплатно взять с нашего DVD в разделе «Онлайновые игры». За предоставленный дистрибутив хором благодарим российское представительство компании Gravity. Не теряя времени, дружной толпой устремляемся в мир Ragnarok. Удачи!





ИГРОВАЯ ЗОНА

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

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

N-1. Dark Messiah of Might and Magic

Что: 7 модификаций
Где брать: Игровая зона 1



Модификация Undead Cyclope

Модификации:

- **Green Orcs** — страшные зеленые орки выходят на тропу войны!
- **Holy Weapon** — возможность без ограничений использовать любое зачарованное оружие.
- **Orc Clown** — орки, одетые в шутовские кафтаны и колпаки. Дерутся, причем, все так же свирепо.
- **Slowmotion** — драки станут еще более зрелищными, ибо теперь эффект slo-mo включается во время любой битвы.
- **Undead Cyclope** — могучий циклоп является совсем уж отвратительной внешностью.
- **Unholy Holy Weapons** — пачка скинов для кинжалов, мечей и посохов.
- **War Axe** — новые виды оружия. Теперь главерой может быть смерть и разрушения при помощи топоров, секир и алебард.

N-2. Heroes of Might and Magic 5

Что: 6 карт, 4 модификации, 2 программы
Где брать: Игровая зона 1



Модификация Modern Heaven

Модификации:

- **Modern Heaven** — новая раса отступников из аддона «Владыки Севера» теперь доступна для найма в городах Ордена Порядка.
 - **Neutral Counts** — добавляет в справку о нейтральных монстрах их примерное количество.
 - **No Fly Around Town** — при входе в замок камера больше не будет облетать окрестности.
 - **Town Spec** — показывает точную специализацию замков.
- Карты:
- **Dragons Cape**

- **Control of the Oceanfront**
- **Fury of the Elements**
- **Seize the Throne**
- **Ashes and Sands**
- **Dragon Slayer**

Программы:

- **Hero Scanner** — помогает заранее создать весь путь развития героя.

- **Mod Manager** — облегчает установку модификаций.

N-3. Company of Heroes

Что: 1 модификация, 10 карт
Где брать: Игровая зона 1



Высадка в Нормандии на карте D-Day.

После установки мода Experience Company of Heroes Normandy все войска начинают передвигаться именно с такой скоростью, с какой они передвигались бы в жизни, а ТТХ вооружения приводятся в соответствие с реальностью. Кроме того, танки вермахта и союзников станут более детализированными, чем в оригинале.

Карты:

- **Beach Assault**
- **D-Day**
- **Island**
- **McKinney's Town**
- **Montallegro**
- **Shot in the Desert**
- **Ste Mere Eglise**
- **St. Karla**
- **The Railroadation**
- **Vallonello**

N-4. Neverwinter Nights 2

Что: 5 модификаций
Где брать: Игровая зона 1



Модуль From Within — An Unknown Enemy

С выходом Neverwinter Nights 2 армия подростковейт ринулась осваивать возможности нового конструктора. И уже сегодня мы представляем первые модули к этой игре.

- **From Within — An Unknown Enemy** поправится всем, кто не любит бездумно размахивать ме-

чом, а предпочитает решать сложносочиненные загадки и читать многосленные диалоги.

- **JEG's Training Module** — модуль для экипировки героев.
- **Shadow Keep** — несложное приключение для персонажей первого уровня.

- **The Flight From Death** — история о несправедливо осужденном рыцаре, которому надо избежать из темницы. Многосленные битвы в комплекте.

- **Vordans Hero Creator** — все торговцы в одном месте — хорошее подспорье для создания и экипировки персонажей.

N-5. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 30 программ
Где брать: Игровая зона 1



Пират Fantasy Tent

- **Fantasy Tent** — небольшой шатер в восточном стиле, где вас ждут изумительной красоты мебель, живописные картины и экзотические яства, восстанавливающие здоровье персонажа.
- **Anvil Player Home** — новый дом в Анвиле.

- **Old Tree Home** — домик в дереве.

- **Badmagic Crusader** — броня крестоносца.

- **Imperial Legion Light Armor** — легкая броня имперского легиона.

- **Robe of Dark Arts** — черный кафтан для темных персонажей.

- **Banes Witching Lair** — магическая башня с персонажами из «Властины Колец».

- **Cathedral Improver Stainedglass** — красивые витражи в храмах.

- **Garls Harvest** — реалистичные деревья по всему континенту.

- **Traditional Elf Race** — раса простых эльфов.

- **Tyllan Race** — раса людей-животных.

- **Order of the Cloud Knights** — квест, после выполнения которого вы отыщите новую гильдию.

- **Tales of the Ancient Ayleids** — в этом квесте предстоит исследовать древние развалины и, порубившись сквозь полчища врагов, добыть ценный артефакт.

N-6. Civilization 4: Warlords

Что: 4 модификации, 5 сценариев
Где брать: Игровая зона 1



Модификация War of 1812

Лучшим творением в подборке является модификация War of 1812. В основу работы легла битва между Англией и США в 1812 году, когда владычица морей в очередной раз решила вернуть себе свою большую колонию. Кто выйдет из кровопролитной схватки победителем, решать только вам, друзья.

Другие модификации:

- **European Middle Agesnc Empire**
 - **Isramod**
 - **Vietnam Ho Shi Min**
- Пять сценариев:
- **50 BC**
 - **Europe 1265 ad**
 - **Invasion Of Italy**
 - **Nantucket 2**
 - **North African Campaign**

новости по ИГРОВАЯ ЗОНА SMS

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

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

- **Игромания: игры**
- **Игромания: железо**
- **Игромания: рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «ИнфоБлок».



№7. Stronghold 2

Что: 14 карт

Где брать: Игровая зона I



Капта Waterfall Plaza

Военные карты:

- A New Land
- Helms Deep
- Rescue Krak
- Second
- The Forgotten Temple
- The Scottish War

Мирные карты:

- A Peace of Heaven
- Mountaintop Fortress
- The Darkness of Tenak
- Villages

Схватка за корону:

- Helms Deep the Battle of the Hornburg
- The Moors
- The Three Kings
- Waterfall Plaza

№8. FlatOut 2

Что: 1 программа, 7 скинов

Где брать: Игровая зона I

• **BFS Unpacker 2** — программа, необходимая для установки скинов и модификаций.

Модели автомобилей:

- Bloody Horse
- Camo Blaster XL
- FOJ Scorpion



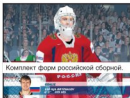
Автомобиль XCalbur

- Motters Canyon Skulls
- Police
- Taxi
- XCalbur

№9. NHL 07

Что: 5 комплектов форм, 3 модификации, 4 арены, 9 программ

Где брать: Игровая зона II



Комплект форм российской сборной.

Модификации:

- **JB's Real Gameplay** — реалистичный геймплей.
- **NHL 07 Full Ice Pack** — новый сверхкороткий лед.
- **NHL Depot Roster 07** — правильные составы команд.

Формы сборных:

- **Россия**
- **Канада**
- **Чехия**
- **Швейцария**
- **США**

Арены для ледовых побоищ:

- **Columbus Arena 07**
 - **GM Place 2007**
 - **HSBC Arena 2007**
 - **Joe Louis Arena**
- Наборы лиц хоккеистов:
- **31 Player Facepack**
 - **107 Player Facepack**
 - **European Facepack**

И, как всегда, стандартный набор необходимых программ для легкой установки всего этого добра.

№10. GTA: San Andreas

Что: 15 модификаций, 11 модификаций оружия, 5 наборов поездов и вагонов

Где брать: Игровая зона II



Модификация Bad Day S.A.

Модификации:

- **Bad Day S.A** — оружие и внешний вид главгероя из игры **Bad Day L.A.**
- **Martincity** — новый городок в сельской местности штата.
- **Irgt-Shirtpack** — набор «чисто пацанских» футболок с яркими надписями.
- **Radio Station** — радиостанция в пустыне близ Лас-Вентураса.
- **Scrapironmap** — свалка автомобилей рядом с Лас-Вентурасом.
- **Mega Skyscraper** — десятка небоскребов в Лос-Сантосе.
- **Garage Map** — огромный гараж в Сан-Фиерро.
- **New SWAT** — новая форма для бойцов SWAT.
- **Supah C J** — прически и одежда голливудских супергероев.

Кроме того, в подборке вас ждет пятнадцать стильных автомобилей отечественного и иностранного производства, увесистая пачка нового оружия, набор поездов и ровно один российский трамвай.

№11. Стальные монстры

Что: 7 модификаций

Где брать: Игровая зона II



Набор скинов кораблей Ship Skins.

Модификации:

- **Building Skins** — обновленный внешний вид зданий.
- **Gun Sights** — удобные прицелы пушек и пулеметов самолетов.

- **More Commanders** — новый командный состав Японии и США.
- **P38 Trident** — скин для самолета P38 Trident.
- **Plane Skins** — набор скинов почти для всех самолетов.
- **Ship Skins** — перерисованные палубы кораблей.
- **Weapons** — уникальный внешний вид всех корабельных пушек.

№12. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 4 модификации, 4 карты

Где брать: Игровая зона II



Модификация Monkey's of Doom

Лучшая работа подборки — крайне потешная модификация под названием **Monkey's of Doom**. В игре появляется карта, заселенная исключительно бесноватыми обезьянами, желающими оттяпать что-нибудь жизненно важное главгерою. Этим творей надо всеми доступными способами уничтожать. Но самое интересное, что все враги, пейзажи и предметы стали рисованными комиксами, как в известной игре **XIII**. Выглядит необычно.

Другие модификации:

- **Classicclocors**
- **Edogys Autoshotgun**
- **Enhanced Gore Final**
- **Follow me**

Карты:

- **D2map01**
- **Hell**
- **Tswrep1**

№13. Crashday

Что: 10 трасс, 2 автомобиля

Где брать: Игровая зона II



Трасса Hometown

- Трассы:
- **Hometown**
 - **Big Gaps**
 - **Bk Crazy**
 - **Bk Diagonal**
 - **Bk Dirtroad**
 - **Cliff Race**
 - **Jm Dtunts**
 - **Sledgehammer**
 - **Super Mix**
 - **Welcome to the Jungle**
- Два автомобиля:
- **Audi TT**
 - **Hammer**

ТемаDvd

Модификация для FIFA 07 — Career Expansion Patch

• Что: Модификация • Игра: FIFA 07 • Разработчик: CEP Development Team
 • Что нового: Лиги и турниры • Размер: 430 Kb • Где брать: Темы DVD

Career Expansion Patch — сбывшаяся мечта каждого любителя виртуального футбола. В полновесных 430 мегабайтах вас ждут такие крупные турниры, как Лига

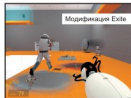


чемпиона, чемпионат мира 2006 года, Кубок УЕФА, Кубки Америки, Африки, Азии, Южной Америки, квалификационные матчи Евро-2008, чемпионаты России, Украины, Албании, Финляндии, Японии, Чехии, Исландии, Аргентины, Австрии, Израиля, Парагвая, Греции, Турции, Румынии, Сербии, Эквадора, Словении, Перу, Хорватии, Колумбии, Болгарии, Венесуэлы, Словакии, Латвии, Венгрии и многих других стран.



№14. Half-Life 2

Что: 1 модификация, 4 карты,
5 моделей оружия, 2 скина
Где брать: Игровая зона II



Модификация Exite

Лучшая работа в подборке — модификация Exite. Она принесит в мир Half-Life 2 знаменитую порталную систему из Prey. Вам выдается оружие, с помощью которого вы можете в любой момент открывать портал и прыгать с его помощью в любую точку на карте.

Карты:

- Cloudcity — мрачный город будущего.
- Necessity — небольшая вокзальная станция City 17.
- Northern Petrol Storage Area — ангарный комплекс нефтяной компании.

Модели оружия:

- Chopping Axe
 - Combine Hands Skin
 - Desert Eagle
 - Rebel Hands Skin
 - Milk Nades
- Скины:
- New Prisionguard Skin
 - Silent Hill Style Zombie

№15. Пегги-Карбор

Что: 11 скинов, 2 кампании,
1 миссия
Где брать: Игровая зона II



Кампания Storm Clouds 2

Две кампании:
Legend of Y29 и Storm Clouds 2
Одна миссия:

- VP Tirpitz
- Скины самолетов величайших асов:
- Me-109F2 Hahn
 - Me-109F2 Roeders
 - Ju-88A4 Edelweiss
 - B-239 Luukk
 - A-20G RAF
 - A-20G WarWolfe
 - La-5FN Yevstigneyev
 - Pe-2 Series 359
 - P-39N Yellow Cab
 - I-16 China
 - P-40E China

№16. Age of Empires 3

Что: 4 карты, 8 сценариев
Где брать: Игровая зона II
Сценарии:



Сценарий Cannons in the Carolinas

- Cannons in the Carolinas
 - Fort Destruction
 - nOObland
 - Special Ops: Shorefront Assault
 - The Great Fort Wars 1
 - The Great Fort Wars 2
 - The Great Fort Wars 3 Lost
 - The Great Fort Wars 3 Won
- Карты для режима Random:
- Hawaii Island
 - Mountain Route
 - Sierra Del Oro
 - Thanksgiving III

№17. The Sims 2

Что: 14 симов, 3 набора одежды,
2 набора мебели, модель компьютера, набор вещей для животных, набор домов
Где брать: Игровая зона II



Теперь в The Sims 2 появятся новые жители весьма необычного вида — ковбои, римские воины, зеленые человечки, дроиды из вселенной Star Wars и даже длинноухие эльфы. Кроме того, как всегда, джентльменский набор мебели, одежды и домов.

№18. Unreal Tournament 2004

Что: 7 карт, 4 скина
Где брать: Игровая зона III



Карта VCTF-Capelas

- Карты:
- CTF-Kernel
 - DM-Kandhar
 - DM-Malevolence 2007
 - DM-Shaft
 - ONS-Gravcore
 - ONS-Storage Facility
 - VCTF-Capelas
- Скины:
- Gesnor
 - IIE
 - Necris-ghosts
 - Tarek

ПАТЧИ 10 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Магия крови:
Время тени

Версия: 1.11
★★★★★



Магия крови: Многопользовательское дополнение

Версия: 1.11
★★★★★



Полный привод: УАЗ 4x4

Версия: 1.1
★★★★★



Стальные монстры

Версия: 1.3
★★★★★



Company of Heroes

Версия: 1.3.0
★★★★★



Dark Messiah of Might and Magic

Версия: 1.2
★★★★★



Medieval 2: Total War

Версия: 1.1
★★★★★



Neverwinter Nights 2

Версия: 1.01
★★★★★



Tom Clancy's
Rainbow Six: Vegas

Версия: 1.01
★★★★★



Warhammer: Mark of Chaos

Версия: 1.6
★★★★★

№19. Star Wars: Battlefront 2

Что: 5 карт
Где брать: Игровая зона II



Москва The Alliance

Карты:

- The Alliance
- CIS Capital
- Corellia Shores
- Galactic Civil War
- Planetary Defense

№20. Warcraft III

Что: 10 карт, 2 кампании
Где брать: Игровая зона II



Кампания Contra Hard Corps

Замечательная кампания под названием **Contra Hard Corps**. События происходят в большом, от-



Игровая зона БОНУСЫ



Модель для **Titan Quest — Qua-tre Cavaliers De L'Arsaluyre**. Орды дьяволов вторглись в мирную деревню, и теперь вам предстоит уничтожить их всех.



dsp-skinpack — набор скинов для **Vampire: The Masquerade — Redemption**.



Созданный поклонниками и разработчиками игры готч, являющийся самым критичнее бага и глюки игры «Звезда сойна».

лично сделанном городе, где вы, управляя бравым пехотинцем, должны совершить лихой рейд по городским улочкам и перебить толпы врагов. Мод, надо сказать, крайне динамичный — вокруг постоянно что-то падает, взрывается, стрелит, умирает, кто-то орет благим матом. Одним словом, весело.

Другие кампании:

- **Ansiria Light or Shadow**
- **Wolframs Quest**

Карты:

- **Ашенвальская лоза**
- **Дозоры — тьма**
- **Осада**
- **Полночь**
- **Странники — Акт 1**
- **Хозяин ливня**
- **KavB**
- **The Imagica RPG**
- **Throll War 3**

№21. Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault

Что: 3 модификации, 6 карт
Где брать: Игровая зона III

Модификации:

- **Annihilation** — новые апрейды и значительно изменен-



Карта The Awakened

ный баланс сторон.

- **Dawn of Skirmish AI** — поумневший искусственный интеллект.

Карты:

- **Crypta**
- **Fallen Angels**
- **Hekin Swamps**
- **Imperial Guard Training Area**
- **Obelisk**
- **The Wakened**



ВЕСЕЛОСТИ



«Радужная загадка» — милая во всем отношении сказка. По приятию коней делы вы будете знать узоры из чудесных цветов.



Diner Dash: Flow on the Go. В роли официанта вам предстоит освоить искусство скоростного приема и выполнения заказов.



GR Shop. Соревнования по скоростному укладыванию шариков в коробки.



Флэш-игра **Brink of Alienation 2**.



Флэш-игра **Drakojan Skies 1**.



Флэш-игра **Drakojan Skies 2**.

Тема Dvd Модификация для Rome: Total War — Iberia: Total War

• Что: Модификация • Игра: Rome: Total War • Разработчик: Iberia Mod Team
• Что нового: Карты, юниты, страны, здания, технологии, кампании, исторические битвы • Размер: 219 Мб • Где брать: Темы DVD

Новый Взгляд на историю Европы

Благодаря модификации **Iberia: Total War** у вас появился шанс погрузиться вновь в мир древней Европы и принять активное участие в главных сражениях тех лет. Собственно, в моде вас ждут:

- достоверная карта Европы, скрупулезно разрезанная на сотни провинций;
- два десятка наций, среди которых встретятся такие племена, как эдетаны, турдетаны, лузитаны, илергеты, трансальпийские галлы и кельты;
- десятки новых юнитов, нарисованных и анимированных с нуля;
- четыре увлекательных кампании за римлян, карфагенян, иберов и кельтов;
- двенадцать исторических сражений, в том числе битва при Каннах, Заме и Нуманция;
- новая музыка и реалистичные звуки.



№ 22. FIFA 07

Что: 4 модификации, 4 комплекта форм, 1 набор лиц, 13 программ
Где брать: Игровая зона III



Дополнение «Лига чемпионов»

Модификации:

● **Champions League 07** — турнир «Лига чемпионов».

● **Fancrowd Changer** — набор болельщиков.

● **World Cup 2006** — чемпионат мира 2006.

Формы:

- Adidas Referee Kit Pack
- AS Roma Kit Pack
- Borussia Dortmund Kit Pack
- FC Liverpool Kit Pack
- Лица игроков:
- LFP Primera Division Faces

№ 23. Pro Evolution Soccer 6

Что: 4 модификации, 5 стадионов, 2 набора форм, 6 программ
Где брать: Игровая зона III



Формы лучших команд Франции.

Пять модификаций:

● **K Patch** — немецкая Bundesliga.

● **Logos Patch** — новые логотипы команд.

● **Menu Russian Clubs** — набор российских клубов.

Стадионы:

- Parc Des Princes
- Philips Stadium
- Santiago Bernabeu
- Stade De Gerland
- Stade Velodrome

Формы:

- EPL Kits Pack
- Ligue 1 GDB Kits Pack

№ 24. TrackMania Nations

Что: 1 модификация, 9 трасс, 2 модели машин
Где брать: Игровая зона III



Модификация TrackMania Asphalt

Модификация:

TrackMania Asphalt.

Модели машин:

- Audi A2
- Audi S4

Трассы:

- Brown Stains
- Football in TMN
- High Performance
- Japan Style
- Pingo Flamin

Тема dvd

Модификация для The Elder Scrolls 4: Oblivion — Silgrud Tower

● Что: Модификация ● Игра: The Elder Scrolls 4: Oblivion ● Разработчик: Silgrud Team ● Что нового: Колония, город, здания, персонажи, музыка, интерфейс, квесты, оружие, доспехи ● Размер: 273 Мб ● Где брать: Тема DVD

Новый мир Oblivion

- Огромный материк с тремя большими регионами.
- Множество новых горо-



- дов и деревень.
- Десятки зданий — от простых хижин до богатых дворцов и мощных крепостей.
- Более разнообразный и детализированный ландшафт.

● Уникальные мечи, доспехи, волшебные книги и заклинания.

● Множество сложных и увлекательных квестов.

● Десятки жителей — торговцы, воины, слуги и т. д.



ПЕТРО ЗОНА

<p>№1. Baldur's Gate II Модификация — Ashes of Embers, Kelsey NPC Quest Pack, Unfinished Business.</p>	<p>№2. Fallout 2 Дополнения — Friendly Klint, «Детский патч», Ammo Patch, Hint Book, MMSkin — и много одна полезная программа Fallout Mod Enabler.</p>
<p>№3. GTA: Vice City Десятки автомобилей, одна модификация и пять скинов персонажей.</p>	<p>№4. Half-Life Сценарии Mission Impracticable, Mission Impracticable 2, Nuclear Power Plant и The Arena Room.</p>
<p>№5. Mafia: The City of Lost Heaven Модификация Change of Day, Mafia Traffic, Pig Bunsy, Resident Evil и пять моделей автомобилей в придачу.</p>	<p>№6. Medal of Honor: Allied Assault Модификация Allied Russian Weapon, Call of Duty HUD, Real Blood, Realism Explosion Pack.</p>
<p>№7. Microsoft Train Simulator Три локомотива: BR-80 P, 3P 9 T и 3P 10-002.</p>	<p>№8. Neverwinter Nights Модули The Hex Coda, Harpers Tale Prelude, Midwinter Festival, Tomb of Horrors.</p>
<p>№9. Operation Flashpoint Пять дополнений: CSJ OH 6, LW 116, Mid, S-400 Triumf, WaterWorld.</p>	<p>№10. The Elder Scrolls 3: Morrowind Пять плагинов: Horse Ranch, Overlook Estate, Va Silver Long Swords, Vogar MW, Walls of Caldera.</p>

МАНУА

ИГРО

Иллюстрация: Mark of Charles

Иллюстрация: Mark of Charles

Иллюстрация: Mark of Charles

Иллюстрация: Mark of Charles



Ботаника: Дмитрий

ВЕЗЕЛНИЙ СОБОР
 Counter-Strike, Warcraft II, Warcraft: Blood War, Blood Wars, Warcraft II: Blood Wars, Warcraft II: Blood Wars
СОФТЕРНЫЙ ВАСЮ
 Microsoft Visual Basic 6.0, Microsoft Visual Studio 6.0, Microsoft Visual Studio 6.0, Microsoft Visual Studio 6.0

ВЕССЕЛОСТИ
 Падение страсти, Овер Даш Профт, On the go, The Ship, On the go, On the go
ИЗТЕРЕСИТЬСЯ
 Круглая головоломка, Круглая головоломка, Круглая головоломка

КРИСТАЛЛ
 Круглая головоломка, Круглая головоломка, Круглая головоломка
ПРАВДОТАТА И ПРОЧЕДОНЕ
 Круглая головоломка, Круглая головоломка, Круглая головоломка

КРИСТАЛЛ
 Круглая головоломка, Круглая головоломка, Круглая головоломка
КРИСТАЛЛ
 Круглая головоломка, Круглая головоломка, Круглая головоломка

КОРДЕС
 Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003

КОРДЕС
 Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003

КОРДЕС
 Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003

КОРДЕС
 Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003

КОРДЕС
 Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003

КОРДЕС
 Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003

КОРДЕС
 Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003, Microsoft Word 2003

КИБЕР СПОРТ

Дополнения для сетевых игр

Counter-Strike: Source

Что: 7 карт, 3 модели оружия, 2 набора скинов
Для братья: Киберспорт: дополнения для сетевых игр
 В разделе карт вас ждет набор из семи качественных арен, самая лучшая — **Alm Firebase**. События разворачиваются на военной базе, которую террористы собираются разорвать. Задача спецназа — не допустить теракт.
 Кроме того, в подборке вас ждут три модели оружия, а также два набора «шкурки» для контртеррористов и террористов

Call of Duty 2

Что: 1 карта, 2 модели скинов, 11 карт
Для братья: Киберспорт: дополнения для сетевых игр

Карты:
 ● Anzio
 ● Bastogne

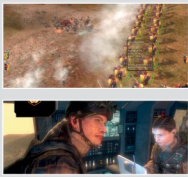


- Dropzone
- Durdon Cross
- Heat
- Kalstown
- Omaha
- Survival
- Tripoli
- Villa
- Waterfall

Комплект скинов:
 ● Rapsodia's High Res Russian Skins

ДЕМО БЛОК

В нашем DVD в рубрике «Демоблок» вас ждут демоверсии самых интересных и ожидаемых игр. Но поскольку между сдачей в печать журнала и сдачей DVD проходит ощутимый срок, в «DVD-мани» мы не рассказываем, какие именно демоверсии попадут на диск — просто сами еще не знаем (ибо «Демоблок» формируется буквально за сутки до отправки DVD на завод). Чтобы избежать, какие именно демоверсии ждут вас на диске, следует, во-первых, внимательно изучить лицевую сторону DVD (там приводится полный и точный список всех демоверсий), а во-вторых, можно просто загрузить диск и, пригостившись к приятным сюрпризам, самостоятельно отправиться в раздел «Демоблок».



ВИДЕОКАМЕРЫ — КУЛЬТОВАЯ

ОТ ВИДЕОКАМЕРЫ — КУЛЬТОВАЯ

РАДЕЛЫ ПО — СЛЕДУЮЩЕГО

ПОСЛЕДНЕГО — СЛЕДУЮЩЕГО

КАТАЛОГ — СЛЕДУЮЩЕГО

ТАКЖЕ — СЛЕДУЮЩЕГО

ТАКЖЕ — СЛЕДУЮЩЕГО

ТАКЖЕ — СЛЕДУЮЩЕГО

ТАКЖЕ — СЛЕДУЮЩЕГО

ТАКЖЕ — СЛЕДУЮЩЕГО

ТАКЖЕ — СЛЕДУЮЩЕГО

- Ride the Lightning 2
- Sticky Tarmac
- Technoir 5
- TMN Compo 1.

№25. The Movies

Что: 2 набора актеров, 8 декораций,
3 костюма



Где брать: Игровая зона II

Актеры:

- **Lost** — все звезды телесериала «Остаться в живых».
- **OSP** — персонажи отечественной телепрограммы «ОСП-студия».
- Декорации:
 - **Chrysler Pacifica** — модель автомобиля «Крайслер».
 - **Coroner & ColaVans** — буфаторская труповозка и продуктовый грузовичок.
 - **Cript** — скелет и скелеты.
 - **Invasion of Normandy** — набор различных моделей на тему Второй мировой войны.
 - **Military Helicopter** — два военных вертолета.
 - **Miss Liberty** — декорация статуи Свободы.
 - **Oval Office** — Овальный кабинет в Белом доме.
 - **Sci Fi cylinder** — большой цилиндр, в котором держат пришельцев.
- Костюмы:
 - **Native American Woman** — костюм коренной жительницы Америки, то есть индейки.
 - **Navy Uniform** — костюм адмирала ВМФ.
 - **X-Men Catsuit** — костюм из фильма X-Men.

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ
МИР ФАНТАСТИКИ
В ФЕВРАЛЕ 2007



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"

Машина времени Мир без войны! Лучшие мирные стратегии в истории PC

- Railroad Tycoon
- RollerCoaster Tycoon
- SimCity 2000
- The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici
- Theme Hospital
- Theme Park
- Tropico
- Zoo Tycoon



ИТОГИ 2006

КНИГИ, ФИЛЬМЫ, ИГРЫ,
СОБЫТИЯ И ГЕРОИ



ДОСКА ПОЧЕТА
ГЛАВНЫЕ ГЕРОИНИ
НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ



ВПЕРЕД И С ПЕСНЕЙ
БАРДЫ, МЕНЕСТРЕИ,
ТРУБАДУРЫ

www.mir.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ШКАРНАЯ
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ КОМЕДИЯ
КОСМИЧЕСКИЙ ДОЗОР:
ЭПИЗОД I
(TRAUMSHIFF «SURPRISE» PERIODE I)



ОТ ВИНТА!

Итак, наш новогодний сюрприз удался. Первые четыре выпуска легендарной передачи «От винта!» пришлось по душе не только тем, кто в детстве засматривал эти выпуски до дыр, но и «молоднючку». Должен сказать, что держать рот на замке все это время было довольно сложно. Понадобился большой такой амбарный замок — чтобы ни одного лишнего слова не проскользнуло. Так что получились именно сюрпризы.

Но останавливаться на этом мы, разумеется, не собираемся. Понадобились год, чтобы договориться обо всем с создателями «От винта!», и я рад сообщить, что четырьмя выпусками мы не ограничимся. У нас имеются права на публикацию всех эпизодов легендарной телепередачи. Сейчас уникальный архив «От винта!», сохранившийся в единственном экземпляре на VHS, проходит масштабную реставрацию у наших специалистов. Требуется долгие дни, чтобы обработать один выпуск. Но большая часть работы уже позади, и можете привыкнуть к тому, что в ближайшие три года каждый месяц в рамках «Видеомания» вы будете получать по четыре «новых старых» эпизода «От винта!». Порядок публикации будет случайным — по одному выпуску с разного временного периода. Все они будут пронумерованы, и вы как бы сможете собрать всю коллекцию, как пазл. В интерфейсе отныне появится отдельный раздел «От винта!».

Далее. Как известно, состоялись запуски PlayStation 3 и Wii. Обе консоли давно в наших руках, и мы готовим развернутый отчет по ним. К сожалению, я сейчас точно не могу сказать, успеем ли мы все к этому номеру — уж больно много всего запланировали на этот месяц.

Например, спецраздел по Halo. Как известно, вторая часть знаменитого sci-fi-эпика вот-вот появится на PC вместе с запуском Windows Vista. Мы решили повторить наше pre-portvibe Halo 2, но на этот раз полностью перевели его на русский язык с профессиональными актерами. Все это дополняют документальные фильмы по грядущему Halo 3 с демонстрацией первых кадров игрового процесса. Не пропустите.

Вообще, зима — самый скучный сезон игровой индустрии. Информации нет, игр нет. Но на этот раз мы к этому приготовились. Думаю, «Видеомания» зимне-весеннего периода будет радовать вас не меньше, чем всегда (в отличие от предыдущих лет). Нам еще много предстоит сделать. Но вы видите — с каждым годом мы двигаемся вперед семимильными шагами. Удачи и до следующего месяца!

Антон Логвинов, продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ НА TV

Как вы уже знаете, «Видеомания» отправилась на ТВ. В начале ноября прошлого года состоялась премьера первой профессиональной 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 несет. Вот мы и подумали, что пора этому положить конец. Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеомости и свежие обзоры. 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. Мож там он правдивый. Крутит там рок, метал и альтернативу круглыми сутками. Пока доступен лишь пользователям НТВ+. «Космос-ТВ» и прочих благодетелей. Как настроить, смотрите на www.tv.ru.

Отметим, по моему, вопрос — 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!

ВИДНИМЕ! СУБТИТРЫ НА ДИСКЕ!

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

КАК ПРИСЛАТЬ СВОЮ РАБОТУ

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

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

Шаг 3. Мы сканируем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. И очень просим не писать вопросов: «А вы уже скачали? И как оно?» — нам на виду. Если ролик нам понравился, то вы определенно увидите его в «Разлекательном». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Разлекательном» канале.

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

ТАКЖЕ В «ВИДЕОМАНИИ»

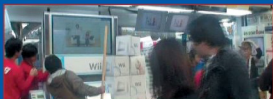
Видеонювости — ежемесячная порция нового игрового видео.
Спецрай — различные репортажи с выставок, об играх и индустрии.
Дискограф — геймплейные и HDTV-ролики из будущих игр, а также post-game.
Рекламная пауза — ТВ-споты популярных игр и консолей. Смешные и серьезные.
Pre-portvibe — обзоры будущих портов с консолей.
Видеобозоры — рецензии на главные игры месяца.
Разлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.

ВИДЕОНОВОСТИ ЗА ПРОШЕДШИЙ МЕСЯЦ

Что: Мы рассказываем о самых важных событиях игровой индустрии и показываем самое свежее видео из игр.

Когда: Всегда.

Зачем: Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи с различных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.



**КИБЕР
ZONA**



**ТВОЙ
КОД ДОСТУПА**

*Полностью на русском языке!
В продаже с февраля
2007 года*



LARA CROFT'S
**TOMB
RAIDER**
ARCADE EDITION

**начни большую
игру вместе с**



ОТ ВИНТА!

Что: Легендарная телепередача, шедшая на ТВ в 1994—1998 гг.

Когда: Каждый месяц по четыре выпуска.

Зачем: «От винта!» была первой передачей об играх на отечественном телевидении.

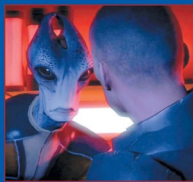


NEXTGEN

Что: Разделы по консолям следующего поколения.

Когда: Всегда.

Зачем: Полностью охватив ПК-рынок, «Видеомания» стремится рассказать обо всем, что касается игровой индустрии. Репортажи, подробнейшая информация о системах следующего поколения и информация о nextgen-играх — все это в новом разделе «Видеомания».



НА ПРИЛAVКАХ: КАТАЛОГ МЕСЯЦА

Что: Раздел по вышедшим играм на ПК.

Когда: Всегда.

Зачем: Видеообзоры и геймплейные ролики появившихся на российском рынке игр за прошедший месяц. С каждым месяцем все больше и все подробнее.

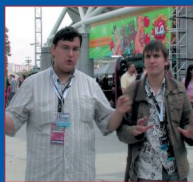


РЕПОРТАЖИ СО ВСЕГО МИРА

Что: Игровая индустрия живьем.

Когда: Всегда.

Зачем: Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется, что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи об игровой индустрии.



Каждый год ровно на одну неделю редакция «Игромании» превращается в один большой аналитический центр. Мы постоянно что-то меряем, подсчитываем и сравниваем. Ходим из угла в угол, размышляем, спорим и прикидываем. Теряем аппетит и сон — и как никогда сильно начинаем ощущать Гигантский Груз Ответственности.

Это самое приятное и самое страшное время в году: на календаре снова февраль, а значит, пришло время называть...

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2006



...с Олегом Ставицким, Игорем Варнавским, Степаном Чечулиным и Александром Кузьменко

Игры, итоги и тенденции, надежды и разочарования, все самое лучшее и самое ужасное, что происходило с индустрией в 2006 году. На ближайших страницах:

Великолепная двадцатка

стр. 28

По нашей многолетней традиции мы называем двадцать главных игр прошедшего года. Как и обычно, мы продолжаем свито верить в то, что «чистые» жанры в индустрии уже давно не осталось и что объективно определить «лучшие на свете игры» можно и без детодовского разделения на «лучшие экшены», «лучшие симуляторы» и т.п.

Помимо главной интриги (готовы поспорить — вы сильно удивитесь, когда узнаете, кто занял первое место!), мы также раздаем награды в специализациях. Самые технологичные, самые музыкальные и самые нестандартные — ни один видный проект 2006-го сегодня не уйдет обделенным.

Лучший хит — парады

стр. 42

Редакторы всевозможного компьютерно-игрового журнала «Игромания» подводят персональные итоги года. Олег Ставицкий, Степан Чечулин, Игорь Варнавский, Антон Логанов и Александр Кузьменко называют пять лучших, по их мнению, игр 2006 как на PC, так и на остальных платформах.

Слово индустрии

стр. 48

Главные люди отечественной игровой индустрии делятся своими авторитетными мнениями по поводу прошедшего года. Сегодня в гостях у «Игромании»: Дмитрий Аристов (Akelia), Сергей Орловский (Nival), Александр Михайлов (Бука), Алексей Артеменко (1С), Дмитрий Бурковский (Новый диск), Виталий Шутов (GFI), Александр Федоров (DFT), а также Андрей «КранК» Кузьмин (KranK).

Десять лучших моментов

стр. 49

Фактический факт — современные компьютерные игры умеют впечатлить не хуже много голливудского блокбастера. Сегодня мы называем 10 лучших игровых моментов и вспоминаем те игры, которые в прошлом году доставляли нас подпрыгивать от неожиданности перед монитором или с христом свистать в кулаках наши многоградусные мышки.

Тренды и события 2006

стр. 50

Что главное случилось в игровом мире в 2006 году? Какие события и как именно повлияли на индустрию за прошедшие двенадцать месяцев? Наши штатные аналитики Игорь Варнавский и Олег Ставицкий обсуждают тренды прошлого года и размышляют о будущем.





20

Tomb Raider: Legend

Жанр: ларсенулятор
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Crystal Dynamics
Рецензия: «Игромания» №5/2006

2006 год стал годом ре-брендинга. МТС обзавелась, гм, яйцами, президент Чечни Алу Алханов предложил переименовать республику в Нохчийн, Борат активно «равенчивал» мифы о Казахстане. На этом фоне ребрендинг Лары выглядел как сущее, страшно сказать, ретрогрардство. Вместо того чтобы соответствовать влиянию времени и сделать из нее как минимум транслитастита, в Eidos по-



ступили разумно: уменьшили бюст, перерисовали мордашку, сменили студию-разработчика и вновь наняли единоутробного родителя Лары Тоби Гарда.

Получился очень даже ничего. В «Легенде», конечно, нет ничего особенно нового, по сути это тот же классический **Tomb Raider** — но, судя по реакции публики, большего пока и не требовалось. Более двух с половиной миллионов копий, проданных в первый же месяц после релиза, доказывают это вполне убедительно.

Нечто большее потребуется в следующей части, когда игроки наконец успокоятся настолько, чтобы обращать внимание на недостатки: крайне слабую подачу сюжета, плохо выписанных персонажей, никудышную анимацию в роликах и устаревшую боевую систему, которая не менялась со времен первой части. Нынешняя Лара при всех своих достоинствах уступает даже **Prince of Persia: The Sands of Time** образца 2003 года. — И.В.

19

Titan Quest

Жанр: Diablo в 3D
Издатель: THQ
Разработчик: Iron Lore Entertainment
Рецензия: «Игромания» №7/2006

С **Titan Quest** в наших «Итогах» получилась комичная ситуация. Если вы помните, эта игра получила от нашей дорогой редакции рейтинг в девять баллов, почетный «Наш выбор», была многократно расцелована во всевозможные места и вообще. Но вот вопрос — почему она тогда не в первом шилонце сегодняшних «лучших»? Почему игры, которые мы критиковали на чем свет стоит и хлестали вонючими пор-



тянками по лицу, сегодня вдруг маячат где-то выше по рейтингу?

Все потому, что **Titan Quest** — это очень, очень, очень хорошая игра в своем жанре. Но она — как те дикиры с острова Невезения, ну, которые еще «на лицо ужасные, добрые внутри». Только с ней все с точностью до наоборот — **Titan Quest** потрясающе выглядит с лица, великолепно сбалансирована, тщательно продумана и занятно написана. Но внутри нее работает тот же механизм, на котором десять с лишним лет назад работала великая и ужасная **Diablo**. Не то чтобы мы были против, но... «Дьябло-клон» — это не слишком ли... банально?

Мы в «Игромании», как известно, ратуем за новаторские идеи, творческий подход и экспериментальный геймдизайн. А **Titan Quest** — это отличный, превосходный, местами даже великий... но все-таки клон. Переводя на язык школьных сочинений: за грамотность ему — пять, за содержание — два. — А.К.

18

Galactic Civilizations 2: Dread Lords

Жанр: глобальная стратегия
Издатель: Stardock
Разработчик: Stardock
Рецензия: «Игромания» №4/2006

В этом году произошло нечто удивительное. Тихо усвоили, казалось бы, жанр глобальных космических стратегий неожиданно обзавелся некоторыми представителями. Вышли **Sword of the Stars**, **Space Empires 5** и **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**. Некогда благородный жанр теперь проходит у нас под маркой indie-стратегий.

Если вдаваться в подробности, то само понятие «indie-стратегии» сегодня подразумевает под собой «все, что

не *Company of Heroes*», то есть игры, которые делаются ограниченными силами, со смешным бюджетом, вдали от цивилизации и таких понятий, как «рыночное позиционирование», «реклама и маркетинг» и «сезонный сайлз». Им, собственно, ничего из этого и не нужно, потому что их главная и единственная аудитория — хардкорщики. Люди, которых не миллионы, но которые играют серьезно и основательно — месяцами, годами, летителками.

Главной отрадой большинства хардкорщиков в прошедшем году стала именно **Galactic Civilizations 2: Dread Lords**. Подумать только — это первая в своем жанре игра за последние одиннадцать лет, которая хоть сколько-нибудь смогла приблизиться к золотому эталону великого **Master of Orion 2!** Да, мы понимаем, что многие сегодняшние игроки и близко не знают, что это вообще за игра. Зато те, кто в курсе, уже давно чуть ли не молятся на **Dread Lords**. — А.К.



17

Star Wars: Empire at War

Жанр: стратегия в реальном времени
Издатель: LucasArts Entertainment
Разработчик: Petroglyph Games
Рецензия: «Игромания» №4/2006

Star Wars: Empire at War появился как нельзя вовремя. В 2006-м, да и в 2005 году тоже, хороших стратегий вышло достаточно, но вот стратегий действительно выдающихся не было ни одной. На этом фоне дебютная игра **Petroglyph** (вполне приличная, но без каких-то особенных достоинств) пришла весьма ко двору.

Empire at War — довольно занятная стратегия-«гамбургер». Игра здесь ведется сразу в двух плоскостях — на страте-



гическом и тактическом уровнях. В первом случае мы печемся о судьбах целой галактики: какую бы планету захватить следующей, на какой бы планете стоило устроить оборону, где бы построить еще один танковый заводик, ну и так далее. Tактический же уровень — это непосредственно битвы, как на орбитах планет, так и на их поверхности.

В общем, концепт получился очень интересный, но **Petroglyph**, из опасения сделать «среднюю **Master of Orion 3**, сильно упростили игру и тем самым здорово ее подпортили. Экономика в **Empire at War** фактически отсутствует, наземные сражения нигде не годятся (и это при том, что студия-изготовитель почти полностью набрала из бывших авторов **Command & Conquer!**), баланс очень уловный, широко разрекламированная кинематографическая камера недееспособна. Будь у **Empire at War** серьезные конкуренты, она оказалась бы в числе прощальных хороших. А так игру вроде как даже заметили. — И.В.



16

Neverwinter Nights 2

Жанр:
ролевая игра
Издатель:
Atari
Разработчик:
Obsidian Entertainment
Режиссер:
«Игромания» №12/2006

Пока все цивилизованное RPG-сообщество делалось по принципу «за «Готику» или за «Обливион», в ноябре 2006-го случилась **Neverwinter Nights 2** — партийная ролевая игра совсем другого класса. На поверку это оказалось тот же самый Neverwinter Nights четырехлетней давности, только завернутый в трехмерный (а безбожно тормозящий) движок. Кроме проверенного временем геймплея сиквел также содержит главное — лучший в истории соответ-



ствующего жанра сюжет (который ловко извивается согласно вашим действиям) и лучших же персонажей. Слушать внутрипартийные переделки в Neverwinter Nights 2 — отдельное, мало с чем сравнимое удовольствие.

Новой технологии, скрупулезной сценарной работы и заметно похорошевшего редактора кампаний оказалось достаточно, чтобы соответствующее комьюнити полюбило сиквел вразос. Тут важно понимать, что взрослых, размеренных партийных RPG (речь не о попокреном **Dungeon Siege**, а о благородном **Baldur's Gate**) у нас в индустрии не случилось, как раз с момента выхода первой части. Приятно понимать, что кто-то все еще обеспокоен судьбой этого гугубо PC-ориентированного жанра. По доброй традиции, игра предьявляет к вашему компьютеру какие-то совершенно умопомрачительные требования, падает, вылетает, не запускается и ведет себя как капризная принцесса. Харджор, одно слово. — *О.С.*

15

Prey

Жанр:
экшен имени М.К. Эзера
Издатель:
2K Games
Разработчик:
Human Head Studios / 3D Realms
Режиссер:
«Игромания» №9/2006

Prey, которую в 3D Realms маршировали десять лет, неожиданно обернулся залом геймдизайнерской славы. Это довольно заурядный шутер, выстроенный к тому же на движке **DOOM 3**, который периодически демонстрирует совершенно революционный оскал.

На любой из местных находов с легкостью можно было выстрелить отдельный проект. **Human Head** же дают поиграть с собственными достижениями по большому



призракам. То есть примерно полтора часа вы бредете по непроглядному инпланетному коридору, стреляете пришельцев, которые вылезают страшно сказать откуда, и, по большей части, оучаете. А потом вас вдруг уменьшают до размера блоги и помещают на круглую планету, закрепленную в стеклянном кубе. А потом дают возможность пробраться по отвесной поверхности. А потом засоваваете в абсолютно эзеровский лабиринт, зеркало отражающий пространство.

В такие минуты просветления **Prey** очень хочется провозгласить игрой года, потому что это, наверное, единственный шутер отчетных 365 дней, содержащий такое количество работающих и действительно интересных инноваций. К нашему глубокому сожалению, означенные достопримечательности выставлены тут как музейные экспонаты: пять минут восторга, а потом еще два часа непроглядного «дума три». — *О.С.*

ПРАВОСЛАВНАЯ ИГРА ГОДА

1. Heroes of Might and Magic 5



Не секрет, что в 2006 году отечественную индустрию игр трясло в чудовищной лихорадке. К глубокому сожалению, силами наших уважаемых издателей на рынок хлынул густой поток шлака, играть в который нормальный человек не мог в принципе. Вместе с тем были и светлые моменты. Самый-самый светлый — **Heroes of Might and Magic 5**. Несмотря на то, что за творческим процессом внимательно надзирали люди из **Ubisoft**, мы все-таки считаем пятую часть «геройского» сериала именно нашей, православной игрой года.

Кудесникам из «Нивала» удалось, казалось бы, невероятное — не просто возродить из праха почившую серию **Heroes of Might and Magic**, но и выловить чуть ли не лучшую пошаговую стратегию последнего времени. Не последнюю

роль сыграл, конечно, геймплей, от которого у всех людей старше двадцати на глаза наворачивались слезы узнавания. Годами работающую схему в «Нивале» приправили крайне умелыми находками.

Heroes of Might and Magic 5 стала именно той игрой, которая показала, что в России при должном прилежании и старании (а также предельно строгом надзоре со стороны западных партнеров) могут делать проекты мирового уровня. Жаль, что подобных игр в 2006 году было до обидного мало. — *С.Ч.*



2. Герои уничтоженных империй

Православное фэнтези, помноженное на православный же игромор, — это что-то заведомо страшное, жуть в квадрате. Следуя этой формуле, «**Герои уничтоженных империй**» должны были оказаться очеред-



ной черноземной, лютной серостью. Вместо этого обнаружилось, что это крайне приятная, располагающая к себе игра. Сюжет и диалоги, конечно, не вызывают ничего, кроме ужаса (если вам дорог расусод, книги по мотивам лучше даже не трогать), но вот все остальное — графика, музыка, атмосфера, даже игровой процесс — сделаны на удивление бодро. **GSC Game World** еще раз показали, что на территории СНГ равных им нет. — *И.В.*

3. В тылу врага 2

Сиквел «**В тылу врага**» породил море противоречивых эмоций. Одни ругали игру за невнятный интерфейс, отмечали множественные баги и сетовали на засилье скриптов. Другие, в свою очередь, отмечали превосходную графику, хвалювали адреналиновый геймплей и занятый сюжет. Так вот, местная физика, драйв и даже некоторый лоск искупают практически все претензии.

«**В тылу врага 2**» очень нехотя вышла практически в один месяц с **Company of**





ЛУЧШИЙ АДДОН

1. Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Вот уже второй год подряд **Relic** учит весь мир, как надо делать правильные аддоны. Буквально в прошлом году в этой же номинации главный приз мы отдали первому дополнению к **Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault**, а теперь вот вручаем почетную награду второй добавке — **Dark Crusade**. Секрет подробной стабильности прост: каждое дополнение от Relic — это не банальный суповый набор из карт и новых юнитов, это чуть ли не новые игры с уникальной механикой, новыми расами и своими акцентами.

В **Dark Crusade** вместо строгой комиссионной структуры вас ожидает полноценная макростратегическая карта, порезанная на сектора. То есть можно самому выбирать, кого, когда и где атаковать, самостоятельно выстраивая историю. Благодаря такому подходу изменилась суть игры, и под позвонгом «свобо-



да во всем» **Dark Crusade** успешно завоевал сердца и игроков, и критиков.

Что радует, вместе с адвмивным стратегическим режимом мы получили и brutalнейшие тактические сражения, где под вопли убитых солдат разорывается как-то локальная версия апокалипсиса. Кроме того, разработчики продолжили активно осваивать вселенную **Warhammer 40 000** и добавили две новые расы — зловещих некромов и таинственных тау с уникальными постройками, юнитами и тактикой ведения боя. Итого: макростратегическая надстройка, две новых расы и по-прежнему точеный геймплей. Неплохо для аддона, да? — С.С.

2. The Sims 2: Open For Business / Pets

Несмотря на стремительный рост технологий, колоссальный прорыв hextgen'a и прочие тектонические сдвиги индустрии в 2006 году, **The Sims 2**, симулятор «писачки» человека», продолжает оставаться одной из самых популярных игр эпохи.

Во многом так получилось благодаря инициативе **Electronic Arts**, которая старательно поддерживает **The Sims**-концепт такими аддонами, что каждый из них можно назвать отдельной игрой. В этом году призового места у

нас заслуживают сразу два «экспаншена»: **Open for Business** — оказавшийся полноценным и серьезным экономическим симулятором, а также **Pets**, наверное, самый удачный в мире клон **Nintendogs**. — А.К.



3. Age of Empires 3: The Warchiefs

По правде сказать, **Age of Empires 3: The Warchiefs** не то чтобы сильно отличается от соима других аддонов, вышедших в 2006 году. Но всего одной гениальной находки хватило, чтобы игра пробилась в список лучших. Большой индейский костер, который магическим образом добавлял веселья всему происходящему и напрямую повлиял на геймплей. Крайне забавно было взять в охапку полсотни загорелых индейцев и мановением руки

заставить их устроить вокруг кучи хвороста шаманские танцы и песнопения. Танцы, кстати, обладают сугубо практическим эффектом — с их помощью можно резко повысить боеспособность войск, увеличить сбор урожая или outright ускорить производство юнитов. В активе **Warchiefs** также записаны две свежих кампаний, три новых стороны конфликта и порядком обновленную графику. Достойное третье место! — С.С.

14

Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock

Жанр: идеальный квест
Издатель: Telltale Games / Gametap
Разработчик: Telltale Games
Рецензия: «Игромания» №1'2007

Тут важно объяснить. **Sam & Max: Episode 1** — это классический квест **Lucas Arts** образца 1993 года, разве что выполненный с помощью трехмерной графики. Все остальное, включая геймплей, юмор и саундтрек, аккуратно списано с **Sam & Max: Hit the Road**. К тому же **Episode 1** с легкостью проходит за два часа.

Так вот, **Culture Shock** — лучший классический квест 2006 года. Тут нет ни одной

плохой шутки, ни одной фальшивой строчки диалога, придуманной для продвижения сюжета. Нет вообще ни одного холостого выстрела. На четырех с половиной локациях **Telltale Games** (составленные как раз из бывших сотрудников квестового отделения **LucasArts**) разыгрывают феерическое представление, от которого у любого образованного человека через пять минут начинаю градом литься слезы счастья. Среди прочего, тут имеется путешествие по сознанию заигнотизированного Сэма, сцена приготовления швейцарского сыра при помощи револьвера и регулярное упоминание неотмытого ванного насилие.

Когда вы будете читать эти строки, на официальном сайте www.telltalegames.com/samandmax же состоится премьера второго эпизода — **Situation: Comedy**. Там же совершенно бесплатно раздаются комиксы, мультфильмы и соответствующий саундтрек. Не пропустите, пожалуйста. — О.С.



13

Call of Juarez

Жанр: лучший на свете вестерн
Издатель: Ubisoft Entertainment
Разработчик: Techland
Рецензия: «Игромания» №1'2006

Если бы в этом году мы присуждали спецноминацию «главная неожиданность-2006», то ее получил бы **Call of Juarez**. На последних трех мировых выставках, где показывали эту игру, мы с Антоном Логвиновым смотрели на нее в общей сложности секунд двадцать пять. Что естественно — вокруг сотни матерых блокбастеров, а тут в уголке что-то sereneюе, страшненькое и про ковбоев — куда уж тратить на это свое внимание! Слово «Хуarez» даже стало нарицательным — мы

погода в редакции называли так все без разбору сериалы, страшненькие и бюджетненькие экшены.

Так вот, друзья, как показала история, мы ошибались. И сегодня я, пользуясь случаем, хочу персонально извиниться перед этой приятной во всех отношениях игрой. Прости нас, **Call of Juarez**, — не смогли разглядеть потенциал! Впрочем, не мы одни — не ожидавший успех увидев, положе, и самих разработчиков.

Впреки всем мрачным прогнозам («это те люди, которые делали **Chrome!**») **Call of Juarez** попал в топ лучших шутеров года. Мало того, оно заодно оказалось еще чуть ли и не лучшим вестерном за всю историю индустрии вообще, а это уже совсем не шутки. Еще ни одна игра не умела так мастерски обыгрывать классические клише: пальба в салуне, скачки на лошадях, ограбление поезда, ацтекское золото и безумный падре с двумя револьверами — все это в **Call of Juarez** обставлено так, как мы давно мечтали. — А.К.



**12****Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**

Жанр:
тактический шутер
Издатель:
Ubisoft
Разработчик:
Red Storm / GRIN
Рецензия:
«Игромания» №6'2006

По поводу **Ghost Recon: Advanced Warfighter** известный консолевед Антон Логвинов в частной беседе сообщил автору этих строк следующее: «Глядя на нее, я действительно вижу первый настоящий *hexagon*». И это, конечно, чистая правда. Когда с вами впервые приключается высадка с парашютом, в ходе которой становится понятно, что пейзаж под ногами — не пасынная текстура, а абсолютно реальный город, голова несколько кружится от

временных возможностей. **Advanced Warfighter** берет за основу классический тактический шутер и настраивает его всеми дарами HTP: реальной физикой, масштабом, графикой, наконец. Таким образом, игра обернулась одним из самых технологичных экшенов этого года.

Тут важно также понимать, что PC-версия, вышедшая с существенной задержкой после релиза на Xbox 360, оказалась не гномом, как это водится, портом, но качественной переработкой оригинала. Кроме того, **Advanced Warfighter** — это, видимо, самый глубокий и умный шутер отчетного периода. Особенно на фоне подоспевшего в последний момент **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**. Дорогого стоит. — *О.С.*

**11****Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**

Жанр:
хоррор / экшен от первого лица
Издатель:
Bethesda Softworks
Разработчик:
Headfirst Productions
Рецензия:
«Игромания» №5'2005

Еще один долготроий, который в **Headfirst** откладывался на протяжении шести лет. В отличие от **Prey**, **Call of Cthulhu** демонстрирует седую буквально с первых же кадров. Такой графики и такого, вообще говоря, геймплея не делают уже много лет. В **Dark Corners of the Earth** отсутствует сколько-нибудь адекватная физика, визуально — в лучшие свои минуты она напоминает несколько похоронивший **Half-Life**, в стелс-элементы видятся каким-то мерзким анахронизмом.

Отсутствие актуального геймплея и качественной картинки **Headfirst** искушают густой, как мазут, атмосферой, которая практически идеально передает ощущение от лавкрафтовской прозы. Взяв за основу Ктулху-

цикл классика американской готики, англичане соорудили, наверное, самую адекватную постановку по мотивам. Местную атмосферу — не самую, заметим, общеупотребимую — можно практически намазывать на хлеб. Вязкая, тягучая, старомодная и местами невыносимо медленная, ближе к середине **Call of Cthulhu** затягивает так, что выбраться из этой трясины практически невозможно. Ну и не будем забывать, что благодаря **Dark Corners of the Earth** вся страна, включая президента, узнала про Ктулху. — *О.С.*

**ПАРТИЗАНЫ ГОДА**

Жанр:
стратегия
Издатель:
Valve Software / Introversion Software
Разработчик:
Introversion Software
Рецензия:
«Игромания» №11'2006

Ах, **Defcon!** 50 мегабайт, в которых сконцентрировано больше эмоций, ярости и геймплея, чем во всех гигабайтах какого-нибудь **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2**. Сами **Introversion** называют его новым *opus content-free game*. То есть тут нет сюжета, миссий, уровней, героев, заставок и брифингов. Нет ничего, кроме одной-единственной карты (Земля), двух противоборствующих сторон и пяти условных иконок.

Defcon — это кристальный, рафинированный геймплей, очищенный ото

1. Defcon

всех примесей, которыми принято занимать игрока (история, производственные затраты, акты). Точно так же, как тетрис не терпит своей приложенности, будучи выполнен чужь ли не в ASCII-кодах, **Defcon** для того чтобы заставить вас нервно кусать губы, достаточно абстрактных иконок, стилизованных под голливудский параноидальный кинофильм **WarGames**.

Кроме того, вокруг **Defcon** невообразимо нарисовалось довольно крепкое комьюнити, которое, пользуясь открытой архитектурой игры, упорно рисует для нее карты, переживает интерфейс и преобразует симулятор атомной войны в космические битвы, сражения в мозгах и еще черт знает во что (полный список доступных модов см. по адресу <http://defcon.s41.dk/&modlist>). — *О.С.*

2. The Ship

Жанр:
интеллектуальный шутер
Издатель:
Valve Software / Mindscape
Разработчик:
Outerlight
Рецензия:
«Игромания» №9'2006

The Ship — уточненный интеллигентный ответ всем мультиплеерным шутерам сразу. Шотландцы взяли за основу традиционный *death-match*, поместили его в непривычные декорации (интерьеры ар-деко, корабли 30-х годов и похрустываю-

щий французский шансон из патефона) и аккуратно нанизали на эту конструкцию множество нюансов. Во-первых, убивать нужно не всех подряд, а только заказанную лично вам жертву. Во-вторых, вы сами являетесь одновременно охотником и целью. В-третьих, тут нужно следить за своими показателями на манер **The Sims**. Получилась умная, тонкая шилька, интеллектуальный *Counter-Strike* с человеческим лицом. Чисто английское убийство. — *О.С.*

3. Scratches

Жанр:
квест
Издатель:
Gigawatt Entertainment / Play Toy Interactive
Разработчик:
Nucleosys
Рецензия:
«Игромания» №6'2006

Scratches — это апофеоз *indie-девелопмента*. Классический *Myst*-образный квест, целиком и полностью составленный из статичных картинок и примитивнейших спецэффектов (вроде капель на стекле или случайной тени за окном). Пользуясь этими вот доисторическими возможностями, а также собственным режиссерским талантом, **Nucleosys**

умудряются разыграть на экране лавкрафтовских порций хоррор. Времени вехавшей в кадр физиономия, скрепящим звуком или промелькнувшим силуэтом они пугают так, как другим не удаётся при помощи всех современных технологий. Плюс удивительная озвучка и тонкие, исполненные исключительно английским юмором диалоги.

Эта игра — полная противоположность тому же **Defcon**. Здешиный геймплей не заслуживает равно никакого упоминания, но режиссура, талант и изобретательность, как выяснилось, творят чудеса. — *О.С.*



ВАНДАЛИЗМ ГОДА

Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure

Жанр:
симулятор уличного художника
Издатель:
Atari
Разработчик:
The Collective
Рецензия:
«Игромания» №4'2006

За пределами нашей страны у Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure имеются серьезные проблемы. В Австралии игру запретили как пропагандирующую порчу муниципального имущества. Стартовый экран гигантскими буквами предупреждает, что Atari и Марк Эко ни в коем случае не поощряют разрисовывание каменных стен, и вообще, если что, они тут ни при чем.

В России, где настоящее граффити пока что ограничивается надписями «Бяся из седьмой квартиры — чо!» или «банду Ельцина под суд!», все эти странные предупреждения выглядят совершенно дико. Для нас Getting Up — занятный образец чужой закованской культуры. Вместе с тем это крайне занятная и довольно необычная игра.

Эко, успешный производитель скейтерской одежды, около двух лет назад предъявил миру свои геймдизайнерские амбиции: охотно дал несколько матерных интервью, в которых объяснил, что он, мол, покажет сейчас всем, как, @#\$, надо делать игры про граффити. Так вот, Эко совершил несколько очень правильных продюсерских шагов. Во-первых, нанял талантливых разработчиков The Collective (которым мы где-то неподалеку поем дифирамбы по поводу The

Da Vinci Code). Во-вторых, ангажировал весь свет американской уличной культуры — от граффити-легенд вроде Futura 2000 (прошел путь от уличного художника до собственных выставок в нью-йоркском музее современного искусства) до музыкантов калибра RZA (участник Wu-Tang Clan, автор саундтрека к тарантиновскому «Убить Билла»).

Все эти в высшей степени приятные люди сочинили на марковьи деньги интерактивный гимн граффити-культуре. Кроме просветительской функции Getting Up неожиданно несет и развлекательную. То есть это крайне любопытная и где-то даже новаторская игра. The Collective соорудили собственную граффити-механику, которая больше всего напоминает детскую раскраску, и сработали недурно у эшэн. Вышло не идеально, но очень занятно. Contents Under Pressure очень легко ругать: за идиотские стелс-элементы, гнусную PS2-графику и нелепый сценарий-антиутопию. Но вместе с тем это один из самых смелых и необычных проектов, который действительно несет некоторую культурно-образовательную функцию.

P.S. Если вы все-таки хотите причаститься к американской уличной культуре, настоятельно рекомендуем обратиться к английскому оригиналу, потому что российская версия Getting Up за авторством «Ахелы» содержит фразы вроде: «Я только что отпустил, придурок! Мы таких ниггеров, как ты, каждую ночь под себя сбаливаем, вы понимаете. — О.С.



10

Half-Life 2: Episode One

Жанр:
идеальный шутер
Издатель:
Electronic Arts / Valve Software
Разработчик:
Valve Software
Рецензия:
«Игромания» №7'2006

Автор этих строк, слышав название Half-Life 2: Episode One, меняется в лице и моментально начинает говорить непечальное. Episode One — самый хамский, самый наглый шаг, который Valve вообще могли совершить. Для начала они закончили оригинальный Half-Life 2 на такой ноте, что все играющее сообщество замерло с перекошенными от удивления лицами. Жаждающие правды игроки не получили ни одного вменяемого ответа на тысячи интересующих их вопросов. Затем они маринировали многострадальное продолжение практическим полнотра года. И когда оно наконец вышло, обнаружилось, что Valve все это время собирали жалких четыре часа интенсивного, лучшего в мире геймплея.

Episode One довольно больно щелкает вас по носу, снова не давая ни одного ответа (и, подобно оригиналу, заканчиваясь на совершенно феерической ноте). Опять ничего непонятно, но очень, очень интересно. Здесь нет ни одной по-настоящему революционной идеи, никакого сюжетного развития, ничего, что могло бы как-то дополнить вселенную Half-Life. Зато есть заределенное количество ярких моментов, которые со стробоскопической скорос-

тью пролетают перед глазами и выжидают вас на подорке. Вот вы совершаете умопомрачительный полет на микроавтобусе в серде Цитадели. Вот вам на руки выдается модифицированная гравитационная пушка, благодаря которой вы некоторое время наслаждаетесь темной стороной Силы. Вот абсолютно ромеровский забег по неоосвещенным тоннелям, которые заполнены проглатываешь, следя за одним прыжком. Это игра, которая легко проходит за полчаса, так что сев где-нибудь в 22:00, вы в скором времени будете тарашить глаза, с недоумением глядя на финальные титры.

Это нахальное, гнусное надувательство, которое очень неприятно получить в качестве продолжения нашей лучшей игры 2004 года. Valve даже не хвратило на то, чтобы соорудить для Episode One оригинального босса: спасительный поезд охраняет единственный на весь аддон страйдер.

Но самое печальное, что мы уже хотим еще. Градущие трейлеры и рекламные ролики рисуют Episode Two как эпических пропорций и узловоских амбиций полотно. Особенно грустно понимать, что даже если вторая серия будет проходить за два часа и не ответит ровным счетом ни на один вопрос, мы по-прежнему будем смотреть на Valve влажными глазами, требовать интервью, подробностей, скриншотов, чего угодно, лишь бы узнать, что там было дальше! — О.С.



Medieval II: Total War

Жанр:
колоссальная стратегия
Издатель:
SEGA
Разработчик:
The Creative Assembly
Рецензия:
«Игромания» №1'2007

В нашей с вами индустрии есть буквально несколько серийлов настолько могучих, что вряд ли можно представить им сколько-нибудь адекватную альтернативу. Ярким примером можно смело считать серию Total War. У нее просто нет конкурентов (хотя они регулярно пытаются что-то там противопоставить), а на сегодняшний день вышло уже четыре инкарнации, по сути дела, одной и той же игры в различных временных эпохах. Что удивительно, при таком вот, казалось бы, консервативном подходе каждая следующая серия Total War каким-то непостижимым образом умудряется срывать банк, получать заоблачные оценки весьма уважаемых изданий и завоевывать любовь многих тысяч игроков по всему миру.

Medieval II: Total War — это здоровый эволюционный процесс серии. Никаких принципиальных свершений в игре не случилось, но уже то, что есть, тянет на почти идеальную глобальную стратегию. Так что у нас тут возникает резонный вопрос: «А куда, собственно, дальше?»

Прежде всего, конечно, обращать внимание на графику, которая чудо как хороша. В Medieval II сражения стали не только масштабными (потысячи юнитов в кадре для серии Total War всегда было обычным делом), но и безудно дорогими. К нашим услугам десятки стран и сотни типов войск, нарисованных настолько прилежно, что хоть прямо сейчас в энциклопедию средневекового вооружения. Битвы в Medieval II исполнены невиданного драматизма, а размах поражает самое смелое воображение.



Не надо при этом думать, что Total War, извините, «опозсела». Душу настоящих стратегов греют многочисленные тактические возможности, и когда, располагая минимальными силами, побеждаешь в, казалось бы, безнадежно проигранном сражении — сердце буквально поет.

Но фундаментальных изменений в геймплее не произошло. Как и раньше, тут происходит захват городов, активное наращивание армии, развитие экономики и бурная политическая жизнь. По большому счету, в Medieval II имеется только два нововведения. Во-первых, появилась возможность выбирать путь развития каждого города, когда мы сами решаем, превращать деревенку в процветающий город, который исправно снабжает казну золотом и хлебом, или же отстроить могучий замок, где можно производить сильные войска, ковать острые мечи и мастерить крепкие кольчуги. Во-вторых, в игре появились ценные ресурсы, и вместе с ними дебютировали торговцы, которые ведут активную торговлю с соседями, тем самым обеспечивая дополнительный приток денег в казну родины.

Однако несмотря на такие вот незначительные изменения, Medieval II, так же как и все игры серии, затягивает с головой. За все эти бесконечными битвами, дипломатическими интригами и развитием городов время пролетает с какой-то потрясающей скоростью. Присев за игру «на часок перед сном», легко можно очутиться где-то под утро с нездоровым блеском в глазах и всколоченными волосами. Секрет успеха в том, что сегодня на рынке попросту нет такой же масштабной, красивой и многогранной стратегии, как Medieval II. Полнокровная, взрослая, умная игра! — С.С.



СЮЖЕТ ГОДА

Dreamfall: The Longest Journey

Норвежец Рагнар Торнквист, сочинивший сценарии к The Longest Journey и Dreamfall, называет себя скромно: специалист по персонажам и сеттингу. Хотя в другом месте и в другое время его легко можно было назвать писателем. Все персонажи Торнквиста проработаны до мельчайших деталей, и на протяжении Dreamfall вы узнаете о главной героине такие подробности, которые даже Лев Толстой не знал о Наташе Ростовой. Вы будете играть в этот квест не для того, чтобы разгадать «самую страшную тайну», а чтобы найти ответы на мелкие, вто-

ростепенные вопросы. Что стало с Зои? Куда ушел Киан? Почему так все вышло с Эйриль? В Dreamfall персонажи не обслуживают, как это принято, сюжет. Они сами и есть сюжет.

Сегодня Торнквист видится таким нашим всеиндустриальным Достоевским. Он один умеет так мастерски «размазывать» сюжет по судьбам своих героев, ловко жонглировать событиями и постоянно держать зрителя (так и хочется сказать — читателя) в напряжении. Кроме того, как и любой великий драматург, Торнквист — законченный фаталист, и в конце у него все непременно умирает.

Возможно, то, что он сделал в Dreamfall, — слишком сложно, слишком литературно для сюжета компьютерной игры. Но за проделанный подвиг — наша почетная номинация. — А.К.



СПЛИНТЕРЦЕЛЛ ГОДА

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Жанр:
стелс-экшен
Издатель:
Ubisoft Entertainment
Разработчик:
Ubisoft Shanghai / Ubisoft Ancecy / Ubisoft Milan
Рецензия:
«Игромания» №1'2007

В прошлом году мы тут в «Игромании» придумали популуточную номинацию «Сплинтерцелл года». Ну действительно: игры серии Splinter Cell выходят каждый год и оказываются неизменно высокого качества. Так почему бы не выделить их в отдельную нишу?

Нынешний «сплинтерцелл» марку качества держит, но вместе с тем содержит несколько осязанных недостатков (переносить достоинства нет смысла, так как о них мы рассказываем уже четыре с лишним года подряд). Загибая пальцы: Ubisoft еще до релиза убила

все интригу, сообщил, что Сам будет двойным агентом; игра была выпущена в практически неиграбельном виде (впервые за всю историю серии) — а уж сюжет... В Double Agent обещали в кои-то веки сделать пристойный сюжет — не на уровне радиопереговоров с Ламбертом, а с хорошо выписанными персонажами, развитием и моральными дилеммами. На деле же получилось так, как это обычно бывает у Ubisoft. Персонажи по традиции наделены анимацией роботов, из-за чего соперничать им ну совершенно не получается (не жалко даже потенциальную пассию Самы). Концовка в игре три, но все они представляют собой лишь закадровые разговоры на фоне титров. Самое же интересное — то, как Сам втрллся в доверие к одному из террористов во время пребывания в тюрьме, — вообще осталось за кадром. — И.В.



8

FlatOut 2

Жанр:
авторно
Издатель:
Empire Interactive
Разработчик:
Bugbear Software
Рецензия:
«Игромани» №8 2006

Редакция «Игромани» четко делится на две группы людей. Первые во главе с Антоном Логвиновым, заглянув про сериал FlatOut, морщат нос и настойчиво предлагают всем желающим взглянуть на Burnout — там, мол, все то же самое, но ровно в пять раз лучше. Противоборствующая фракция, возглавляемая автором этих строк, отстаивает интересы финоус из Bugbear Software и напоминает, что FlatOut — единственный PC-сериал, выполненный в редком жанре «гонки для тех, кто не любит гонки».

Правы на самом деле и те, и другие. Объективно финский автобеспредел проигрывает аналогичному развлечению от Electronic Arts: не хватает лоска, бюджета, а местами и вкуса. Но Burnout вот уже много лет обходит PC сторону, а высокобюджетному блеску Bugbear повеко противопоставляют всю нечеловеческую мощь современных компьютеров.

FlatOut — это не гонка в привычном понимании, это натуральное авторно, целиком и полностью работающее на законах Ньютона. Только здесь можно на полном скаку пролететь сквозь какую-нибудь смотровую вышку, свести ее креплеж, после чего вся конструкция с грохотом обрушится прямо на трассу (и останется там

лежать до конца гонки!). Здесь водители с воем вылетают через лобовое стекло, размахивая ragdoll-конечностями. Здесь, наконец, имеется совершенно ослепительное ощущение скорости и абсолютно первобытный тестостероный драйв — образованные люди, будучи посажены за FlatOut, начинают стучать кулаком по столу, орать, визжать и изыскивать пожуе вашего преподавателя по ОБЖ.

Кроме того, FlatOut содержит несколько совершенно возмутительных мини-игр, которые с аркадными автогонками не имеют ровно ничего общего. Так, здесь имеются развлечения вроде «кто дальше/выше выскочит водителя из авто».

Все вышесказанное в равной степени относится к обеим частям FlatOut. Что касается собственно сиквела, то его главным достижением видится нам добавленный, наконец, мультиплеер. Зрелище десяти тягачей, совершающих свальный грех на автозаправке, по степени накала страстей легко равняется с каким-нибудь запретным плодом вроде эротического кинофильма **Erotic Adventures of Zorro** (который, представьте, существует).

Кроме того, FlatOut 2 обновила автопарк, добавив к дребезжаним и скрипящим derby-карам лоснящиеся спортивные авто. Этот сомнительный, как нам сначала показалось, ход на деле лишь добавил сиквелу фирменного безумия: колосматить воображаемые «порше» и «феррари» оказалось на удивление весело. — О.С.



7

Condemned: Criminal Origins

Жанр:
мордобой от первого лица
Издатель:
SEGA
Разработчик:
Monolith Productions
Рецензия:
«Игромани» №8 2006

Monolith Productions, какой мы ее знали прежде, больше нет. Выпустив гениальные **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way** (2002) и **Tron 2.0** (2003) и ознаменовавшись с тоскливыми результатами продаж, «монолиты» лобно чертыхнулись и дали себе зарок больше никогда не связываться ни с чем, кроме блокбастеров. **F.E.A.R.**, их первая высокобюджетное высказывание, мы успели по достоинству оценить еще в прошлом году, а вот **Condemned** пожаловал в наши PC-края с пятимесячным опозданием (версия для Xbox 360 появилась в ноябре 2005-го).

Condemned — это такой F.E.A.R. и анти-F.E.A.R. в одном флаконе. С первой ее роднит похожий стиль и сюжет. И та, и другая игра происходят исключительно плодами; в F.E.A.R. мы играем за спецназовца, попутно выясняющего свое происхождение; в Condemned — за агента ФБР, идущего по следу серийного маньяка и тоже понимающего, что сам он человек не простой. Остальное — чистой воды анти-F.E.A.R.

F.E.A.R. был высокоскоростным, кинетическим, адреналиновым экшном с короткими, но исключительно насыщенными перестрелками. Condemned — игра нарочито неторопливая, напряженная, с затяжными, но яростными поединками.

В F.E.A.R. к нашим услугам винтовки и автоматы, в Condemned — все, что только под руку попадет. Под руку попадает все: любые пожарные топоры, ломки, трубы, доски, кувалды. Большинство из нас не знает, что чувствует человек во время перестрелки, но зато почти все мы знаем, что чувствуешь во время обычной драки, и тут Condemned даст сто очков любому традиционному экшену. Драка в Condemned вызывает ровно те же самые ощущения, что и в реальной жизни (ну разве что не настолько сильные): ярость и моментальный выброс адреналина. Это была уже не первая игра с рукопашными поединками от первого лица (тренд заложил **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**), но первая, где эти поединки поставили во главу геймплея.

Чем еще хорош Condemned, так это атмосферой. Солнечного света в игре категорически нет, а тусклое предзакатное солнце, что светит в самом первом уровне, лишь намекает, что ничего хорошего впереди не предвидится. Что ни уровень, то разруха и запустение. Людей в здеднем городе как будто бы не осталось — одни только грабители, наркоманы, бомжи и обитатели подземки, давно уже потерявшие человеческий облик.

Плохо в Condemned только то, что это все-таки блокбастер и ничего более. Из такого концепта можно было сделать игру значительно более мощную. Что особенно обидно — Monolith это было как раз по силам. — И.В.



Жанр:

квест

Издатель:

Aspyr Media

Разработчик:

Funsom

Режиссер:

«Игромания» №6'2006

Про Dreamfall: The Longest Journey мы на страницах «Игромании» сказали уже столько, что впору собрать все эти сочинения в подшивку и издать в виде сентиментального романа. Это одновременно самая яркая и самая грустная игра этого года. Если бы мы умели, то обязательно придумали бы в ее честь какое-нибудь ирическое хайку о том, что Dreamfall подобен белой бабочке, тающей на фоне белых цветов вишни, что падает... спадает... чего-то там... ручья... вершину Фудзи... ну, в общем, вы поняли.

Мы любим эту игру настолько, что даже не можем яснее выразить свои чувства. Как это, скажите, сделать — сказать, что тут хорошая графика, приятный сюжет, один из лучших в истории кастинг? Нет, все не то...

Попробуем зайти с другой стороны. В классических квестах есть один очень хороший момент, которого нет практически ни в одном другом жанре. Хорошие, а тем более гениальные квесты могут рассказать историю, которая навсегда останется в вашей памяти. Через пять лет вы, может, и не вспомните, какая там была графика, как все двигалось или управлялось, но вы никогда не забудете однажды услышанную историю. Маленькие Мертвые Девочки, загадочный Шум в атмосфере, далекое будущее, путешествия в параллельные миры, супер-

корпорации и мировой заговор... Местный сюжет хоть и поражен всеми мыслимыми фантастическими клише, на самом деле отличается поразительной, прямо-таки философской глубиной. То есть, говоря проще, по исполнению это скорее Брэдбери, нежели Лукьяненко. Мы, честно сказать, и не думали, что в наше время такая фантастика еще осталась.

Как талантливая книга, как отличное кино, Dreamfall захватывает без остатка, и, сев вечером за компьютер, вы успокоитесь, только когда по экрану поплывут титры. Точно такие же, кстати, симлтоты были и у нашей самой любимой игры прошлого года — Fahrenheit. И, как и в «Фаренгейте», здесь действует точно такая же, очень простая, но оттого не менее эффективная игровая механика. Простые и логичные загадки, яркие персонажи, острые диалоги и непрерывная динамика событий. Все это приправлено чудесной атмосферой и в меру закрученным сюжетом с совершенно неожиданной развязкой.

Но все-таки по многим причинам из Dreamfall так и не получился новый Fahrenheit. Этой игре не хватает какого-то изящества, что ли. А эти кондовые action-сцены? Там, где Fahrenheit предлагает нестандартное и свежее решение, Dreamfall подсовывает совершенно инвазивный фэйтинг на трех кнопках. При желании мы можем найти еще десяток недостатков, но не будем. Объективно это отличная, без пяти минут гениальная игра, одно из лучших наших воспоминаний о 2006 году. — А.К.



«ЦЕЗАРЬ» ГОДА

Caesar 4
Glory of the Roman Empire
CivCity: Rome

Главный курьез прошедшего года произошел akurat на промежутке между концом июня и концом сентября. Именно тогда на наши с вами головы сначала неожиданно упали два чистокровных клона знаменитого градостроительного сериала Caesar, а потом появился и сам Caesar 4.

А дело было так. Сначала объявился Glory of the Roman Empire, посвященная, как вы поняли, будням римского наместника. Тут я довольно приятно картинку был завернул элементарный, если не сказать одно клеточный, геймплей. В Glory of the Roman Empire жители не приходили жить в ваш город, а чудесным образом рождался в только что построенных домиках и тотчас же покорно отправлялись пахать на благо родины. Развивать экономику было вовсе не нужно, ибо золото добывалось, как в обычных RTS, из окрестных шахт. Жители тут терпеливо сносили любые невзгоды, даже не помышляя о том, чтобы развить из пригрязшего в разрухе поселения.

Дальше ситуация приобрела комический оттенок. В конце июля вышла CivCity: Rome от вконец потерявшей совесть Firefly Studios и Firaxis Games. Игра наглым образом паразитировала на славном имени Civilization, являясь намекая названием, что под яркой коробкой прячется нечто интересное. Однако на лаверку CivCity: Rome оказалась хромым на обе

ноги клоном Caesar 3, где нам снова надо было вести к процветанию древнеримские города, активно прокладывая дороги, строя дома, развивая промышленность и экономику. Увы, геймплей оказался скучным и несбалансированным, интерфейс не то чтобы удобным, а графика — тусклой и какой-то безжизненной. CivCity: Rome получила 6,5 баллов и была благополучно забыта общественностью.

Наконец, спустя два месяца после этого цирка неслучайно поступил патриарх на наши с вами жесткие диски пришел Caesar 4 собственной персоной — прямое продолжение того самого легендарного «Цезаря».

Сивел, как и ожидалось, не совершил революции, но скрупулезно скопировал собственный геймплей образца 1996 года. Вся игровая механика Caesar 3, задания, и даже иконки (!) практически в неизменном виде перекочевали в продолжение. Единственная ослепительная нововка — жители теперь строго делились на три класса, каждый из которых занимался своими делами, обеспечивая город кто мебелью, кто хлебом, а кто и деньгами.

В итоге обнаружилось, что в неожиданной битве «Цезарей» побеждает собственно Caesar, то есть сериал-паразит. Caesar 3 — по-прежнему лучшая градостроительная стратегия в древнеримских декорациях, а Caesar 4 — ее 3D-итерация для поколения трехмерных ускорителей. Ура, что ли? — С.С.





5

Company of Heroes

Жанр:
высокобюджетная голландская
постановка
Издатель:
THQ
Разработчик:
Relic
Рецензия:
«Игромания» №11'2006

Автор этих строк заканчивал рецензию на **Company of Heroes** цитатой из нежизненно к месту пришедшего Виктора Цоя: «Перемен требуют наши сердца». Положа руку на сердце, очень хочется, чтобы **Company of Heroes** стала лебединой песней традиционных RTS. Это потолок, итог, квинтэссенция жанра, здесь собрано все, что мы когда-то любили и соответствующих игр, и множеством на колоссальные производственные затраты. Это самозваный и надраенный симуляционный блокбастер от мира стратегий в реальном времени. Это очень, очень хорошая игра, которая буквально лонсит от собственного бюджета. Relic, конечно, большие умницы и, несомненно, серьезные таланты, поэтому упрекнуть их в недобросовестном освоении выделенных денег нет никакой возможности. Все в **Company of Heroes** выполнено на совершенно недостижимом для всех прочих стратегий уровне. Каждая кнопка в меню, каждая модель танка, каждая покосившаяся вывеска полуразрушенного кафе, каждый брифинг отточен и поставлен так, что дух захватывает. Проблема в том, что **Company of Heroes** не содержит ни одной свежей идеи, ни одной светлой мысли. Как и какая-нибудь **Call of Duty**, по сути, является не шутером, а заказным театром, который разыгрывают вокруг вас ак-

теры. **Company of Heroes** — это не RTS, а очень дорогое представление имени игрока. Другой вопрос, что играется **Company of Heroes** запом. Relic не придумали ничего нового, но отработали приемы собственного сочинения с потрясающим вниманием к деталям. Ваши солдатики умеют воровать вражеские пулеметы, крутить ключочку проволоку, летить на бок танка С4 и кидаться гранатами. Танки, в свою очередь, умеют выпускать дымовую завесу. Все без исключения пехотные юниты находят укрытия и картинно припадают к ним спиной. Relic наделили традиционную RTS небезразличными нюансами, благодаря которым играть бесконечно интересно. Преплывающая Навок-физика и разрушаемые объекты лишь жалеют, но на геймплей разказывают весьма опосредованное отношение: уронив ловко скроены таким образом, что вы обязательно пройдете все критические точки и активируете все предусмотренные сценарием скриты.

Ну и конечно, графика. Спустив камеру вниз, вы обнаружите, что у вас под курсором разыгрывается действие уровня какой-нибудь **Brothers in Arms: Road to Hill 30**. Кому, кроме журналистов, может понадобиться разглядывать маркировку на касках своих подчиненных — неизвестно, но очень уж красиво сделано.

Водружая **Company of Heroes** на почетное пятое место, мы, хочется верить, закрываем тем самым вопрос высокбюджетных RTS. Мы провели вместе несколько замечательных лет, все было прекрасно, но хочется, признаться, чего-то нового. — С.С.



4

Heroes of Might and Magic 5

Жанр:
идеальные «Герои»
Издатель:
Ubisoft Entertainment
Разработчик:
Nival Interactive
Рецензия:
«Игромания» №6'2006

Heroes of Might and Magic 5 оказался очень важной для России игрой. Это не только возрождение легендарного сериала, но и показательный пример того, что наши разработчики способны все-таки делать проекты мирового уровня (в чем мы в последнее время всеерьезно усомнились). Силами «Нивала» родилась, в первую очередь, очень красивая игра. Каждый юнит здесь нарисован с завидной любовью и вниманием к деталям, и, главное, войска каждой стороны удивительно точно передают дух той или иной расы. Могучий Орден Порядка обладает грозными рыцарями, суровыми мечниками и прекрасными архангелами. На службе Лесного Союза стоят изящные лучники, волшебные единороги и хмурые энты. И так везде.

Кроме того, каждая раса в лютых «Героях» обладалась уникальными приемами ведения боя. Некроманты, как и в прошлых частях сериала, могут поднимать мертвых, темные зльфы, умело используя особенности ландшафта, наносят противнику больше урона, демоны с помощью магии могут перенестись в любое место на поле боя. Любоим образом, разработчики не только удачно подчеркнули общие ощущения от той или иной расы, но и расширили тактические горизонты сражений.

Несмотря на то, что геймплей **Heroes of Might and Magic 5** почти полностью повторяет все те же **Heroes of Might and Magic**, только за номером 3, тут имеется несколько ошутимых отличий. Главным образом изменилась механика сражений и развития городов. Битвы теперь проходят по системе **Active Time Battle**, а города развиваются уровнями. То есть чтобы, например, отстроить конюшню, необходимо для начала развить поселение до определенного состояния, воегда более мелкие здания.

Кроме того, в «Нивале» изменили схему развития героев и ошутимо доработали заклинания, сохранив при этом дух всей серии. Разработчики пошли еще на один смелый шаг, перенесли все действие в полное 3D. Собственный движок рисует действительно яркую, сочную картинку, раскрашивая ее ворохом спецэффектов и очень приятной анимацией персонажей.

Heroes of Might and Magic 5 убедительно доказала, что в нашей стране есть люди, способные при должном желании делать красивые, интересные и, наконец, просто качественные игры. Кроме того, лютые «Герои» вдохнули новую жизнь в старейший РС-бренд. В конце года появился первый аддон, «**Владыки Севера**», а совсем скоро, мы уверены, последуют анонсы новых дополнений. За блестящее возрождение великой серии, за отличную пошаговую стратегию, за убедительную демонстрацию международного качества **Heroes of Might and Magic 5** и «Нивалу» — четвертое место. Ура! — С.С.



**3**

Dark Messiah of Might and Magic

Жанр:

экшен / ролевая игра

Издатель:

Ubisoft Entertainment

Разработчик:

Arkane Studios

Рецензия:

«Игромания» №12'2006

Предвидя недоуменные вопросы наших читателей, почему обожаемая многими (да и нами, конечно!) **Dark Messiah of Might and Magic** заняла только третье место, спешим расставить точки на *i*. Перво-наперво давайте сразу признаем, что, несмотря ни на что, детище **Arkane Studios** — это действительно выдающаяся игра, которую не стыдно поставить на одну полку с тем же **Half-Life 2**, например. Воспользовавшись могучим движком **Source**, разработчикам удалось создать лучшие рукопашные схватки за всю историю компьютерных игр (горячий привет соседней **Condemned!**). Главный герой, свирепо орудуя мечом, словно какой-нибудь Конан-варвар, устраивает тут злодеям настоящую бойню — отсекает головы, рубит руки, ноги и вообще ведет себя совершенно по-хамски. Туши поверженных разлетаются по окрестным декорациям в полном соответствии с физикой.

Но главную скрипку тут, конечно, играет совершенно невиданная доселе интерактивность. Разрушать в **Dark Messiah** можно буквально все — улетаящие вдале противнику успешно ломают каменную мебель, пробивают головной потолок и проламы-

вают хрупкий паркет. Благодаря этому, кстати говоря, избавляясь от супостатов можно десятком разных способов: отправлять пинком прямоком на острые колья, сбрасывать с обрыва, поджаривать на многочисленных кострах.

Однако, дамы и господа, важно понять, что кроме блестящих боев в **Dark Messiah** больше нет ровным счетом ничего примечательного. Все, что вам остается после очередной стычки, — мчаться рысью из точки А в точку Б по каким-то темным пещерам, попутно дергая рычаги и очень много прыгая. Акробатика вообще так захватила разработчиков, что вся игра была буквально забита разнообразными обрывками и расщелинами, куда из-за кривых прыжков регулярно срывается плагиер.

Кроме того, ошутимые пробы наблюдаются в дизайне уровней. Феерическое начало очень быстро сменяется тоскливейшими катакомбами, которые, откровенно говоря, утомляют уже на середине игры. Ну и услужливо расставленные костры и стены, утыканные ликами в самых неожиданных местах, периодически выглядят крайне натянуто.

Тем не менее при всех очевидных минусах **Dark Messiah** все равно остается одной из лучших игр 2006 года, потому что основной геймплей, как и в случае с **Condemned**, искупает если не все, то многое. Заслуженное третье место и наши бурные аплодисменты. — С.Ч.



МЫЛЬНЫЙ ПУЗЫРЬ ГОДА

Жанр:

орбита

от автоматулерара

Издатель:

Новый Диск

Разработчик:

Geleco

Рецензия:

«Игромания» №5'2006

Сегодня в среднестатистическом россияnine (впрочем, для жителей почти любой из стран СНГ это тоже справедливо) уживаются два взаимоисключающих чувства. С одной стороны, это открыто декларируемая ненависть ко всему, что в России делается плохо: телевидению, массовой литературе, фильмам, играм, наконец. С другой стороны, это неподдельное восхищение теми, кто умеет делать деньги на шлаке: сотрудникам того самого телевидения, авторам той самой литературы, создателям тех самых фильмов и игр. То есть умение продавать мусор в промышленных масштабах отчего-то считается у нас большим талантом.

Сотрудники телевидения, писатели, создатели фильмов и игр, в свою очередь, используют подобное двоемыслие еще более тонко. Все они без стеснения признают, что производят шлак, но делают это якобы потому, что их продукция востребована потребителями (что называется, «пилл хавет»), сами же они все из себя белые и пушистые. Если понадобится, они, мол, сразу изменятся. Грустная правда состоит в том, как правило, нет.

В этом году всех перещеголял дуэт **Geleco** / «Новый Диск». Выпущенная ими в

LADA Racing Club

конце марта **LADA Racing Club** была плевком в лицо всем игрокам, поверившим в обещания разработчиков. Если бы «Лада» оказалась просто плохой, это было бы еще полбеды. Но это было еще и крупномасштабное надутельство. Из четырех дубликатов, которые занимала **LADA Racing Club**, два были забыты файлами-пустышками, то есть половина из тех 300-350 рублей, что стоила эта игра, бралась неизвестно за что. А если учесть качество самой игры, то можно смело вычитать и вторую половину стоимости.

Разработчик и издатель своего вину, естественно, не признают. В постмортме **LADA Racing Club**, опубликованном на сайте DTF в декабре, заявляется, что ничего особенного **Geleco** не обещали, что продажи были хорошими (свыше 300 тыс. копий), а это, конечно, главное. И вообще, игроки сами все придумали, а теперь обижаются. Файлы-пустышки даже не упоминаются, тема феноменально низкого качества игры тоже деликатно обходится стороной. Зато был клип на MTV и знаменитые очереди в первый день продаж.

Самое интересное, что бюджет **LADA Racing Club**, оказывается, составил \$500 тыс. \$120 тыс. из них ушло на рекламу, и эту цифру вполне можно осмыслить. Но вот на что были потрачены остальные \$380 тыс., остается только гадать.

Впрочем, есть небольшой шанс на то, что «Лада» станет для «Гелекса» хорошим уроком, и в будущем у них все-таки появятся хорошие игры. — И.В.





ЛУЧШАЯ ИГРА ПО ФИЛЬМУ

Жанр:
экспан / квест
Издатель:
2K Games
Разработчик:
The Collective
Рецензия:
«Игроманию» №7/2006

В прошлом году Peter Jackson's King Kong совершенно неожиданно попала в нашу десятку лучших игр. На несчастлиное седьмое место. С этого момента в Голливуде, кажется, началось эпоха совсем других игр по фильмам. Для того чтобы снабдить лояльную аудиторию тематическими электронными развлечениями, сегодня тратятся внушительные бюджеты и приглашаются уважаемые геймдизайнеры. В этом году случилось несколько выдающихся игр по дорогим голливудским лицензиям. Во-первых, Electronic Arts камски препарировала «Крестного отца», а Vivendi Universal совсем недавно rasterзала «Лидо со шрамом». Уважаемые издатели независимо друг от друга профинансировали компетентные, но совершенно неуместные клоны GTA. Были также Reservoir Dogs от Eidos Interactive и Volatile Games — довольно бодрый и где-то даже увлекательный второстепенный экшен. Но все эти проекты сделаны в тепличных условиях — без ограничений во времени и без тикающего над ухом таймера, который отсчитывает дни до премьеры.

2K Games, вовремя сторговавшие себе права на самую продаваемую голливудскую лицензию 2006 года, строго говоря, могли выпустить тематические шахматы с соответствующими физиономиями — эффект был бы примерно тот же. Вместо этого они привлекли, навер-

The Da Vinci Code

ное, лучших умельцев по работе с чужой интеллектуальной собственностью — The Collective (см. их замечательный Indiana Jones and the Emperor's Tomb). И те, будучи поставлены в совершенно адские условия, сотворили натуральное чудо.

Интерактивный The Da Vinci Code удивительным образом оказался интереснее и книги, и фильма. Это дополненный и расширенный пересказ первоисточника, где степенно американский, вероломный галоп замедлен примерно раза в два. Здесь удивичные, сложные, интересные и разнообразные головоломки сменяются ловко позамысловатым из Fahrenheit экшеном. В итоге компьютерный «Код Да Винчи» оказался чудотворной поэмой нашей игры года-2006 и... Broken Sword.

Пока мы с удивлением рещали нетривиальные (а то и вовсе крайне сложные) анаграммы и прочие паззлы, выяснилось, что за квестовую составляющую The Da Vinci Code отвечает не кто-нибудь, а Чарльз Сессил, автор того самого Broken Sword. И вот тут уж захотелось встать задохлать, потому что 2K Games продемонстрировали, конечно, абсолютно джентльменское обращение с вверенной лицензией. The Collective и Сессил не просто качественно отобрали обязательную программу, они сделали почти невозможное — сработали на основе довольно скверной брауновской книжки действительно интересную игру.

Тут очень хочется поставить абзац с перечислением отечественных, так сказать, достижений в области освоения кинолицензий, но давайте не будем о грустном — праздник все-таки. — О.С.



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

1. Company of Heroes

Регулярно регистрируя очередной технологический прорыв в RTS, мы протоколино замечаем что-нибудь вроде «а модели кинотов там прямо как в прошлогодних шутерах!». Так вот, Company of Heroes идет несколько дальше, рисуя у вас под курсором шутер средней руки этого года. Это стратегия в реальном времени, которая с легкостью приторнаживает на компьютере, буквально вчера крутившихх Prey с максимальными настройками. Сайт GameSpot очень ловко прозвал Company of Heroes benchmark-RTS. То есть не игра даже, а высокобюджетный тест на производительность вашей системы.

Relic пичкают кадр колоссальным количеством совершенно голливудских постановочных спецэффектов. Вот аэродром взрывает улицу воронками, отбрасывает солдата в сторону, тот ударяется о стену и погибает под обломками дома. Вот пятеро

автоматчиков картину припадают к остову танка, бросаются гранатой и строчат по наступающей пехоте.

По правде сказать, мы воздужаем Company of Heroes на первое место с тяжёлым сердцем. Ее технологическое миршество на фоне агонизирующего на протяжении всего года жанра выглядит гиром во время чумы. Это очень красивая, но совершенно бездумная технологическая феерия. В этом параде спецэффектов нет визионерства, нет нового взгляда, нет чего-то, чего вы не видели раньше. Зато все виденное умножено примерно на десять. Тоже, в общем-то, результат. — О.С.



2. Medieval II: Total War

Если геймплей серии Total War почти достиг пика развития, то стиль графики каждая новая часть ставит новую планку качества. И Medieval II: Total War традиций не нарушает — здесь четкая, фигурная картинка помножена на абсолютную голливудскую размах и масштаб. Зрелище битвы — это не просто тысячи юнитов на одной карте, это завораживающее зрелище, при виде которого моментально отвисает челюсть. Каждый тип войска (а их, заметим, в игре более сотни) прорисован с маньякль-

ной тщательностью и воспитательно анимировано. Когда конница на полном скаку влывляется в ряды пехоты или когда камень, выпущенный катапультиой, кружит городские стены, на некоторое время забываешь дышать. — С.Ч.



3. Dark Messiah of Might and Magic

Строго говоря, превозносить Dark Messiah стоит даже не за качество самой картинки, хотя она там отличная. В первую очередь поражает виртуозное использование физики движка Source, на основе которой созданы лучшие рукопашные схватки в истории шутеров. Впервые с выхода, наверное, самого Half-Life 2 мы видим оправданное использование доступных технологий. Такого уровня взаимодействия с окружающим пространством мы не видели ни в одном экшене 2006 года.

Это, конечно, не идеальная игра с точки зрения чистоты текстур или там количества полигонов в моделях. Но это самая живая, самая достоверная картинка из всех представленных в нашем топе. — С.Ч.





ЛУЧШИЙ ЗВУК

1. **Condemned: Criminal Origins**

Звуку в компьютерных играх обычно уделяется минимум внимания. Набор одних и тех же сэмплов, кочующих из одной игры в другую, — обычное дело. Записывать звук самим и уж тем более экспериментировать со звуковым дизайном решается далеко не каждый разработчик, хотя все соглашаются, что звук не менее важен, чем графика. Нельзя сказать, что в **Condemned** он какой-то особенно качественный, — совсем нет, такой же, как и везде. Все дело в том, как этот звук используется.

Игра в **Condemned** выглядит обычно следующим образом: ты бредешь практически в полной темноте, под ногами скрипит мусор. Где-то неподалеку звучит топот чьих-то ног, приглушенные голоса, чей-то кашель. Ты замираешь на месте и пытаешься угадать, откуда исходят звуки. Этажом выше?

Этажом ниже? Или в соседней комнате? Незримые противники, однако, тоже замарают, как будто наблюдая за тобой со стороны. Затравлено поозирившись, ты идешь дальше, прислушиваясь теперь уже даже к собственным шагам и пытаешься понять, ты это шумишь или кто-то другой. И когда откуда-нибудь выпрыгивает, наконец, очередной оборванец с обрезком трубы наперевес, испытываешь к нему почти благодарности: пусть он напугал своим неожиданным появлением, но это в любом случае лучше, чем постоянно изматывающее напряжение. — *И.В.*



2. **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**

Лавкрафт был довольно скверным, но дотошным писателем. На протяжении пяти страниц он в деталях описывал своего Ктулху и прямоходящих жаб — служителей культа Дагона. Так что в смысле создания визуальной эстетики **Headfirst Productions** не пришлось особенно утруждаться — автор в книжках все заботливо пояснил.

Он, однако, не передал тот склизкий звук, с которым тысячелетняя биомасса тянет к тебе свои мокрые щупальца. Он также не рассказал,

какими утробными голосами расппевают служители культа свои ритуальные заклинания. Он не упомянул, как яростно шипят сквозь зубы еще не отпущенные жабы жители Иннсмута. Все это заботливо подумали звуковые дизайнеры **Headfirst**. — *О.С.*



3. **Scratches**

Звук в **Scratches** не просто задает атмосферу, он является очень тонким инструментом взаимодействия с вашей психикой. Почти физически раздражающее поскребывание в стене вонзается в уши похуже, чем нож, скрипящий о тарелку. Здесь же — приглушенный звук дождя на улице и прочие мелкие детали. Кроме того, музыки в привычном понимании в **Scratches** почти нет. Зато предостаточно абстрактного эмбиента, который складывается из каких-

то шумов, шелестов, шепотов, скрипов и постукиваний. Соответствующий саундтрек, кстати, продается прямо на официальном сайте www.nucleosys.com. Там же можно послушать впечатляющие отрывки. — *О.С.*



ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

1. **Gothic 3**

26-летний немец Кай Розенкранц уже девять лет работает в **Piranha Bytes** мастером на все руки. Последние два года он рисовал спецэффекты, программировал инструментальный движок и даже по мере сил поддерживал официальный сайт **Gothic 3**. А в промежутках между этими занятиями записал лучший саундтрек этого года.

70 минут звукового органа: играет Бочумский симфонический оркестр, дирижирует — Валерий Воронов. Даже если вам ни о чем не говорят эти имена (оркестр меж тем считается одним из лучших в Германии, а дирижер, наш бывший соотечественник, в 90-х ставил на уши филармонии Москвы и Минска), музыка третьей «Готики» — это то, что нужно послушать хотя бы один раз в жизни.

Саундтрек делает чуть ли не 90% атмосферы игры. В **Gothic 3** музыка отлично задает основное настроение и гармонично меняется в зависимости от происходящих на экране событий. Когда вы шинкуете орков, в колонах слышноте литавры и трубы. А когда взбираетесь на зальтичь утренним солнцем днем, то на заднем фоне успокаивающе подвываает Элизабет Скотт (до «Готики» она точно так же подвывала в «Царстве небесном»). «Хроника Нарнии» и даже «Страхаста Христовых»). Это очень живая, настоящая музыка. Прямо из сердца. — *А.К.*



2. **Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock**

Sam & Max Episode 1 озвучена классическим, стопоротно американским *pulp fiction jazz*. Таким оформляют сериалы про детектива Хаммера. Идеальная, точеная, филигранная стилизация. Расхлябанная барный джаз, упрямые саксофонские партии, абсолютно эллингтоновская труба. Шедевр, одно слово.

Джаред Эмерсон-Джонсон за свою карьеру сочинил саундтреки к **Star Wars: Republic Commando**, **God of War** и **Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords**. То есть всю сознательную

жизнь писал качественное симфоническое «трагидрама». А тут, чувствуется, отвед душу. Светлые люди из Telltale Games раздают его музыку бесплатно по адресу www.telltalegames.com/munityblogs/id-134. — *О.С.*



3. **Dreamfall: The Longest Journey**

Музыка **Dreamfall** как будто пришла из того времени, когда в Голливуде еще не прописался человек по имени Джон Уильямс. Местные треки вполне бы подошли для какого-нибудь трагичного фильма с Мелом Гибсоном — уж столько в них энергии, цвета, такого, знаете, надрыва. Саундтрек **Dreamfall** хоть номинально и называется симфоническим, на самом деле балансирует где-то на грани между Иоганном Себастьяном Бахом и певицей Елуд. Неополотно, что у композиторов **Funcom** получи-

лось лучше — камерные органичные записи или воздушный женский вокал в лирических сценах. Точно ясно одно — для истории о путешествии-длинной-в-жизнь ничего лучшего сочинить было просто невозможным. — *А.К.*





2

Gothic 3 / The Elder Scrolls IV: Oblivion

Жанр:
RPG с большой буквой

Издатели:
JoWood / 2K Games

Разработчики:
Piranha Bytes/ Bethesda Softworks

Рецензия:
Игромания №12/2006 / № 5/2006

Один из главных вопросов 2006 года — «Кто победит в великой битве бобра с ослом: четвертый TES или третья «Готика-7» — отныне считается официально закрытым. Как видите, в нашей двадцатке лучших в этом году творится полный ералаш: две убер-RPG делит между собой второе место, а чуть дальше по тексту вы еще почитаете, что у нас случилось с первым.

Чтобы понять, почему все так получилось, давайте разбираться по порядку. Итак, **The Elder Scrolls IV: Oblivion** — продолжение великого **Morrowind** и одна из самых ожидаемых PC-игр всех времен — вышла в конце марта и тут же взорвала все RPG-комьюнити. Пока одна половина фанатов и удивлялась восторженно и упрямилась в осановлении и поносила игру на многочисленных форумах, вторая их успокаивала, объясняя что «разработчики, конечно, не сдержали и половинки обещаний, но игра-то, какая игра-то вышла!». Пока и те, и другие генерировали гигабайты интернет-трафика, Oblivion незаметно пробрался на первые места в чартах, а на братской консоли Xbox 360 вылезся в пятерку самых продаваемых игр за все время существования платформы.

Пока мировая пресса разжигала ажиотаж, выставила четвертому TES какие-то забавные оценки, мы тут все

в «Игромании» ходили из угла в угол с недоуменными лицами. Мы получили отличную игру, местами вообще на грани гениальности... которая, однако, совсем не похожа на то, что нам обещали. Здесь не оказалось той гениальной искусственного интеллекта, про который нам рассказывали последние два года. Исчезла почти вся глубокая социальная часть, ну а якобы «огромный, необъятный мир» сохранился до каких-то смехотворных по меркам серии масштабов (ареал нашей жизни здесь даже меньше, чем в Morrowind, который фанаты тоже называли маленьким).

Тогда, весной, мы как следует отомстили Oblivion за все неоправданные ожидания, поставили ему восемь баллов (игре такого масштаба стыдно быть просто «хитом») и принялись дружно ждать единственного вероятного конкурента — **Gothic 3**...

Дальше вы уже наверняка знаете все сами. Когда в наших руках оказалась третья «Готика», мы, признаться, опешили еще больше, чем когда увидели Oblivion. Немцы сдержали почти все свои обещания — из новой «Готики» никуда не пропали огромный мир, разветвленный сюжет, миллионы NPC и фирменная ролевая механика. Другое дело, что практически все это было реализовано через то самое место, которое в Германии обозначают прекрасным словом *arsch*. Кривая боевая система, логические ошибки в квестах, практически никакой баланс и, конечно же, миллиарды технических ошибок (справедливости ради стоит сказать, что Oblivion в свое время тоже не отли-



чался скоростью и стабильностью работы, но по удельному числу глюков на строку кода «Готика» превзошла все самые мрачные ожидания).

И снова мы принялись ходить из угла в угол. После установки первых патчей шок немного прошел, и мы все-таки смогли по достоинству оценить все задумки людей из Piranha Bytes. Но первое впечатление уже было испорчено: восемь баллов, крепкий хит. Для игры такого уровня это, согласитесь, совсем мало.

Наконец, сегодня, подводя итоги 2006 года, мы уже третий раз в этом году сидим с недоуменными лицами и не знаем, что сказать. Все, что мы написали об этих играх в марте и ноябре, справедливо до сих пор. Но, объективно говоря, мы так привыкли ругать Oblivion и Gothic 3, что до сих пор не сказали главного. Так вот, сейчас, наверное, самое время.

Несмотря ни на что, это

лучшее, что в прошлом году вообще выходило на PC. Именно так. Это крайне продуманные, глубокие и неглупые RPG, каждая со своей жизненной философией, со своим видением жанра. Это совершенно разные, но в одном очень похожие игры: они как никто другой могут увлечь на долгие часы (да как там часы — недели, месяцы!) и доставить самые сильные, ни с чем не сравнимые переживания. Мы, как видите, даже не смогли определить, кто из них «объективно круче», и пошли на беспрецедентный шаг — взяли и поделили одно призовое место на двоих. Так будет правильнее и честнее.

С другой стороны, назвав Oblivion и Gothic 3 играми года со всеми отсюда вытекающими последствиями, тоже нельзя. Прекрасные, великие... но отнюдь не идеальные игры. Впрочем, альтернативы у нас, похоже, и нет. — А.К.





Уважаемые читатели. Коллективный разум «Игромании» единодушно в своем решении и на все и на все двести с лишним тысяч своего тиража имеет заявить следующее: в 2006 году звание игры года дадут некому.

Тут, конечно, надо объяснить. Для того чтобы понять, как мы пришли к такому решению, необходимо представить себе, каким образом проходит у нас обсуждение итогового хит-парада. Александр Кузьменко левитановским басом зачитывает претендентов. Игорь Варнаевский морщится при каждом втором названии. Степан Чечулин выступает с народническими настроениями и поддерживает поп-любимцев вроде пяток «Героев». Автор этих строк тчетно пытается пропихнуть в первую десятку какую-нибудь малоизвестную экспериментальную игру, сделанную тремя независимыми программистами в подвале. К консенсусу мы приходим через три часа, сточив языки и выпив все редакционные запасы воды. Так вот, когда в этом году Александр Кузьменко робко сообщил: «Я, это, предлагаю игру года не давать...», повисла тяжелая пауза буквально секунд на тридцать, во время которой все собравшиеся начали перебирать в уме потенциальных претендентов. После чего все покляли плечами и, не моргнув глазом, согласились.

И дело тут не в том, что у всех игр, которым мы в разное время прочили победу,

обру-жива-ются как а-я-т-о критическая масса недо-статков, не позво-ляющих нам с чист-ой совестью выдвиг-нуть их на первое место.

Проблема в том, что за весь год не появилось ни одной игры, которая радикальным образом возмущалась бы надо всеми прочими. Вспомните нашего прошлогоднего любимчика Fahrenheit. Это был не просто качественный продукт. Это был новый, уникальный, ни на что не похожий опыт. Глядя на «Фаренгейт», было очевидно, что это — игра года. То же самое с нашим фаворитом 2004 года — Half-Life 2. Там были уникальные физические головоломки, там был колоссальный, этический сюжет, там был игровой опыт, который нельзя было получить больше нигде. При желании к обобщим проектам можно было предъявить аргументированный список претензий, но это не умаляло главного — их уникального положения по отношению ко всем остальным играм, вышедшим за отчетные 365 дней.

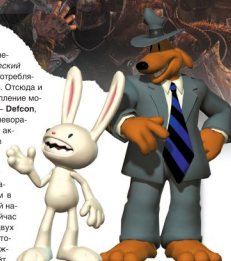
А теперь давайте посмотрим на 2006 год. Dark Messiah of Might and Magic, The Elder Scrolls IV: Oblivion, Gothic 3, Heroes of Might and Magic 5, Company of Heroes, Dreamfall и прочие участники нашей почетной десятки. Все это, безусловно, очень хорошие игры. Но ни одна из них не отстоит ото всех прочих настолько, чтобы вы могли сказать, что она лучшая. Нет прорыва, нет эксперимента, нет, наконец, уникального, феерического игрового опыта. Есть качественное, интересное, продуманное выполнение бизнес-плана. В последнее предложение не укладывается разве что Dreamfall, которая сделана не кошечком, а сердцем. Но это, при всем нашем уважении и почтении, не игра года.

Две тысячи шестой оказался годом торжествующего маркетинга и технологий. Никогда еще индустрия так не походила на гигантскую деньгодобывающую машину. Никогда еще слово «искусство» не

отда-лялось так далеко от электронных развлечений. Никогда еще словосочетание «синтетический блокбастер» не употреблялось нами так часто. Отсюда и неожиданное выступление молодых и голодных — Defcon, The Ship и прочие леворадикальные бунтари активизировались в этом году, как никогда раньше.

И все-таки, несмотря на вышеиз- сказанное, мы смотрим в будущее с некоторой надеждой. Помощи сейчас можно ждать с двух фронтов. С одной стороны, у нас по-прежнему есть Уилл Райт и его Spore, которая сейчас видится главным бад-бумом-2007. Есть также последний из могокан — Крис Тейлор и его Supreme Commander. Есть, наконец, Quantic Dream (авторы Fahrenheit), которые что-то там затевают со своим новым проектом Heavy Rain. Есть, в конце-концов, Valve, которые делают Episode Two и Portal.

Во-вторых, есть некоторая надежда на консоли, причем даже не на Wii, а как раз таки на PlayStation 3 и Xbox 360. Между ними идет настолько яростное и свирепое противостояние, что выиграть за счет одних лишь технологий не получится. Игроки ждут от nextgen-консоль нового опыта.



и Microsoft с Sony это прекрасно понимают. Так что есть шанс увидеть интересные игры именно оттуда. Поэтому отложите ваши сердечные калги, совладайте с праведным гневом, вздохните и — добро пожаловать в будущее. — O.C.





РЕДАКЦИЯ ПРИЗНАЕТСЯ В ЛЮБВИ

Перед тем как мы расставили по местам те объективные двадцать игр, которые содержатся на предыдущих страницах, «Игромания» провела несколько дней в состоянии гражданской войны. Ниже каждый редактор нашего журнала, расслабившись, имеет возможность безнаказанно назвать свои любимые проекты, а также пояснить, почему именно они — его персональная любовь-2006. И ничего ему за это не будет.

Александр Кузьменко (главный редактор)



PC

Gothic 3
Dreamfall
Titan Quest
Dark Messiah of Might and Magic
Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock

Все платформы

Gothic 3 (PC)
Dreamfall (PC, Xbox)
Gears of War (Xbox 360)
Call of Duty 3 (Xbox 360, Xbox, PS2, PS3, Wii, PSP)

Лично у меня год 2006 оставил внутри смешанные чувства, для описания которых точнее всего подойдет слово «недоумение». С одной стороны, все вроде прекрасно: хорошие, отличные, а местами и великопепельные игры вышло хоть до-

статочно. С другой же — чего-то такого цепляющего за душу, остающегося на века лично я не припомню. У 2006 года не было своего **Half-Life 2**, не было своего **Fahrenheit**, не было даже своего **GTA**... А что было?

Была, например, **Gothic 3**. В глубине души я, как и все остальные фанаты, конечно же, люто ненавижу эту игру. Однако умом понимаю — шедевр. В прошлом году я легко пережил апокалипсис пехоты, переболел, хоть и с осложнениями, классической редакционной болезнью под названием **World of Warcraft**, после огромного перерыва купил себе пареую (после Game Boy) мобильную консоль... Но все эти события — ничто по сравнению с маниакальным увлечением этой игрой. Мои самые сильные переживания, са-



Sam & Max: Episode 1. Culture Shock (PC): два часа абсолютного человеческого счастья.

мые яркие впечатления — они все там, в третьей «Готике».

Dreamfall — такой персональный **Fahrenheit-2006**. Несколько часов полнейшего экстаза и восторга, приравненных здоровой порцией ностальгии по геймдизайну начала девяностых. Похожая история и **Sam & Max**. Это старый «лукас-артовский» квест, назло всем выживший в наши дни, маленькое чудо, паразитильно смешная и циничная (но в глубине души милая и очень добрая) игра из разряда «сегодня так уже не делают».

Titan Quest и **Dark Messiah of Might and Magic** — ну, с этими двумя все понятно. Блокбастеры — они и в Восточной Европе блокбастеры. Нравится это кому-то или нет, но в эти игры вложено слишком много сил и средств. «Синтетические хиты» — в 2006-м их было много, но

эти два получились лучше всех. Кроме денег в них еще был вложен и талант создателей.

Что же касается персонального общего, всеплатформенного чарта, то в нем не так уж и много отличий от PC-ящика. **Gears of War**, равно как и **Call of Duty 3** для Xbox 360, оказались в топе по двум причинам. Во-первых, потому что на PC в этом году было особенно кисло с шутерами (ничего не могу с собой поделать — любимый жанр), ну а во-вторых — это действительно очень хорошие игры. Глянцевые, дорогие, вылизанные. Души в них, конечно же, нет — сплошной маркетинг, зато играть легко, приятно и весело. Ну и красиво, само собой.

Кто там еще остался? PlayStation 3? Ну, для нашей с вами страны это пока еще слишком большая экзотика, так что судить не берусь. Проекты для приставок прошлого поколения? Господи, кого вы пытаетесь удивить: сегодня на них решительно нельзя смотреть без слез. Про портативные консоли, увы, тоже все понятно. Мобильный гейминг — это прекрасно, и во время рейса «Москва — Лос-Анджелес» сложно придумать что-нибудь лучше, чем пройти нового «**Марио**» для DS или поиграть в **GTA** на PSP... Но как только самолет садится и пилот выключает двигатели, выключается и интерес. Если это и есть будущее нашей индустрии, то лично мне в таком будущем будет крайне грустно.

Хотя — еще посмотрим, конечно.



Call of Duty 3 (Xbox 360): тот же самый Call of Duty, только с малиновыми пуговичками. То есть next gen.



Антон Логвинов (продюсер видеоигр)



- PC**
Dreamfall: The Longest Journey
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

- Все платформы**
Final Fantasy XII (PS2)
Dreamfall: The Longest Journey (PC, Xbox)
Yakuza (PS2)
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter (Xbox 360)
Metal Gear Solid: Portable Ops (PSP)

Очень важный для индустрии, но совершенно не интересный с точки зрения проектов год. Минимум настоящих Игр, максимум блокбастеров. Лучшее всего 2006 год описывает **Gears of War**: весьма обычная игра без вымышленного сюжета с дилетантским геймдизайном раскручена до культового статуса. Но это

ожидаемо. Роды next-gen'a всегда проходят тяжело — как для игроков, так и для компаний. Зато 2007—2008 годы, как я пару лет назад и прогнозировал, станут настоящим расцветом для систем нового поколения. Самые красивые и яркие игры на подходе.

В 2006-м наметилась неясная, но тенденция — ориентироваться на сетевую составляющую и совместное прохождение. Все тот же Gears of War, **Rainbow Six: Vegas**, **Ghost Recon: Advanced Warfighter** — все очень скучные в одиночном прохождении (за исключением **Advanced Warfighter** для Xbox 360), но буквально расцветают в кооперативе. В следующем году нас ждет **Army of Two** и еще несколько buddy-экшенов, ориентированных на совместное прохождение. Xbox Live делает свое дело. Это, в принципе, здорово, но грозит окончательным отмиранием таких вещей, как душа игры и атмосфера.

Именно поэтому я считаю **Final Fantasy XII** и **Dreamfall**:



Final Fantasy XII (PS2): это, конечно, не закончится никогда — уже анонсирована тринадцатая часть для PlayStation 3.

The Longest Journey лучшими играми года. Они вызвали у меня эмоции. Не те эмоции, которые испытываешь во время перестрелки плечом к плечу с приятельми, а прекрасные, яркие, добрые эмоции. Такими и должны быть игры. Не тупым развлечением. И пусть **Final Fantasy XII** уже не так пленяет, как ее предшественница, а **Dreamfall** страдает всеми типичными ошибками геймдизайна 90-х. Пусть. Зато они прекрасны.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth также одна из лучших игр года для PC. Очень обидно, что в наше время люди практически не смотрят в сторону подробных игр. Обилие диалогов, атмосфера, плотный сюжет — наверняка все это основные причины ее неуспеха. Конечно, ошибок ребята тоже попададали порядочно, но я запомнил эту игру. До сих пор помню весь ужас, страх и мастерскую подачу сюжета. Не гамбургер.

Впрочем, и гамбургер может запомниться. **Ghost Recon: Advanced Warfighter**, триумфально выехавший на Xbox 360 в начале года, стал одним

из самых ярких впечатлений 2006 года (не путать с ужасной ПК-версией). Ubisoft впервые показали, что такое nextgen и чего от него ждать. Идеально двигающиеся персонажи, шикарный видеоряд, богатый геймплей — голову снесло.

Остальные игры под маркой Tom Clancy's тоже удивили. **Splinter Cell** понравился впервые со времен первой части. **Rainbow Six: Vegas** — тоже хороший финал года для всего бренда. Особенно меня радует возможность наложить собственную физиономию на лицо героя и бегать так в мультиплеере. Воистину, за этим будущее!

Yakuza стала настоящей отдушиной для меня. Теперь это целый франчайз — в декабре в Японии вышла вторая часть, в марте подоспел кино по первой и уже делают третью. Киноприквел к ней вы смотрели на наших дисках. Команда, создавшая некогда шедевральную **Shenmue** (из нее вышел любимый вами **Fahrenheit**), взялась за проект калибром поменьше. Результат — шикарный кинематографичный beat'em up с историей в духе «Однажды в Америке».

Ну и завершает топ **Metal Gear Solid: Portable Ops**. Завершает потому, что не хочу я видеть полноценный MGS на PSP. История падения Биг Босса слишком интересна, чтобы изучать ее, глядя в маленький экранчик. Но — это MGS со всеми своими достоинствами. Неотъемлемая часть мозаики. В новом году она закончится. И это к лучшему. MGS — самый мощный образец игрового искусства, который пора похоронить — как минимум на ближайшие пять-десять лет. В последнее время стало слишком много паразитирования на известном бренде. Это ему вредит. Люди устанут.



Yakuza (PS2): один из последних больших PS2-блокбастеров, ловите момент.



Игорь Варнавский (выпускающий редактор)



PC

Half-Life 2: Episode One
Dreamfall: The Longest Journey
Call of Juarez
Dark Messiah of Might and Magic
Condemned: Criminal Origins

Все платформы

Dead Rising (Xbox 360)
Gears of War (Xbox 360)
Half-Life 2: Episode One (PC)
LocoRoco (PSP)
Dreamfall: The Longest Journey
(PC, Xbox)

2006 год, впервые за много лет, выдался очень бедным на хорошие игры. Нужно уточнить — на хорошие компьютерные игры. Потенциальных «попадание» было предостаточно, но вот на финише они все как-то сдувались. В результате мне едва-едва удалось наскрести пять игр, оставшихся в этом году действительно сильные впечатления. Это луст и короткий, но очень насыщенный **Half-Life 2: Episode One**, **Dreamfall: The Longest Journey** с ее волшебной атмосферой (хотя за идиллические экшен-вставки, роботообразную анимацию и очень спорную главную героиню разработчикам, конечно, жирный минус), совершенно неожиданный **Call**

of Juarez (не эталонный экшен, но среди стелсеров он просто вне конкуренции), плюс **Dark Messiah of Might and Magic** и **Condemned: Criminal Origins**. Мор бы были еще **Spinter Cell: Double Agent**, но его, квы, пришлось проходить на Xbox 360 (на PC игра тормозила и глючила).

С консольными играми все намного проще — выбор-то больше. Лучшей игрой этого года лично я, не задумываясь, назвал бы **Dead Rising**, потраасящий зомби-экшен для Xbox 360. Только представьте: игроку на растерзание отдается гигантский супермаркет, битком набитый зомби и всем, что только может быть в таком месте. В качестве оружия можно использовать что угодно: автомобили, газонокосилки, велосипеды, бензопилы, косы, кувалды, трубы, доски, садовые ножницы, вешалки, плохоее игрушки, компакт-диски, гантели, кассовые аппараты, антикарное оружие, магазинные тележки — СОТНИ наименований. При этом «топла зомби» в эдащем понимании это не пять-шесть захлопиков, как в **Resident Evil**, а как минимум 50—100 экземпляров. Если вы задавались вопросом, как герои фильмов ужасов умудряются погибать от рук зомби (они ведь кажутся такими медленными), то здесь вы это поймете: все дело в том, что их просто слишком много. Плюс сюжет с шестью (!) концовками, плюс лучшая на данный момент графика (лучше, чем в **Gears of War** и в любой компьютерной игре).

К сожалению, **Dead Rising** делала японец (Sarcot), а они, как известно, товарищи своеобразные. В какой-то момент в Sarcot поняли, что игра получается слишком хоро-

шей... и решили все испортить: оставили только один слот для сохранений (это при том, что если просорчить сюжетно важные квесты и попытаться вернуться к ним потом, наступает game over), наделали кучу дурацких квестов (вроде спасения выживших) и для полного счастья пустили их в реальном времени (побежал на одно задание — не успел выполнить другое). В итоге получилось так, что сначала наслаждаться игрой просто некогда — надо все время куда-то бежать. Понимать, насколько хорош **Dead Rising**, начинаешь только после первого прохождения, а на это терпения хватить далеко не у всех.

На втором месте в моем личном хит-параде расположился **Gears of War**, еще одна

игра с Xbox 360. Нельзя сказать, что было что-то совсем уж сверхъестественное, но я просто очень люблю шутеры, а более качественных шутеров, чем **Gears of War**, в этом году не вышло.

Из портативных игр я в этом году прошел только гениальную **LocoRoco** (эта такая японская аркада для PSP), что и понятно — ничего лучше ни на PSP, ни на Nintendo DS нет, и не факт, что когда-нибудь будет.

Игры для старых систем (PS2, Xbox, GameCUBE) в 2006 году окончательно сдали позиции по причине технической отсталости. Умом понимаю, что те же **Bully**, **Final Fantasy XII** или там **God Hand** очень хорошие, но вот играть в них уже совершенно не тянет — слишком уж устарели.

Степан Чечулин (редактор DVD-мани)

стали разнообразных клонов и лепили многочисленные дополнения к своим успешным проектам. Хороших игр было, как всегда, немало, но ничего по-настоящему сногшибательного на PC, да и на консолях не вышло.

Однако **Gears of War** от несравненного Клиффа Би (вышедшая пока только на Xbox 360) поразила вашего покорного слугу в самое сердце. Легендарный дизайнер удивительным образом сработал по-настоящему зрелищный и чертовски захватывающий экшен. Тут, кажется, есть все, что только душе угодно. И увлекательный сюжет, и плотная атмосфера мира, пережившего апокалипсис, и невероятный бодрый геймплей, и невиданного качества графика. **Gears of War** происходит на одном дыхании за пару вечеров, и могу точно сказать, что лучше экшена в этом году просто не было.

В 2006 году произошло еще одно важное событие — я неожиданно для себя выяснил, что штатный геймпад Xbox 360 отлично подходит для ведения боевых действий от первого лица. Раньше я был твердо уверен, что играть в шутеры можно исключительно с помощью мышки и клавиатуры, но искрометная **Call of Duty 3** убедительно доказала обратное.

Впрочем, помимо крайне удобного управления, разработчики вернули фирменный



PC

Rainbow Six: Vegas
Call of Heroes
Condemned: Criminal Origins
Dark Messiah of Might and Magic
Medieval 2: Total War

Все платформы

Gears of War (Xbox 360)
Call of Duty 3 (Xbox 360, Xbox, PS2, PS3, Wii, PSP)
Rainbow Six: Vegas (PC, Xbox 360, PS3, PSP)
Dark Messiah of Might and Magic
(PC)
Medieval 2: Total War (PC)

Помнится, подводя личные итоги года, я еще посоветовал, что, мол, 2005 год принес нам мало действительно интересных и оригинальных игр. Тогда я и подумал не мог, что 2006 год окажется еще более бедным. Непонятно почему, но все отчетливые двенадцать месяцев разработчики увлеченно занимались самокопированием, пе-



Dead Rising (Xbox 360): с этого момента игру по шайверам Джорджа Ромера уже не имеет смысла давать. Sarcot подкупились.



ИНДУСТРИЯ ПРОВОДИТ ИТОГИ

Вот уже второй год подряд мы просим важнейших людей в нашей игровой индустрии подвести персональные итоги года. В этот раз, помимо традиционной аналитики, они впервые прилюдно отчитываются о персональных пристрастиях-2006. Ниже — таинкая информация о том, во что в этом году играл, скажем, Андрей «Кранк» Кузьмин и как оценивает свой год Виталий Шутлов. Готовьтесь лицезреть, наверное, самые противоречивые точки зрения на отчетные 365 дней.

Дмитрий Архипов Компания «Акелла», вице-президент по разработке и развитию



- 1. Личный топ-5 игр**
«Принц Персии: Два трона» (PC; имеет-ся в виду вышедшая в 2006-м локализация) The Elder Scrolls IV: Oblivion (PC) Neverwinter Nights 2 (PC) Корсары 3 (PC) Gothic 3 (PC)

2. Как вы оцениваете год для индустрии в целом?

Рынок, конечно, вырос, эта тенденция продолжается не первый год. Вместе с тем появилось огромное количество сильно конкурирующих продуктов, поэтому обороты для отдельно взятой игры снизились.

Хитов все больше и больше, соответственно, это понижает тиражи средних и мелких проектов.

Особенно год порадовал изобилием

хороших выставок. Что-то было организовано лучше, чем в прошлые годы, что-то просто было ново. Уровень организации пятой КРИ порадовал, а «ИгроМир» был первым шагом в проведении действительно масштабных выставок для конечного пользователя.

3. Как вы оцениваете 2006 год для компании «Акелла»?

Очень позитивно. Существенно увеличились продажи, выросли обороты, мы получили хорошие показатели прибыли. Мы поставили абсолютный рекорд с игрой «Принц Персии: Два трона», продав 500 000 копий с полным отгрузкой. Вышло много знаковых продуктов из внутренней и внешней разработки.

Александр Михайлов Компания «Бука», генеральный директор



- 1. Личный топ-5 игр**
Titan Quest (PC) Heroes of Might & Magic 5 (PC) Company of Heroes (PC) В тылу врага 2 (PC) Ex Machina: Меридиан 113 (PC)

2. Как вы оцениваете год для индустрии в целом?

Неплохой, особенно в сравнении с годом-депрессией 2005. Состоялся запуск всех консолей нового поколения, причем старт этот был очень интересным.

3. Как вы оцениваете 2006 год для компании «Бука»?

Я очень доволен прошедшим годом и искренне горжусь играми, изданными «Букой» в 2006 году. Столько хитов мы не

выпускали еще никогда: Dark Messiah of Might and Magic, Ex Machina: Меридиан 113, Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade, Company of Heroes, Titan Quest, FlatOut 2, Half-Life 2: Episode One, Lineage 2, Guild Wars, Psychonauts, Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse.

И самое главное — мне не стыдно ни за один вышедший проект. Мне кажется, что «Бука» — единственный российский издатель, который может сделать такое заявление. Более того, в 2007 году мы намерены придерживаться той же тактики: проектов будет не очень много, но только хорошие: Supreme Commander, Jade Empire, Half-Life 2: Episode Two, FlatOut 3, «Агрессия», «Коллапс», а также полностью локализованные MMO-проекты.

Андрей «Кранк» Кузьмин Компания KranX Productions, директор



- 1. Личный топ-5 игр**
Warcraft III: Dota Allstars (wtf-mode — автор отказался пояснить, что имеется в виду)

Brain Age (Nintendo DS)
Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade (PC)
LocoRoco (PSP)
Elite Beat Agents (Nintendo DS)
Еще Okami хотелось бы включить. Ну, и свои проекты, которые еще в разработке.

2. Как вы оцениваете год для индустрии в целом?

Год как год. В целом все, что ожидалось, то и появилось. Даже Wii. Сохранены еще кубометры человеческих жизней. ЕЗ закрылась. Места для средних игр остается все меньше: востребованы или

AAA, или casual. Онлайн берет свое и засасывает цивилизацию. Короче говоря, все идет по плану.

3. Как вы оцениваете 2006 год для компании KranX Productions?

В прошедшем году мы открыли много новых направлений у себя, стали разрабатывать игры под консоли, присматриваемся к онлайн и героическим заглавиям своей casual. PC-игры, само собой, тоже не бросаем. По всем направлениям пробуем исключительно уникальные и оригинальные концепции, целиком осознав, что это наш конек. Еще строим компанию с чувством и расстановкой, значительно увеличились в размерах, создаем техноконд и планы грандиозных планов. Отличный год, короче говоря, густой и интересный.

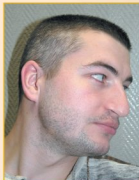


Виталий Шутков
Компания «Мист лэнд — ЮГ»,
генеральный директор

1. Личный топ-5 игр

Company of Heroes (PC)
Warhammer 40 000: Dawn of War —
Dark Crusade (PC)
Prey (PC)
Need for Speed: Carbon (PC)
Warhammer: Mark of Chaos(PC)

2. Как вы оцениваете 2006 год для индустрии в целом?



Ну, год переломный, конечно. Nextgen опять же. Развал, а точнее переориентировка одной из старейших и ставшихся оплотом стабильности компании — «Нивал». Появление из ниоткуда в итоге стабильности компании — «Нивал». Появление из ниоткуда гигантов, получающих громадные финансовые вливания

извне. Незамеченным для индустрии это пройти не могло. Конечно же, стоит вспомнить «ИгроМир» — впервые, но надеюсь надолго. Появление Electronic Arts в России.

Можно сказать, что все по итогам этого года затеялись в ожидании — какая из консолей выйдет победительницей. Что будет с теми, кто сейчас швыряется деньгами? Какой передел и какие продажи будут на рынке дистрибуции? Все это очень волнительно и занимательно. Индустрия обновляется. Проявляются новые течения и стремления, еще год назад невозможные. Кризис продаж заставляет искать другие пути, думать, бороться. Клоны больше не канают, нужно что-то эдакое. Есть стойкое ощущение, что, как всегда после таких кризисов, скоро будет подъем. За счет чего он будет — консолей, онлайн, новых направлений в традиционных играх? Кто знает, посмотрим.

3. Как вы оцениваете 2006 год для компании «Мист лэнд — ЮГ»?

Год был, прямо скажем, не очень хороший. К сожалению, нам не удалось выпустить ничего из запланированного. Впрочем, это пошло продуктам только на пользу. Тем более что по ряду направлений решение о переносе релиза (в силу большой переделки в сторону увеличения уровня проекта) было принято осознанно. Разрыв контракта с Strategy First по Jagged Alliance 3D и последующее его переименование в «ДЖА3: Работа по найму» с соответствующими переделками. Также не самое лучшее, что могло случиться. Да и в конце концов, с этого года «Мист лэнда» как такового уже нет, есть GFI Russia. Поменялась не только вывеска, но и сама идеология разработки, это тоже много значит.

Так что пока сумма дел не очень положительная, но наступает новый, 2007 год. И с ним релизы наших трех больших проектов. Так что пусть 2006 год был не из удачных, но оставил задел, позволяющий «прыгнуть» уже в новом, 2007-м. Будем этим заделом пользоваться!

Александр Федоров
Компания DTF, директор



1. Личный топ-5 игр

Gears of War (Xbox 360)
Black (PS2, Xbox)

От редакции: к сожалению, оставшиеся три позиции в топе Александра Федорова занимают Final Fantasy X (PS2), Ratchet and Clank 2 (PS2) и Taiko Drum Master (PS2). Все они вышли не в 2006 году, а намного раньше, поэтому мы никак не можем включить их в наш список даже персональный топ-2006.

2. Как вы оцениваете год для индустрии в целом?

В целом ничего особенного. С моей точки зрения, год был вялый, но вялость эта подтверждала все те опасения относительно отечественной индустрии, которые бурно высказывались в последнее время, особенно после E3. Если кратко резюмировать мою точку зрения, то она такова: индустрия компьютерных игр в России переживает не лучшее время, что обусловлено падением тиража каждой отдельной игры и, как следствие, падением бюджетов плюс падением качества игр в целом. Качество и раньше-то было не фонтан, но сейчас нет никаких стимулов к его росту. Надо что-то кардинально менять.

С другой стороны, вновь расцветает такое явление, как браузерные и казуальные игры. В этой связи имею следующие мысли: казуальные игры, безусловно, очень привлекательный участок. Привлекательность его в основном заключается в том, что длительность разработки и стоимость одной игры невелики. Однако в массе своей прибыли с одного тайтла вовсе не облачные в абсолютном выражении, но совсем непохожие в процентном. Иными словами, разработчик рискует меньшими суммами в меньший период времени, а значит, потенциально вероятность его успеха больше. Но все это вовсе не значит, что компа-

ния, которые раньше делали «большие» игры, надо срочно переориентироваться в казуальный сектор. Скорее всего, ничего у них путного не получится, там все другое. Пока они будут учиться, те, кто занимается казуальными играми годами, уйдут в отрыв.

Что касается браузерных игр, то игроков на этом рынке уже предостаточно. Если кто-то сейчас хочет туда сунуться, то он несколько приподнялся. По моему мнению, рынок этот скоро насытится и никаких сверхприбылей там больше не будет. Все сливки соберут опять же те, кто раньше подпустили.

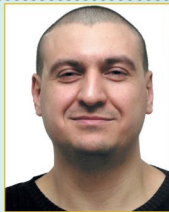
Между тем смотреть в сторону онлайн стоит всем. Совершенно очевидно, что Россия скоро перестает быть страной модеров и плохого контента, поэтому надо совершенно серьезно готовиться к цифровой дистрибуции и прочим сетевым прелестям. Хочу еще заострить внимание на том, что я постоянно веду речь о внутреннем рынке. Это все неспроста, так как ни для кого не секрет, что отечественные игры давно уже перестали массово продаваться за рубежом, соответственно, большие поступления от буржуй остались в прошлом. Поэтому, дорогие наши игроки, имейте в виду — покупая пидарскую продукцию, вы сами загоняете отечественных разработчиков в яму. Если вам все равно, то ладно, но если вы хотите, чтобы у вас были наши игры хорошего качества, то помните об этом!

3. Как вы оцениваете 2006 год для компании DTF?

Для DTF год был стабильным и напряженным. Проведение «ИгроМира», считаю, геройский поступок, за который нам гл-гл-УРА! Наш сайт продолжает развиваться. Мы постепенно расширяем свою аудиторию, теперь вот даже публикуем в святой святых некоторых журналистов. Так что все хорошо.



Алексей Артемченко
Фирма 1С, руководитель
группы продвижения игровых
программ в СНГ



1. Личный топ-5 игр
Heroes of Might & Magic 5 (PC)
Final Fantasy XII (PS2)
Вторая мировая (PC)
Black (PS2)
Полный привод: YA3 4x4 (PC)

2. Как вы оцениваете год для индустрии в целом?

2006 год я бы обозначил как переходный. Период взрывного роста сменился для игровой индустрии этапом планомерного поступательного развития, что требует от участников рынка определенного переосмысления методов работы в некоторых направлениях, заставляет больше внимания уделять стратегическим вопросам, прогнозированию и планированию.

3. Как вы оцениваете 2006 года для фирмы 1С?

2006 год — год, богатый на события. Нам есть чем гордиться. Выпущены «Блицкриг 2», «Братва и кольцо», «Вторая ми-

ровая», «В тылу врага 2», «Дальнобойщик: транспортная компания», «Завтра война», «Ил-2 Штурмовик. Платиновая коллекция», «Магия крови: время теней», «Механоиды 2», «Полный привод: YA3 4x4», «Санитары подземелий», You Are Empty и другие замечательные игры от разработчиков из России и стран СНГ.

Локализованы многочисленные зарубежные хиты — в том числе Civilization 4, Gun, LEGO Star Wars II: The Original Trilogy, Prey, Quake 4, Rise of Nations: Rise of Legends, Star Wars: Empire at War, The Elder Scrolls IV: Oblivion, The Movies. Достигнут безоговорочный успех на первой в России масштабной выставке для всех любителей интерактивных развлечений «ИгроМир». Мы много работали и очень благодарны журналу «Игромания» за то, что ваше издание всегда держит руку на пульсе событий, а также игровой прессе в общем и целом. Ну и конечно, читателям, геймерам — для них мы, собственно, и трудимся.

Сергей Орловский
Компания Nival Interactive,
президент



1. Личный топ-5
Brain Age (Nintendo DS)
Guitar Hero (PS2)
Company of Heroes (PC)
Need for Speed: Carbon (версия для Xbox 360)
Heroes of Might and Magic 5 (PC)

2. Как вы оцениваете 2006 год для индустрии в целом?

Основным событием этого года можно назвать тот факт, что с выходом Wii лектрел-консоли наконец-то можно переименовать в silent-gep. Выход же ее в России почти одновременно со всем миром радует особенно. В наших северных просторах без ложной скромности хочется отметить выход игры **Heroes of Might and Magic 5**, которая установила новую планку для российских разработчиков как по качеству, так и по популярности, возглавив чарты продаж не только в нашей стране,

но и во Франции, Германии, Англии и США. Мы очень благодарны нашим фанатам за помощь и поддержку, которые сыграли не последнюю роль в успехе нашего проекта!

3. Как вы оцениваете 2006 год для компании Nival Interactive?

Наряду с выходом Heroes of Might and Magic 5 важным событием 2006 года для компании является создание **Nival Online**, получение крупных стартовых инвестиций для развития и, конечно, начало разработки самой крупной российской многопользовательской онлайн-игры. Причем стоит заметить, что это самый крупный проект всей отечественной развлекательной индустрии, даже если сравнить его с «Волкодав» или концертом Мадонны. Это говорит о том, что наш сегмент индустрии электронных развлечений переходит на новый виток своего развития.

Дмитрий Бурковский
Компания «Новый Диск»,
руководитель игрового
направления



1. Личный топ-5 игр
Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
Age of Empires: Age of Kings (Nintendo DS)
Gears of War (Xbox 360)
Company of Heroes (PC)
New Super Mario Bros. (Nintendo DS)

2. Как вы оцениваете год для индустрии в целом?

Для индустрии в целом это был тяжелый, но очень успешный год. Наконец-то стартовали все консоли нового поколения, появилось очень много поистине великих проектов на ПК. Но самое главное, благодаря Nintendo DS и Wii игры вновь пробили в массовое сознание. Играть — это опять так же здорово, как в 80-х (а для России — как в начале 90-х, когда «Денди» появилась в каждой семье; помните это счастливое время?).

Очень надеюсь, что эта тенденция сохранится, — ведь в 2006 году рынок рос только за счет привлечения свежей крови, тех, кто никогда не играл в игры или в свое

время бросил играть, потому что игры перестали быть фаном, стали сложными.

3. Как вы оцениваете 2006 год для компании «Новый диск»?

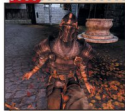
Великолепный год. Наш оборот вырос на 80% на ПК-рынке, и мы сделали очень важный шаг на рынке консолями — совместно с Nintendo of Europe открыли компанию «ND Видеоигры», которая активно занялась работой по продвижению продукции Nintendo в России.

Фактически Nintendo вновь вернулась в нашу страну в полную силу, как это было в те времена, когда под товарищеским знаком «Денди» здесь продавали первую игровую приставку NES (Nintendo Entertainment System) и когда про игры говорили на каждом углу, а на лицах людей можно было видеть только счастье и восторг от чего-то нового и необычного. Точно такие же эмоции мы видим сейчас у тех, кто уже попробовал Wii и/или стал обладателем Nintendo DS.

10 ЛУЧШИХ ИГРОВЫХ МОМЕНТОВ ГОДА

1

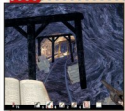
Dark Messiah of Might and Magic: смерть героя



Жестоко нанизанный на обломки скалы, Сарет долго и мучительно расстается с жизнью, оглашая окрестности предсмертными стонами, пуская кровавые слюны и тисцно пытаясь вынуть из себя смертельный осколок. Экран медленно застывает кровавый туман, герой умирает. Слабоногрых и беременных выносит из зала.

2

Call of Juarez: воскресная проповедь



По количеству ярких моментов Call of Juarez даст сто очков любому эшкену этого года. Но больше всего, безусловно, запоминаются импровизированные проповеди харизматичного ладре. Тяжелой поступью он шагает по улице, расстреливая врагов одной рукой, а другой удерживая Библию и цитируя из нее избранные отрывки.

3

Prey: знакомство с гравитационной дорожкой



Уже добрых 15 минут вы спячуетесь по чавкающему инопланетному кораблю, уныло отстреливаете монстров и планируете удалить этот высокотехнологичный клон DOOM 3. Как вдруг по отвесной стене деловито пробегает отряд инопланетян. А буквально в следующей комнате вы обнаруживаете светящуюся дорожку, по которой можно взобраться на потолок. Тут-то все и начинается.

4

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth: ужин в номер



Когда вы, наконец, забываетесь беспокойным сном в местной гостинице, вас будят гостеприимные жители Икстаула: вооруженные топорами, они крошат двери, пытаясь ворваться в комнату. Баррикадирование в отеле, беготня из номера в номер и последующий побег безоружного героя по крыше — Call of Cthulhu начинает нам нравиться.

5

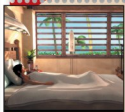
Bad Day L.A.: банда угря / неудачные супергерои



Bad Day L.A., безусловно, очень слабая игра, в которой имеется два уморительных момента: группа облученных метеоритом неудачников превращается в отрицательных супергероев и радостно мстит обществу плюс (наши фавориты!) банда грабителей, вооруженная морепродуктами («Трещица перед величием угря!»).

6

Dreamfall: смерть главных героинь



Dreamfall хороша сюжетом, но по-настоящему неожиданных моментов в ней немного. На этом фоне смерть Зейприл, а потом и Зои, воспринимается натурально как удар обухом по голове. С Зои мы, наверное, еще встретимся, а вот с Зейприл — уже вряд ли.

7

Half-Life 2: Episode One: в компании зомби



Episode One — это один большой яркий момент. Но когда вы, будучи залптерными в крошечной темноте, ожидаете прибывающий лифт, а вокруг в плотное кольцо собирается сотня зомби, сонсепс достигает совершенно ромеровских высот.

8

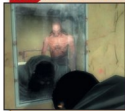
Scratches: тень в подвале



Главный герой (и мы вместе с ним) просыпается среди ночи от чудовищного скребущего звука в стене. При помощи стетоскопа он выясняет, что источник находится в подвале. Вооружившись свечой, он спускается вниз (звук явно исходит из печи), открывает дверь, лезет вперед... и вдруг на просвете мелькает тень.

9

Condemned: отражение в зеркале



Главный герой приходит в себя в туалете. Неожиданно глянув в зеркало, он видит вместо собственного отражения того монстра, который не давал ему покоя всю игру. Экран темнеет, зритель, подавившись попорном, остается в недоумении: что теперь будет с Итаном?

10

SIN Episodes: Emergence: явление Алексис Синклер в неглиже



Джон Блейд, будучи укулот неизвестным веществом, едет в машине, периодически теряя сознание. Отключаясь на очередном КПП, он вдруг лицезреет самую похабную сцену 2006: Алексис Синклер стоит в воде, демонстрируя крупным планом безупречную, измятую, задницу. Несовершеннолетних за ухо выводит из зала.

ТРЕНДЫ 2007

ЧЕГО ОЖИДАТЬ ОТ НЫНЕШНЕГО ГОДА

ОТ НЫНЕШНЕГО ГОДА

Игорь Варнавский, Олег Ставицкий



В 2006 году русский язык, помимо «превуда», «медведя», «ктулху» и «живот мальчика», обогатился новыми «трендами» (долгосрочная тенденция). Само по себе это слово было и раньше, просто теперь оно закрепилось окончательно. Nokia вновь раскручивала фестиваль **Nokia Trends** (несостоявшийся, правда), Google открыл раздел www.google.com/trends, а под занавес года в ЖК обрела невероятную популярность гламурная девушка с ником **trendy.lady**. Тренды отныне повсюду.

У нас, в игровой индустрии, тоже есть свои тренды, и многие из них можно заметить за рубежом. Эта статья — о том, что может ждать нас в 2007 году.

Кто кого



ИГОРЬ

Во второй половине 2007 года станет, наконец, более-менее ясно, какая судьба ждет каждую из консолей нового поколения. Предсказать победителя в рамках всего рынка пока вряд ли возможно, но вот для России такой прогноз сделать можно. У нас с высокой долей вероятности первое место займет Xbox 360. Причины тому сразу несколько:

■ Xbox 360 стартовал раньше всех, и многие его уже успели купить. На начало ноября, то есть еще до официального запуска, в России по оценкам Microsoft было продано более 10 тыс. этих консолей.

■ Приставка относительно дешевле — премиум-версия сейчас стоит в районе 13 тыс. рублей.

■ Перепрошитые Xbox 360 и пиратские игры к ней продаются во всех сколько-нибудь крупных городах страны.

■ Несмотря на то, что пиратка для Xbox 360 появилась еще в первой половине прошлого года, Microsoft до сих пор не выпустила никаких айдеитов, которые закрывали бы доступ в онлайн владельцам переписанных консолей (есть версия, что это неслучайно — пиратство тоже способствует популяризации приставки). Более того, если понадобится, всегда можно сделать откат к оригинальной прошивке и пользоваться одной только лицензией.



На Западе обычные люди покупают Wii спойлы и раздатку. Не стоит ставить себе реально среднестатистическую российскую маму (а именно на нее чаще всего Nintendo ориентируется в первую очередь), если сказать ей об играх по 2000 рублей.



ОЛЕГ

Тут важно принимать во внимание ряд факторов. Речь, скорее, идет о «пиратском» лидерстве Xbox 360. Разбор цен на легальную копию игры для Xbox 360 варьируется от 1900 до 3000 рублей. Учитывая современные российские реалии, мы можем смело гарантировать, что продажи лицензионной продукции будут исчисляться в лучших случаях сотнями и тысячами. То есть среднестатистический игрок, скорее всего, при всем желании не сможет отправиться в магазин и приобрести там к nextgen по версии Microsoft — очень уж дорого.

Гипотеза о намеренном присутствии Microsoft по отношению к пиратству (чтобы насадить везде свою платформу; говорят, то же самое она проделала в свое время с Windows), высказанная Игорем во время обсуждения этой статьи, видится мне довольно глупым вариантом. Очень не хочется думать, что крупнейший игрок приходит на рынок не с продуманной ценовой по-

литикой и крупномасштабной рекламной кампанией, а со двора, через заднюю дверь.

В общем, если говорить о легальном лидерстве, то тут есть некоторые перспективы у Wii. Во-первых, переписанные консоли на момент написания этих строк (конец декабря) в Москве не наблюдаются, зато уже начались первые официальные отгрузки. По щадящей, добавим, цене в 9900 рублей за приставку. С самими играми ситуация обстоит, к сожалению, немногим лучше, чем с Xbox 360, — массовые семейные развлечения продаются в среднем по 1900-2000 рублей за копию. Зато есть некоторая надежда, что Wii придет в Россию вместе со всеми полагающимися атрибутами — эстетикой, позиционированием и рекламой. «Новый Диск», официальные партнеры Nintendo, даже сформировали по этому поводу отдельную маркетинговую единицу, занятую продвижением продукции «Нинтендо».

В любом случае, очевидно, что российская аудитория готова к пришествию nextgen-консолей морально, но не готова финансово. Интересно будет посмотреть, какую стратегию и политику будут использовать конкурирующие фракции.



ИГОРЬ

Лично для меня перспективы Wii в России, если честно, выглядят еще более сомнительными. Самые лучшие игры для Wii ориентированы прежде всего на обычных людей, неигроков. Но разве будет обычный человек покупать симулятор рукомастерства за ДВЕ ТЫСЯЧИ рублей?

Ложка за маму, ложка за папу



Activision сделала на Xbox 360 версию Call of Duty 2 такие деньги, что как-то даже забыла портировать третью часть на PC.



По всей видимости, Xbox 360 станет самой популярной приставкой нынешнего поколения в России.



Сборка за \$1,997. Какая магия! **Микроплатежи.**

Сильнее всего на микро-транзакции оказываются завязаны онлайн-овые игры, но исключено даже, что со временем они будут жить только за микро-транзакции и рекламой. Начало уже положено: в 2007 году должны выйти английские версии корейских онлайн-игр **DANCE!** и **2Moons**, которые будут полностью бесплатны, а деньги на них будут зарабатывать именно за счет микроплатежей и рекламы.



Россия в этом смысле неожиданно оказалась впереди планеты всей. Пока весь мир увлеченно прожигает собственную жизнь в клиентском **World of Warcraft**, у нас пыльным цветом расцвели онлайн-овые браузерные игры, целиком построенные на механике микроплатежей. Доступ к миру, персонажам и сюжетам тут совершенно бесплатный. Зато какие-нибудь выдающиеся сапожки или меч (то есть артефакты) продаются за настоящие деньги. Это схема абсолютно противоречит правилам больших клиентских MMORPG, где торгуются за реальные деньги пресекают и при случае за ужо выводят из игры (считается, что такие сделки рушат внутреннюю экономику).



Defcon — штука, без сомнения, хорошая, но... ставлюм уж интеллигентная, что ли. Как, впрочем, и все инди.

У нас же проекты вроде «**Бойцовский клуб**» или **Arena Online** — это успешно функционирующие игры с колоссальной аудиторией. Мало того, их создатели, вооружившись накопленным опытом, планируют экспансию на рынок клиентских MMORPG. Очень интересно будет наблюдать за результатом.



Развитость браузерных игр — вовсе не показатель того, что Россия впереди планеты всей, скорее наоборот. На Западе период увлечения подобными развлечениями давно прошел, сейчас там на первых ролях **Second Life** — по сути своей та же браузерная игра, только на пару порядков лучше и с куда более масштабной экономикой.

Инди: спасение или мыльный пузырь?



Производство игр дорожает день ото дня. В ноябрьском интервью **Bloomberg** президент **Namco Bandai** заявил, что разработка средней игры для PS3 обходится примерно в \$8,6 млн, а отбить такие расходы можно, только продав ее не менее чем 500-тысячным тира-

События—2007



В первый день «ИгроМира» в Москве проходил «Русский марах». Так вот, колонна посетителей выставки, растянувшись по всему ВДЦ, преисходила этой самой «Русский марах» раз эдак в п-даты.

Помимо основных трендов, перечисленных в статье, можно еще выделить события меньшего масштаба, но тоже достаточно значимые:

■ Открытие в России представительств зарубежных издательств. Сотрудники некоторых иностранных компаний, посетившие «ИгроМир», были очень впечатлены размахом выставки и наверняка задумаются над тем, чтобы расширить свое присутствие в нашей стране. Благо со вступлением России в ВТО сделать это будет проще.

■ Покупка **Epic** компанией **Microsoft**. Их и сейчас связывают довольно тесные отношения, но вместе с тем Epic продолжает работать на стороне: **Unreal Tournament 2007** для PS3 пока еще никто не отменял. По слухам, Epic не против того, чтобы перейти в собственность Microsoft, но просит за это \$400 млн.

■ Бегство **Crytek** из Германии. Осенью немецкие законодатели в очередной раз предложили поставить вне закона все жестокие игры. Комментируя эту новость, глава **Crytek** Цеват Йерли в сердцах заявил, что если такой закон будет принят, он вывезет компанию из Германии. Вряд ли это просто угроза: в конце 90-х уже был случай, когда Германия покинула очень крупная игровая компания. Это была **Factor 5**.

жом. Чтобы осмыслить эти цифры, достаточно знать, что в 2005 году на PC самой продаваемой игрой был **World of Warcraft**, не дотянувший даже до миллионной отметки, — «всего лишь» 957 тыс. копий.

Впрочем, 500 тыс. — цифра большая и по консольным меркам, одолеть такую высокую планку под силу лишь очень немногим играм. По мере того как разработчики бу-

дут изучать железо новых приставок, расходы, конечно, будут снижаться, но с другой стороны, уровень самих игр будет расти, то есть в любом случае бюджеты увеличатся. Они и сейчас-то уже астрономические: например, продолжение **Killzone** для PS3 называется самым дорогим медиа-проектом Голландии. Точный бюджет этой игры не разглашается, но доподлинно изве-



Bejeweled 2, одна из самых популярных casual-игр, по сути своей представляет собой обычную головоломку. Зато когда кого-нибудь из приверженцев игры самый спрашиваешь, сколько он может назвать оригинальных casual-игр, обычно слышишь в ответ: «Ну... много!».

ТРЕНДЫ 2007

ЧЕГО ОЖИДАТЬ
ОТ НЫНЕШНЕГО ГОДА



Юж — простейшая аркада, симулирующая простейший организм. В интернете таких игр можно найти сотни, но Sony по-прежнему позырилась именно на нее.

сто, что он превышает \$21 млн (именно столько стоил самый дорогой голландский фильм).

При таких расходах выпустить на плейстейт-приставках большое количество игр будет неэкономично чисто физически — значительная их часть окажется просто убыточной. Что в этой связи будут делать разработчики, оставшиеся не у дел, непонятно.

Спасением, по мнению некоторых, станут инди и casual-игры (инди — проекты от небольших независимых команд вроде **Defcon** или **The Ship**; casual — казуальные забавы для обычных людей, которые нормальными играми не интересуются). Но самым деле никаким спасением они, конечно, не станут. Инди — они на то и инди, чтобы оставаться андерграундом; если эти игры вдруг станут пользоваться большой популярностью, они мигмом перестанут быть инди и превратятся в мейнстрим. Еще более странным было бы молиться на casual — кланы ремейков тетриса и п-ные переиздания арканоида. Искать в таких играх ростки разумного доброго, доброго, вечного бессмысленно-двойное: их авторы озбочены только тем, чтобы придумать новое название для игры, созданной пятнадцать лет назад, и в сто-

пятидесятый раз сплавить ее покупателям. То есть все это противостанит крупнобюджетным играм и casual-инди очень напоминает борьбу гламура и анти-гламура. Если гламур просто смешной, но по сути своей безобидный, то антигламур — еще смешнее, да плюс к тому еще и агрессивный.

Шумиха же вокруг инди и casual во многом раздута искусственно. Людям вообще свойственно увлечение красивыми идеями. Стоит появиться такой красивой идее (в данном случае это инди и casual), как все за нее хватается и провагашают в качестве тренда. При этом красота идеи мешает им разглядеть, что она даже выведенного яйца не стоит.



Ну, во-первых, инди-команды нельзя рассматривать как реальную альтернативу блокбастерам. И уж тем более не надо видеть в них какое-то спасение — они не про это. В силу самой идеологии indie (то есть independent — независимые) люди, собирающие свои проекты на самодвижении, лишены студийного и продюсерского давления. Они рискуют на многомиллионном бюджетом, а только своим време-

нем и вложенными средствами. Отсюда — больше свободы и возможности для эксперимента. Аналогично с casual-проектами — там бюджеты и скорость разработки гораздо меньше, а значит, меньше и риск — одна команда легко может выпустить за год 3-4, а то и пять проектов. Конечно, глупо ожидать от indie крупнобюджетного лоска, зато там есть молодость, риск и желание экспериментировать, то есть что-то менять. А этого ойбайс индустрии категорически не хватает.

Не надо думать, что у нас тут сложилась какая-то уникальная ситуация. На самом деле игровая индустрия почти один в один копирует историю кино. На рубеже 60-70-х Голливуд задыхался под натиском крупных студийных проектов, где главным был не режиссер, а продюсер. И как раз в этот момент появилось несколько колоссальных талантов — Френсис Форд Коппола, Мартин Скорсезе, Брайан Де Пальма и, чуть позже, Оливер Стоун. Студии не побоялись дать им денег и не прогадали. У нас что-то похожее случилось в начале девяностых, когда Питер Джексон и Тим Шафер пришли в индустрию и получили в распоряжение серьезные бюджеты.

Затем, в 80-е, акцент опять сместился, но в начале 90-х Голливуд впервые познакомился с феноменом indie-фильмов. Квентин Тарантино снял своих «Бешеных псов» в заброшенном гараже за сущие копейки. Чуть раньше, в 1987 году, Питер Джексон откровенно валял дурака, снимая с друзьями **Bad Taste** — историю о том, как инопланетные прилетели на Землю в виде лужайки человеческие мозги. Фильмы, созданные без бюджета, переворнули Голливуд вверх дном — они предложили принципиально новое кино, совсем другой опыт, и на них пошли миллионы. Ну а дальше вы все знаете — вчерашние indie-бунтари получили в распоряжение колоссальные бюджеты и студийную любовь.

Испортились ли они, начав снимать для широкой аудитории? Отнюдь. «Кинг-Конг» оказался настоящим авторским блокбастером, который действительно приятно смотреть. Про колоссальный «Убить Билла» — даже неудобно говорить. Вчерашний герой B-Movie Horror Сэм Райми, снявший «Зловещих мертвецов» в арендованной

лесной сторожке, сегодня управляет франчайзом **Spider-Man**, отчего каждый новый «Человек-паук» превращается в визуальное пиришествво.

При удачном стечении обстоятельств нечто похожее может произойти и у нас. Я твердо уверен, что если **Activision**, **Electronic Arts** и **THQ** не побоятся профинансировать, скажем, **Introversion** или там **Nucleosys**, результат заставит всех приятно удивиться. Дело в том, что 2007 год — очень удачное время для таких шагов. Начинается серьезное противостояние трех консольных гигантов. Учитывая, что на рынке явно будет очень жарко, конкурировать одной лишь картинкой не получится — нужны свежие идеи и новый оплот. Интересно, кто первый догадается вывести вчерашних indie-героев из подвала, отмыть их и дать денег. Некоторые предположили уже есть — Nintendo профинансировала медитативную мульти-медийную инсталляцию Тошио Ивай под названием **Electroplankton**, а Sony подливали для онлайн-сервиса **flow in Games** — радикальный дизайнерский flash-проект, основанный на авторской диссертации (бесплатно можно почитать по адресу www.jenovachen.com/flowingames).

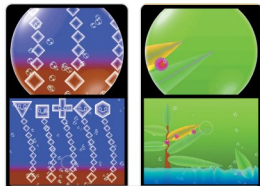
Дайте молодым и голодным побольше времени — у Голливуда ушло несколько лет на то, чтобы разглядеть Тарантино, Сoderberга и Джексона. Нам погрешит все его год.

Собразить на троих



В прошлом году случилось то, что должно было случиться уже давно: E3, главная игровая выставка планеты, последний раз прошла в прежнем формате. В этом году E3 сложилась до масштабов камерной **E3 Media and Business Summit**, куда будут пускаться лишь избранный контингент. Понадобилось это затем, что если в середине 90-х такая полупежная выставка нужна была для привлечения широкого профиля прессы (игровых изданий тогда было еще мало), поиска издателей и заключения договоров с розничными сетями, то теперь E3 нужна лишь для показа игр прессе и поиска издателей.

Сама по себе смена формата не повлекла бы за собой каких-то существенных изме-



Игры вроде **Electroplankton** могут стать хитами на портативных приставках, но вот на PC и движущая консольки им угловатая роль изданных проектов. Слишком уж сильно тут все завязано на технологии.



Е3 какой мы ее уже никогда не увидим.

нений, но вот перенос ее на июль месяц может многое изменить. Ведь как оно было раньше: в мае на E3 издатели и разработчики делали большую часть анонсов, а то, что не успели закончить к E3, западные компании показывали в августе на Games Convention, а японские — на сентябрьской Tokyo Game Show (западные издатели TGCS не очень-то жалуют). Теперь же E3 будет проходить в июле, поэтому доделывать что-то еще к GC или TGS издатели не смогут чисто физически. Придется выбирать: показать ли все на E3 или на GC? Или каким-то образом распределить анонсы?

Есть опасение, что в итоге большинство компаний сделают выбор в пользу E3, и тогда GC не поладорится. Станет субпоказом консьюмерским мероприя-

тием без новых анонсов, она потеряет внимание прессы. А без этого любая выставка обречена.

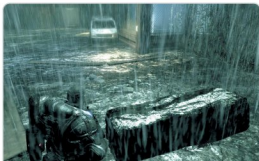
Быть проще?



ИГОРЬ

Одурманенные мантрой о том, что игры должны быть проще и доступнее, разработчики в 2006 году продолжали отсеивать от игр все «лишнее». Все топовые экшены прошлого года — Gears of War, Rainbow Six: Vegas, Splinter Cell: Double Agent, Call of Duty 3 — ничто лишнее такого параметра, как здоровье, а в Splinter Cell: Double Agent даже индикатор скрытности упростили до трех градаций.

В жанре стратегий стандартизация дошла до абсурда.



От индикатора здоровья шутеры уже избавились. Что дальше — счетчик патронов?



По мнению Скотта Миллера, Valve давно следовало бы выделить Steam в отдельную бизнес-структуру — тогда бы и результаты были немного лучше. Но даже несмотря на это, в Steam уже произошло десятки игр.

В 2006 году мы впервые в жизни столкнулись с ситуацией, когда три разных тайтла от разных компаний (Glory of the Roman Empire, CivCity: Rome и Caesar 4) оказались, по сути, одной и той же игрой с незначительными вариациями.

В 2007 году эта тенденция, скорее всего, сохранится и даже усилится. Та же Electronic Arts, например, даже стратеги теперь делает мультиплатформенные (LOTR: The Battle for Middle-earth 2, C&C 3: Tiberium Wars), а для этого их нужно изначально проектировать с учетом особенностей приставок. На шутерах подобная стандартизация по большей части сказывается положительно, но вот на стратегиях — как-то не очень.

Каждому свое



ИГОРЬ

В нынешнем году собственными онлайн-службами для дистрибуции игр (наподобие Steam) могут, наконец, обзавестись те издатели, которые до сих пор этого не сделали. Кроме Valve, такая служба есть только у Electronic Arts, и называется она EA Link (бывший EA Downloader).

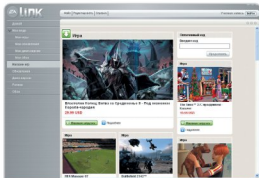
Activision пока что пользуется услугами Steam, Atari и Bethesda столуются на Direct2Drive. Ubisoft, Take-Two и SEGA предпочитают держать яйца и там, и там, а уж в GameTap обитают, кажется, все.

Для крупных издателей с большим количеством игр так же разной, конечно, не с руки: онлайн-дистрибуция тем и хороша, что позволяет исключить нашу розницу. Однако если продажей игр через онлайн занимается не издатель, а сторонняя компания, то эта наценка нигде не девается.

С другой стороны, может быть и так, что издатели решат не трепыхаться и отдадут предпочтение какой-то одной из уже существующих служб.



Все вышесказанное — не истина в последней инстанции, а всего лишь прогнозы, которые могут сбыться с большой долей вероятности. Жизнь — штука непредсказуемая: сейчас все видится именно так, а завтра может случиться что-то такое, что перевернет всю индустрию вверх дном. Но тем интереснее будет при подведении итогов 2007 года посмотреть, что же сбылось, а что — нет. ■



В EA Link поддержка русского языка встроена изначально.



**ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД
В РАЗРАБОТКЕ
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 сильно 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 видели сильнее, чем Новый год, ежемесячно освещаются «В центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-трекерам, которые создает финальный издатель или игровая разработка.

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 (БОГОУМЕРЗЕ)
Игры, получающие 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 (ПРОЛОГ)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадёжно отстает от времени и находится на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЯ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая поступила по крайней мере и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ИДЕАЛ СРЕДНЯ)
То, что мы называем «картинкой середнячка»: игры отдают не плохо, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают звезд Балл. Бывают весьма интересными и томилогичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Одноименные 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 ветви 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 — однозначная революция в жанре.



**РЕЙТИНГИ
ЛОКАЛИЗАЦИИ**

Оправлено и неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный дизайн текста 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
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наш представление о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

**КРИТЕРИИ
ОЦЕНКИ**

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не требуется сутками штудировать многостраничные «руководства пользователей» или проходить многоуровневый «туториал» — 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.

РЕГУЛЯРНОСТЬ

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.

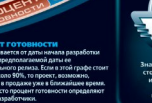
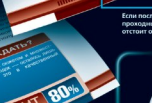
ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большей мере вы наслаждаетесь геймплеем — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

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.

ВЕЛИКИЕ БИТВЫ

БИТВА ЗА ТОБРУК

Мы тут в «Игромании» окончательно утвердились в той мысли, что шикарная **Companny of Heroes** стала лебединой песней RTS по Второй мировой войне. После колосса от **Relic** организм, как показывает практика, уже физически не способен воспринимать другие WW2-стратегии. А уж когда на глаза попадаются проекты вроде «**Великих битв: Битва за Тобрук**», рука непроизвольно тянется к «параллелуму».

Опять «Блицкриг»

Для описания сегодняшнего гостя на самом деле хватило бы

одной строки вроде «Тот же самый «Блицкриг 2», только в Африке». Но ради полноты картины давайте копнем чуть глубже. Итак, номинально в кузницах минской студии **Arise** (эти же люди, заметим, делают весьма перспективную RPG «**Не время для драконов**», а в свое время выпили из первого «**Блицкрига**» постапокалиптическую игру «**Койоты: Закон пустыни**») кустес очередное дополнение к «**Блицкригу 2**». Добавка не потребует установки оригинальной игры и позиционируется как, цитируем, «тематическое stand-alone дополнение».

Тем не менее она исправно функционирует на все том же самом движке двухлетней давности, управлять предстоит теми же самыми китами, и даже музыка здесь та же самая, что звучала во втором «Блицкриге».

Действие «Битвы за Тобрук» разворачивается в 1941-1942 годах в северной Африке. Аккурат в тот самый момент, когда немецкие войска под командованием Роммеля громят британцев (которые, в свою очередь, отступают, сверкая пятками, и между делом готовят сокрушительный контрудар). Этим событиям посвящено ровно двадцать миссий — десять за фашистов и столько же за британцев. Обе кампании, в отличие от «Блицкрига 2», проходят строго линейно и воссоздают разнообразные ключевые события тех лет: играя за немцев, придется взять штурмом Бир-Хакейи, сломать английскую оборону близ Эль-Газель и, конечно, самовольно провести бестрепеще наступление и взять Тобрук. К слову, как раз за эту удивительную победу Роммель и получил звание фельдмаршала. Сначала в роли англичан придется активно отступать, а потом не менее активно наступать. Для британцев разработчики приготовили такие аттракционы, как перехват немецкой колонны возле Беда-Фомма, оборона Эль-Аламейна и (говоря программно!) освобожде-ние многострадального Тобрука.

За исключением деталей, механика сражений осталась ровно

такой же, что и в «Блицкриге 2». Вражеские солдаты, однако, научились бодро запрыгивать в пушечные окопы и ловко заменять погибшие пушечные расчеты, так что битвы стали ощутимо сложнее. В остальном, wohl zu bemerken, разработчики даже поленились побаловать нас новыми юнитами. Исключение сделано только для итальянцев, получивших в свое распоряжение целых двадцать новых видов техники. Беда лишь в том, что макаронниками управляет компьютер, поэтому самолучно испытать в бою свежие образцы не получится.

Миссии, в целом, довольно сложные и размашистые. Атака все того же Тобрука подается с полагающимся размахом — десятки танков с обеих сторон утюжат землю, несчетное количество пехоты рвет друг друга глотки, кругом все взрывается и ходит ходуном. В общем, атмосфера сражения передается на сто процентов, за что разработчикам, конечно, спасибо.



Несмотря на интенсивные сражения (единственное неоспоримое достоинство добавки), «Битва за Тобрук» вряд ли станет предметом ваших ночных грех. Тут нет современной картин (движок «Блицкрига 2» дрыхлет на глазах), драматичности отсутствуют сколько-нибудь свежие идеи, а линейность происходящего повергает в уныние. Аддон придется по вкусу ортодоксальным ценителям оригинала, готовым платить за пару десятков новых карт (кrownым, заметим, рублем), скучные строки предиссионных брифингов и морально устаревший геймплей. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Всего лишь один аддон к «Блицкригу 2», действие которого разворачивается в северной Африке. Простая сюжетная линия, но не стоит, а вот верным поклонникам оригинала самое время начать откладывать деньги.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**



Все это прекрасно, но уже давно видно нами в оригинальном «Блицкриге 2».



Минский Arise в свое время уже продемонстрировал выдающуюся работу с движком первого «Блицкрига».



- Издатель
 - Atari
 - Разработчик
 - Eden Studios
 - Издатель в России/локализатор
 - Акелла
 - Возможность
 - Motor City Online
 - Серия Need for Speed
 - Мультиплеер
 - Интернет
 - Локальная сеть
 - Сайт игры
- www.testdriveonline.com

ДАТА ВЫХОДА

Февраль 2007 года



Игорь Асанов

TEST DRIVE UNLIMITED

В массовом сознании автогонки давно и прочно ассоциируются с серией **Need for Speed**. Electronic Arts, прекрасно понимая это, каждый год успешно продает одну и ту же игру, тасуя изменения и добавляя по чайной ложке за раз. А игроки и пресса тем временем увлеченно обсуждают фотомоделей, снявшихся в последних трех частях, выясняя, какая же из них самая-самая. Меж тем более десяти лет назад, когда NFS только-только появился на свет, ему приходилось конкурировать с **Test Drive**, другим лидером рынка, первая часть которого вышла еще в декабре 1987 года. Так уж вышло, что Electronic Arts очень вовремя появились со своим NFS — в 1994 году **Test Drive** как раз ушел в затененной шопор. Начиная с четвертой части (1997), **Test Drive** окончательно сдулся, и лидерство уверенно закрепилось за **Need for Speed**, а про некогда великую серию уже и не вспоминали.

Все в онлайн

Тем не менее новые владельцы бренда, издательство Atari, имеют на него, похоже, большие планы. По крайней мере, они, наконец, отнеслись к продолжению с должным тщанием. Для возрождения серии была привлечена свежая кровь в лице **Eden Studios**, ранее приложивших руку к консольной версии **Need for Speed: Porsche Unleashed** и гоночному сериалу **V-Rally**. Под разработку **Test Drive Unlimited** был выделен приличный бюджет (по уровню раскрутки игра была сопоставима только с другим потенциальным хитом — **Neverwinter Nights 2**) и — главное — достаточное количество времени. Учитывая, что Xbox 360, под который изначально разрабатывалась игра, отличается продвинутыми онлайн-возможностями, было решено максимально инте-

грировать их в игру. Жанр **Test Drive Unlimited** создатели определяют как MMO RPG, только про автогонки. В действительности **Eden Studios** в этом деле далеко не пионеры. Эксперименты в жанре онлайн-гонки велись и раньше — достаточно вспомнить **Motor City Online**, которая отпечатавалась от серии **Need for Speed** в 2001 году. Но пять лет назад их время так и не пришло, а сейчас в индустрии все обстоит совсем по-другому и популярность онлайн-проектов неуклонно растет.

Test Drive Unlimited на Xbox 360 вышел еще осенью и успел собрать по всему миру неплохую прессу, а совсем скоро готовится переехать и на жесткие диски наших персональных компьютеров. Разумеется, мы не оставляем это событие без внимания и спешим поделиться с вами впечатлениями от знакомства с бета-версией игры, предоставленной российским издателем игры, компанией «Акелла».

Для начала о грустном. Мы, к сожалению, были лишены главной достопримечательности **Test Drive Unlimited**, то есть всех возможностей онлайн-игры. А жаль — несмотря на то что владельцы Xbox 360 уже вовсю играют на **Xbox Live**, сервера PC-версии еще ждут своего часа и на момент написания статьи запущены не были. Увы, но время единого сетевого сервиса для разных платформ, о котором так любят говорить в **Microsoft**, еще не наступило. По крайней мере, в случае с **Test Drive Unlimited** сравнится с консольщиками точно не получится. А в остальном все будет идентично: возможность загружать дополнитель-



При езде на Ferrari Enzo главное не оседлать ближайший забор.



Кинофильм «Такси» регулярно передает привет с монитора.

Самый быстрый «Индиан»

Самый быстрый серийный автомобиль в мире был сделан в Швеции — и назывался он Koenigsegg CC. Рекорд скорости был установлен 28 февраля 2005 года на итальянской трассе Nardo Prototiro и составил 387,87 километров в час. Это достижение и было зафиксировано Книгой рекордов Гиннеса. Но и это еще не предел — по утверждению создателей, максимальная скорость Koenigsegg CC, заложенная при проектировании, составляла 395 км/ч. Правда, так расогнать его можно только на прямой, тогда как испытательная трасса имела форму овала с боковым уклоном в 30°, что не позволило мотору раскрыться до максимальных оборотов.



Разогнать этот суперкар до своего заводского максимума можно попробовать в Test Drive Unlimited, потому как он представлен в игре.

ный игровой контент (например, новые машины), создавать автоклубы (аналоги кланов в MMORPG), организовывать гонимые сообщества или просто погонять наперерогни с любимым проезжающим мимо игроком.

Отпуск на Гавайях

Сюжет стартует, как это ни удивительно, в аэропорту. Несколько молодых людей ждут своей очереди на посадку в самолет. Выбрав своего персонажа, мы отправляемся прямым рейсом до Гонолулу, столицы Гавайских островов. По прибытии на место берем напрокат какую-нибудь машину и на ней совершаем поездку до местного агентства недвижимости. Во время езды GPS-навигатор приятным женским голосом сообщает, где лучше свернуть, чтобы не отклониться от маршрута, и сколько миль еще осталось до цели. Выбрав себе постоянную резиденцию (для начала это будет какое-нибудь бунгало или квартира в мезоэтажке), мы тратим остаток денег на свое первое авто и выезжаем на дорогу.

Вот здесь-то и начинается самое интересное. Разработчики воссоздали для игры целый весь остров Оаху, а это, натурально, тысячи километров доступной территории. Причем благодаря использованию точных спутниковых карт гарантируется полное соответствие реальному острову. Тут, к сожалению, возникает сразу два неприятных «но». Во-первых, здорово ездить по настоящим дорогам (а не по зажатым бетонными заборными кишкам) с возможностью свернуть куда хочется. Но добираться до точки назначения по автостраде полчаса реального времени (а здесь это нет-нет, да и приходится делать) — это уже

слишком. Во-вторых, пейзажи за окном и ландшафт в целом весьма однообразны (во всяком случае, пока). На протяжении пятнадцати минут лицезреть пролетающую за окном скудную растительность — не совсем то, что мы подразумеваем под аркадной автогонкой. Все-таки надо признать, что компактная, но вручную созданная дизайнерами карта бывает предпочтительнее сотен аутентичных, но безликих километров.

На этой вот огромной территории нам, конечно же, есть чем заняться. В первую очередь — участвовать в гонках с соперниками. Все остальные виды звездочек представляют собой разновидность банального тайм-триала: доставка машин в нужную точку, частный извоз (в это время на экране начинает твориться нечто похожее на кинофильм «Такси») и проезд checkpoints на максимально возможной скорости. Этим мы зарабатываем деньги, чтобы потом их тратить на новые гаражи, машины. В общем, почти все как обычно.

За исключением одной маленькой детали. Если во время прохождения игра будет соединена с сервером, то вместо компьютерных ботов соревноваться с вами (а также друг с другом) будут такие же, как вы, игроки. Проще говоря, в Test Drive Unlimited не существует строгого разделения на онлайн и сингл-режимы. Игра одна, но как в нее играть — решать вам. От себя скажем, что проходить бесконечные гонки с туловатыми ботами вполне ожидаемо надоедает, а сюжета с какой-нибудь Джио Маран в качестве украшения тут не предусмотрено. С другой стороны, немного прожачившись в одиночку, вы сможете выйти на просторы Сети не скромным обладателем Audi A3, а владельцем быстрой «Феррари».

Еще одна местная особенность состоит в том, что деньги — не единственное мерило «крутизны» в мире Test Drive Unlimited. Не меньшее значение имеет спортивная репутация — игра определяет ваш профессионализм по пятибалльной шкале. Самые лучшие гонщики, естественно, вряд ли захотят соревноваться с зеленым новичком, который может устроить массовое столкновение при пер-

С НАСТОЯЩЕГО ВРЕМЕНИ MOBI Выходит с DVD!

НА DVD В ФЕВРАЛЕ:

- 250 НОВЫХ ПРОГРАММ для смартфонов, KTK и Windows
- 200 НОВЫХ КАРТИНОК И ОБОЕВ для мобильных устройств в компьютере: компьютерные игры - фантазия; ан-джен МУЗТВ - кинофильмы; автомобили - многие другие
- 1200+ мобильных телефонов, смартфонов и коммуникаторов в каталоге
- ПОЛЕЗНЫЕ СТАТЬИ И НАВИГИ:
 - подробный обзор windows mobile 5.0
 - тест-драйв сверж-коммуникатора HTC TyTN
 - общие данные: symbian, windows mobile, palm os, java me
 - 30+ практических статей на основе журнальных публикаций
- И ЕЩЕ:
 - десятки забавных видеороликов и трейлеров из кинофильмов, в том числе в hdv
 - раздел «из журнала»: фотографии, тестирование устройств, иллюстрированные программы и много чего еще
 - тарифные планы операторов Москвы и Санкт-Петербурга
 - каталог цифровых интернет-магазинов
 - обзор новейших java-игр
 - и мы еще не все назвали!

НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА:



USB-устройство и наладонники
Полноценный мышь, флешка, клавиатура и мультимедийная дискета



Нужное и ненужное в цифровых фотоаппаратах
Что скрывается за большими цифрами и громкими названиями на корпусе в коробке



Системы спутниковой навигации
Где летает, как работают — как пользоваться

ДЕСЯТИК ОБЗОРОВ. УЙМА НАВИГОВ. В КАЖДОМ НОМЕРЕ MOBI

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ - KTK И КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ - НОУТБУКИ И UMPC
МЕДИАПЛЕЕРЫ - ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР



Видом из кабины можно любоваться ограниченное количество времени — мешают подходы *souppaste*.



Такой высокий класс *Need for Speed* последний раз продемонстрировала во времена *Porsche Unleashed*.

вой возможности. Опыт начисляется не только за хорошие результаты в гонках, но и за технически безаварийную езду. В противном случае вас штрафует полиция, которая здесь присутствует скорее по принципу «чтобы было». Они не станут охотиться за вами с вертолетами и шпашными лентами, но вот жизнь по мере сил попортить смогут.

Среди прочих развлечений имеется фоторежим (фотографируем свою машину с разных ракурсов и накладываем спецэффекты), смена одежды и внешности персонажа, плюс, разумеется, автомобили. Это самое лучшее из всего, что можно увидеть на данный момент в *Test Drive Unlimited*. Машины поражают запредельной детализацией, они

потрясающе выглядят — причем как снаружи, так и внутри.

Учитывая, что в игре представлены в основном породистые европейские и американские спорткары (включая классические модели 60-х годов), тут легко можно получить культурный шок от одного только созерцания. Чувствуется, что такое вот визуальное гиршество — как раз то, чего не так хватало последним играм серии *Need for Speed*.

Абсолютно все авто не только потрясающе выглядят, но и очень приятны в управлении. Физика здесь несколько сложнее, чем у ближайших конкурентов, но и ездить гораздо интереснее. По ощущениям *Test Drive Unlimited* больше напоминает игры серии *Project Gotham Racing*

(тоже родом с Xbox). Адептам NFS-серии, безусловно, будет не хватать заветной возможности тормозить бортом о барьер, но *Test Drive* — игра совсем про другое. Ее стиль — это дорогая отделочная кожа, хромированные ободки приборов и спокойный уверенный рык мотора вместо натугового воя форсированной малолитражки. Всего автопарк насчитывает более сотни автомобилей марок Ferrari, Lamborghini, Maserati, Jaguar, Aston Martin и далее по списку. Самые престижные и дорогие авто — все здесь. На этом фоне замечать немногочисленные малолитражки вроде «Фольксваген Гольф» как-то даже не хочется. Значит они тут представлены, совершенно непонятно.

Есть, кстати, и мотоциклы, только вот доступ к ним открывают почему-то в самую последнюю очередь, так что полноценным знакомством с двухколесным транспортом придется отложить до обзора финальной версии.

Сезон: лето

Гавая, как известно, острова жаркие, и уровень солнечной радиации там превышает все мыслимые пределы. Настолько, что даже ночи там как таковой (если верить разработчикам из Eden Games) не бывает. Дождя, кстати, тоже не завезли. Есть, впрочем, предположение, что последнее — недостаток бета-версии. Кроме того, у нас тут в «Игromании» есть гипотеза, что эта яркая цветовая палитра «как с открытки» была сделана в пик депрессивным цветам основного конкурента. Цвета всего, однако, утомляют не чересчур яркие краски, а вопиющее однообразие пейзажей и вездесущий *souppaste*. Большая часть острова покрыта одинаковыми текстурами и деревьями — такова пла-

та за размер. Зато с эффектами все в полном порядке — игра светотенно выглядит просто на ура. Про великолепные машины уже было сказано, но вот полицейские и гражданские драндулеты могли бы выглядеть и получше.

И последний штрих — это радиодистанция. Пока их всего четыре, но зато каких! Где-то крутит фанк и соул, но настоящий хит сезона — радио «Классика». Только там можно услышать произведения Моцарта, Бетховена (симфония № 5, конечно же), Баха и Чайковского. Именно эта музыка позволяет по-настоящему почувствовать характер нового *Test Drive*. Нестись в кабриолете по встречной полосе под звуки «Полета алькирийки» Вагнера — совершенно изумительное и, главное, уникальное ощущение. Ни один конкурирующий продукт ничего такого не предлагает.



На сегодня *Test Drive Unlimited* видится очень крепким проектом, который при определенной удаче может отхватить часть аудитории у непотопляемого, казалось бы, *Need for Speed*. Особенно после того, как недавний *Carbon* продемонстрировал полное творческое бессилие своих автогров. А тут как раз новый *Test Drive* со своим революционным онлайн-геймплеем, автопарком, полным шикарных машин и мотоциклов, ярким южным солнцем и классикой в качестве музыкального сопровождения. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Если вы не грехе обменять свою познанию «всему» на классику «Феррари» с открытым колесом, то вам определенно сюда. Солнце, море и классическая музыка прилагаются.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%



У машин можно открывать двери и рассматривать салон.



Модели персонажей, конечно, не смогут составить конкуренцию *Top Spin 2*, но тоже кое на что способны.

PLAY W.E.L.L.

www.wellonline.com

САС (Маша, 18 лет)

Раса: человек

Пол: женский

Организация: полиция

Действие: арест особо опасного преступника. Приказом Начальника полиции премирована и повышена в звании

hammer (Макс, 21 год)

Раса: ящер

Пол: мужской

Организация: мафия

Действие: покушение на Мэра г. Лагранд.

По решению Суда осужден и отправлен на каторгу

Жанр
Гексагональный пошаговый
варгейм

Издатель
1C

Разработчик
Ino-Co

Похожесть
■ Fantasy General
■ Battle Isle

Мультиплеер
■ Интернет
■ Локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА:
Весна 2007 года
<http://kv.games.1c.ru>



На случившемся в ноябре «ИгроМир» редакция «Игромани» с удивлением обнаружила немаленький стенд, на котором демонстрировалась порцистая, не по-русски вылизанная картинка. При ближайшем рассмотрении кроме приятного 3D игра неожиданно обнаружила игровое поле, разбитое на шестигульники (!) и пошаговую механику. Это, как нам позже объяснили, и есть «Кодекс войны» — новое высказывание «1С» и дебютантов из Ino-Co на тему взрослых turn-based игр.

Стратегии сейчас крайне редко вспоминают, что они когда-то заставляли людей думать и чуть ли не с карандашом просчитывать свои ходы. Россия, которая, как известно, родина хардкора, неожиданно оказалась пристанищем главных свершений в узкоспециальном жанре turn-based strategy. Многие уже и не помнят, но некоторое время назад стратегические игры протекали не в реальном времени и не предлагали игрокам соревноваться в скоростном перемещении мышкой. Меряться предлагалось головным мозгом. Так вот, «Кодекс войны» — это предельно взрослое и не лишненное обаяния развлечение для тех, кто понимает, какой сакральной силы энергия содержится в гексагональных пошаговых стратегиях.

Хексы

Перед тем, как отправиться в опис «1С» для детального знакомства с игрой (обязательно читайте наш подробный разбор в следующем номере), мы решили несколько прояснить ситуацию с проектом, по поводу которого на сегодняшний день было известно, что это трехмерный пошаговый варгейм, у которого поле боя к тому же расчерчено на шестигульники. На наши вопросы мужественно отвечал Алексей Козырев, директор студии Ino-Co.

ВМАНЯ Алексей, добрый день! Мы тут в «Игромани» полны желания поинтересоваться тем, что все-таки представляет собой «Кодекс войны». Пока не очень очевидна структура геймплея. Очевидно, что несущей основой являются гексагональные TBS-сражения. Но что происходит между ними? То есть «Кодекс войны» — это набор миссий-схваток или это открытый геймплей?



[AK]

Здравствуйте! Поясню: «Кодекс войны» действительно сфокусирован на самих военных дей-

ствиях, которые происходят внутри миссий. Перед началом каждой схватки, правда, тоже есть чем заняться. Можно бесплатно перераспределить артефакты между подчиненными и купить апгрейды своим устаревающим войскам. На поле боя покупать и улучшать ничего уже будет нельзя. Что касается структуры, то «Кодекс войны» — это набор миссий, которые следуют одна за другой.



[AK]

Если выбирать из этих трех вариантов, то я бы назвал ближайшим ориентиром Battle Isle. Остальные все-таки не гексагональные варгеймы. Но еще ближе будет проект Fantasy General. Тут нужно заметить, что и нововведений в геймплей мы внесли достаточно.

Вообще, складывается интересная ситуация. Дело в том, что названная Алексеем Fantasy General — это классический Panzer General (1996), перенесенный в фэнтези-сеттинг. То есть вместо танков и гаубиц там имеются вислоухие эльфы и прочая публика с жезлами и луками. Это, собственно, и ставилось в свое время в претензию игре — она, мол, ничем не отличается от своего породистого WW2-прародителя, разве что картинками. Тот же Panzer

ВМАНЯ Чудесно, теперь нам требуется еще больше информации о геймплее! Официальный сайт сообщает о «классическом, хорошо знакомом ветеранам серьезных стратегий игровом процессе». Тут хотелось бы понять, какие конкретно ориентиры имеются в виду? «Кодекс» ближе к Heroes of Might and Magic, Battle Isle или Warlords?

1 В такой вот позе герой запечатлен на каждом втором скриншоте.

2 Уж что-то, а лубочное, карнавальное фэнтези российских разработчиков удается. Heroes of Might and Magic 5, «Легенда о рыцаре», а теперь вот и «Кодекс войны» — все эти игры удивительно похожи.

3 По всей видимости, вселенную Warhammer в Ino-co хорошо знают и любят.

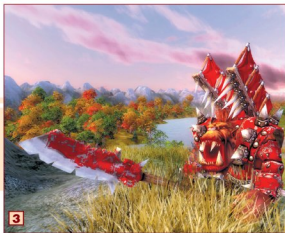
4 Слова «гексагональный варгейм» и «красиво» вполне могут быть синонимами.



1



2



3

General (1994) — это плоский хардкорнейший гексагональный варгейм, где вместо юнитов предлагалось двигать условные иконки. Очень интересно посмотреть, как эта механика переэкала в полноценное 3D. Сам же Panzer General предпринял в свое время трехмерное пере-рождение (см. **Panzer General 3D Assault**, 1999), но успехом это не увенчалось.

«Кодекс войны», в свою очередь, создается на популярном движке «Магии крови» (на ней же **Arise** сейчас собирают «Не время для драконов», а сами «1С» соорудили «Санитаров подземелий»).

ВМАНУЛЯ Хорошо, но каким образом игре по-прежнему может трехмерный движок? Кроме очевидных красок, есть ли какие-то тактические преимущества, какая-то глубина, которую геймплей приобрел благодаря 3D?



[АК]

В первую очередь игра стала нагляднее. Игроку сразу виден рельеф, видно, какой отряд стоит на каком типе местности, кто прикрывает, какие воздушные юниты есть поблизости. Играть стало гораздо удобнее, а это очень важно для подобных проектов.

За счет этого стало возможно сильно повысить влияние ландшафта на боевые характеристики различных отрядов. Грубо говоря, если бы мы делали «Кодекс войны» в 2D, у нас вышел бы совсем другой геймплей.

ВМАНУЛЯ Хорошо, тогда давайте копнем чуть глубже. Расскажите, каким образом происходит развитие персонажей и войск.



[АК]

Развитие происходит по двум направлениям. Во-первых, все войска игрока получают опыт и со временем набирают уровни. Каждый уровень некоторым образом усиливает сам юнит и открывает путь к одному из трех навыков. Для каждого типа войск и для каждого героя имеется его уникальное дерево навыков.

Второй путь развития войск — это апгрейды, которые становятся доступны с каждой пройденной миссией. Они работают следующим образом: после окончания миссии игрок получает доступ к нескольким новым типам юнитов, которые, как правило, превосходят по параметрам его текущую армию. Или просто отключаются от них. Теперь игрок становится перед выбором: он может либо купить новый юнит (который будет лишен боевого опыта), либо купить апгрейд для своих прокачанных подчиненных.

В случае апгрейда юнит игрока получает новый тип, сохраняя накопленный опыт и навыки. Так, крестьян можно превратить в ополченцев, лучников или скаутов. Ополченцев — в мечников, копейщиков или алебардистов. Ну и так далее — схема, думаю, понятна.

Героев улучшать нельзя, зато можно прокачивать до 10 уровней (в то время как обычный отряд — только до пятого). Кроме того, герои могут носить до трех артефактов, тогда как обычный юнит умеет брать с собой только один.

ВМАНУЛЯ Ага, а как в таком случае соотношение тактики/везения в сражениях? Условно говоря, имеет смысл при каждой новой схватке доставать карандаш, бумагу и проводить расчеты каждого хода или здесь все-таки есть какой-то элемент везения?



4



[АК]

Элемент везения, несомненно, есть, но влияние его незначительно. Гораздо важнее разработать свою тактику: взаимное расположение дружественных и враждебных юнитов, последовательность атак, наличие стрелковой поддержки. На бой большое влияние оказывает ландшафт и укрепления: скажем, крепость оборонять гораздо легче, чем выстоять в чистом поле. Особое значение имеют специальные способности юнитов и героев. Например, юнит, умеющий внушать ужас, с легкостью опрокинет почти кого угодно. Магические заклинания и обстановка также могут полностью изменить картину боя.

ВМАНУЛЯ При слове «обстановка» невольно напрашивается следующий вопрос: а насколько хардкорен «Кодекс войны»? Ориентация на взрослых любителей TBS понятна, но насколько, как вам кажется, тем, кто никогда не играл в подобное, будет легко втянуться в процесс? Делаете ли вы скидки для новых игроков или полностью сосредоточены на четком сегменте «ветеранов»?



[АК]

Мы стараемся сделать так, чтобы даже новому игроку было легко разобратся. Многие достигаются созданием удобного интерфейса: базовые правила игры достаточно просты для освоения.

Для хардкорщиков же огромное поле деятельности по созданию особых армий. Например, «невидимой» дивизии, состоящей из рейнджеров, специ-

альным образом прокачанных лучников и рукопашных юнитов с артефактами невидимости. Противник не реагирует на такую группировку, пока она не подойдет вплотную.

Наша игра должна понравиться как хардкорным игрокам, так и новым людям в этом жанре. Есть робкая надежда, что благодаря «Кодексу войны» любителей гексагональных пошаговых стратегий в мире станет гораздо больше (очень трогательно, но, боимся, это мало осуществимо. — Прим. пессимистичной редакции).

ВМАНУЛЯ Алексей, спасибо огромное за ответы. Некоторая картина игры просилась, так что теперь мы готовы самолично попробовать игру. Увидимся у вас в офисе!



«Кодекс войны» выглядит таким приветом из прошлого в хорошем смысле этого слова — шестиугольники, помиссионная структура (и это когда каждый третий сегодня гарантирует «полную свободу действий»), Fantasy General в качестве ориентира. Это, конечно, не какие-нибудь «Войны древности: Спарта», но Ino-Co на полном серьезе метят в давоно, казалось бы, забытую всеми нишу. Интересно посмотреть, что у них получится в итоге. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Гексагональный фэнтезийный варгейм с ориентирами вроде Fantasy General и Battle Isle. Выглядит красиво, но насколько хорошо в деле, покажет только знакомство с самой игрой, которое состоится уже в следующем номере.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**



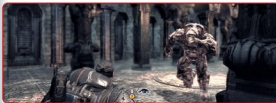
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ



Игорь Варнавский

GEARS OF WAR

Жанр:	Action
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Epic Games
Пожестость:	■ Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter ■ Resident Evil 4 ■ kill.switch
Мультиплеер:	■ Интернет ■ Локальная сеть
Дата выхода:	Вторая половина 2007 года
Официальный сайт:	www.gearsofwar.com ■ http://gearheadsofwar.com ■ www.gearsofwarrealm.com ■ http://planetgearsofwar.gamespy.com
Фан-сайты:	



Разговоры о смерти PC-гейминга и постепенном смещении центра тяжести в сторону консолей идут уже так давно, что большинство игроков перестали воспринимать их всерьез. Да и чего, казалось бы, опасаться? Такие прогнозы делали еще в середине 90-х (во времена PS One), потом в начале 2000-х (когда запустились PS2, Xbox и GameCube) и сейчас вот делают опять. Меж тем компьютерные игры как выходили, так и продолжают выходить. Но это лишь на первый взгляд. Если же присмотреться внимательнее, то становится очевидно, что приставки и вправду переживают овеяно себя, просто идет этот процесс довольно медленно.

Обратите внимание хотя бы на то, что творится с шутерами. Что там у нас вышло в этом году? **Rainbow Six: Lockdown** — порт с консолей предыдущего поколения; **Condemned: Criminal Origins** — порт с Xbox 360; **Ghost Recon:**

Advanced Warfighter — не чистый порт, но глубокая переработка версии для Xbox 360; **Call of Duty 3** так и вовсе благополучно проплыл мимо.

В сухом остатке — эпизодические **SiN Episodes: Emergence** и **Half-Life 2: Episode One**, аддон **F.E.A.R.: Extraction Point** плюс мультиплатформенные **Hitman: Blood Money**, **Prey** и **Splinter Cell: Double Agent**. Таким образом, получается, что сколько-нибудь серьезных PC-эксклюзивных шутеров в этом году было всего два — **Battlefield 2142** и **Armed Assault**. Негусто для платформы, которая, вообще говоря, считается самой комфортной для игр этого жанра.

Самый же лучший шутер 2006 года вышел на Xbox 360, и называется он **Gears of War**. Тот самый **Gears of War**, о котором последние года полтора было столько разговоров, и от той самой **Epic Games**, которая известна нам по сериалу **Unreal** и **Unreal Tournament**.



Бег впридавку со стороны выглядит настолько круто, что иногда включаешь просто ради удовольствия.



Снайперка — оружие мощное, но пользоваться ею приходится лишь по большой нужде: после каждого выстрела ее почему-то надо перезарядить.

Закулисные тайны

У Gears of War весьма примечательная судьба. Изначально игра планировалась как launch-тайтл для PlayStation 3, но Microsoft, испытывавшая острую нехватку Xbox 360-эксклюзивов, попросту перекупила ее. Осенью 2006 года запускалась PS3, поэтому Microsoft кровь из носу нужен был блокбастер, способный отвлечь людей от приставки Sony. Поначалу таким блокбастером должен был стать Halo 3; Билл Гейтс даже пообещал в мае прошлого года выпустить его в один день с PS3. Но потом стало очевидно, что раньше 2007 года Halo 3 доделать не удастся, и ее роль решила передать Gears of War.

Приоритетное внимание игре, однако, начали уделять еще раньше. Сразу после перехода Gears of War в разряд Xbox 360-эксклюзивов ключевые люди из Epic Games стали частыми гостями в Microsoft Game Studios. Имев за плечами серию самых успешных

и технологичных движков и столь мощный проект, как Gears of War, Тим Суини (президент Epic Games) и Марк Рейн (вице-президент) приобрели большое влияние в MGS и не преминули этим воспользоваться.

В то время Xbox 360 планировалось оснастить всего 256 Мб памяти, «эпики» же понимали, что с таким объемом каши не сварится, и всеми силами старались донести это до руководства MGS. В конце концов редмондцы все-таки пошли им навстречу и согласились увеличить объем памяти до 512 Мб. По словам Марка Рейна, в тот день финансовый директор MGS позвонил ему и сказал: «Я всего лишь хочу сообщить, что только что оказал вам услугу ценою в миллиард долларов». На что Рейн ответил: «Вообще-то вы оказали услугу не мне, а миллиарду игроков». Как покажет время, Марк оказался прав: не увеличь MGS объем памяти, Xbox 360 сильно бы усту-

пал по производительности PS3. А так они оказались в одинаковых весовых категориях (в PS3 тоже 512 Мб).

Во всем виноват Ходорковский

Что же такого особенного в этой игре, если Microsoft готова ради нее идти на такие траты? Если коротко, то это просто очень и очень качественный экшен, который в перспективе (Gears of War заявлена как трилогия, то есть три пишем и еще как минимум два в уме) может занять второе место после сериала Halo в пантеоне самых лучших игр для Xbox 360. Почему не первое? В отличие от Halo, здесь нет надлежащего размаха, соответствующей постановки и настолько аддитивного геймплея. Но даже в своем нынешнем виде Gears of War на пару голов превосходит все остальные шутеры, вышедшие в 2006 году. Будь мы мультиплатформенным изданием, нам не пришлось бы ломать голову над тем, кому отдать звание игры года.

События Gears of War имеют место в неопределенно далеком будущем на планете Сера, где долгие годы бушевала глобальная война. Когда участники конфликта наконец утихомирились, последовало открытие импульсии — нового сверхдешевого источника сырья и энергии, способного заменить собой углеводороды и ядерное топливо. Это позволило за собой новую войну — у одних стран этой импульсии оказалось столько, что хоть залейся, а у других не было вовсе. Конфликт продолжался на протяжении 79 лет, и в конечном

счете инициативу перехватила организация, именуемая себя Coalition of Ordered Governments (или просто COG). Довести войну до конца им, однако, не удалось: повзвисящие из ниоткуда пришельцы, нареченные впоследствии локустами, всего за сутки превратили все основные города планеты в руины и уничтожили большую часть населения (позже это событие будет названо Emergence Day). В надежде спасти хоть кого-то COG заняла оборону на каменном плато, куда пришельцы не смогли проникнуть (они нагрянули из-под земли), и пространство среди выживших следующее заявление: «Те, кто не смог добраться до плато, — считайте, что мы принесли вас в жертву. Простите нас, но другого выхода просто нет».

Чтобы локусты не смогли закрепиться на захваченной территории,



Один из уровней целиком списан с фильма Pitch Black: стоит только сунуться в темноту, как тебя сразу же раздирают на куски плотоядные летучие мыши.



Персонажи

Маркус Феникс (главный герой)



35-летний ветеран, воевавший еще до наступления локустов. Через десять лет после Emergence Day пришельцы пробили очередную брешь в обороне людей и Маркус услышал приказ начальства, чтобы спасти своего отца. Сделать это ему не удалось, зато сам Маркус попал под трибунал. Блестящий послужный список спас его от смертной казни, взамен суд приговорил Феникса к сорока годам заключения. Отсидеть ему пришлось всего четыре года.

Изю всех персонажей Gears of War он выписан, пожалуй, лучше всего. Маркус — концентрированное воплощение маскулинности. Атлетически сложен, изуродован шрамами, очень немногословен — каждое слово буквально выжигается из себя. Озвучивал его, кстати, не кто иной, как Джон ДиМаджио, голос робота Бендера из «Футурамы».

Доминик Сантьяго

Лучший друг Маркуса и единственный, кто считает, что осу-



дили его ни за что. На войне он потерял жену, поэтому, как и в случае с главным героем, война для него личное дело.

На протяжении всей игры Дом будет находиться рядом с Маркусом, за него можно даже поиграть в кооперативе (сохранится ли кооператив в PC-версии — неизвестно).

Огастес Коул



Если Маркус — воплощение мачо, то Коул представляет собой собирательный образ харизматичного негра: веселый, нархапистый, накачанный по самое не хочу. Голос у него настолько характерный, что ошибиться невозможно: так могут говорить только негры.

Дэймон Бэйрд

Бэйрд — такой же многоопытный военный, как и три вышеперечисленных персона-



жа, но на любую инициативу, тающую в себе опасность, реагирует с таким скепсисом и подозрением, что это стало предметом постоянных шуток со стороны его товарищей. Дело не в трусости — просто погибнуть на войне в его планы не входит.

Во время первой же встречи Бэйрд чуть было не затеял ссору с Маркусом, но потом все его пестушность как-то сходит на нет. А жаль — конфликт между самими гирами был бы тут весьма кстати.

Лейтенант Мин Юн Ким



Командир отряда «Дельта», в состав которого был зачислен сначала Маркус, а потом все и Огастес с Дэймоном (двое последних входили в отряд «Альфа», но его почти полностью уничтожили).

Рядовой Кармайн



Эпизодический персонаж, которого не наделили даже собственной внешностью (он все время в шлеме). Кармайн явно еще очень молод и напыщен — энтузиазм из него так и прет.

Аня Штрауд



На экране Аня мелькает всего один раз, но ее голос вы будете слышать постоянно. Аня все время держит связь с группой «Дельта», передает им приказы начальства и снабжает информацией.

Полковник Виктор Хорффман

Главный недоброжелатель Маркуса, согласившийся выпустить его из тюрьмы лишь ввиду нехватки опытных солдат. Личная неприязнь, однако, не мешает ему относиться к Марусу адекватно.

СОД обработали всю поверхность планеты химическим оружием и орбитальными лазерами. Популилось ни вашим, ни нашим: локусты не могут воспользоваться этой территорией, потому что по ним сразу начинают лупить лазеры, а люди — потому что им из-под земли сразу начинают досажать локусты.

Самая игра начинается через четырнадцать лет после этих событий. Главным героем по имени Маркус Феникс, ветеран, за плечами которого много годы войны, отбывает заключение в тюрьме Jacinto Penitentiary. Тюремь вот-вот падет под ударами локустов, персонал и все заключенные, кроме самого Феникса, уже мертвы. В этот самый момент на помощь ему приходит старый друг Доминик Сантьяго и сообщает, что командование было вынуждено реабилитировать его (ввиду нехватки людей). С боями они просрываются к выходу и по-

кидают тюрьму. Задание у Маркуса и его отряда простое — найти пропавшую группу «Альфа», помочь ей доставить в катакомбы локустов взрывное устройство и привести его там в действие.

Я в домике!

Gears of War принадлежит к новому, еще только нарождающемуся поколению игр — позиционным шутерам. В этом смысле он похож сразу на три игры — Ghost Recon: Advanced Warfighter в версии для Xbox 360, Resident Evil 4 и, не удивляйтесь, трехлетней давности kill.switch.

Выглядит все следующим образом: при перемещении используется вид от третьего лица, стрелять при этом тоже можно, но щелкать придется навскидку — прицела-то на экране нет. Прицельная же стрельба возможна, только если зажать специальную клавишу. Камера сразу прыгает

Маркусу на плечо, на экране появляется прицел, но двигаться прицел может лишь шагом. Это и в обычном шутере опасно, а уж в Gears of War, где валят буквально с нескольких попаданий, так и вовсе смертельно. То есть прежде чем лезть в пекло, нужно сначала найти укрытие.

На концепции укрытий в Gears of War построено абсолютно все. По сути, игра представляет собой длинную, изредка разветвляющуюся трубу, где мы перемещаемся от одного укрытия к другому. Под это дело даже выделена специальная кнопка. При нажатии клавиши A (на геймпаде Xbox 360) герой мертвым прирастает к стене или пригибается за каким-нибудь камнем, ранить его при этом может разве что случайным попаданием (что редкость) или взрывом гранаты.

Перемещение от укрытия к укрытию (например, пережат на другую сторону дверного проема)

и прыжок с последующим кувырком через голову тоже осуществляются этой же клавишей. Если нажать кнопку A во время движения, включается так называемый Roadie Run. Гирз пригибается к земле и начинает бежать быстрее, а если прямо по курсу оказывается какое-то укрытие — немедленно бросается к нему. Камера показывает героя сверху и чуть справа и при этом легконо трясется — так, как будто сзади бежит оператор.

Сидеть «в домике» можно лишь до тех пор, пока вы не перейдете в режим прицельной стрельбы и не откроете огонь, после этого сразу начнутся ранения. Высовываться из укрытия удается лишь на короткое время — убивают очень уж быстро. Постреляли, спрятались, переверли дух, снова постреляли — и так до победного. Бежать за аптечками, к счастью, не надо — как и во



Сложнее всего в кооперативе дается место, где ты и твой напарник бежите разными дорогами: когда ты бок о бок с товарищем, всегда можно помочь друг другу, а когда бежишь один, лечить тебя в случае тяжелого ранения будет некому.



В игре графика, к сожалению, выглядит хуже, чем на скриншотах: в глаза сразу бросается раздражающий блестящий бламп и обилие текстур в низком разрешении.

всех передовых шутерах, здоровье здесь восстанавливается автоматически. В случае ранения на экране появляется изображение шестеренки — чем сильнее она «закрашена» кровью, тем ближе вы к гибели.

Если противники наступают слишком уж активно, от пассивного обмена очередями придется переходить к более активным действиям. Можно сменить позицию, открыть огонь вслепую, двинуть по морде локусту прикладом или (самый смак!) распылить его бензопилой, которой оснащен основной автомат. Раскручивать пилу рекомендуется заранее: когда противник находится вплотную, включить ее почему-то нельзя.



От достоинств перейдем к недостаткам. Epic Games никогда не была сильна в одиночных играх, прежде всего в том, что касается сторителлинга, и Gears of War —

лишь тому подтверждение.

Больше всего расстраивает то, как тут обошлись с сюжетом. Сценарий для игры писали Эрик Найланд (автор книг по Halo) и Сьюзан О'Коннор (сценаристка Act of War: Direct Action и Dungeon Siege 2), но куда делился их труды, решительно непонятно. Вся та предыстория, о которой мы рассказывали в первой половине статьи, благополучно опущена — мол, если интересно, читайте мануал или ищите информацию в интернете. Между тем без этой информации непонятна не только подоплека всего конфликта в целом, но и даже эпизодические моменты. Почему, например, гражданское население, встречающееся игре всего один раз, называет гирзов фашистами? Почему Бэйрд из группы «Альфа», во время первой встречи откровенно наезжавший на Маркуса, потом благополучно «забыл» о своих претензиях и по-

корно подчинился приказам? Почему ни разу не была показана база людей (интересно ведь, сколько их выжило и каков их военный потенциал)? Что делают локусты на территории тюрьмы, если она находится на том самом плато, проковырять которое изпод земли им было не по силам? Ну и финальный босс, конечно, никуда не годится: убить его несложно, но очень уж муторно.

Дизайн уровней тоже оставляет желать: декорации вроде бы меняются, но ощущение такое, что ты всю игру бегаешь по одним и тем же местам. Винной тому одинаковые серые текстуры, которыми в Gears of War покрыто абсолютно все.

Из оружия положительные эмоции оставляет только титульный автомат с бензопилой и устройство для наведения орбитального лазера. Пистолет и револьвер откровенно бесполезны, гранатомет бестолковый, шотган на-

носит приличные повреждения только при выстреле в упор, но уже на средних дистанциях становится бесполезен; автомат при стрельбе может стрелять только короткими очередями; гранаты отличаются небольшим радиусом поражения и неудобны в обращении. Финита всему — арбалет, который наводится на цель сразу двумя клавишами.

Ну а самое главное: Gears of War — это все-таки не «живой» экшен, как тот же Half-Life, а синтетический блокбастер вроде F.E.A.R. В душу не заплетет, но о потраченном времени жалеть не будет.

Версия для PC все еще не анонсирована, но в том, что игра появится на персоналках, сомневаться не приходится. Вопрос только в том, когда это произойдет. ●





ВЕРДИКТ

RAINBOW SIX: VEGAS



«Радуга Шесть» окончательно порвала с традициями, растеряла все свои тактические корни и превратилась в обычный боевой шутер «про спецназ». Шутер, впрочем, весьма неплохой.

страница **74**

ARMA:
ARMED ASSAULT



Уникальный в своем роде «симулятор войны» и единственный прямой потомок великого и ужасного Operation Flashpoint. Новой революции, конечно, не случилось, но в целом вышло занятно.

страница **78**

WARHAMMER:
MARK OF CHAOS



Мы пророчили новому «Вархаммеру» славу великих предков, но до уровня Shadow of the Horned Rat или Dark Omen этой игре — как до Китая пивком.

страница **80**

TOP SPIN 2



При помощи этой игры можно не только приобщиться к миру большого тенниса, но и наконец-то узнать какого цвета нижнее белье у Марии Шарпловой.

страница **88**

RAYMAN
RAVING RABBIDS

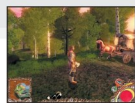
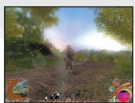


Если вместо нормальных человеческих лиц вам повсюду уже начинают мерещиться эти маленькие бельи монстры... СРОЧНО ПОИГРАЙТЕ В RAYMAN RAVING RABBIDS ЕЩЕ РАЗ!

страница **96**

ВОЛКОВАД: МЕСТЬ СЕРОГО ПСА

Жанр: ролевая игра | Издатель: Акелла | Разработчик: Primal Software
Мультиплеер: отсутствует | Системные требования: 1 ГГц (2,4 ГГц), 256 Мб (512 Гб), 64 Мб (256 Мб) видеопамяти



Отечественная игровая индустрия отчего-то сочла «Волкодава» главной надеждой русского кино и освоила соответствующую лицензию с усердием, достойным лучшего применения. На момент написания этих строк в свободной продаже находится только рецензируемый «Волкодав: Месть Серого Пса», однако когда вы будете читать данный номер, на прилавках уже окажется «Волкодав: Путь война» (от неизменного творческого тандема «1С/Gaijin Entertainment).

И если грядущий «Путь война» — это довольно бессовестная калька с The Lord of the Rings: The Return of the King, то «Месть Серого Пса» — это, друзья, обыкновенный Diablo в 3D. Единственным, наверное, комплиментом, который заодно может служить главным оправданием тиражирования данного кусочка программного кода, является относительно сносный визуальный ряд. Primal Software, в отличие от TM Studios, незабвенных авторов «Меченосца» и «Боя с тенью», по крайней мере рисуют относительно несудьбную картинку. По меркам отечественного игроприложения к билету в кино, разумеется.

«Месть Серого Пса» — своего рода новый субжанр, именуемый «российская игра по лицензии, но с амбициями». То есть вместо того, чтобы настраивать мелкую окрошку миксис с положенными кусками из соответствующего кинофильма, в Primal честно рисуют вудиный ландшафт, изображают некоторую свободу действий и даже сочиняют необязательные квесты.

Это, увы, не спасает от тяжелого наследия в виде катастрофической озвучки (ее практически нет, а одинаковые враги боятся на вас, каркнув одну-единственную фразу; диалоги тоже отчего-то начинаются голосом, но тут же скатываются в унылый текст), нулевого гейм-дизайна и соответствующего дизайна уровней. Например, очень быстро выяснится, что трехмерные просторы тут нависают для отвода глаз: герой регулярно упирается носом в какой-нибудь крохотный куст и отказывается идти дальше. Ну и дальше по списку: анимация, спецэффекты, боевая механика и все прочее выполнено на сами понимаете как.

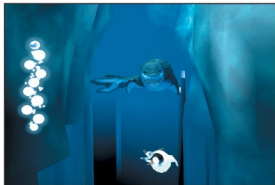
Удивительно другое: так уж вышло, что практически все отечественные игры по киноблэкбастерам собираются на колени в рекордные сроки, потому и спрос с них соответствующий. Но времени для создания «Мести Серого Пса» было предостаточно — проект был анонсирован достаточно давно. Получается, что в отдельных случаях покладенные игры выпускаются не по служебной необходимости (это мы еще как-то можем понять), а по собственному желанию. И вот здесь как раз спросить хочется побольше, чем с «Меченосца». —

Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

HAPPY FEET

Жанр: аркада • Издатель: Midway • Разработчик: Midway
 Мультиплеер: hot-seat • Системные требования: 1,4 ГГц (1,7 ГГц), 256 Мб
 (512 Мб), 64 Мб видео (128 Мб) видеопамяти



За последние несколько лет игры по фильмам и мультфильмам вроде бы сделали ощутимый шаг вперед в плане качества (это, разумеется, не относится к российскому рынку электронных развлечений). Когда в свет выходят проекты вроде *Barnyard* или, скажем, *Open Season*, мы думаем: вот оно — светлое будущее игр-по-мотивам. Но тут появляется *Midway* и все портит.

Их игра *Happy Feet*, сделанная по мотивам одноименного мультфильма (в российском прокате — «Делай ноги») являет собой весьма жалкое зрелище. Во-первых, не ознакомившись с оригиналом, за данное развлечение лучше и не садиться: сюжет здесь подается каким-то совершенно бессвязными обрывками. Нет, в общих чертах, конечно, можно понять, что нам рассказывают историю жизни Мамбла — императорского пингвина, начисто лишеного вокальных данных (необходимых для привлечения самок в пингвиньем обществе), но полную картину происходящего можно получить, лишь увидев мультфильм.

Чем же в таком случае нас собираются развлекать? О, на этот случай у *Midway* припасено аж три вида аркадных забав, растянутых на несколько десятков уровней: танцы, гонки на ледяных горках и гонки под водой. При таком виде «разнообразия» зевать начинаешь уже после первых пятнадцати минут игры. Танцевальная часть знакома нам еще со времен *Space Channel 5* — знай себе нажимай нужные кнопки под музыку. С гоночными этапами все и вовсе просто: пингвин несется по обледенелой горке (или под водой) со скоростью, максимальной приближенной к первой космической, и собирает бонусы. Незначительные элементы декора иногда меняются, но сам пейзаж и общая архитектура уровней остаются стабильными — Антарктида, как ни крути, материк довольно однообразный.

Сверенной лицензией авторы тоже обогатили довольно халатно. Если персонажи мультфильма вещали голосами Николь Кидман, Хью Джекмана и Хьюго Уивинга, то в игре из знаменитостей остался разве что Элайджа Вуд, да и то только потому, что он озвучивает главного героя. На остальные роли набрали каких-то малоизвестных актеров. Работают они весьма прилично, но атмосфера игры все равно страдает — голливудского лоска ощутимо не хватает. Несколько известных песен в качестве саундтрека ситуации, увы, не меняют.

Последним гвоздем в гроб игры стала паршивая графика. Как и любая уважающая себя игра, *Happy Feet* вышла на всех известных науке платформах, включая чуть ли не PS One. С графикой и оптимизацией в таких случаях обычно никто не возится — главное, чтобы персонажи были узнаваемыми. В результате мы получаем торжество кубизма и практически полное отсутствие спецэффектов. В общем, картина довольно тошкливо. Как и вся игра. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

SECRETS OF ATLANTIS: THE SACRED LEGACY

Жанр: квест • Издатель: Nobilis • Разработчик: Atlantis Interactive Entertainment
 Издатель в России: Аэлита • Мультиплеер: отсутствует • Системные требования: 1 ГГц (2 ГГц), 128 Мб (256 Мб), 64 Мб (256 Мб) видеопамяти



Никогда не летайте на дирижаблях. Особенно в том случае, если на дворе 1937 год, а вы — молодой инженер Говард Брукс и не верите в Атлантиду. Это ваш случай? Тогда берегитесь: на борту непременно окажутся члены тайной секты, которые оглушат вас, сломают двигатель, обесточат телеграф и улетят на спасательном самолете, оставив главгероя дрейфовать в пустоте вместе с другими пассажирами. Однако don't panic, как пишут в одном из самых путеводителей. Нервные клетки не восстанавливаются, а для игры в *Secrets of Atlantis* это единственно важный ресурс.

The Sacred Legacy сделана в старообрядном формате *Myst*. Это безлюдный квест от первого лица, в котором главный агент стоит на решении пазлов и любовании застывшей красотой. По крайней мере, в идеале. Среди достижений — богатый для своего жанра набор локаций. Здесь и небоскребы Нью-Йорка, и Япония, и пресловутый дирижабль, не говоря уже про забытые храмы, без которых не обходится любой уважающий себя *Myst*-клон.

Тут имеется всего одно разрешение, но можно выбрать между двумя пропорциями экрана: широкий экран с черными полосами (то есть киношный 16:9) или привычное использование всю рабочую площадь монитора соотношении 3:4. На деле выбор оказывается между шилом и мылом. Каждая локация была основательно пожата для меньшего размера (игру зачем-то впилили на один диск). Как результат, картинку регулярно хочется протереть влажной тряпкой — все выглядит крайне мутно и грязно. К тому же отовсюду торчат пиксели, так что даже не пытайтесь растянуть изображение на весь экран — зрение дорожает.

Если братья по жанру, как правило, слабо заселены, то в *Secrets of Atlantis* обитает дюжина NPC. В играх второго поколения они выглядят одинаково: грубо отесанные модели, лица питекантропа и угловатые на второй минуте разговоры. Местные персонажи подходят под такое описание на все 200%. Отсюда и не проходящее всю дорогу ощущение «пустынности»: вроде бы страсти кипят, но где-то в стороне. К тому же большинство NPC не относятся к сюжету напрямую — это все какие-то секретарши, промоулы, репортеры и прочая масса.

Теперь о нервах клонов. Разработчики совершили самую нелепую ошибку, на которую способен автор *Myst*-клона. Их игра на 99% состоит из коридоров. Оказавшись в Empire State Building, запаситесь терпением — вам предстоит марафон по четвертому этажу, вся разница между коридорами заключена в цвете люлек и высоте потолка. И Япония, и дирижабль, и уж тем более древний храм — все это коридоры со спартанским декором. Не надейтесь на степенное решение пазлов. Их оставят на десерт. Главная и почти единственная головоломка, которая вас ожидает, это ориентация в коридорах — древняя наука, которую придется познать за наименьшим коласом. Зачем? Чтобы отнести предмет из помещения А в помещение В, между которыми обрыв и четыре лестничных пролета. И так четыре раза. Желанем удачи. — Сергей Звездоз

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0



МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ

Жанр: ролевая игра ■ Издатель: 1С ■ Разработчик: SkyFallen Entertainment
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 1,5 ГГц (2,4 ГГц), 512 Мб (1 Гб), 128 Мб (256 Мб) видеопамяти



«Время теней», первый полноценный аддон к отечественной диалобубице «Магии крови» (до этого вышло многопользовательское дополнение, которое, если честно, тянуло разве что на патч), поставило валентина рецензента в очень неприятную, позорную, можно даже сказать, ситуацию — ситуацию, когда не знаешь, о чем писать. Справедливости ради стоило бы ограничиться стандартной фразой «перед нами обычный, ло веростандарту, аддон: невозможно нового здесь, невозможно там», но она так часто встречается в нашем журнале, что как-то даже неудобно.

Еще обязательно стоит напомнить о том, что за штука такая «Магия крови» и почему мы так сильно ее любим. Это, если кто вдруг не в курсе, ролевая игра с осязтимой примесью экшена, созданная по всем заветам Diablo. Есть главный герой, есть протестный сюжет и есть, наконец, чудесная карта, чудесная прокачка и чудесительное количество врагов. Плюс, интересный подход — тотальная ориентация игрового процесса на магию. Ну и хорошая графика, добавок.

Так вот, во «Времени теней», как можно догадаться, со всеми этими вещами предстоит встретиться в раз. Что-то менять радикально в SkyFallen не осмелились — даже сюжет временами разворачивается во все тех же до боли знакомых декорациях. В мире опять бунтает сила зла, круты гадкие интриги и замышляла нехорошее. Для игрока все это, впрочем, отражается в виде сцен монстров, которых нужно быстро отправить на тот свет. Ну и боссы тоже на своих местах.

Если же стораветь от нарезки врагов и приглядеться к тому, как, например, лодан сюжет, то понимаешь, что здесь «Время теней» действительно шагнуло вперед. Нет, до западных образцов, конечно, далеко — местами это все еще образец народно-программистского творчества, с кривым стилем, плоскими шутками и омерзительной озвучкой, но отметим, что его создатели все-таки начали учиться на своих ошибках.

Неожиданно разнообразным стал и мир игры — теперь здесь постоянно что-то происходит: обитатели деревень ведут долгие разговоры «за жизнь», стража отбивает атаки наплюдившейся в предместьях нечистики и т. п.

Конечно же, во «Времени теней» нашлось место и стандартному пополнению арсенала новыми вещами и заклинаниями — куда уж без этого? А еще аддон отличается повышенной сложностью — на первых порах даже действительно тяжело. Впрочем, на финалах (а именно на них все это и рассчитано) подобное утверждение не распространяется. Всегда можно импортировать своего персонажа из оригинальной «Магии крови» — и вперед! — Андрей Александров

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

CATZ 6 / DOGZ 6

Жанр: плохой клон NintendoG ■ Издатель: Ubisoft ■ Разработчик: Imagine Engine/Motorsports Software Technical Office ■ Издатель в России/локализатор: Бука ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 Мб видеопамяти (GeForce 2 и выше)



Первая игра из сериала Dogz вышла аж в 1995 году и представляла собой достаточно популярное в 90-х развлечение «тамагочи на десктопе». В роли тамагочи здесь выступала симуляционная собачка, которая лениво бродила вокруг иконками, носила в зубах мячик и периодически прихлебывала из миски в углу рабочего стола. Полноценной игрой все это называть было нельзя, хотя с собачкой был предусмотрен некоторый интерактив. Ее можно было кормить, чесать за ухом, учить каким-то простым командам. Еще через год на свет вышла игра Catz (все то же самое, но вместо собачки — кошечка), еще через год — вторая часть, потом третья, четвертая...

Известный коммерческий успех Nintendo с ее NintendoG совершенно естественным образом вдохновил других издателей на новые подвиги. И если, например, Electronic Arts ответила «японским собачкам» с положенным размахом и несколько месяцев назад выпустила замечательный животноводческий симулятор The Sims 2: Pets, то Ubisoft решила не пертургурировать. Старый бренд был ловко смещен от нефти/газа и буквально через полгода после анонса на прилавках вдруг появилось вот это...

Вообще, объективно Dogz 6, равно как и Catz 6, страшны как смертный грех. При виде собранного из трех полигонов сямского колука с большой, как у гидроцепа, головой, всякий потеряет веру в человечество. Разум отказывается верить, что все происходящее на экране это не клон NintendoG, собранный кружком информатики при районной творческой студии, а игра, издаваемая под известным лейблом приличной в общем-то компании.

По механике Catz и Dogz — точная копия шедевра от Nintendo: на вашем мониторе прыгает собака (или кошка), которую можно чесать за ухом, учить командам (кошек — тоже) и кормить сухим кормом. По идее, возня с животной должна занимать лишь десятую часть всего игрового времени, а остальные 90% мы предположительно умленим тому, как наш ненаглядный тузик развешивается и радуется.

Только если в NintendoG эта система работала прекрасно, то в Catz и Dogz все реализовано настолько коварно, что становится даже не смешно. Копировать чужие идеи — тоже мячик с умом или хотя бы минимальным талантом, а здесь же — нет ни того, ни другого.

Кстати, Ubisoft решила воспринять за бренд, и в ближайшее время, помимо Catz и Dogz, на прилавках должны также появиться убер-сериялы Horsez и Hamsterz — про лошадку и, соответственно, хомячка. Крепитесь. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,5

GARFIELD 2

Жанр: платформер ■ Издатель: The Game Factory ■ Разработчик: Asobo Studio ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1,6 ГГц (2 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 64 Мб (128 Мб) видеопамяти



Игры по голливудским блокбастерам за последний год сделали очень серьезный шаг вперед — писать по ним рецензии у нас в редакции больше не считается постыдным наказанием. Это, однако, не относится к отдельным тематическим развлечениям по мотивам трехмерных мультфильмов и детских кинокартин, которые продолжают собираться из подножного корма и выставляться на прилавки.

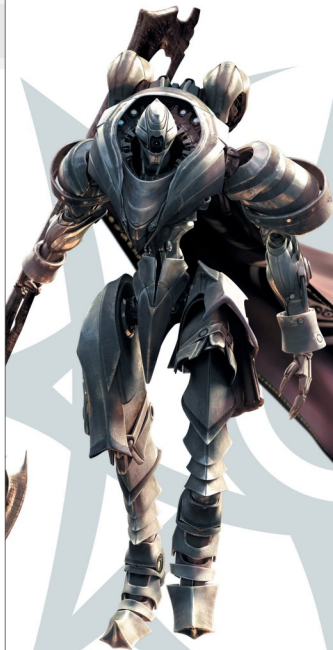
Garfield 2 — очередной экзоплат нашей кунсткамеры, созданный по мотивам понятно какого кинофильма. Смена разработчика немного изменила — играть по-прежнему скучно, разве что не так противно, как раньше. Главным недостатком игры по-прежнему остается кризис идей. **Asobo Studio** (также известны как авторы тоскливого экшена **Special Forces: Nemesis Strike**) создали из вороха чужих находок одноключевой платформер, не сохранив самого главного: атмосферы первоисточника. Тот, напоминим, был вполне пристойным фильмом про знаменитого рыжего кота из комиксов Джима Девиса. Главного героя озвучивал Билл Мюррей (у нас, соответственно, Олег Табаков). В активе у голливудской картины — здоровый юмор и достойная трехмерная анимация.

Игровой же Гарфилд, увы, ничем этим похвастаться не может. Безвестные актеры уныло зачитывают свои реплики, хороших шуток не наблюдается, а с графикой так и вовсе беда — если главный персонаж выглядит еще относительно прилично, то все остальное словно бы попало к нам на машине времени прямо из конца прошлого века.

Геймплей, как уже было сказано, посредственный. Бегаем по уровням, выполняем нехитрые собирательные задания, периодически развлекаем мини-играми (вроде танцев на манер стародавнего **Space Channel 5** или увеселительной пробежки наперегонки с попу-гаем). Хватает ровно на первые тридцать минут, после чего, как это часто бывает, накаывает всепенская тоска.

Еще больше удручает неудобоваримое управление и камера. Мышку игра по-прежнему игнорирует, так что взаимодействовать с окружающим миром приходится при помощи клавиатуры. Хотя комфортнее всего будут себя чувствовать обладатели геймпадов. Остальные вынуждены мириться с полной дезориентацией — порой совершенно невозможно понять, куда бежит огоньный котик. Самое печальное, что первоисточник на самом деле вполне обильно — про Гарфила можно (и уже давно нужно!) соорудить качественный платформер, исполненный фирменного юмора. Для этого просто требуется некоторая прилежность и талант. К сожалению, у Asobo Studios ничего такого не наблюдается. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ: **5**



на правах рекламы

WWW.RFONLINE.RU

УСПЕЙ ВОЙТИ В ИСТОРИЮ RF





FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 2

Жанр: мотогонок ■ Издатель: Global Software Publishing ■ Разработчик: Techland ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1 ГГц (1,5 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 64 Мб (256 Мб) видеопамяти



Польские разработчики из **Techland**, недавно удивившие нас отличным westernом **Call of Juarez**, в свободное от основной работы время промышляют изготовлением игр, посвященных такой экзотической спортивной дисциплине, как мотослидвей. Это, если коротко, гонки по овалам с грунтовым покрытием на специально подготовленных двухколесных снарядах. Мотослидвей более-менее популярен в скандинавских странах, Восточной Европе и... России. Только у нас, по понятным причинам, больше прижился его зимняя разновидность (покрытие треклов ледяное, а мотоциклы обуты в колеса с длинными шипами).

Справедливости ради нужно сказать, что наблюдать за этими гонками, особенно в зимнем варианте, довольно интересно: большие скорости и постоянная езда в управляемом заносе работают на зрелищность. **FIM Speedway Grand Prix 2** основана на лицензии Международной федерации мотоспорта (FIM) и предлагает только европейские треки (их мало и они почти ничем не различаются), технику и пилотов. В контексте данной рецензии не имеет смысла говорить о достоверности правил, календаря и всего прочего — просто потому, что это смогут оценить только соответствующие европейские болельщики.

Но вот о вещах более приземленных — физике и графике, без наличия которых сегодня не обходится ни один хардкорный симулятор, поговорить все же придется. И здесь-то и обнаруживается крупный подвох: **FIM Speedway Grand Prix 2** — никак не симулятор, а крайне незамысловатая аркада, ибо вмещаема физическая модель у здешиных болидов отсутствует напрочь. Мотоциклы ведут себя крайне примитивно, управлять ими оттого совершенно неинтересно.

Управляемый занос, главная достопримечательность таких соревнований, реализован, но радости не добавляет. То есть получается, что игра весьма неизвестно для кого. Для аркады слишком однообразна и скучна (все треки овального типа и ничем не различаются). Для симулятора — слишком аркадная. Режимов игры так и вовек три штуки (гран-при, одиночная гонка и практика). Графика абсолютной никуда, эффекты смежаторные. Со звуком все обстоит примерно так же, как и со всем остальным.

Думается, что при правильном подходе и на основе такой вот лицензии можно было соорудить что-нибудь игабральное, но это, как вы понимаете, совсем не тот случай. Даже те, кто находится в теме, вряд ли найдут **FIM Speedway Grand Prix 2** сколько-нибудь интересным развлечением. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,5**

HARLEY DAVIDSON MOTORCYCLES: RACE TO THE RALLY

Жанр: аркадная мотогонка ■ Издатель: Activision Value ■ Разработчик: Magic Wand Productions ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1 ГГц (1,8 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 64 Мб (128 Мб) видеопамяти



По лицензии **Harley Davidson** вышло немало игр, но, увы, их качество находится ниже уровня моря. Однако в конце прошлого года случилось пусть маленькое, но чудо: студия **Magic Wand** выпустила **Harley Davidson Motorcycles: Race to the Rally**, доказав, что могут делать что-то еще помимо богомерзких охотничьих симуляторов по лицензии **Cabela**.

На старте из примитивных аркадных гонок (всего два режима — заезд из точки А в точку Б и гонки по кругу) авторы нанализали симпатичные эффекты, грамотное применение *slow-mo*, пристойную физику и аутентичный саундтрек. В итоге получилась необычайная и непретенциозная аркадная мотогонка, обладающая внушительным обаянием.

Развлекать по здешиним кайвем довольно весело: семь мотоциклов на умопомрачительных скоростях несутся по извилистым трассам, водители линают и подрезают друг друга, на тормозах вписываются в повороты и подпрыгивают на трамплинах. А уж когда кто-нибудь из участников взрывается во встречную машину, случается натуральный праздник (впрочем, умереть здесь нельзя).

Поругать игру можно разве что за несвоевременную графику (слишком на кроссплатформенность — игра вышла и на PS2) и отсутствие модели поврежденных (мотоциклы при столкновениях не деформируются). Как бы то ни было, если вы ищете себе непритязательное моторазвлечение на пару вечеров.

Race to the Rally — лучший кандидат. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**

CRAZY FROG RACER 2

Жанр: аркадная аркада ■ Издатель: Tuttle Games ■ Разработчик: Neko Interactive ■ Издатель в России: локализатор: Новый Диск ■ Мультиплеер: split-screen ■ Системные требования: 400 МГц (800 МГц), 256 Мб (512 Мб), 32 Мб (64 Мб) видеопамяти



Crazy Frog — мерзкаяш лягушка, поселившаяся в мобильных телефонах у каждого третьего, способна вызвать нервный срыв одним только своим голосом. Однако **Neko Interactive** (создатели **Crazy Frog Racer**) так не считают. Решив, что народу нужно еще больше Сириевых Жаб (хотя, казалось бы, куда еще), они выпустили сиквел.

Сработано по всем правилам: три новых персонажа, новые трассы, свежие ремиксы (все, разумеется, с участием нашего беззубого друга). Даже набившие оскомину клипы, и те на диск выложили. Мало того, разработчики решили побаловать нас мини-играми, коих насчитывается ровно две: *пинбол* и танцевальная аркада — актуальное сегодня развлечение в бюджетных играх (см. **Garfield 2** и **Happy Feet** неподалеку — там та же история).

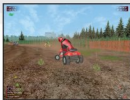
Однако, щедро добавив нового контента, разработчики наотрез отказались работать над собственными ошибками. Перед нами практически та же игра, что и год назад: с небообразно скучными этапами, диким управлением и третьесортной графикой. Играть все так же тоскливо. А на богомерзкую лягушку из телефона смотреть так и вовек не вылезет.

В самом деле, далеко ли? — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,0**

LAWNMOWER RACING MANIA 2007

Жанр: аркадные гонки ■ Издатель: Vivendi Games ■ Разработчик: eV Interactive ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 933 МГц (2 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 64 Мб (128) видеопамяти



В США, оказывается, не первый год существует такой популярный вид спорта, как гонки на газонокосилках! Там, как и в любой другой дисциплине, имеются свои звезды, свои спонсоры и даже свои, представьте, национальная ассоциация. А теперь вот и игра своя тоже есть.

К сожалению, полноценным электронным развлечением **Lawnmower Racing Mania 2007** можно назвать лишь с большой натяжкой. Похоже, ее стыдятся даже сами создатели — на сайте издателя мы не нашли об этом проекте ни единого слова. И стыдиться есть чего — игра устарела еще до выхода. Топорного вида модели, спрайтовые деревья и трава, острая нехватка спецэффектов, полное отсутствие модели повреждений — это, конечно, никак не похоже на компьютерные игры, какими мы их знаем сегодня.

Да и игровой процесс однообразен до невозможности: это самые обыкновенные гонки по кругу. Зато тут есть возможность модифицировать своего «железного пони» (назвать газонокосилку «конем» у нас, извините, язык не повернется). Также наблюдается поддержка контроллера от Xbox 360. Мало того, на диске с игрой содержится интервью со знаменитыми гонщиками из мира газонокосилок. По правде сказать, это самое интересное, что содержится в коробке с **Lawnmower Racing Mania 2007**. Не то чтобы такие интервью должны поспособствовать покупке, но просто имейте в виду. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3**

BREAKIN 360°

Жанр: аркада ■ Издатель: Frogger Interactive Pictures ■ Разработчик: King Art Games ■ Издатель в России/локализатор: 1С ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1 ГГц (1,5 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 32 Мб (128 Мб) видеопамяти



Что только народные умельцы не делали с классическим аркадом! И графику тематическую прикручивали, и в 3D загоняли — издевались, в общем, по-всякому. Лучшим на сегодняшний день ремиксом арканоида является shagware-хит **Break Quest**, где каждый уровень — это натуральное произведение искусства.

Однако в компании **King Art Games** поступили, на наш взгляд, оригинальнее всего — они в буквальном смысле добавили игре градус. Представьте себе игровое поле в виде обычного круга. По внутренней части его радиуса свободно вращается платформа, которой и надлежит отбивать злостный шарик (или сразу несколько — до семи включительно). В центральной части круга располагаются блоки, которые необходимо разбить, — тоже в виде колец (как правило, в несколько рядов).

Вот и все. Остальные правила остались неизменными — нам по-прежнему нужно как можно быстрее уничтожить все блоки (которые, к слову, бывают разного типа). Однако играть становится на порядок сложнее — шарик необходимо отбивать по периметру в 360 градусов. Затягивает этот процесс поклевке любого тетриса. В общем, если вы вдруг соскучились по арканоиду, а **Break Quest** уже ископан вдоль и поперек, настоятельно не рекомендуем пропустить **Breakin 360°**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5**





RTL WINTER GAMES 2007

Жанр: симулятор зимних видов спорта ■ Издатель: RTL Playtainment ■ Разработчик: 49Games ■ Издатель в России/компилятор: Андила ■ Мультиплеер: split-screen ■ Системные требования: 1 ГГц (2,4 ГГц), 256 Мб (1 Тб), 32 Мб (128 Мб) видеопамяти



В этом сезоне 49Games расширила свой репертуар. К ежегодным виртуальным состязаниям среди горнолыжников и прыгунов с трамплина добавились игра **RTL Winter Games 2007**. Новый проект немецкой компании представляет собой сборную солянку из 13 олимпийских дисциплин. На самом деле разработчики сделали лишь шесть видов спорта, просто некоторые из них разделены на более мелкие соревнования. Например, саночники могут получить три золотых медали за одиночные и командные выступления (пары и четверки бобслеистов). По два комплекта наград заготовлено для конькобежцев (трассы в 500 и 1500 метров) и прыгунов с трамплина (normal hill и large hill). Больше всего повезло горнолыжникам. Для них предусмотрены обычный слалом, гигантский слалом, даунхилл и суперперигат. «Распилю» не подверглись лишь керлинг и биатлон.

Игра разбита на три части. В Single Events вы можете выбрать из общего списка какое-то одно соревнование. В Samraipn предлагается выполнить ряд заданий. Например, необходимо сделать так, чтобы керлинговый камень оказался в центре «дома», в супергигантском слаломе требуется проскокить через 20 ворот с красными флажками меньше чем за 140 секунд и так далее. В Competitions тринадцать дисциплин идут одна за другой. Главная задача — в конце импровизированной мини-олимпиады занять первое место по количеству медалей в общем зачете. За золотой курагушник начисляют три очка, за серебряный — два, за бронзовый — одно. После каждого промежуточного этапа нам демонстрируется некачественный видеорепортаж с церемонии вручения наград.

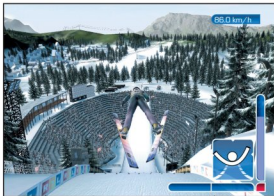
Модели виртуальных спортсменов не отличаются большим разнообразием. Создается такое ощущение, что разработчики вывели из polygons несколько женских и мужских голов, после чего прикрутили их к однотипным тушкам участников состязаний. Бобслеист из Дании отличается от шведского конькобежца исключительно цветом формы.

Осторожно порекомендовать Winter Games 2007 можно разве что фанатам керлинга, саночного и конькобежного видов спорта. Все остальные дисциплины скопированы на скорую руку с других продуктов 49Games: **RTL Ski Jumping 2007**, **Alpine Ski Racing 2007** и **RTL Biathlon 2007** (материалы об этих играх ищите на соседних страницах). Куда интереснее принимать участие в длинном чемпионате и постепенно совершенствовать навыки своего персонажа, чем быстро проходить соответствующий этап в RTL Winter Games 2007. Впрочем, если у вас нет времени на знакомство с тремя играми, то можете смело покупать этот ледо-долимитийский сборник. — Владимир Крошчлин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**

RTL SKI JUMPING 2007

Жанр: симулятор прыжков с трамплина ■ Издатель: RTL Playtainment ■ Разработчик: 49Games ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 1 ГГц (2,4 ГГц), 256 Мб (1 Тб), 32 Мб (128 Мб) видеопамяти



Почти у всех компаний, выпускающих по несколько игр в год, есть свои любимчики. У 49Games таковым является сериал **RTL Ski Jumping**. Почему именно он? Дело в том, что симулятор прыжков на лыжах с трамплина стал дебютным проектом довольно талантливых немецких разработчиков (до 2004 года они трудились в стенах VCC Entertainment, а потом основали собственную студию).

В версии образца 2007 года нам по-прежнему предлагается четыре режима: практические занятия на том или ином трамплине, быстрый старт, дуэль с определенным соперником плюс участие в чемпионате. Без изменений остались и настройки погодных условий. Определяете силу и направление ветра, указываете температуру — и в путь.

Лучше получился Career Mode. Восхождение на вершину олимпа приходится начинать со скромной суммой в кармане и минимальном количеством очков опыта (показатели зависят от уровня сложности). В специальном меню вы выбираете одного из готовых спортсменов или же создаете нового персонажа. К сожалению, все эксперименты над внешностью ограничены десятью заранее заготовленными физиономиями. Следующий шаг — выбор веса, роста и распределение очков опыта между силой прыжка и общей физической подготовкой. Почему-то в RTL Ski Jumping 2007 по-прежнему нельзя указывать реальные антропометрические данные. Из-за этого наблюдается явный дисбаланс между весом и ростом. По мнению разработчиков, в природе не существует худых прыгунов. Сколько ваш локомотивный слуга ни пытался ввести свои показатели, добрые немцы все равно приписывали аж восемь лишних килограммов.

На заключительном этапе создания персонажа игрокам предлагают определиться с сильными и слабыми чертами спортсмена. Одна делает ставку на разгон, другая — на технику полета, а кто-то берет за счет отличного приземления. По ходу сезона на призовые деньги можно нанять специальных тренеров и подтянуть слабые параметры или же потратить всю наличность на покупку более качественного инвентаря.

По сравнению с прошлогодней версией, количество изменений невелико: слегка улучшилась графика, усложнилась система тренировочных занятий, появилось управление прыгуном после касания земли. Этого, конечно, маловато, чтобы объявить RTL Ski Jumping 2007 выдающимся произведением. 49Games отработали свою прыгучую программу без существенных минусов, но и без ярких плюсов. Рекомендуется всем немногочисленным поклонникам соответствующего вида спорта или ищущим в отсутствии снега любимым. — Владимир Крошчлин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**

RTL BIATHLON 2007

■ Жанр: симулятор биатлона ■ Издатель: RTL, PlayPartner ■ Разработчик: 49Games
 ■ Издатель в России/локализатор: Аэлита ■ Мультиплеер: split screen ■ Системные требования: 1 ГГц (2,4 ГГц), 256 Мб (1 Гб), 32 Мб (128 Мб) видеопамяти



49Games пора уже выдать специальную награду «За изобретение безотходного производства в игровой индустрии». В этом году компания запустила новый проект — **Winter Games 2007**. Игра представляет собой симулятор 13 олимпийских дисциплин, в том числе и биатлона. Недолго думая, немецкие разработчики решили посвятить этому виду спорта отдельный продукт, назвав его **RTL Biathlon 2007**.

В основе игры лежат точно такие же геймплей-принципы, что и в **RTL Ski Jumping 2007**. Лучше всего начать с Practice Mode. Здесь вы научитесь метко стрелять по мишеням и привыкнете к необычной системе управления биатлонистом. Если без усталости давить на кнопку ускорения, то рано или поздно спортсмен попросту начнет передвигаться по трассе с катастрофически низкой скоростью, пока не приведет в порядок свое дыхание.

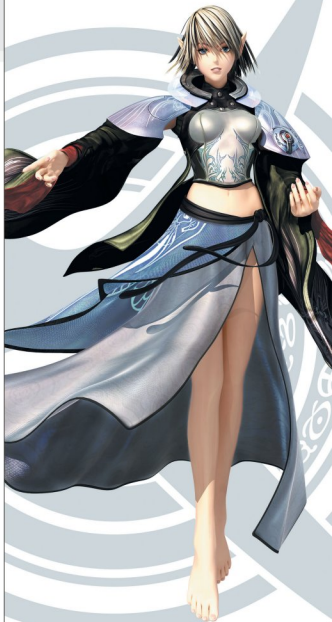
Здесь же можно создать нового персонажа и запустить его карьеру. Вместо надписи «Player 1» вводите свое имя, указываете национальность, выбираете один из девяти типов лица, расцветку формы и уровень сложности. Затем необходимо распределить 100 очков опыта между пятью параметрами: техника, выносливость, качество стрельбы, сила и скорость. Дополнительные баллы можно заработать по ходу сезона в качестве бонуса за призовые места.

Чемпионат разбит на девять частей. Проводимые в различных европейских странах промежуточные этапы отличаются друг от друга лишь рельефами трасс и окружающими пейзажами. Вам, везе приходится преодолевать примерно одинаковую дистанцию с двумя огненными рубежами (стрельба ведется из положений лежа и стоя). К сожалению, все имена биатлонистов вымышлены. Причем разработчикам не хватило фантазии пойти по пути создателей **Pro Evolution Soccer** и назвать виртуальных спортсменов так, чтобы игроки легко распознали реально существующие прототипы.

Увы, с картинкой у RTL Biathlon 2007 дела обстоят тоже не очень весело. Столь скучные на полигонах модели спортсменов **Electronic Arts** и **Konami** перестали делать года три назад. Еще хуже выглядят зрители. Такое ощущение, что в массовку специально подбирали однояйцевых близнецов. В одном кадре среди полусогнутой болельщицы девушка в красной шапочке и синей куртке поглядывает на глаза как минимум десять раз. Более-менее достойно смотрятся разве что минированные десятиметровые елки и покрытые снегом горы на дальнем плане.

В общем, вместо того чтобы сосредоточиться на производстве качественных симуляторов, 49Games пошли по пути наименьшего сопротивления и запустили конвейерное производство клонов. — **РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»** 5.1

Владимир Крошчилин



на правах рекламы

WWW.RFONLINE.RU

УСПЕЙ ВОЙТИ В ИСТОРИЮ RF



RF, R.F., RF ONLINE, эмблема RF ONLINE, 49GAME, эмблема 49GAME являются зарегистрированными товарными знаками Iteva Systems © 2006. Iteva Systems. Все права защищены © 2004-2006 CCR, Inc. All rights reserved.

**ВЕРДИКТ**
ДОЖДАЛИСЬ!ПОСТЕР
PS3

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

VEGAS

Герман Ключков

Что вы ожидаете от проекта, в названии которого имеются слова **Rainbow Six**? Дело-вые люди из **Ubisoft** играют с нашим восприятием реальности. Эта игра вполне могла называться **Call of Duty: Vegas** или даже **Half-Life: Vegas**. А то и вовсе «Ил-2: Vegas», хотя последнее, разумеется, подходит исключительно для отечественного рынка. Мы уже видим рекламные рецензии: «Впервые, эволюция в серии «Ил-2!» Теперь вы можете взять в руки автомат и засадить врагу очередь в ухаженную переносицу». Правда, самолеты отобразили, но, подумавшись, невелика потеря.

Любителям полноценных тактических симуляторов не до смеха — у них на самом деле от-

обрали любимый сериал. Преди-дущая часть, **Lockdown**, с таким восторгом бросилась в ар-кадные объятия, попутно предав множество родительских заветов, что у нас все еще оставалась некоторая надежда на возвращение настоящего **Rainbow Six**. Vegas эту надежду хоронит окончательно. Вектор развития, заданный **Ubisoft**, теперь ясен окончательно.

Чтобы еще больше поднять настроение всем интересующимся, надо заметить, что **PC**-версия **Vegas** — это не отдельная разработка, а прямой порт с **Xbox 360**. Типичное содержимое медицинской карты таких больных всем хорошо известно, и в нашем случае весь букет болезней налично (о них мы еще обязательно расскажем).

Добро пожаловать в Голливуд, бейби!

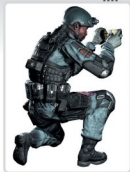
Прежде всего ознакомьтесь с аркадными правилами поведения в Vegas. Поскольку желающих пострелять в наш героический силуэт предостаточно, то рано или поздно вражеская пуля в мужественную фигуру все-таки попадает. Модель поврежденной соответствует современным тенденциям: после первого ранения у вас слегка рябит в глазах, после второго (перерывчик, как правило, действительно небольшой) картинка серьезно смазывается, а примерно после третьего перед глазами окончательно темнеет. Разумеется, никаких аптечек на уровне не предусмотрено, расфасованные медикаменты — это прошлый

ЖАНР: Тактический шутер

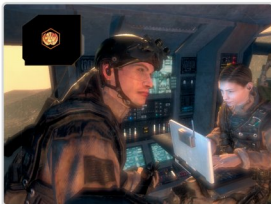
- **Издатель**
Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**
Ubisoft Montreal
- **Издана в России**
■ GFI
■ Руссофт-М
- **Платформа**
■ Game's War
■ Tom Clancy's Ghost Recon
Advanced Warfighter
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Качество диска**
Game DVD
- **Сайт игры**
www.ubisoft.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти



век. Сегодня мир изменился до неузнаваемости. Все, что от вас потребуется для восстановления подорванного здоровья, — просто забиться куда-нибудь в укромный уголоч, чтобы никто не беспокоил. И если попаданий действительно больше не будет, то зрение начнет возвращаться. Каких-нибудь секунд двадцать — и вы снова здоровы, будто ничего и не было. Как говорится,



В лучших традициях современности, помимо бледнолицего главного героя, в тройку входят негр и азиат. Управляет командой сидящая в вертолете барышня.



Бои нередко проходят среди настоящих российских денег, но честные спецназовцы не возьмут ни купюры.

время летит — просто тут оно делает это очень-очень быстро. Страшно подумать, сколько путь носит в себе наш герой по окончании каждой миссии.

Но однажды главного героя (Логан Келлер, а вас?) все-таки застрелят, что с людьми его профессии вообще случается с завидным постоянством. И вот тогда обнаружится, что единственный способ спасения игры — автосохранение на чекпойнтах. Заведные точки расположены не то чтобы близко друг от друга, так чтобы переигрывать одни и те же бои, скорее всего, придется не редко. Особенно если играть на реалистичном уровне сложности (ради него мы сюда и пришли, верно?). Альтернативой ему служит нормальный уровень сложности. При этом нельзя сказать, что послабление как-то кардинально меняет игру. Герой лишь становится менее прочен, только и всего. Автоматическое врачевание боевых ран исправно работает в любом случае. С другой стороны, одна автоматная очередь управляет героя на переигровку при любом раскладе. Так что возвращение к пресловутым чекпойнтам происходит в любом случае.

Несмотря на такие вот почти аркадные правила, сам стиль игры довольно жесткий и хлесткий. Здесь не ходят напролом даже на нормальном уровне сложности, а на реалистичном лучше даже не высовываться понапрасну. При этом тут можно совершенно не беречь патроны, беспечно вываливая в сторону противника горы свинца. Дело в том, что сегодня нам разрешено обирать убитых на предмет оружия и боеприпасов. А набрать с поверженных тел любое количество амуниции к выпавшему из террористических рук АК-47 не проблема.

Теплат с пушкой

Основная черта игры — использование всевозможных поверхностей, к которым наши митроворцы могут прижаться спиной. В ход идут автомобили, мусорные баки, какие-то ящики, заборы и прочие стены. Правую кнопку мыши, ответственную за приклеивание биатлониста к стене, вы наверняка будете использовать даже чаще, чем левую.

Как только существо с автоматом прижимается лопатками к укрытию, включается камера от третьего лица. Несколько естественным кажется такой переход через пару часов игры, настолько же дико он выглядит поначалу. По сути, это своего рода легализованный чит: вы можете заглядывать за угол или же смотреть на окружающий мир поверх укрытия, хотя ваш герой сам по себе ничего такого видеть не должен. Паранормальные явления на службе антитеррористических организаций.

Наш подопечный даже способен вести слепой огонь, высывая из-за укрытия одно лишь дуло автомата и поливая огнем неприятеля. Правда, такая пальба не прицельна и попасть в кого-либо практически нереально. Зато на экране выглядит совершенно обворожительно.

Вообще, Vegas сильно тяготеет к подробным кинематографическим трюкам. Например, в нужных местах на крышах всегда заранее установлены крюки, к которым мы примываем канат, хватаясь за него и проныривая коростелью сползаем по стене вниз, в гости к ничему не подозревающим бандам. Причем отдельная кнопка переворачивает нас вверх тормашками — и вот уже бравоый митроворец смотрит дивной частью в небеса, а ствол в вытянутой ру-



ке тычет в террористическое стекло. К тому же казенная голова не знает усталости, так что находиться в перевернутом состоянии мы можем сколь угодно долго. Красота!

Vegas, по сути, являет собой коридорный шутер. В каждой миссии вооруженные до зубов команда спортсменов бежит от старта до финиша, отмечаясь на промежуточных чекпойнтах. Конечно, некоторый элемент неопределенности, как правило, присутствует: наши биатлонисты могут штурмовать на выбор одну из параллельных улиц. Или решать, в какую дверь вламываться (можно сразу в обе — оцените, ветераны!). Никакого тактического простора, как правило, нет и в помине.

Планирование перед миссией тоже нет — какое может быть планирование в линейном коридорном шутере? Головной мозг не понадобится, можете отпустить его домой пораньше. На вахту заступила ведущая игрока за ручку сюжетная линия, прота-

скивающая нас из льняной Мексики в помпезный Лас-Вегас, причем едва ли не половина игры проходит внутри или же около казино. Перестрелки под денежным дождем — такой вот суровый мужской гламур.

Плюс, конечно, множество чудесных блестящих гаджетов: камера, которую так удобно просовывать под дверь, прибор ночного видения, стволы, гранаты. Последняя, упав под ноги, вызывает не мгновенную смерть (!!!), а те самые проблемы со зрением, о которых упоминалось выше. Возможность отдышаться после окончательного ранения (в тактическом, заметим, шутере!) это, безусловно, находка года.

Зрититак

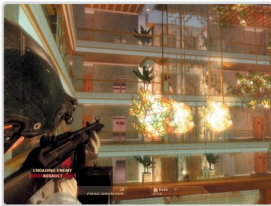
По поводу графики Vegas принято восхищаться и описывать местную картинку исключительно в восторженном тоне. Ну как же — Unreal 3.0, nextgen, блокбастер, многомиллионные производственные затраты. При



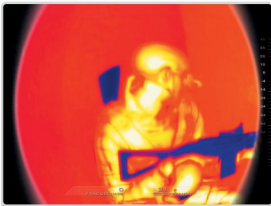
Надо заметить, что припадание спиной к объектам и стрельбу влевую мы видели еще в староданном kill.switch.



Скрытки очень любят сталкивать нос к носу с врагом. Это выглядит несколько натынуто, но в противном случае живого противника мы бы поближе не увидели.



Эти вот светильники, будучи задетыми пулей, валятся вниз градом осколков. Так что осторожнее — вы ведь не хотите прослыть вандалом?



Vegas регулярно поддает жару своими гаджетами. На некоторое время этого даже хватает.

этом, воля ваша, мы затрудняемся назвать игру красивой. Размазанная, словно мы смотрим на мир через запотевшее стекло, картинка. Кричащая пестрота, которая вроде бы должна передавать атмосферу лас-вегасского порока, скорее делает игру похожей на стрит-рейсерские итерации **Need for Speed**. По правде сказать, та же **SWAT 4** выглядела куда ярче, солнечнее и цельнее, что ли.

Современные технологии однако же все равно требуют жертв, и явная нехватка кадров-секунд проявляет себя, пожалуй, на большинстве компьютеров. Что усугубляется некоторой скудностью графических настроек. В самом деле, авторы лучше знают, как должна выглядеть их игра, так что мы голосуем за полное исчезновение графических опций из игровых продуктов будущего: так всем будет спокойнее.

Зато можно встать на борьбу с прочими настройками, например настройками управления. Последнее досталось нам в наследство от Xbox 360. Игра явно считает, что компьютерная клавиатура это что же геймпад, только сильно деформированный, и совершенно не представляет себе, что можно делать со всеми этими кнопками. В итоге управление нередко предлагает нам совершать какие-то совершенно противостественные вещи. Скажем, по клавише R мы перезаряжаем оружие, что вполне логично. Но вот для того, чтобы нацелить на

ствол глушитель, нам надо удерживать тот же самый R, в результате чего на экране появляется круговое меню, и далее, двигая мышью влево и продолжая удерживать клавишу R, мы выбираем иконку глушителя. Назначить эту операцию на отдельную клавишу (у нас их вон сколько!) нет никакой возможности.

Тишина в цирке

Искусственный интеллект наших подопечных с неба звезд не хватает, но свой паек отработывает добросовестно. Та пара бойцов, что сопровождает вас в походах по барам и казино, обладает определенной долей самостоятельности, хотя слишком сильно отпугивать поводок все-таки не рекомендуется — друг наложат. Ну и логот — это все-таки тактический шутер.

Кстати, павшие бойцы отлично поддаются воскрешению. Они как будто не умирают, а просто теряют сознание, после чего мы их приводим в чувство. Нас самих, заметьте, никто воскрешать не берет (а за уплом уже демонически смеется последний пройденный чекпойнт, предвущая скорое возвращение Сизифа). Подобные условия диктуют соответствующую тактику: очевидно, что из всей троицы первыми в бой идут как раз AI-дуболюбы. Игрок не трус, он просто реалист.

Действия же противника вообще малопредсказуемы и обильно поддаются далеко не

всегда. Из-за постоянных переигровок множества боев складывается впечатление, что практически все удачные действия врага жестко заданы скриптом. В первый раз это может даже впечатлить, но при последующем постоянном повторении не только разрушает атмосферу, но и дает нам преимущество, ведь мы зачастую знаем следующий шаг противника. При этом враг терается в каких-то совершенно элементарных ситуациях, не ищет укрытия и регулярно подставляется по глупости. Тем более не стоит ждать от AI каких-то неожиданно осмысленных маневров, на которые способны компьютерные противники в других, серьезных тактических симуляторах (не будем бросаться именами и тыкать пальцами).

Нагляднее всего слабость кремнивого интеллекта видна даже не при стандартном прохождении сюжета, а, например, в режиме Terrorist Hunt, где игрок просто выискивает на карту в качестве свободных охотников. И вот тут искусственного противника уже можно брать чуть ли не голыми руками. По карте бегают лишенные скриптовых костылей зомби с пушками. Бодрые, но бестолковые.

Отличительная черта мультиплеера Vegas — его содержание придется долго и мучительно открывать. Если вы не дошли до соответствующей карты в одиночной кампании, то в мультиплеер на нее не лустят. Если вы не подобрали тот или иной

ствол в одиночной кампании, то и в мультиплеере вам его не выдадут. Добавьте сюда систему карьеры — по результатам шумных баталей вам выдается некоторое количество очков, а определенные суммы открывают новые звания, новую экипировку. Чтобы взобраться на вершину пирамиды, от игрока потребуются многие сотни часов. Новоранцам предлагается попробовать себя в сомнительной роли пушечного мяса.



Снежный ком всеобщей любви катится все быстрее. Мы понимаем, движок Unreal 3.0 уже сам по себе является объектом поклонения. Да и Xbox 360, по понятным причинам, нуждается в громких играх.

При всем своем лоске и прочих сопутствующих факторах Vegas ну никак не соответствует собственной репутации блокбастера. Даже если забыть, что название указывает на принадлежность проекта к элитной серии, и представить, что перед нами просто тактический шутер, остается качественней, но не проработанной в сердце графика. Это нормальный современный тактический экшен. Бывало лучше, бывало хуже. Пара занятных идей и никакого намека на прорыв (скорее на регресс). Играть интересно, но Vegas вряд ли заставит вас забыть свое имя. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Тактический шутер для тех, кто не любит тактических шутеров. Rainbow Six для тех, кто никогда не любил Rainbow Six. Vegas — идеальное название для такой игры. Шумный, яркий, местами красивый, местами увлекательный, но бесцельно лустый.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0





РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

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". Издатель получил лицензию "Бука" на территории России государственной ассоциацией "Русский игид". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail: zakaz@byka.ru, Кольчугин Бука, 115230, Москва, Калужское шоссе, 1 влад. 21

byka®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

- **Разработчик**
500 Games
- **Разработчик**
Bohemia Interactive
- **Издатель в России/Украина/СНГ**
Акелла
- **Платформа**
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
- **Мультиплеер**
Интернет
- **Локальная сеть**
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.operationflashpoint.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видеопамяти



удивительно долговечной игрой, которая у нас России обрела культовый статус. Разработчики выдали также две дополнительных кампании — **Red Hammer** и **Resistance**, которые демонстрировали события оригинала из другого окопа.

Кроме того, сработал мощнейший инструментарий для создания модификаций — пользовательские аддоны продолжают выходить до сих пор. А в интернете регулярно устраиваются целые Flashpoint-чемпионаты, в которых расстривают друг дружку в порошек опытные кланы с многолетней историей.

Поначалу не было проблем и со второй частью. Официальный пресс-релиз обещал сразу три известных боя XX века (начиная с Вьетнама), в интервью рас-

Андрей Александров

ARMA ARMED ASSAULT

Вы не боитесь перезагружаться двадцать раз за миссию? Не ругаетесь, погибая от прилетевшей непонятно откуда пулеметной очереди? Знаете все премудрости управления бронетранспортерами, танками, вертолетами и подчиненными с перекликивающим искусственным интеллектом? Героически переносите баги и тормоза графического движка?

Поздравляем, вы — фанат **Operation Flashpoint!** И сегодня ваш день — в свет наконец вышла **Armed Assault**, своего рода сиквел культового милитари-экшена.

Ветераны

Чешская компания **Bohemia Interactive** живет на этом свете благодаря одному счастливному обстоятельству — у них есть какой-то особенный талант делать военные игры. **Operation Flashpoint**, несмотря на море ба-

гов и недочетов, вышла в свое время потрясающей штукой — эдаким суровым реалистичным симулятором, валившим фанатов обычных пиф-паф-шутеров в глубокий и долгий обморок.

Бои здесь велись точно так, как они описаны в армейских методичках: на огромных расстояниях, с обязательным использованием ландшафта, а также естественных и искусственных укрытий. Плюс долгое выслеживание противника, тщательное маневрирование и жесткие, требующие нечеловеческой реакции и сообразительности, перестрелки.

Поначалу подобный подход поражал, а игра казалась чрезвычайно сложной и совершенно не пригодной к употреблению. Но при должном упорстве огромная прелесть **Flashpoint** все-таки становилась очевидной. Стоило научиться играть по приятным здесь правилам — и все начинало получаться. Выживал тут только

тот боец, который переделался короткими перебежками от укрытия к укрытию, умел быстро находить на карте удачную позицию и действовал при этом предельно аккуратно и внимательно. Только с таким подходом игрой можно было проникнуться.

А проникаться здесь действительно было чем. Отличной, атмосферный сюжет рассказывал о разразившемся на далеких островах локальном конфликте между понатно какими сверхдержавами. Поддача — с размахом натуральной военной драмы. Пьяная радость первых побед, неожиданный страх человека, оказавшегося в тылу врага, обреченное отступление — буквально за несколько миссий перед глазами пронеслось столько событий, что хватало бы на сюжет двух-трех среднестатистических шутеров. А ведь впереди была еще целая война...

Благодаря вышесказанной глубине **Flashpoint** оказалась



Модели техники по сравнению с **Operation Flashpoint** выглядят просто прекрасно. Хоть здесь пять лет прошли не зря.



А разбившиеся вертолеты мы теперь используем для украшения окрестностей лагеря!

квались интригующие подробности... И вдруг — неожиданный конфликт с Codemasters, издателем игры. В итоге Bohemia лишилась прав на Operation Flashpoint 2 и быстро анонсировала Armed Assault. Проект-загадка, он долгое время держал фанатов в напряжении: хватят ли у чехов сил и смелости на полноценное продолжение оригинала?

К сожалению, чуточку не хватило.

И снова в бой

Начинается все очень здорово. Первые миссии, знакомая атмосфера, до боли родной радиоэфир. Сюжет потихоньку набирает обороты и неожиданно бросает игрока в маленький курортный городок. В разгар сезона тут удивительно тихо — на улицах нет ни смеющихся туристов, ни даже местных жителей. Одна только война. Вот по длинному мосту проскакивает дозорный «уазик», а буквально через минуту, ревя двигателем, появляется грозный Т-72. Потом еще один, потом юркая БМПшка, вторая, третья... Ты же сидишь за углом здания, держишь руку на взрывателе и удивленно слушаешь тядину эфира. Почему нет приказа на взрыв? Что с командованием? Мерты?

«Спокойно, солдат. Это еще не все, подожди...» — раздается безразличный голос. Передовые части противника тем временем начинают рассредоточиваться по городу, все ближе подбираясь к твоему укрытию. «Вспышка! Вспышка! Вспышка!» — раздается в эфире. Ты с облегчением жмешь на кнопку — мост взрывается, отпрыгивая на тот свет несколько танков и заточка остальные в лоушук. Теперь самое важное — спастись, прорваться к своим.

И вот где-то на этом месте Armed Assault хочется есть ложкой. Несмотря на явно выросшую сложность, миссии проносятся мимо с какой-то фантастической скоростью. Вот ты просто рядышком прочесываешь деревню, вот превращаешься в крутого диверсанта, потом в острого снайпера, в командира отделения, пилота вертолета, еще раз командира отделения, командира танка, еще раз пилота

та вертолета и... финальная битва, занавес. Щеголяя фирменным флэш-пойнтовским разнообразием, Armed Assault разочаровывает совершенно неприличным отсутствием размаха.

Да, в это тяжело поверить, но игра совершила огромный шаг назад. И речь не только о протяженности кампании. Вот, например, тот же сюжет. На этот раз нам предлагается поучаствовать в обычных миротворческих буднях армии США. Остров Сарани где-то в Атлантике, недра, богатые природными ресурсами, и два государства-соседа, которые никак не хотят мирно жить в своей песочнице. У одного — широкий ассортимент советской военной техники, у второго — американская база на заднем дворе. Результат — «банановый» конфликт двух стран третьего мира, из тех, которые нам примерно раз в год показывают по телевизору.

Дизайнеры, конечно, стараются изо всех сил, устранивая натуральную мсоробку с применением тяжелой техники. Но какой-то провинциальный привкус все равно остается. Понимаете, в Operation Flashpoint было чувство причастности к чему-то большому; там, за ключей проволокой, советская и американская армия очень успешно воев друг дружку в ключья, обстановка тем временем накаляется, и вообще командир умом сказал, что на следующую неделю намечена настоящая Третья мировая.

В Armed Assault таким боксерам и не пахнет. Мы, конечно, понимаем чехов: противостояние СССР и США окончательно вышло из моды, поэтому устраивать второй отстрел иванов-балалаечников они не решились. Но неужели трудно было хотя бы взять свежую книгу Клинки и передать оттуда какую-нибудь идею про коварный заговор маргинальных правительств против цивилизованного мира?

Ну да ладно — политическая подоплека и сюжетные перипетии тут, конечно, на любителя. Но к Armed Assault имеются претензии посерьезней. Чехи не то чтобы преуспели в исправлении ошибок оригинала. Взять хотя бы миссии. Дизайнеры опять на высоте: то кобейская охота двух «Хаммеров» за тяжелооружены-



И не надейтесь: поединка отважного снайпера с вертолетом не будет. А вот позорное убогание по горам — это всегда пожалуйста.

ми «Уралами», то спортивное убогание от разозленного Ка-50, то ночная охрана базы с боеприпасами. Красивые, редкие идеи! И они, к сожалению, часто разбиваются о совершенно небрежное исполнение. Бывает, что миссия безо всякой причины останавливается прямо на середине — опять что-то переклинило.

Одновременно игре катастрофически недостает скриптов. Отпущенный вольное плавание искусственный интеллект миглом превращает тщательно готовившееся представление в форменный балаган: обороняющие базу солдаты почти сразу оставляют укрытия, суматошно мчутся под огонь врага и позорно гибнут. А преследующий тебя Ка-50 через раз просто разбивается о приглянувшуюся гору.

Ко всему прочему неожиданно сократился парк военной техники. Отчего-то выкинули множество образцов, нормально показавших себя еще в Operation Flashpoint и дополнениях. Думаете, ради тщательной проработки оставшегося автопарка, улучшения управления и физики? Отнюдь!

Наноследок, впрочем, поговорим о хорошем — о графике. Движок Armed Assault вызывает некоторый восторг — открытые пространства, которыми так славились Operation Flashpoint, здесь обросли множеством мелких деталей. Проработка острова близка к эталонной — сделана с любовью, фантазией и пре-

зрением к приему Copy/Paste. Найдется много свободного времени — заберитесь в редактор, выложите себе бойца с джипом и отправляйтесь кататься, любуясь достопримечательностями. Увлекательное занятие!



Пять с половиной лет назад в Operation Flashpoint был заложен колоссальный потенциал — и именно на нем все еще работает Armed Assault. Перед нами по-прежнему интересная игра с красивыми, продуманными боями, хорошим дизайном миссий и современной графикой. Уверены мы и в том, что ее ждет успех среди создателей модификаций, — список запланированных аддонов уже сейчас огромен. Но все это — последнее дыхание. Для успеха следующей части наследия Operation Flashpoint будет уже недостаточно — стоит хотя бы исправить старые, всем известные ошибки, да и к кампании отнестись серьезнее.

P.S. Локализованная версия от «Акеллы» периодически заставляет лить горючие слезы — такого незнания военной терминологии (да и просто русского языка) мы не встречали давно. Вот всего лишь пара самых бросающихся в глаза ляпов: в русской версии грузовики управляются «пилотами», ну а бойцы с ПТУРСами обзаваны страшным словосочетанием «специалит по противотанковому оружию». Кошмар! ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Armed Assault по-прежнему работает на достижениях седьмой Operation Flashpoint. Пок их хватает — играть все еще интересно.

ГЕНИМЛЕЯ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

- **Назвать**
Tommy Bandal
- **Разработать**
Black Hole Entertainment
- **Издатель в России**
Ноль Диск
- **Локализация**
■ Warhammer: Dark Omen
■ Medieval 2: Total War
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Количество дисков**
■ Один DVD
■ Шесть CD
- **Сайт игры**
www.markofchaos.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видеопамяти

WARHAMMER

MARK OF CHAOS

Статья Мичулина

У Black Hole Entertainment непростая судьба. Первая игра студии — стратегия **Armies of Exigo** — сопровождалась шумной пиар-кампанией, но на деле обладала только одним несомненным достоинством — могучим вступительным роликом (который, в свою очередь, был создан силами **Digic Pictures**, авторами спецэффектов к «Терминатору-3»). Упомянутое интро поражаало воображение размахом постановки и крепкой режиссурой, но если в ролике происходило несущущее сражение, исполненное потрясающего драматизма, то в самой игре игроков поджидали сухие миссии и пресный клон **Warcraft III** без единой светлой мысли.

Похожая история приключилась и с **Warhammer: Mark of Chaos**. Игра опять открывается улопощающим видеом, где творится душераздирающе сценарий. Вот с отрядом имперских

войск, попавшим в засаду, приключается натуральная «Техасская резня бензопилой». Спустя секунду в кадре появляется грозного вида мужчина, вооруженный молотом, которым ловко пробивает «черепешки нападавшим». Затем возникает исполинских размеров демон, отправляет в нокаут всех и каждого, после чего сам гибнет от рук неизвещено откуда выпрыгнувшего темного эльфа. Все действие, разумеется, снабжено захватывающей режиссурой, крутыми полетами камеры и прочими голливудскими радостями большого бюджета. Ролик, как водится, очень отдаленно связан с тем, что ждет нас в игре, зато уже сегодня гордо красуется на сайте **Digic Pictures** в разделе «Порфолио».

Мрачное пророчество

От **Warhammer: Mark of Chaos** фанаты соответствующей

ленной ждали многого. Виной тому стали PR-люди **Namco Bandal**, которые демонстрировали на выставках невероятного качества графику (в игре ее мы так и не увидели), обещали чуть ли не полноценный макроэкономический режим, размашистые и «умные» битвы, а специально для поклонников настольного «Вархаммера» грозились снабдить игру качественным инструментарием для создания и разукрасивания собственной армии.

Первые сомнения в правдивости обещаний у нас впервые появились аккурат после знакомства с бета-версией. Наше полное разочарование превью, опубликованное в позарешленном номере «Игромании», если помните, заканчивалось робкой надеждой, что **Black Hole** возьмется за ум и за оставшееся до релиза время подтянет графику, поправит баланс и сделает-таки тот самый макрорежим. Увы, надежды не оправданы, а итогом долгих мытарств разработчиков неожиданно стал крошечный на обе ноги клон стародавней **Warhammer: Dark Omen**.

Прежде всего, никакого макроэкономического режима как не было, так и нет — глобальная карта играет исключительно декоративную роль. То есть никаких шахт, которые надо захватывать, дабы обеспечить себя золотом, отыскать не удалось, а широко разрекламированная свобода выбора пути заключается в банальной возможности выполнить пару необязательных миссий. Все остальное время мы бронепоездом мчимся по сюжетным рельсам, свернуть с которых нет никакой возможности. Пути-дороги заботливо нарисо-



По схеме «герой на коне впереди, стрелки сзади помогают» разыгрываются буквально все сражения.



ваны разработчиками заранее, единственное, что можно сделать, — ткнуть курсором мышки в среднюю точку на карте и насладиться криволинейным маршем глэвгера к пункту назначения.

Золото, необходимое для поддержания армии, выдается в строго определенных количествах за выполнение заданий. Отбили атаку нежити на деревушку — примите в награду мешок монет. Разворовали кладбище — получите на счет тысяч лять золотых. Заработанные деньги уходят не только на восстановление побитых в бою отрядов, но и на закупку свежих войск, апгрейд дополнительной армии и приобретение снаряжения для героев. Цены в **Mark of Chaos**, прямо скажем, божеские, так что по максимуму снарядить глэвгеронокай и собрать мощное войско труда не составит. Правда, надо учитывать, что число отрядов, непосредственно участвующих в битве, ограничено, поэтому бросить в бой



Издавка в игре будет миссия, где управлять можно только героями. Проходится они, как вы понимаете, элементарно.



Иногда в бой можно послать рыцарей, но намного дешевле и эффективней разить врагов героям.

все доступные силы не выйдут при всем желании.

После недолгой предбоевой подготовки начинается, наконец, сражение, где общие разочарования лишь усиливаются. Внешне схватки в Mark of Chaos очень похожи на разматывание мордобой Medieval 2: Total War, но тактической глубины в них нет совершенно. По невыясненным причинам, создавая игру в жанре, где основа основ — это как раз тактическое разнообразие, Black Hole благополучно спустили все в унитаз, соорудив обычную RTS-возню.

Вспомните любое сражение в том же Medieval 2. Вот уж где действительно надо думать, как воевать. Там шальные стрелы бьют не только врагов, но и своих; неожиданно налевется конница может в корне изменить ход уже проигранного, казалось бы, сражения; жизненно необходимо учитывать особенности местности. Так вот, в Mark of Chaos всего этого нет и в помине. Секрет победы прост — берете на дело побольше стрелков, прожаренного героя и пару отрядов мечников в нагрудку. Далее все сражения разворачиваются по одному сценарию: укладкой выманываете вражеские отряды под пули стрелков, которые в мгновение ока укладывают ораву злодеев. Учитывая, что здание непобедимые юнitys ни где не промахиваются, а их пули магическим образом облетают союзников, не причиняя вреда, тактика практически беспроигрышная. Если же злодеев нале-

ло совсем много, то самое время применить главную тактическую хитрость — наслать на супостатов главного героя, который, будучи поддержан чудо-стрелками, способен в одиночку лорубить на шашлык практически всех и вся.

Из-за подобного балагана, кстати, с грехом провалилась и довольно интересная задумка авторов — дуэли между персонажами. Фокус в том, что почти в каждой миссии в окрестных кустах отсиживаются вражеский герой, который, завидев нашего протеза, тут же исторгает воинственный вопль и вызывает его на честный поединок. По идее, после этого герои чинно сходятся обмениваться ударами, пока один из них не слыжит в канаву. На словах звучит интересно, однако на деле честного боя не получается. Все потому, что в тот момент, когда больной на всю голову персонаж несется на дуэль, его активно поливают огнем наши стрелки, так что до места драки бедняга буквально доползает, пуская кровавые сопля. Вам остается разве что деликатно добить его, чтобы не мучился.

Старый мир

Но даже если оставить за скобками цирк под названием «герои + стрелки», мы по-прежнему получим токсильные битвы, отчаянно похожие на сражения в любой другой RTS второго эшелона. В Mark of Chaos, например, легко можно выигрывать сраже-

ния, попросту обведя всех доступных юнитов резиновой рамкой и посылая их на передовую вальной гурьбой, даже не помышляя о каких-то тактических хитростях. Ситуацию усугубляют низерные карты и безумный дисбаланс. Печально, но обещанные размашистые драки с упором на тактику превратились в мелкие потасовки а-ля Age of Empires 3.

Графика звезд с неба не хватает. То есть еще полгода назад картинка Mark of Chaos, вероятно, могла удивить, но после колоссальных баталей Medieval 2 эффект практически нулевой. Да, разработчики сдержали обещание, и юнitys уже не напалмяют клонов. Тут у одного солдата в отряде действительно может быть шрам в пол-лица, другой щеголет окладистой бородой, а третий пугает окружающих выбитым глазом. Детализация и анимация солдат тоже вполне приличные. Но, опять же, чисто технически тот же Medieval 2 выглядит несравненно лучше. Black Hole не хватило ни таланта, ни технологий, ни банального вкуса, чтобы соорудить гипнотизирующую картинку.

Плюс штатные художники отчего-то поленились нарисовать уникальные штандарты каждому виду войск, так что теперь солдаты маршируют под единым мутноватым флагом, что явно не добавляет атмосферы. Чуть лучше дела обстоят с войсками Хаоса, где от каждого юнitys буквально веет холодом и жестокостью севера, но таких светлых

моментов не хватает на всю игру. Увы, мир Mark of Chaos получился ни мрачным, ни бруталным, а каким-то мелкокотловым и пресным, что, понятно, совсем не подходит для суровой вселенной Warhammer Fantasy.



Эндрю Вайна, без сомнения, талантливый кинопродюсер — см. его многочисленные голливудские блокбастеры. Однако с игрой у него как-то не складывается. Пока именитые разработчики из кожи во лезут, чтобы удивить пресыщающуюся публику свежими находками, подведомственная Вайне Black Hole Entertainment выкачивает довольно скверный пересказ пройденного. Итогом шаманских плясок вокруг славного бренда Warhammer Fantasy стала какая-то несуразная попытка возродить сегодешний Dark Omen, ампутировав ему при этом стратегическую часть. Получилось, если честно, не слишком увлекательно. При таком раскладе все, чем нам с вами остается наслаждаться, — любительный сюжет, отличная озвучка да воспитательный вступительный ролик.

Под занавес остается только посоветовать Эндрю посмотреть, наконец, на действительно качественные игры и понять, как в современном мире принято делать конкурентоспособные продукты. Тогда, возможно, третья попытка окажется более удачной. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Могучий некогда проект на поверку оказался несуразной попыткой соорудить клон Warhammer: Dark Omen с мелкими потасовками в стиле обычных RTS. Играть можно, но кроме сюжета и заставок Mark of Chaos радует лишь мечом.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

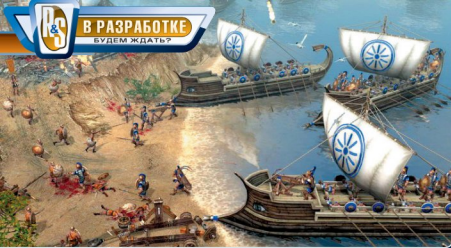
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



- **Разработчик**
 - Play Ten Interactive
 - Руссобит-М
- **Разработчик**
 - World Forge
- **Платформа**
 - Age of Empires 3
 - Halo & Fall: Civilizations of War
- **Мультиплеер**
 - Интернет
 - Локальная сеть
- **Количество дисков**
 - Один DVD
- **Сайт игры**
 - www.russobit-ml.ru/
 - Forge-tavar@rambler.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти

ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ

СПАРТА

Стратегия Мультплеер

В 2004 году случился вал киноблокбастеров на историческую, так сказать, тему. Сначала на широких экранах появилась «Троя», потом «Александр», а закончили все «Королем Артуром». Из всей тройки относительно вменяемым фильмом оказалась только «Троя» Вольфгана Петерсона (см. его эпохальную U-571).

Так вот, именно «Троя» и вдохновила разработчиков из World Forge на создание стратегии, события которой происходят в Древней Греции. К слову, вначале планировалась игра в духе Rome: Total War, однако в процессе работы создатели «Спарты» от этой идеи отказались и в итоге соорудили привычную RTS, снабдив ее возом занятых новинкой.

Забывте сражения

Действие «Спарты» происходит в 480 году до н. э., в тот са-

мый драматический момент, когда коварный персидский царь Ксеркс организовал очередной военный поход против Греции. Спартанский царь Леонид, в свою очередь, собрав небольшое войско, отбывает в Фермопильское ущелье, чтобы там попытаться сдержать свирепую армию персидских захватчиков. Активные боевые действия начинаются с того, что верный слуга царя Павсаний на всех порах мчит к Леониду, дабы предупредить его о том, что греки не пришлют подкрепление и спартамцам придется в одиночку сдерживать многотысячную персидскую армию. Далее мы станем свидетелями долгих воспоминаний Леонида о бурной молодости, а затем попытаемся отбить атаку персов.

Авторы приготовили три кампании — за спартамцев, египтян и персов. Все они освещают одни и

те же события, так что можно взглянуть на происходящее с разных точек зрения. Подход не сказать чтобы уж очень оригинальный, но спердить за драматическим падением Спарты из разных лагерей довольно любопытно.

Однако главная местная достопримечательность, конечно, не сюжет, а геймплей. На первый взгляд, казалось бы, все знакомо. Как и в батальоне других RTS, в начале каждой миссии следует активно строить базу, производить войска, а потом уже громить противника. Привычные фермы для добычи пропитания, привычные рабочие валяют привычные деревы и таскают привычное золото. Следом идут кузницы и академии, аггрейды и, наконец, казармы, где производится армия... и вот тут, дамы и господа, нас ждет перерыв.

Дело в том, что в «Спарте» заранее готовых юнитов и каждого солдата надо конструировать самостоятельно. Происходит это следующим образом. Для начала выбираете «тело» будущего воина: он может быть худым, но быстрым; среднего телосложения или медленным, но сильным. Затем снабжаете солдата оружием. Выбор богатый — несколько видов мечей, трезубцы, топоры да копья. Каждая железка, как в какой-нибудь заправской RPG, обладает такими характеристиками, как урон и скорость, благодаря чему солдат, вооруженный коротким мечом, наносит небольшие повреждения, зато с удивительной скоростью. В свою очередь, боец, орудующий топором, способен одним ударом отправить на небо любого противника, но вот скорость оставляет желать лучшего. И так во всем — копейм



хорошо сбивать всадников, трезубцами — шинковать в гуляш лучников, топоры — отлично годятся для уничтожения особо сильных отрядов. Кроме того, можно выдать солдатам оружие дистанционного боя (например, дротик) и снарядить шпитами.

На словах звучит впечатляюще, однако уже к середине игры становится понятно, что увлеченно колдовать над юнитами просто бессмысленно, ибо залог победы — туго изучить все доступные агрейды и тотчас вооружить армию самыми мощными шпитами и топорами. При таком подходе войско будет стоить значительно дороже и собирается оно медленно, но так видится единственно верной тактикой. Тому есть две причины. Во-первых, ресурсы тут почти бесконечны, так что можно не экономить. Во-вторых, компьютер атакует само вяло, что вы с легкостью можете потратить час-другой на производство самых сильных солдат.



Вояки египтян почему-то очень напоминают главного героя всех Русей — Петрушку.



Чтобы завладеть колесницей, достаточно просто перебить экипаж.



Разрушать города в «Спарте» — истинное удовольствие.



Огни невогнотной иллюминации были хорошо видны во всех окрестных кварталах.

При таком раскладе многочисленные комбинации юнитов становятся просто не нужны. Никто в здравом уме не станет производить, скажем, армии средних размеров и вооружать их дубинками, когда можно без проблем собрать мощнейшую армию, одолеть которую не сможет никто. Обидно, но, позволяя нам создавать десятки разнообразных типов юнитов, разработчики не смогли выстроить геймплей таким образом, чтобы это действительно понадобилось в игре.

Крак идей

Пожкая напаст настигла и кавалерии. Дело в том, что в «Спарте» нельзя сразу призвать на службу конного юнита, зато можно усадить на лошадь практически любого солдата. Для этого следует сначала вывести скакунов в конюшнях, а потом уже рассаживать на них бойцов. Идея вроде бы любопытная, но в игре это нужно примерно как телеге пятак колесо. Признаться, автор этих строк так и не понял, для чего тратить время и ресурсы, взращая кавалерию, когда и пешие воины вполне успешно режут в ключь любого противника.

С треском провалилась и еще одна забавная возможность — устраивать разного рода засты. Суть в том, что с помощью пары рабочих можно в любом месте карты соорудить ловушки — одни обрушиваются на головы врагов град бульбичников,

другие активируют смертельные колья. Мысль, опять же, интересная, а на деле — еще одна никому не нужная головная боль. Можно успешно пройти игру и даже не узнать, что такая возможность вообще существует.

Глобальная проблема «Спарте» состоит в том, что тут полным-полно действительно занятых, но совершенно бесполезных приемов. Зачем тратить время на скрупулезную установку тех же ловушек, когда намного эффективнее и быстрее послать мощный отряд и разбить противника в открытом бою, как это делается в любой RTS?

Еще один оутсайдер мнунт — чудовищно вялое развитие событий. Алгоритмы изучаются минут по десять, солдаты рождаются на свет безумно долго, и, что самое обидное, пока идет вся эта предвобая подготовка, вокруг не происходит ровным счетом ничего. AI, забившись в угол, не атакует наши поселения, не пытается захватить стратегические ресурсы и в целом ведет себя на редкость пассивно, смиренно ожидая, пока к нему нагрянут гости и пожгут родную хату. Смешно, но ближе к концу игры ваш покорный слуга просто закладывал базу, ставил в очередь алгоритмы и спокойно шел пить чай. Не слишком-то весело, согласитесь.

Кроме привычных сухопутных сражений, в «Спарте» иногда случаются и впечатляющие морские баталии. По правде сказать, вод-

ные схватки — лучшее из всего, что нам довелось здесь увидеть. Сплошное удовольствие смотреть, как корабли обмениваются залпами из баллиств, затем чинно сближаются, команды закидывают абсорбжные крошки и закипает бой. В случае победы корабль на законных основаниях переходит под командование игрока.

Экспериментировать в «Спарте», к слову, можно не только кораблями, но и практически любую технику. Желаете захватить катапульту? Достаточно перебить ее экипаж. Хотите завладеть ревом скакуном или колесницей — просто убейте асадников. Даже клинки и щиты лавших воинов можно успешно переправлять на свою базу и вооружать ими воинов. Трофейное оружие, кстати, не только значительно снижает затраты, но и заметно уменьшает время постройки юнита.

Графика в «Спарте» заслуживает исключительно ласковых слов. Солдаты и здания отличаются высокой детализацией и очень приятной анимацией, а здешняя физика даст фору какой-нибудь Age of Empires 3. Кроме того, глаз радуют очень приличные спецэффекты. Охваченные пламенем постройки и мареве от пожара выглядят весьма убедительно.



К нашему большому сожалению, «Спарта», оказавшая игрой большей, но в подавляющем слу-

чае не реализованных возможностей. Разработчики (мы знаем это совершенно точно!) потратили внушительное количество времени и сил, чтобы прикрутить многочисленные возможности, но как-то не сумели сложить из них функциональный геймплей. В «Спарте» не нужно строить ловушки, нет смысла комбинировать войска, совсем не обязательно обнести базу стеной и расставлять по периметру лучников. Почти любая миссия выигрывается банальной постройкой пары десятков мощных юнитов.

Причины столь плачевного результата очевидны — удивительно бездарный AI противников и какие-то микроскопические карты, сделанные, если честно, спустя рукава. Беда еще и в том, что игре ощутимо не хватает размаха. Величайшая битва древности в «Спарте» выглядит как дворовая разборка «десять на десять». А величественный город являет собой три хижинки и казарму. Неудивительно, что в таком безобразных условиях большая часть возможностей попросту не нужны.

Впрочем, несмотря на явные минусы, в «Спарте» скрыт удивительный потенциал. Именно поэтому мы прямо здесь и сейчас требуем от World Forge исправить ситуацию полнокровным аддоном, где механика сражений, структура миссий и поведение AI будут на сто процентов соответствовать предлагаемому возможностям. Еще не все потеряно! ■

- РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Стратегия с очень богатыми, но, увы, не до конца реализованными возможностями и довольно вялым геймплеем. Несмотря на это, «Спарта» — одна из лучших и инновационнейших разработок стратегий последнего времени.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

- Разработчик
Paradox Interactive
- Издатель
Paradox Interactive
- Издатель в России
1С
- Локализатор
moskva.ru
- Платформа
■ Серия Europa Universalis
■ Серия Hearts of Iron
■ Crusader Kings
- Мультиплеер
■ Интернет
■ Звук/аудио
■ Звук/аудио сеть
- Качество диска
Средний
- Сайт игры
www.paradoxinteractive.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,9 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти

EUROPA UNIVERSALIS 3

Игорь Галкин

Французский писатель Бернард Вербер утвердил устами своего героя мысль о том, что настоящим творцом является лишь тот, кто создает свою собственную вселенную, в то время как посредственностью довольствуется фиксирующим своего личного жизненного опыта.

С компьютерными играми все гораздо сложнее. Вот, скажем, Paradox Interactive уже много лет занята обратным процессом — ввергает нам в руки достоверную модель современного мира, позволяя осязательно ее преобразить. Их Europa Universalis дает (пусть и мимо) понять значение личности в истории цивилизации. Это не дешевое голливудское «погружение», когда вас гипнотизируют ворохом спецэффектов, а такой чувственный опыт.

Шведы в Paradox всегда знали рецепт успешного стратегического высказывания. Их колоссы

предоставляли полную свободу и позволяли изучать историю не до, а в процессе игры. Тут осязательный темп реального времени очень удачно стыковался с простыми правилами военных кампаний, начать которые можно не разобравшись в половине возможностей игры. Вкус, как и в случае с дорогим вином, проступал постепенно. Вскоре выяснилось, что интеллектуальные дипломатические и торговые изыскания — крайне эффективный путь к победе.

И вот, спустя почти пять лет, Paradox возвращается с третьей частью «Европы». Пока игра полностью устанавливалась, автор этих строк перебрал в уме все прошлые игры серии, пытаясь понять, что можно было улучшить или изменить в отлаженном и работающем игровом механизме? И что же можно было испортить в нем для того, чтобы довести к названию цифру «3»? И,

наконец, самое главное: разве у нашего мира еще осталась какая-то история для Paradox?

Новый старый мир

Оказывается, осталась. Прежде чем делиться своими впечатлениями, хочется успокоить всех, кто внимательно следил за серией, кто ждал игру, листая журналы и перетряхивая интернет в поисках информации, — друзья, «Европа» вернулась в полном объеме! Все лучшее игра в себе сохранила.

Во-первых, да, перед нами опять Europa Universalis в лучших своих традициях, 250 государств в период с 1453 по 1789 годы к вашим услугам. Игра предлагает начать кампанию по завоеванию мира с восьми «критических точек» означенного периода. Среди прочих фигурирует день открытия Нового Света, война за испанское наследство или тридцатилетняя война. При этом знаковый ряд государств-участников событий представлен скорее для ориентировки, так как тут не история управляет вами, а вы — историей управляете моментально приводит к изменению геополитической ситуации Европы. Но самое важное — тут совершенно невозможно отсидеться, ожидая, скажем, становления Российской империи. Если вы не подготовите соответствующую почву, то никакая империя просто не появится. То есть история реально меняется под вашими решениями.

Более того, теперь мы можем самостоятельно выбирать любой год, месяц и день начала правления, вне всякой привязки к датам начала великих перемен. Игра затолтует учиться даже исторические перемены, которые происходили с геополитической картиной мира: переключая счетчик, вы будете наблюдать, как меня-

ются границы государств, как формируются империи, как меняются границы Европы. При этом знаковый ряд государств-участников событий представлен скорее для ориентировки, так как тут не история управляет вами, а вы — историей управляете моментально приводит к изменению геополитической ситуации Европы. Но самое важное — тут совершенно невозможно отсидеться, ожидая, скажем, становления Российской империи. Если вы не подготовите соответствующую почву, то никакая империя просто не появится. То есть история реально меняется под вашими решениями.



Вода — главное достижение нового, трехмерного движка.



В частной беседе Paradox сообщили, что 3D-модели для игры делала некая православная студия. Сочувствую.



В Paradox любят шутить на тему превеличия в игре военных возможностей Швеции: «Мы разработчики, это наше священное право»

лись границы государств, как они появлялись и исчезали на карте Европы. Благодаря игре легко можно узнать, что рядовой по меркам кратких исторических энциклопедий год мог оказаться решающим для какой-нибудь отдельной провинции.

Закономерная плата за возможность восторженного выбора — размытая историческая идентичность большинства государств, за исключением участников основных восьми исторических событий периода. Единичные юниты, вымышленные имена полководцев и флотоводцев (которых теперь, кстати, можно нанимать за отдельную плату) делают государства всех полушарий похожими друг на друга. Хотя различные религии и стартовые экономические возможности все-таки сохраняют интригу.

Среди прочих новшеств — исторические личности, выступающие советниками нашего правителя (и добавляющие бонусы к силе державы). Список доступных консультантов зависит, разумеется, от исторического периода. С советниками все не так просто — шпионы будут стараться их убить, а враги периодически могут завоевать целый континент, чтобы заполнить в свое распоряжение ту или иную личность.

Следом идут индивидуальные преимущества державы, разделенные по отраслям хозяйства и военного дела. Помнится, возможность определить национальную идею для своей импе-

рии крайне позабавила журналистов во время одной из презентаций игры. К сожалению, вкупе с новой и несколько обескураживающей графикой, великолепной музыкой и новым стилем интерфейса вышеозначенный список изменений — это необходимый минимум для того, чтобы мы тут совсем заговорили о полноценной третьей части.

Классика remixed

Самые первые скриншоты игры, которые появлялись в Сети, уже определили ведущую и наиболее волнующую тему нашего обзора — новый графический движок третьей части. Были ли мы готовы к этому или нет, но спрайтовые юниты отошли в прошлое и ветер перемен конулся даже тех жанров, где появление трехмерных моделей никак не обосновано.

Элегантный графический аскетизм масштабных стратегий был своего рода признаком элитарности этого жанра. Минимализм и геймплей, сосредоточенный в увитых узорами таблицах, подчеркивал, что Europa — игра для тех, кто ставит решение сверхзадач над сиюминутными восторгами по поводу количества полигонов в кадре.

При этом к богато украшенному геральдической символикой интерфейсу у нас нет никаких претензий. Для его создания Paradox пригласили Крейга Маллинда, арт-директора Age of Empires 3. А вот начало игры позволяет оценить масштаб потря-



В отличие от той же Hearts of Iron, тут нельзя сыграть на своем знании истории — ключевые события происходят только в том случае, если созданная вами геополитическая ситуация их допускает.

сений. Ничто из того, что всегда считалось преимуществами трехмерной графики, здесь, в Europa Universalis 3, нам не доступно. Модели юнитов и зданий на карте рисуют очень среднюю картинку из середины девяностых. Модели городов, юнитов и кораблей; редкие, будто вырезанные из картона, леса; бумажные развевающиеся флаги...

Если кто новому движку и удается, так это вдвинуть поверхность морей и океанов, в которой, к слову, отражаются бегущие облака (самих облаков, впрочем, замечено не было).

Тут, конечно, хочется сказать пару слов в оправдание Paradox. Нетрудно догадаться, что сплоченная армия фанатов видела трехмерные модели юнитов в основном грубо. Проблема в том, что за пределами консервативной Европы (а конкретно в США) очень сложно продать свою игру, если у вас на задней части коробки не красуется несколько 3D-моделей. Paradox со свойственной одной им честностью заявляют, что трехмерность добавлена не для игроков, а для продавцов, которые отказываются брать 2D-игры на распространение. Так что предлагаем набраться духу и не обращать на 3D внимание.

Тем более когда угловатые модели приходят в движение, то первое негативное впечатление постепенно сглаживается — ситуацией спасает великолепная музыка. Местами эпический, местами медитативный саундтрек, рез-

ное меню, декорированное золотыми барочными цветами — все это вместе с легкомысленным 3D складывается в новый стиль.



Проходит час, другой, и легкое недоумение от крохотных, по сути, нововведений сменяется радостью встречи. А затем — привычным для «Европы» напряжением. Растут враждебные силы на востоке и севере, постепенно наращивается десантный флот в столичной гавани, возмущается будущая армия возрождения. Изобретенная Paradox механика по-прежнему, спустя столько лет, работает и увлекает.

Кроме того, тривекл как никогда открыт для всевозможных модификаций и самодельных аддонов. Практически все показатели игры считаются из набора...txt-файлов. Во время стопокской демонстрации Paradox на наших глазах добавляли новые державы, войска, территории и государства. При должной сноровке и понимании механики Europa Universalis 3 за пару дней может превратиться совсем в другую игру. Paradox полны оптимизма — они уверены, что комментии переключит игру так, как им самим даже не приходило в голову. Ждем!

P.S. Журнал «Игромания» искренне благодарит компанию snowball.ru, а также Павла Невча и Александра Суслева лично — без них эта рецензия случилась бы на месяц позже. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Вряд ли космобой трехмерный движок привлечет к Europa Universalis 3 новых игроков. А старик, скорее всего, ничего обжаловать не будет.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

■ Разработчик	Novel Interactive
■ Разработчик	GameOver Games
■ Платформа	Leof Vikings
■ Мультиплеер	Отсутствует
■ Количество дисков	Один DVD
■ Сайт игры	www.novel.com/br_dwarves

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти



сердцем и скорый на решения дубоком Торвальд постоянно решается набить кому-нибудь морду, переломать кости и разгромить всех и вся, в то время как Фafirн предпочитает думать, прежде чем действовать, и постоянно одергивает своего неразумного брата. Будьте уверены, если на самом видном месте валяется волшебный молот, то Торвальд без раздумий бросится его хватать, собрав на свою голову все окрестные ловушки и нарвавшись на толпу злодеев. А вот Фafirн, наоборот, всегда полон недоверия и, прежде чем притрагиваться к неизвестному артефакту, основательно подумает. Подобные моменты (которые в

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ

КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

Статья Чичуриной

Декабрь теперь уже прошлого года выдался просто волшебным. У автора этих строк неожиданно появилась надежда, что отечественная игровая индустрия все-таки выберется из той выгребной ямы, куда ее безжалостно засасывает вал игрошлака, выпущенного за последнее время. Поводов для сдержанного оптимизма целых два. Во-первых, в свет вышла весьма нестандартная стратегия от воронежских умельцев из **World Forge** — «**Воины древности: Спарта**»; рассказ о ней вы можете прочесть где-то неподалеку. Ну а во-вторых, состоялся, наконец, релиз «**Храбрых гномов**», которые на полочку оказались крайне веселой игрой, выполненной к тому же с непрерывным для отечественных разработчиков качеством.

Трудовые будни

Тем, кто вдруг не в курсе, необходимо пояснить, что «Хра-

брые гномы: Крадущиеся тени» — это полномасштабное развитие shareware-игр **Brave Dwarves: Back for Treasures** и **Brave Dwarves 2**. Проекты, созданные силами **GameOver Games**, представляли собой мильные сердцу аркады, где в роли одного из гномов (рассудительного волшебника Фafirна или забияки Торвальда) игроку предстояло одолеть десяток уровней, по пути собирая новое оружие, разыскивая ключи для бесконечных дверей и всеми доступными способами избавляясь от множественных врагов. Помимо веселого геймплея **Brave Dwarves** отличались симпатичной графикой и совершенно волшебной музыкой. А теперь вот братья-гномы перекочевали в мир настоящего 3D, модных спецэффектов и совершенно иного геймплея.

На самом деле разработчики из **GameOver Games** можно прямо сейчас отливать в бронзу,

потому как им удалось, казалось бы, невозможное — наполнить игру каким-то нереальным количеством действительно смешных диалогов и забавных сцен. Удивительно, но впервые за долгое время в игре российской выделки нас с вами ждет не «сортирный» юмор в стиле некоторых печально известных квестов и даже не шулки «по понятиям» от Гоблина. Нет, здесь, представьте себе, имеются действительно неглупые остроты и крайне удачная игра слов. Даже если вы на дух не переносите детские платформы, то в «Храбрых гномов» стоит сыграть хотя бы ради многочисленных роликков, где регулярно разыгрываются уморительные сцены.

Главных героев по-прежнему два — мудрый маг Фafirн и силач Торвальд. Вокруг этих абсолютно разных образов и выстраивается девяносто процентов всех шуток. Как водится, горячий



Уроки противопожарной обороны в «Храбрых гномов» превращены в забавную мини-игру.



Завидев этих вот граждан, Торвальд обычно тут же хватается за топор.



Полеты толстика Торвальда на воздушном змее — совершенно незабываемое зрелище.



«Храбрые гномы» идеально вписываются в модный сегодня формат мини-игры.

игре сплошь и рядом) оборачиваются искрометными диалогами, слушать их — сплошное удовольствие. И чем дальше, тем веселее. Спустя некоторое время мы узнаем, что, несмотря всю свою силу и свирепость, Торвальд до дрожи боится обычных голубей, ибо однажды (случайно, разумеется) был превращен Фэфниром в сдобную булку и его чуть было не съели голодные птицы.

Далее появится прекрасная девушка, в которую по уши влюблены оба брата. В этот момент Торвальд начнет декламировать стихи («Обвил калитку тонкий плетень, он зелен, гибок и колоч. Мою любовь ногой не сплющю, мне лодари от сердца ключ»), а Фэфнир, терзаемый ревностью и впадший в депрессию, в свою очередь, тут же начнет остро подкалывать родственника.

Надо отдать авторам должное — как минимум половина здевшего очарования создается благодаря искрометным диалогам и, конечно, чрезвычайно удачной озвучке персонажей. В кои-то веки в православной игре актеры блестяще справились с работой, подарили нас с вами ярких и выпуклых персонажей.

Пути-дороги

Приятный комор — это, конечно, хорошо, но как же дела обстоят с геймплеем? В целом, неплохо. Вся игра, как и обещали разработчики, жидкнет на активном взаимодействии Торвальда и Фэфнира друг с другом. Первый,

как вы уже поняли, отличается кучным умом (не в состоянии прочитать даже надписи на придорожных указателях), зато обладает внушительной силой. Кроме того, он повсюду таскает с собой грозного вида топор, с чьей помощью успешно выбивает дурь из окрестных монстров. Торвальд также может таскать ящики, расщипывая таким образом проходы и забираясь в недоступные места.

Фэфнир же, согласно легенде, родился хилым, часто болел, а потому много времени проводил за чтением книг и упражнениями в магическом искусстве. Его не стоит посылать в открытый бой, ибо маг драматически быстро истощает дух. Фэфнир, словно Сам Фишер, предпочитает тенью прокрадываться мимо врагов, а если и вступает в бой, то исключительно на почтительном расстоянии, поливая злодеев магическим огнем. Плюс — только Фэфнир умеет перекладывать многочисленные рычаги и, подобно какому-нибудь Принцу Персии, ловко цепляться за выступы, забираясь в недоступные местам Торвальду места.

На таком вот разделении труда и строятся все местные задания. Как и в селдовской *Lost Vikings*, вы можете в любой момент переключаться между персонажами и решать тем самым предложенные авторами головоломки. Например, пока Торвальд мирно стоит на кнопке, активирующей летающие платформы, Фэфнир по этим самым платформам подбирается к рычагу и опускает само своему братцу.

Кроме того, разработчики дали свободу выбора. Подчас мы волны сами решать, вороваться ли нам в гушу врагов, размахивая топором, или тихо прокрасться в лагерь и без лишнего шума выполнить задание.

Иногда нам подкидывают совсем уж нетривиальные задания. Например, однажды придется перець огромную пропасть с помощью воздушного змея, ловко используя потоки пара. Или преодолеть озеро с помощью самого натурального парама, оснащенного водяным колесом, которое бедняга Торвальд крутит ногами, словно белка.

Не были забыты и мини-игры. Тут вам и лихие поездки на вагонетке по разрушенной гномской шахте, и ураганная стрельба по курам, которые словно черти из табакерки выскакивают в самых неожиданных местах. Всего разработчики приготовили четыре мини-игры, которые, кстати говоря, после прохождения в любой момент доступны из главного меню.

В целом, однако, геймплей «Храбрых гномов» довольно прост. В основном вам предстоит разить многочисленных злодеев, прыгать через несчетное количество пропащей, дергать рычаги да ящики таскать. Враги тут немощные, пузырьком, восстанавливающих здоровье, пруд пруди, и даже, казалось бы, сложные битвы с боссами на деле оказываются легкой прогулкой.

Графика, разумеется, очень милая, яркая, как и полагается иг-

рам подобного жанра. Однако на другой чаше весов — обычная, а местами так и вообще откровенно кривая анимация персонажей, слабые спецэффекты и доводившее до нервного срыва повседневные камеры. Из-за ее бесноватого дерганья, кстати, герой регулярно находит беславанную смерть, банально срываясь в пропасть.

Прежде чем усаживаться за «Храбрых гномов», надо понять главную вещь: разработчики не ставили цели поразить всех неожиданными находками в геймплее или диними графическими спецэффектами. GameOver Games создали очень приятную, но слишком сложную игру, до краев наполненную комором. И такой подход, поверьте, работает. То есть, как бы странно это ни звучало, после очередной словесной перепалки братьев и лошадиной дозы юмора с легким сердцем прощайте и неуразуно подчас анимацию героев, и частые вылеты в Windows, и бесовское поведение камеры, и не самый оригинальный геймплей. На фоне всеобщего помпезательства на реализме, когда разработчики стараются переогонять друг друга брутальными сюжетами и литрами крови в кадре, GameOver Games очень грамотно смещают акценты. «Храбрые гномы» с легкостью способны подарить несколько часов счастья и море хорошего настроения. Не пропустите! ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Удивительно яркая и веселая игра, снабженная хорошим, качественным комором и увлекательным геймплеем. Рекомендуется к совместному употреблению.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Издатель** Aspyr Media
- **Разработчик**
 - InBev Built
 - Power and Magic Development
- **Издатель в России/Локализатор** Бука
- **Платформа**
 - Top Spin
 - Virtua Tennis
- **Мультиплеер** Head-to-head
- **Коллекция дисков** Sports 200
- **Сайт игры** www.topspin2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти



TOP SPIN 2

Владимир Крашчунин

Так получилось, что диск с **Top Spin 2** попал в руки автора этих строк akurat в день победы российской сборной над аргентинцами в финале Кубка Дэвиса. После заключительного поединка Марата Сафина с Хосе Акасусо эмоции били через край — знаменитая серебряная салатница вот уже второй раз в XXI веке оказалась в руках наших ребят. Подобный дубль не делала ни одна другая страна мира. Надо ли объяснять, что сразу после завершения матча победное шествие российских спортсменов продолжилось на виртуальных кортах?

В джеке только девушки

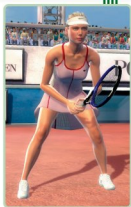
Top Spin, вышедшая в 2003 году на Xbox, неожиданно была провозглашена лучшей в мире симулятором тенниса. Игра с переменным успехом была портирована на PlayStation 2 и PC, после чего совершенно заслуженно стала дожидаться сиквела. И вот спустя каких-то три года **2K Sports** (спор-

тивное отделение **2K Games**) выпускает **Top Spin 2**. Сначала на Xbox 360, а буквально через несколько месяцев и у нас, на PC.

В раздел Exhibition и Tournament включены Minor Pro, Major Pro, серия Masters, а также четыре этапа Большого Шлема (Grand Slam). Кстати, с названием последнего соревнования связана одна интересная история. Под словосочетанием «*Большой Шлем*» понимается победа в течение сезона во всех четырех турнирах (Открытый чемпионат Австралии, Открытый чемпионат Франции, Уимблдон и Открытый чемпионат США) и позаимствовано оно из игры в бридж. До сих пор неизвестно, кто первый предложил переименовать карточный термин на теннисный лад. На этот счет существуют две точки зрения. Одни знатоки приписывают авторство спортивному комментатору газеты The New York Times Джону Кирану (John Kieran), другие — американскому писателю Элиэну Данцигу (Allison Danzig).

Так вот, при желании составление можно организовать на одной из шести простеньких площадок, представленных в разделе Playgrounds. В игре встречаются корты с тремя типами покрытий: грунтового, травянистого и искусственного. Исключение составляет неподдающийся классификации деревянный пол шведского тренировочного зала Staugard. За вывеской Exhibition скрывается эдакий товарищеский матч. Вы устанавливаете уровень сложности, утверждаете формат (одиночные мужские и женские встречи, плюс игра парами, в том числе и смешанным) и правила игры (количество геймов, сетов), выбираете корт, после чего определяете состав участников.

К сожалению, из 24 теннисистов (12 мужчин и ровно столько же женщин) нашу страну представляют лишь четыре мужчины. Отчего-то не нашлось места ни Николаю Давыденко, ни Михаилу Южному, ни Дмитрию Турсуну, ни Игорю Андрееву. Зато



включили белоруса Максима Мирного. К счастью, с девушками дела обстоят куда лучше. Под российским флагом выступают Мария Шаралова, Анастасия Мыскина, Светлана Кузнецова и Елена Дементьева. По сравнению с одинокой Анной Курниковой, которая отдувалась за Россию в первой choice, выбор получился богатый.



Среди теннисистов расстроена популярная легенда: ежечасные удары ракеткой по теннису значительно улучшают качество игры. Легенда, конечно, полное вранье, но на всякий случай все стучат.



При желании в редакторе теннисиста можно создать своего Квентина Тарантино на стероидах.



Фирменный самоистязаний прием беззвонного (пока!) теннисиста Крошилина — проезд на голых коленях по грубому грунту.

Tournament, впрочем, отличается от Exhibition лишь тем, что игрокам предлагается сыграть не один матч, а пройти долгий путь от 1/4 финала до решающего поединка одного из турниров.

Карьерист

Лучше всего получился режим Career. В специальном графическом редакторе тут можно слепить по своему образу и подобию нового персонажа. От количества доступных опций голова натурально идет кругом. Разрешается определить голос, овал лица, цвет глаз, кожи, размеры носа, подбородка, губ, щек, лба, густоту бровей, расстояние от глаз до переносицы. Все настраиваемые параметры и не вспомнить. Мы уже не говорим про указание пола, возраста, национальности, роста, веса, цвета волос и причёски — такие опции имеются почти во всех спортивных симуляторах. Сооружать нового теннисиста не очень сложно — показатели контролируются ползуном, а на одиннадцатый характеристик (скорость, внимание, сила, выносливость, удары левой и правой рукой, подача и так далее) выдается всего три звезды, которыми можно улучшить собственные качества. После сотворения своего альтер-эго, начинается длинный путь к вершинам славы: с двухсотого места в мировом рейтинге, минимально развитыми умениями и небольшой суммой наличности в кармане.

Начинать, понятно, рекомендуется с тренировочного режима — он тут максимально разнообразен. На одних занятиях необходимо разрушить стенку из кирпичей, на других — попасть мячом в очерченный синей линией сектор, вынести за пределы корта огромные кубики, обивать многочисленные фишки домино,

кегли или другие препятствия. К сожалению, уровень мастерства персонажа ограничен 60 звездами. Сколько не проводи время в тесном спортзале, сколько не наймай новых специалистов — выше головы не прыгнут. Единственное, на что можно рассчитывать, так это на замену бронзовых звезд на серебряные (а потом и на золотые).

В Top Spin 2 движение по карьерной лестнице обставлено куда проще, чем в оригинале. В верхней части экрана расположены семь закладок. Самая важная из них — Tennis Central. Вы можете кликнуть на физиономию текущего наставника и заплатить ему кровно заработанные деньги за один из шести типов тренировок (Super Server, Baseline Control, Zen Discipline, Physical Domination, Net Aggressor, Fortness and Demolition Practice). Также разрешается узнать название ближайшего турнира и ознакомиться со специальными предложениями. За остальными шестью закладками скрываются спортивный магазин (еще один способ потратить призовые: смена причёски, покупка солнцезащитных очков, ракеток, футболки, маек и кроссовки), характеристики и статистика персонажа, сведения о спонсорах, тренерах и информационный центр. Периодически на автоответчик поступают различные послания. Например, после победы в очередном турнире, от сильного тренера приходит предложение о сотрудничестве или же информация о том, что вами наконец-то заинтересовался щедрый спонсор.

Довольно часто расписания тренировок совпадают с датой проведения соревнований. И вот тут приходится решать, что лучше: изучить какой-нибудь новый навороченный удар и повысить свои характеристики или же победить всех соперников в турни-



Перед вами самый пристойный ракурс женской теннисистки, какой мы только смогли выбрать.

ре средней руки и таким образом подняться в таблице о рангах на несколько ступенек вверх.

Рано или поздно наступает время дебюта на одном из турниров с небольшими призовыми фондами. В стартовом матче обязательно попадетесь крепкий орешек — вымышленный теннисист, болтающийся в двенадцатой-пятнадцатой десятке мирового рейтинга. На первых минутах даже не думайте об удальничестве и прыти: удары в дальний угол при тире с линией, лишь бы во время подачи попасть в нужный сектор, лишь бы отбить чужой удар, а там посмотрим. Но потом начинаешь привыкать к манере игры соперника и постепенно подмечаешь его слабые стороны. Один гейм, другой, и как-то незаметно для самого себя одерживаешь победу в первом сете.

Подготовительные занятия и небольшие турниры сменяют друг друга, как кадры в киноленте. Шаг за шагом вы превращаетесь из малоизвестного спортсмена в восходящую звезду. Автоответчик переполнен со-

общениями, в разделе My Stats красуются несколько завоеванных трофеев, производители одежды предлагают дорогостоящие рекламные контракты. Но это еще не вершина успеха. Самое главное достижение — к концу года войти в восьмерку лучших теннисистов мира и попасть на самый важный турнир в жизни — финал серии Masters.

AI с человеческим лицом

В отличие от первой части в управлении Top Spin 2 задействована не только клавиатура, но и мышь. Старое правило «чем дальше давили на кнопку, тем сильнее получается удар» осталось в силе. Не изменились и набор приемов. В арсенале теннисистов по-прежнему находятся четыре типа ударов: обычный, крученный, резаный и свеча.

В левой верхней части экрана расположена специальная полоска ITZ (In the Zone) с четырьмя делениями. На первых минутах матча она бесцельно, но стоит выполнить ряд удачных дей-





А вот еще один неоспоримый плюс лектрон-технологий: Мария Шарарова наконец-то похожа на саму себя!



Одна из недокументированных особенностей Top Spin 2 — благодаря ей можно на несколько часов почувствовать себя образованным интеллигентным представителем английского upper class.

ствий, как полоска начнет постепенно заполняться некой субстанцией сначала голубого, а затем и красного цвета. В такие моменты можно попробовать исполнить один из рискованных ударов. Нажимаете Shift, следите за появившейся шкалой и бегающим по ней ползунком (желательно, чтобы он оказался примерно посередине), после чего давите на одну из четырех клавиш (W, A, S или D). Если все пройдет гладко, то у вас получится исполнить сильную подачу навывал или мастерски послать крутящий мяч в противоположный от противника угол корта.

За перемещения персонажа теперь отвечают не четыре стрелочки, а мыш. Теннисист, словно собака на поводке, бегаёт за специальным маркером в форме круга. При подходе вы оставляете маркер в нужной части площадки и нажимаете на ту или иную кнопку. Чтобы выбрать направление удара при приеме мяча, необходимо кликнуть на левую кнопку и слегка протаскать мыш в нужную сторону. Безусловно, находка интересная, но куда проще взять в руки обычный геймпад и определить место попадания мяча с помощью крестовины, да и четыре стрелочки клавиатуры раньше справлялись с этой задачей не многим хуже.

Независимо от уровня сложности противники так или иначе пытаются походить на реальных людей. Довольно успешно, заметим. Искусственный интеллект пе-

риодически неренчает: допускает двойные ошибки, посылает мяч в аут. Игроки испробуют различные стили: кто-то предпочитает оставаться на дальней линии, а кто-то, наоборот, старается почаще выходить к сетке. Одни делают ставку на мощные подачи, а другие осторожничают и предпочитают подолгу гонять мяч из одной половины корта в другую. Мало того, AI склонен к самоубийству. Если вы начнете раз за разом использовать один и тот же прием, то соперник со временем внесет изменения в свою тактику.

Хороша и физика окружающего мира. С первой минуты матча интуитивно чувствуешь разницу между типами покрытий. Кроссовки теннисиста с трудом отталкиваются от совершенно приотпаванного грунта, но при этом легко скользят по синтетике.

Со звуком тоже все гладко. Кроме ожидаемых порывов криков и стонов, во время участия в небольших турнирах хорошо слышны посторонние звуки. Например, на вымышленном New Hampton College Court шумят ветви деревьев и щебечут птицы, а на Chicago Public Court по урчанию двигателя легко можно понять, что секунду назад проехала грузовая машина, а перед ней была легковушка.

Есть на что посмотреть

Top Spin 2 оказался первым спортивным симулятором, который был портирован на PC с приставки нового поколения. По

правде сказать, от внешнего вида игры ожидалось большего. На твердую пятерку выполнены разве что корты. Что стоит один площадки, расположенные посреди городов, учебные заведения или отелей! Взять хотя бы мексиканский El Sol Spring Camp, на заднем плане которого видно, как одетые в национальные костюмы маричи играют на гитарах, ветерок слегка покачивает ветви пальм, а солнце освещает пляжные зонтики. А вот с моделями персонажей не все так радужно. Полигонов в спортсменах хоть отбавляй, но подкачки текстуры — теннисисты напоминают ожившие манекены с прозрачной кожей.

Зато женские матчи превратились, натурально, в зрелищное шоу. Создается такое ощущение, что между собой соревнуются не спортсменки, а звезды adult-каналов. Привлекательно выглядят даже мужеподобная француженка Амели Моресмо. Периодически возникает ощущение, что тебя каждый удар сопровождается оглушительными «аааааах», «ооо», «ах», «ух», «оо», «у-у-ах», «ооо...» после чего из колонки доносятся зрительские аплодисменты. Прямо как в том старом анекдоте, где после продолжительных стонов доктор заявляет: «Дорогие радиослушатели, только что закончилась трансляция финального матча среди женщин».

И это еще не все. Виртуаль-

ный оператор с завидным постоянством демонстрирует крупным планом выдающиеся округлости участниц соревнований. Не будем также забывать, про сомнительной пристойности теннисную униформу девушек-теннисисток: все они наряжены в короткие полупрозрачные платья, или же юбочки и обтягивающие майки. При всем желании невозможно не заметить, какого цвета у Шараровой трусики. Ни на одном из многочисленных турниров виртуальной Маша, кстати, не одевает лифчик (равно как и все остальные участницы). В общем, сосредоточиться на игре довольно проблематично. И это при том, что вседушевое ESRB выставили Top Spin 2 (everyone), то есть «для всех».



Но даже если бы в Top Spin 2 полностью отсутствовал женский разряд, мы бы все равно выдали игре заслуженные 8,5 баллов. Кроме сомнительных стонов, тут есть достижения и посущественней: интересный режим карьеры, правдоподобная физическая модель, качественная графика нового поколения, роскошный звук, лицензия на ряд популярных турниров и реально существующие теннисисты. Ну и, в конце концов, четыре россиянки: Мария Шарарова, Анастасия Мыскина, Светлана Кузнецова и Елена Дementьева. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Top Spin 2 — лучший на данный момент симулятор тенниса. Советуем обратить внимание на игру не только поклонникам первой части, но и всем любителям спорта, которым надоели всевозможные футболки, хоккейки и баскетбольные симуляторы.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

STALKER



МАРТ 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Разработчик GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R., Tradeidea © 2007.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Исключительные права на издание на территории остальной части мира принадлежат THQ Inc.





RACE

THE WTCC GAME

Игорь Асанов

Шведская студия SimBin — одна из немногих организаций планеты Земля, продолжающих создавать серьезные автосимуляторы. За свою короткую историю эта компания ни разу не выпустила двух похожих игр подряд. **Race: The WTCC Game** подтверждает эту приятную тенденцию — от вышедшей осенью **GTR 2: FIA GT Racing Game** она отличается самым радикальным образом. И это несмотря на смежловый временной пробел между двумя релизами. Скажем больше — если скандинавы продолжают в том же духе, то поклонникам хардкорных автогонок точно не придется скучать.

On the Road Again

На этот раз в центре внимания — не засветившийся до его момента в играх чемпионат World Touring Car Championship (WTCC). Меж тем WTCC в табели о рангах Международной федерации автоспорта (FIA) усту-

пает разве что «Формуле-1» и WRC. На старт здесь выходят максимально близкие к серийным автомобили, легко узнаваемые легковушки вроде BMW 320, Alfa Romeo 156, Seat Leon, Honda Accord, Chevrolet Lacetti и им подобные. Технический регламент весьма демократичен, так как в рамках национальных первенств на подобных машинах (категория Super 2000) гоняют почти по всему миру. Так, правила предписывают наличие двигателя рабочим объемом не более двух литров и мощностью не более 300 лошадиных сил, а также привод только на одну ось. Понятно, что подобные агрегаты не могут развивать заурядные скорости (как это делают болиды, участвующие в FIA GT), но у них кроме простоты и доступности есть свои преимущества. Благодаря сравнительно небольшой разнице в скорости среди участников гонки получаются крайне напряженными и богатыми на обгоны и столкно-

вения. Именно такие заезды идеально описывает английским термином *close racing*.

Гоночный уик-энд в WTCC состоит не из одной, как обычно, а из двух гонок, причем на втором старте восьмерка лидеров перетасовывается в обратном порядке. Если после окончания первого заезда ваша машина незначительно повреждена, то ее тут же на месте отремонтируют. А вот если вы пересекли финиш на трех колесах или совсем не доехали до него, то и на старт второго дня вас не пустят. Поскольку очки начисляются за оба зачетных заезда, то стабильные финиши в очковой зоне могут принести больше дивидендов, чем редкие, но яркие победы.

Но и это далеко не все: дабы еще более обострить борьбу, организаторы награждают особо шустрейшие экипажи лишними килограммами балласта, который должен замедлять вьих лидеров. И наоборот, отстающим могут сделать побрякушку в виде

- **Издатель**
 - Eden Interactive
 - Valve Software
- **Разработчик**
 - SimBin Development Team
- **Издатель в России**
 - Новый Диск
- **Платформа**
 - GTR 2: FIA GT Racing Game
 - ToS Race Driver
- **Мультиплеер**
 - Интернет, локальная сеть
- **Качество диска**
 - 1 300 или 1,1 Гб через Steam
- **Сайт игры**
 - www.race-game.org

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти



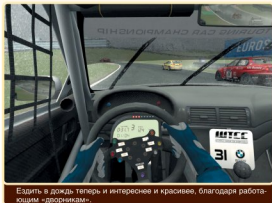
уменьшения гандикапа. В игре все вышеозначенные тонкости реализованы и работают, но только в режиме чемпионата. Так что если вы, скажем, закончите первый этап в Монце на подиуме, то к следующей гонке в Маныкуре вашей машине добавят несколько десятков килограмм лишнего веса. Понятно, что скорость эти лишние килограммы не увеличат, и выиграть на загруженной машине будет заметно сложнее. Благодаря таким вот необычным правилам проходить эдакий чемпионат невероятно интересно. Гонки, в отличие от GT, здесь сравнительно короткие (правда, и сохраняться по ходу заезда теперь нельзя), регулярные пит-стопы отсутствуют, а балл правит постоянная борьба за позицию — большие отрывы, как



Борьба нос к носу в WTCC — дело обычное. Машины то почти одинаковые.



В RACE представлены все автомобили сезона 2006, включая новую «трешку» BMW.



Ездить в дождь теперь и интереснее и красивее, благодаря работающим «дворникам».



На узких улочках Макао обогнать невероятно сложно. Потому езда «паровозиком» тут нормальное явление.

правило, просто не успевают образоваться.

Каждый из десяти этапов в календаре чемпионата здесь представляет собой уникальный челлендж: к примеру, присутствующая невероятно грязная асфальт мексиканской трассы Пуэбла, ощущения от которого схожи с зимней ездой на лысых покряшках. Кстати о трассах: среди них имеется по крайней мере две настоящие жемчужины. Во-первых, это Брендс-Хэтч, один из самых старых и интересных британских автодромов, а во-вторых, Макао, трасса, проложенная по улицам бывшей португальской колонии. Гонки по этой изобильной опасными поворотами и перепадами высот дороге средни езде по горному серпантину, только в случае ошибки вас подстергает не пропасть, а металлический рельс-отбойник. К тому же ширины дорожного полотна местами недостаточно даже для двух машин, что очень и очень затрудняет обгоны.

Местные болиды, конечно, вред ли приведут в восторг пилотов, только что перешедших с GTR 2 — их разгонная и тормозная динамика, как и поведение на дороге, поначалу кажется слишком вялой. Но тут важно понимать, что кажущаяся простота управления — это особенность конструкции авто, многие узлы которого аналогичны серийным моделям. То есть в данном конкретном случае «сложнее» вовсе не означает «реалистичнее». Тем более что, когда на трассе завязывается борьба, вся эта аналитика моментально улетучивается, уступая место управу.

Удовольствие в разумных пределах теперь смогут получить не только обладатели рулей, но и пилоты, предпочитающие управление с клавиатуры, — лишь бы руки из нужного места росли. Ну и конечно, неплохо бы следовать советам («перед поворотами нужно тормозить!»), которые SimBin заботливо встроил в игру специально для новичков.

Кроме чемпионата, различных вариантов практик и одиночных заездов в игре имеется весьма любопытный режим под названием Driver Duel. Тут вашим соперником будет выступать время полу-позиции реальных гонщиков WTC, установленное в сезоне 2006 года. Те виртуальные пилоты, которые смогут превзойти результат профи, могут смело предлагать свои услуги какой-нибудь из гоночных «кошенин», ибо проехать круг в том же Брендс-Хэтч за 1 минуту 34 секунды пока представляется невозможным.

Вне трассы

Технически RACE выполнена стандартно, без сюрпризов: все машины и трассы сезона 2006 года в наличии и доступны с самого начала. Кроме них, есть также вспомогательные серии — кубок «Мини» и парочка машин 1987 сезона: BMW M3 и Alfa Romeo 75. Все автомобили делится на две разновидности: с задним (BMW) и передним (все остальные) приводом. Вопрос выбора здесь — исключительно дело вкуса, кому как больше нравится. Нужно помнить, что

приемы укорощения передне- и заднеприводных машин серьезно различаются: те же BMW требуют очень аккуратной работы с педалью газа, иначе в сложной ситуации задний мост обязательно попытается обогнать передний. Переднеприводники, в свою очередь, при добавлении газа, наоборот, стремятся на внешнюю сторону поворота.

Другое дело, что имеющиеся машины и трасс довольно скоро начинают не хватать, но разработчики обещают восполнить этот пробел выпуском патчей и аддонов. Нечто подобное затеяло SimBin еще для дебютной GTR (она умела ходить в интернет и скачивать различные обновления на выбор). Учитывая, что RACE распространяется посредством Steam (даже коробочная версия требует обязательной активации), реализовать подобное несложно — было бы желание.

В техническом плане RACE — прямая наследница GTR 2, что совсем не удивительно. Тот же движок, та же картинка, даже многие трассы, и те перекочевали из предшественника. В итоге картинка получается пристойная, однако с прослежываемым неким теном, конечно, ничего общего.

Единственное новшество здесь — это... работающие стеклоочистители (на официальном форуме игры уже во всю ехидничают по этому поводу). Как же их, оказывается, не хватало в предыдущих играх SimBin! А теперь вот совсем другое дело: стоит нажать кнопку, и щетки нескольких вихаишек очистят лобовое стекло от налипшей грязи

и насекомых. Наблюдать за этим процессом — одно удовольствие (разумеется, если вы предпочитаете ездить с видом из кабины). Несколько удивляют разве что модели машин, которые отчего-то покудели в полигонах. Возможно, ради того, чтобы устранить один из главных недостатков GTR 2 — совершенно неоправданные тормоза. Радикальный способ, ничего не скажешь — среди лечения головной боли путем ампуляции. Требования к железу для комфортной игры по-прежнему остаются немаленькие, и тут надо идти разработкам навстречу, потому как в автогонках количество кадров — показатель критический.



RACE — отличная гоночная игра, которая почти не уступает своим предшественникам. Лучшей альтернативы на сегодня нет — как минимум до выхода продолжения. Объяснить что-либо еще тем, что знаком с играми SimBin не настолько, наверное, не стоит. А для тех, кто еще не знаком, но прошёл, скажем, **ToCa Race Driver 3**, можем дать нехитрый совет: попробуйте RACE. Эта игра, в отличие от многостаночных гонок **Codemasters**, не будет развлекать вас сюжетом, роликами и прочей мишурой. Зато она может предложить то, чего совсем прочим давно не хватает: настоящий дух автоспорта, абсолютно непохожие друг на друга автомобили и, наконец, эксклюзивную лицензию чемпионата WTC! ■

✓ РЕИГРАЕМОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

World Touring Car Championship — впервые на наших мониторах в новом автосимуляторе SimBin. Лучшей кандидатуры среди разработчиков, способных реализовать известную круизное переноску, найти просто невозможно.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



RUNAWAY 2

THE DREAM OF THE TURTLE

Сергей Завидов

Море, серфинг, тропические пляжи и обнаженные девушки в одной коробке. «Горячая путевка» от Pendulo Studios поспела как раз кстати — за окном наконец трещат морозы, а ноги так и просятся в пляшущие тапки. Испанцы выпустили долгожданный сиквел к *Runaway* akurat во время покупательского бума, не прогадав с обилием глянцевых мотивов.

2006 год по праву можно считать годом продолжений. Отрели такие монстры, как *Dreamfall* и четвертый *Broken Sword*, в легком формате выступили *Sam & Max*. А теперь вот подошло время для *Runaway* — не адекватного блокбастера первого разряда, но отличной игры из новейшей квестовой истории.

Продолжение следует

Если помните, первая часть окончилась хэппи-эндом. Главным героем, некогда книжный червь, а ныне — отважный маю и победитель мафии Брайан Басно, уносится в горизонту на красном «Феррари» со своей пассией

Джиной. С этого же самого момента стартует продолжение.

Желаю отдохнуть от приключений, звездная пара отправляется на Гавайи. За это время с Брайаном, как сказали бы хакеры, произошел полный deface: тропический загар, мускулы и стильная прическа не оставляют сомнений — в ряду серферов пополам не осталось и следа. Но счастье не может длиться вечно. Когда Брайан и Джина по некой надобности нанимают пилота, самолет терпит крушение над джунглями, и перед нами возникает обычная для квеста картина: герой один, кругом незнакомые дебри, и как отсюда выбраться — большой вопрос. Бедняга еще не подозревает, что в процессе спасения Джина он вступает себя в очередную заговор и спасет мир от уничтожения.

Перед выходом *Runaway 2* в Pendulo Studios обещали, что сиквел побьет первую часть по всем статьям. К счастью, с внешностью игры испанцы решили ничего не делать: движок и управление остались почти без изменений.

Благодаря этому все знакомы оригинала освоится в *The Dream of the Turtle* за несколько минут.

Картина выполнена в прежнем стиле: те же залитые светом, чуть сентиментальные декорации, сдобренные массой мелких деталей. В этот раз мелочам уделено еще больше внимания, но, как ни странно, охотники за пикселями могут отдохнуть — в игре заметно убавилось число объектов, которые можно потрогать. Остается лишь смотреть на локации и тихо наслаждаться. Дело, кстати, не ограничилось гавайскими островами: во второй половине Брайана ожидает Аляска и некий корабль, куда героя забросит телеработа. Каждая вторая сцена порадует оптическими эффектами. Например, в одной из локаций есть огромная бутылка, в которой искажаются остальные предметы, и Брайан в том числе. Более щедро, чем в первом *Runaway*, представлены погодные эффекты. От первой части осталась крупная ложка дегтя: низкое разрешение. Сперва это даже не заметно благода-



Фризовые испанцы сдержали свои обещания — сиквел заметно «повзрослел».



Маска Джейсона на переднем плане очень ясно дает понять, что Pendulo неизлечимо болел Голливудом.

ЖАНР Квест

- Издатель: Асачи
- Разработчик: Pendulo Studios
- Издатель в России/дистрибутор: Ноль Диск
- Мультиплеер: отсутствует
- Количество дисков: один DVD
- Сайт игры: www.runaway-thegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 128 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видеопамяти



ря качеству картинки, но на экранах с большой диагональю это может сильно испортить удовольствие от игры.

Не сказать, чтобы первая часть особо выделялась персонажами. Это был красивый и сложный квест, но даже команда трансвеститов, которые помогли главному герою одолеть мафию, выглядела скорее как пародия на пародию — то есть на штамп из американского кино, подражать которому испанцы стремились изо всех сил. Получались вроде бы смешные и яркие, но на деле довольно пустые персонажи.

К счастью, *Runaway 2* исправляет эту проблему. Наш фаворит — пехотинец О'Коннел, который строит из себя тугокопый, но сам издается над героем с абсолютно английской точностью какого-нибудь Джима. Не NPC, а настоящий алмаз, которого не постыдились бы и *Broken Sword*. От-



Как в любом квестовом баре, тут нельзя ничего заказать. Зато можно любоваться.

дельные герои знакомы нам еще по первой части. Например, китаец Джошуа, которого вам придется терпеть половину игры. Парень, кстати, окончательно сошел с ума, а его удручающий голос — серьезное испытание для нервов.

Попурри

Учитывая, сколько времени игра находилась в разработке, Runaway 2 видится очень коротким квестом. При должном усердии его можно пройти за день. Долгий и удивчивый пиксельхантинг остался в прошлом. Число локаций в каждом эпизоде уменьшилось, что сильно помогает в подборе нужной комбинации. Если вы застряли в одной точке на несколько часов, то это, увы, скорее всего, произошло по недомыслию разработчиков, нежели по вашей вине. Чаще всего либо у авторов страдает логика, либо вы знаете, что хотите сделать, но не знаете, как. Как правило, в таких случаях нужно посмотреть на некий предмет. Тогда Брайан хлоргнет себя по лбу, разъяснит вам ход вашей мысли во всех подробностях, и лишь тогда (возможно!) все заработает.

Гораздо сильней досаждают тот факт, что паззлы слабо связаны с сюжетом. Такое периодически встречается в квестах, но в Runaway 2 можно встретить абсолютно невероятные варианты, которые можно объяснить только стремлением растянуть игру как можно дольше. Например, случайная девушка попросит вас перечислить имена своих любовников; чтобы спасти другую девушку, вам придется оживлять Лунгу с помощью магии; с этой же целью вы перекраситесь в черную... ну и так далее. С каж-

дым разом вы будете удаляться от главной цели все дальше и решать головоломки все более и более странными способами.

Как в большинстве квестов, для решения паззлов тут потребуются много говорить с различными персонажами. Иногда по несколько раз, а иногда — просто нерпично долго. Вообще, Runaway 2 очень болтлива: Брайан комментирует каждый свой шаг с пионерским задором, каждый NPC в деталях расскажет о своей личной жизни, поговорит о новостях, о погоде (сценарист Broken Sword общается бы двумя-тремя перлами), а меню диалогов регулярно вешается, так что запутаться в вариантах можно с полборота. Слушая все местные разговоры, внимательный игрок растянет свое общение с Runaway 2 на неделю. За примером далеко ходить не надо: каждый раз, посещая военный лагерь, вам придется слушать один и тот же диалог между лейтенантом и его помощником по кличке Цветочный Горшок. Этот шедевр словесности нельзя пропустить, длится он, кажется, целую минуту.

Говоря о сюжете, разработчики обещали сделать игру более взрослой. По крайней мере пытаются едва прикрытые женские прелести, а в речах персонажей появились циничная нотка и новые слова-паразиты. Кого-то периодически убивают в кадре крупным планом (впрочем, это было уже в первой части). С другой стороны, сиквел смотрится гораздо веселее (все-таки Гаввайн), а иногда, к сожалению, весело до нелепости. Одно дело — меткие шуточки в мрачном тоне, вообще говоря, дорожном приключении (каковым являлась первая часть). Но в бурном балагане

Новейшая история

Игры Pendulo Studios относятся к новейшей истории квестов, то есть той, что считается после *Syberia*. При этом не надо думать, что испанцы как-то паразитируют на восстановительных работах, проводимых Бенуа Сокалем. Их *Runaway: A Road Adventure* оказалось ближе всего к рисованным квестам Тима Шафера (см. *Full Throttle*). Это яркое, солнечное и довольно взрослое приключение.

Однако мало кто знает, что до своего международного дебюта у Pendulo случилось еще два рисованных квеста. Во-первых, *Igor: Objective Uikokahonia* (1994), уютное струсное приключение, явно вдохновленное золотыми шедеврами Lucas Arts.

Во-вторых, *Hollywood Monsters* (1997). Это довольно смешная, насыщенная голливудскими цитатами и соответствующим юмором игра, которая продалась в Испании нестыдными тиражами. К сожалению, американский издатель Acclaim по каким-то своим причинам так и не выпустил англоязычную версию. Pendulo на своем официальном сайте рас-



сказывают душераздирающие истории про утерянный мастер, неожиданно приключившуюся элиту 3D-укорителей и прочие факторы, которые помешали им ознакомиться мир со своим дублетом. Так что *Hollywood Monsters* остается чуть ли не единственным испаноязычным adventure-хитом.



Runaway 2 смешалось все, что разработчики ценят в американском кино, — милитаристский юмор, НЛО, телепортация и развалены древних городов. Когда некий профессор выходит на телепатетическую связь с пришельцами, то грань между серьезным квестом и пародией окончательно стирается, и не понимавших, как реагировать — смеяться в голос или послать сценаристу гласного недоверия. Мы тут затуридимся даже односторонне ответить на вопрос, насколько удачный это ход с сценарной точки зрения.

К тому же сюжет подается неравномерно. Вы можете провести в незнании целый эпизод, но затем на вас обрушатся столько событий, поворотов и лихорадочных погонь (причем без прямого участия игрока), что голова пойдет кру-

гом. Честное слово, это даже обидно. Мы занимаемся всякой ерундой, собираем пьезных лемуров и мертвых погулаев, а то, ради чего игрок, собственно, очутился в Runaway 2, с вихрем проносится мимо в десятиминутной заставке.



Вышеозначенные недостатки, впрочем, вряд ли смутят поклонников первой части. Им не стоит ждать от игры шедевра, да и переход Runaway из разряда road adventure в разряд незначительной фантастики будет воспринят неоднозначно. Но главные достоинства по-прежнему на месте. Это все еще красивая авантюра: не самая легкая и полная авторского духа, который всегда ценился в жанре. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Красивый, яркий, но далеко не идеальный сиквел хорошей игры.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



RAYMAN RAVING RABBIDS

(RAYMAN: БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ)

Александр Кузьменко

Хороший человек Мишель Ансель известен сегодня как глэдизайнер **Peter Jackson's King Kong** (между прочим единственной в истории игры-по-фильму, которая в прошлом году пробралась аж в первую десятку наших «Лучших игр-2005»). В тени могучего блокбастера имени Питера Джексона как-то незаметно люди стали забывать его прошлые заслуги вроде потрясающего квест-платформера **Beyond Good & Evil** или вот, например, сериала **Rayman**. А меж тем впервые Рейман — такой маленький смешной человечек с болтающимися в воздухе конечностями — дебютировал еще десять лет назад на PlayStation. Заимев ограниченно культовый статус и даже став на некоторое время неофициальным символом **Ubisoft**, Рейман был все же потихоньку забыт, а

последняя по счету игра **Rayman 3: Hoodloom Havoc** так и вовсе прошла практически незамеченно (хотя «Игромания» в свое время честно выписала ей заслуженную «восьмерку»).

Ситуация внезапно изменилась спустя четыре года. **Ubisoft** вдруг снова вспомнил про маленького смешного человечка, но решил, как это сейчас модно, устроить Рейману тотальный ребрендинг. Ансель быстро набросал новый концепт и предложил безумно на первый взгляд идею — выпустить новую игру под названием **Rayman... но не про Реймана**.

Так появился **Rayman Raving Rabbids**.

Песня про зайцев

Если коротко, то теперь у нас главную роль исполняет все тот же носатый символ **Ubisoft**, но

фактически он теряется в тени тех самых **Raving Rabbids** — бешеных и вооруженных вантузами кроликов, инфернальным порождением безумного воображения Анселя. По сюжету они вообще-то пришли захватывать мир, но в процессе что-то перепутали и поэтому просто похитили Реймана, а заодно и его друзей мини-глобоксов, похожих на помесь африканской жабы и, собственно, глобуса.

Но это, впрочем, не важно. В этой игре важны только и исключительно кролики. Они бегают, прыгают, носят на голове кастрилы, лопат лезы, бросаются в атаку с мухобойками и, конечно же, истошно орут. Они излучают тонны харизмы и благодаря природному обаянию считаются теперь чуть ли не одной из главных находок всей индустрии в прошедшем году.

Хотя, если быть уж совсем объективными, как игра **Rayman Raving Rabbids** — это ну почти ничто, лишь, золотая коллекция идей двадцатилетней давности. Это сборник примитивных мини-игр и простеньких головоломок, большинство из которых управляется двумя кнопками и в среднем проходит минуты за полторы. Плюс простенький тир, но менее простенькие гонки и уж совсем примитивные танцевально-ритмические сценки. Но как, друзья, как все это «простенькое и примитивное» обставлено!

Во время тех двух вечеров, что вы потратите на прохождение **Raving Rabbids**, проклятые кролики несколько раз доведут вас до истерики, а через пару часов вы будете уже не смеяться, а лишь беспомощно хрипеть

ЖАНР Сборник мини-игр

- **Разработчик**
Ubisoft
- **Разработчик**
Ubisoft Montpellier
- **Издатель в России**
Бука
- **Полнота**
Почти все известные вам мини-игры
- **Мультиплеер**
До четырех человек за экраном
- **Качество рисунков**
Очень DVD
- **Сайт игры**
<http://rayman3.ubisoft.com>
[ravingrabbids](http://ravingrabbids.com)

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.0GHz, 512 MB, 64 MB VIDEO
(GEFORCE 4/RADEON 8500)
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.0GHz, 1 GB, 256 MB VIDEO
(GEFORCE 6/RADEON X800)



Танцевать в **Raving Rabbids** придется много, часто и под кучу стилей — от кроличьего диско до кроличьего хип-хопа.



Жизнь замечательных кроликов

Rabbit Run Having Rabbits — это мини-игры, еще раз мини-игры и ничего кроме мини-игр. Большинство из них стары как мир, но в «кроличьей» обработке выглядит и играются на удивление свежо. На этой странице мы собрали только некоторые из них.



Практически авиасимулятор, в котором нужно быстро расфасовать по загонам розовых свинок, сидя верхом на крылатой рептилии.



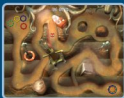
Самая историчная мини-игра из комплекта. Ваша задача — вовремя запереть двери пляжных туалетов, в которых сидят они.



Для воссоединения счастливого свино-семейства вам предстоит пройти мимное поле, ориентируясь исключительно на крокнэнь.



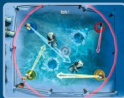
Чтобы прокормить хотя бы одного кролика, вам придется без усталости рисовать в воздухе сосиски, сыры и помидоры.



«Кроличий лабиринт». Первый раз эту головоломку автор этих строк видел в году этак 1986-м на компьютере «Радио РК».



Конкурс стригалей по скоростному бритью овец. Если бы кролики не лезли под ножницы — все было бы гораздо легче.



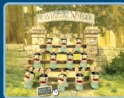
Милая рождественская головоломка, в которой клоны Реймана изучают закон о том, что «угол падения равен углу отражения».



Отбить атаку кроликов-ныряльчиков, заливая их акаланги морковным соком, не просто, да и выглядит процесс... двусмысленно.



Брутальный футбол, в котором почетную роль мяча играет, как несложно догадаться, кролик.



Хор мальчиков-зайчиков поет кантату. От нас требуется вычислить тех, кто фальшивит и хорошенько отхлопать ногдьяв по щечкам.



Все рефлексы кроликов сосредоточены в четырех лобных долях мозга. А нас, как вы понимаете, ждет замечательная лоботомия.



Это именно то, что вы видите. Операция по извлечению дождевых червей из зубов кролика, которому явно пора к дантисту.



Старые добрые жмурки, в которых кролик наступает на грабли и катушки, а в конце принимает на голову удар 1 600 000-тонной гирь.



Симулятор доения коровы. Ага. Чтобы быстрее нацедить три ведра, водите по столу мышкой, словно рубанком.



И еще одна попытка проникнуть внутрь кроличьего мозга. На этот раз при помощи старой аркады «лабиринт с шариком».

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Сборник всех известных науке мини-игр, размызванных историчными белыми кроликами. Если объективно — ничего, конечно, особенного, но на разум воспринимает самым генистическим образом.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0





THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

KNIGHTS OF THE NINE



После релиза Gothic 3 бренд The Elder Scrolls (а точнее — Oblivion) впервые за долгое время получил ошутимого конкурента. В ответ Bethesda Softworks, которая долгое время кормила комьюнити сканиваемыми бонус-паками, выпустила аддон Knights of the Nine.

Клуб дон-кихотос

Впрочем, аддонem Knights of the Nine можно назвать лишь с большой натяжкой. Все новое содержание занимает чуть более 150 Мб и включает в себя (забудьте пальцы): одну квестовую ветку, один новый комплект

брони, два новых вида оружия и один новый вид монстров. Негусто, правда? Чтобы не было совсем уж обидно, разработчики приложили сюда все ранее вышедшие мини-плагины.

Распространяется это сомнительное удовольствие двумя способами: через интернет и в виде коробочной версии. Причем коробочная версия стоит в два раза дороже и включает в себя перевод на пять языков (русского, разумеется, в списке нет).

Не очень логично, собирается ли фирма «1С» выпускать локализованную версию, — на момент написания этой статьи никаких официальных анонсов

сделано не было. Однако нам удалось без всяких проблем «подружить» английскую версию с официальным российским изданием оригинала.

Итак, новшества в Knights of the Nine, прямо скажем, маловажно. Но нехватку количественных изменений авторы с лихвой компенсируют качественными. Основным достоинством является банальная, но неплохо проработанная и отыгранная история. Согласно сюжету, некий бес среднего пошиба вернулся в мир после многовекового заточения. И тут же начал сеять религиозную смуту, освящая храмы Деявяти Божества. Уронить разрушавшегося демона некому — в былые времена существовала специальная организация рыцарей-крестоносцев, однако благородные сэры давно уже переругались, растащили ценный комплект артефактной брони по частям, и беславно сгнили где-то на просторах Сиродила. Нам, как водится, надлежит возродить славный орден из пепла, собрать уникальный доспех по частям, объявить себя реинкарнацией древнего героя и низвергнуть злодея-богохульника в небытие.



Главгерой, облаченный в новую броню, выглядит внушительно.



Осквернение храма обставлено довольно политикорректно.

По мере продвижения к финалу штаб ордена — полуразрушенное аббатство в глухой чаще — постепенно приобретает первоначальный вид и обзаводится новыми постояльцами — свежеспеленными рыцарями, вдохновленными нашими подвигами.

Хотя вся история рассказывается вроде бы довольно неспешно, с длинными пафосными (в хорошем смысле слова) монологами, сам сюжетный квест проходит феноменально быстро. Западные рецензенты заявляют о десяти часах геймплея, однако автору этих строк удалось, не слишком напрягаясь,

- **Издатель**
Bethesda Softworks
- **Разработчик**
Bethesda Softworks
- **Полнота**
Серия The Elder Scrolls
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Качество диска**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.elderscrolls.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, GeForce 4 / Radeon 9500 с 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, GeForce 7800 / Radeon 1000 с 256 Мб видеопамяти

пройти всю сюжетную линию примерно за четыре часа.

Другой вопрос, что об этих четырех часах интриг не жалеешь, — бездумное истребление монстров в новых подземельях разбавлено несложными, но приятными загадками, а печальные истории погибших рыцарей действительно интересно слушать. Глазловдей, правда, не удосужился прозвонить даже краткую речь.

Стоит отметить и пару любопытных дизайнерских находок. Так, действие одного из квестов протекает в каком-то астральном пространстве, а финальная битва и вовсе проходит где-то под облаками.

В общем, если вы не ставите себе целью поскорее собрать вагон вооружения, от Knights of the Nine можно получить искреннее удовольствие.



Самым кратким вердиктом для Knights of the Nine будет «хорошо, но мало». В Bethesda подошли к созданию аддона с непривычным тщанием, но изголодавшиеся за год игроки останутся катастрофически недовольными размерами порции.

Есть, однако, надежда: буквально за день до сдачи этого материала в Сети появился полуофициальный слух, согласно которому еще один полнопригодный аддон к Oblivion выйдет уже в следующем году. Было опубликовано даже название потенциального продолжения: **Shivering Isles**. Пока это, правда, слухи, но если что — мы вам ничего не говорили. ■

- РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**
70%

ДОЖДАЛИСЬ?
Качественно, но убийственно короткое дополнение к одной из двух лучших ролевых игр прошлого года.

- ГЕЙМПЛЕЙ**
★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА
★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5
ХОРОШО



THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2

THE RISE OF THE WITCH-KING

Когда речь заходит об играх от неологизированной **Electronic Arts**, обычно принято, поиграв голову, рассуждать о судьбах мира. О том, что человечество на всех парах летит в гоморру, настоящее искусство давно в глубоком подполье, а на телевидении сидят сплошные идиоты. В финале необходимо заявить, что EA окончательно облепились, из года в год штампуют одинаковые игропродукты и умудряются к тому же зарабатывать на этом неплохие деньги. В общем, как вы понимаете, Армагеддон не за горами.

Продукт

Продукцию Electronic Arts действительно уже давно нельзя отнести к искусству. Все эти **NHL**, **FIFA** и **NFS** превратились в навсково-коммерческие продукты, производимые поточным способом. В ту же сторону стремительно летит и сериал «Властелин колец». Сначала EA, как вы помните, выкупила права на производство игр по кинотрилогии Питера Джексона и соорудила **The Battle for Middle-earth**. Это была очень

странная RTS, где все, что требовалось от игрока, — щелкать по заранее нарисованным кружочкам на карте и строить заранее определенные разработчиками здания. В самой игре не было ни стратегии, ни тактики, зато было много пилар-шума, богатая лицензия и гляцевая картинка.

Затем, как и следовало ожидать, EA обзавелась правами и на книжное «Властелина колец» (некоторые время они принадлежали Vivendi, которая даже успела выпустить свою стратегию — **The Lord of the Rings: War of the Ring**), после чего соорудила **The Battle for Middle-earth 2**. В целом, это была все та же первая часть, только с литературными персонажами на главных ролях, возможность строить базу там, где душа пожелает, и внушительной одиночной кампанией. И вот теперь, когда, казалось бы, страсти вокруг «Властелина колец» давно улеглись, неожиданно появляется аддон к **The Battle for Middle-earth 2** под названием **Rise of the Witch-King**.

Сразу предупреждаем, что сюжет дополнения интересен, но только для поклонников соответ-

ствующей вселенной. Вам предстоит принять деятельное участие в судьбе Короля-чародея, по совместительству главного назула, который, помнится, в итоге погиб от рук Эовина под стенами Минас-Тирита. Само действие разворачивается в Третью эпоху, akurat после смерти Саурона от рук Исигдурра. Король-чародей жаждет покорить западные земли, завоевав королевства Рудавра, Кардолан и Архедава.

Геймплей изменился мало. Как и раньше, вас за ручку ведут по сюжетным миссиям (к слову, очень недурно сделанным), развлекая строительством и войной. Противники по-прежнему могут конкурировать интеллектом разве что с кухонной прихваткой, но миссии проходятся довольно сложно из-за непростых условий. Скажем, одолжен придется одновременно производить армию и отбиваться в разных частях карты от массированных атак противника. При этом с помощью штатных магов необходимо будет призвать зное количество душ. На все про все дается тридцать минут — мозг в таком положении ожидаемо всплывает.

Как и в случае с оригиналом, **Rise of the Witch King** искупает все свои недостатки молодецкой прытью. Враг, несмотря на рудиментарный IQ, ведет себя довольно свирепо — регулярно насылает рейды, поддерживая темп

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: EA Los Angeles
- Издатель в России: Софт Клаб
- Платформа: The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Малочисленность дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.ea.com/official/lorofthetings/true2/us/home.jsp

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видеопамяти

сражения. Так что отсиживать за крепкими стенами не выйдет, приходится постоянно атаковать.

Кроме сюжета, тут также имеется и новая раса — дунадны. Жестокие воины севера ведут в бой мощных горных троплей, у них неплохие лучники, умелые бойцы ближнего боя и сильные маги. Однако ничего сверхвыдающегося у дунаднов не было замечено. Те же зюфы, например, разят из лука заметно дальше и урона наносят больше.

Ощутимые изменения передел и режим «Битва за Кольцо». Теперь большая игра на карте Средиземья превратилась в увлекательное занятие с полноценными осадными городами, улучшениями подопечных районов и т.д. Кроме того, тут же можно принять участие в, так сказать, «исторических» сражениях, описанных в трилогии Толкиена.



Rise of The Witch-King — это, конечно, классический EA-аддон. Однако в данном конкретном случае подобный подход видится скорее плюсом. То есть если вы всецело увлекались соответствующим сюжетом, то стандартная программа подойдет как нельзя кстати. Тут имеется набор новых юнитов, уникальные постройки, довольно крепкая одиночная кампания и обновленный режим «Битва за Кольцо». Мы же продолжаем с интересом следить за судьбой серии. ■



Такая вот куча мала — вполне нормальное явление для Rise of The Witch-King.



Непонятно почему великая битва за Ангар в игре получилась довольно тоскливым и незначительным эпизодом.

РЕЙТИНГ

- РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Классическое дополнение для централь оригинала. Новые типы войск, интересная одиночная кампания и до блока надраный реком «Битва за Кольцо».

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



STAR WARS: EMPIRE AT WAR

FORCES OF CORRUPTION



Годичной давности **Star Wars: Empire at War** (см. рецензию в «Игромани» №4 2006), перефразируя принцессу Лею, пришлось очень даже к месту и ко времени. Это была довольно пригожая и в меру качественная игра, но она даже близко не дотягивала до того уровня, который, казалось, должны были продемонстрировать создатели **Command & Conquer** (а в **Petroglyph Games** они составили костяк коллектива). Однако если принять в расчет текущую ситуацию на рынке RTS, то волей-неволей приходится признать, что прошлым году это была одна из лучших стратегий в реальном времени — кроме вступившей от собственного бюджета **Company of Heroes** и одноклассной **LOT: The Battle for Middle-earth 2** в 2006 году ничего более достойного внимания не было. Та же судьба, похоже, уготована и дополнению **Forces of Corruption**.

Однажды в далекой-далекой галактике

Несмотря на всю свою опрошенность, **Empire at War** была устроена весьма занятным образом. Игра велась на двух уровнях — стратегическом и тактическом. На стратегическом мы лицезрели перед собой карту галактики и решали глобальные задачи — где и что строить, какую планету атаковать следующей, куда лучше перебросить войска на случай нападения. Когда наш космический флот вступал в контакт с вражеским или когда наземные силы десантировались на ее поверхность (вариант: принимали «гостей»), начиналась стратегическая часть. В космосе бои шли более-менее осмысленно, а вот на земле творилось такое, чего в нормальных

стратегиях быть никак не должно. Враждующие фракции были, естественно, представлены Империей и повстанцами.

Forces of Corruption добавляет к этой идиллии третью сторону — преступный синдикат во главе с малоприятным типом по имени Тайбер Занн, бывшим сообщником Джаббы Хатта. По милости Джаббы главный герой попадает на рудники, но сбегает оттуда и начинает строить (точнее, восстанавливать) собственную криминальную империю. В какой-то момент его организация становится настолько влиятельной, что Тайбер просто берет его под контроль, а сам чуть ли не равным по силам Империи. Во вселенной «Звездных войн» таких амбициозных выскочек было уже много, но, как известно, ничем хорошим подобные истории обычно не заканчиваются. Не он первый, не он последний.

Кем бы ни считал себя Тайбер, противостоять Империи в открытую ему не по силам (особенно на первых порах). Корабли и наземные силы у синдиката хи-

лые, они годятся лишь для незначительных операций и обороны. Поэтому вместо поступательного захвата планет приходится действовать более тонко: насаждать повсюду своих агентов влияния. Таким агентам по силам подкуп и позиционирование чиновников, организация пиратства и саботажа, а дав кому надо на лагу, можно шнырять вдоль чужих планет без риска нарваться на силы противника. О мирах, пораженных коррупцией, синдикат знает буквально все — какие там есть сооружения, каков гарнизон, карту местности (на случай наземного сражения). Ну и самое главное — каждая планета, вовлеченная в вашу сеть, является источником дохода и новых технологий. А вот строить корабли и нанимать войска, увы, можно лишь на собственных планетах.

В таком положении вещей есть одновременно плюсы и минусы. С одной стороны, воевать вроде как и не нужно, потому что любую планету можно включить в свою сферу влияния. С другой стороны, без войны тоже ни-

- Издатель
LucasArts Entertainment
- Разработчик
Petroglyph Games
- Издатель в России/наказатель
1С
- Платформа
■ Star Wars: Empire at War
■ Серия LOT: The Battle for Middle-earth
- Мультиплеер
■ Интернет
■ Локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.petroglyphgames.com
games.starwars.1c.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видеопамяти

как — нужно чем-то обороняться, а при небольшом количестве планет штамповать корабли и солдаты в промышленных количествах не получится. Налицо явный дисбаланс.

В сюжетной кампании авторы решили эту проблему самым примитивным способом — просто запретили всюду самодельность. Если в оригинальной **Empire at War** мы могли в любой момент отвлечься от сюжета и заняться собственными делами, то здесь никакого выбора нет — или ты делаешь, что тебе скажут, или игра моментально стопорится.



Все остальные достоинства и недостатки **Forces of Corruption** унаследовала от оригинала. Потасовки в космосе красивые и зрелищны, звук и музыка предсказуемо хороши. Бои на поверхности планет по-прежнему бесполовы, сценарий скариливается посредством жутковатых скриптовых роликов. Есть и сюжетные нестыковки: действие происходит уже после уничтожения «Звезды смерти», а Хан Соло, вместо того чтобы помочь повстанцам или, на худой конец, тихо-мирно лежать в карбоните, почему-то пообещает Тайберу.

Одним словом, **Forces of Corruption** оставляет ровно то же самое ощущение, что и оригинал: минусов хватает, но за исключением лучшего... ■



Сценарий в **Forces of Corruption** на порядок интереснее, чем в **Empire at War**.

РЕЙТИНГОВЫЙ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Forces of Corruption можно не кривя душой называть хорошей стратегией. Но лишь потому, что действительно выдающихся стратегий в реальном времени не наблюдается уже довольно давно.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇯🇵 🇮🇹

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



STAR TREK: LEGACY



Слова «полная и абсолютная фишка» не в полной, к сожалению, мере передают впечатления от игры **Star Trek: Legacy**. Нет, положительные моменты тут, несомненно, имеются, но они будут видны исключительно фанатам сериала «Звездный путь». Да и то под очень хорошим микроскопом.

Верность традициям

Игра по мотивам **Star Trek** должна происходить в космосе.

Но тут возможны варианты: от обширной космической стратегии до не менее космического шутера от первого лица (см. **Star Trek: Armada** и **Star Trek Voyager: Elite Force**, соответственно). Объединяют все эти игры две вещи: во-первых, они основаны на вселенной **Star Trek**, что, без сомнения, логично, и во-вторых, практически все они без исключения чудовищны.

Так вот, игра **Star Trek: Legacy** не просто продолжает эту славную

традицию, она доводит ее до сих пор вершин чистейшей, незамутненной неиграбельности. Причем «эффект «**Стар Трека**» проявляется довольно любопытным образом: играть теоретически можно. Можно приспособиться и к идиотскому управлению, и к невменяемой камере, и к системе передвижения, и к отсутствию возможности сохранения внутри миссий, и к гнетущему однообразию игры, и к ее катастрофической недоработанности... Но по отдельности.

Все эти качества, будучи собраны в одном продукте, производят совершенно потрясающий эффект: уже к середине второй миссии самый преданный фанат «**Стар Трека**» бросает мышь, забивается в темный угол и шепчет некто среднее между «я отомщу за тебя, капитан Кирк!» и «они там что, совсем...» (далее неразборчиво). Но на недостатках и достоинств (если таковые найдутся) игры мы сконцентрируемся чуть позже, а пока обратимся к некоторым любопытным фактам.

В начальных стадиях разработки (а главное, в бизнес-планах) идея **Legacy** выглядела совершенно беспроблемной: собрать капитана из пяти независимых сюжетных линий сериала, пригласить на озвучку соответствующих актеров и... Ну, собственно, чего еще надо? А, ну да, еще двух профессиональных сценаристов «**Стар Трека**» пригласили.

Оставалось, собственно, сделать еще саму игру, и вот на этом этапе все как раз поломалось. Компания **Mad Doc Software**, разработавшая в свое время кошмарную (как положено) игру **Star Trek: Armada 2**, тщательно саботировала рабочий процесс. **Bethesda Softworks** по своему обыкновению пожалала плечами и вышвырнула игру в печать.

В результате исходный код (который достался **Legacy** по наследству от «**Армеды**» — в это,

- Издатель: Bethesda Softworks
- Разработчик: Mad Doc Software
- Полнота:
 - Застрахована
 - Серия Wing Commander
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Малочисленность дисков
- Оптим DVD
- Сайт игры

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,66 ГГц, 512 Мб, 128 Мб виртуальной
памяти
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб виртуальной

на минуточку, 2001 год) содержит комментарии типа «я вот эту фишку перед выходом надо заменить на рабочую» или «к релизу это надо переписать или удалить из фиг, а то глючит!». И маленькая деталь: в файле `readme.txt` перепутана половина кнопок управления. Некоторые же клавиши просто не указаны.

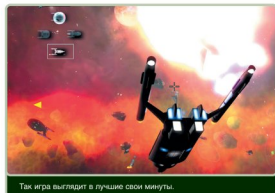


Игра в **Star Trek: Legacy** выглядит так: подбираем перед боем команду из четырех кораблей, летим к заданной точке, слушаем многозначительные переговоры Настоящих Капитанов, прилетаем и... начинаем кошмар. Вернее, начинается он чуть раньше: на тактической карте практически невозможно выбрать точку назначения. В бою камера смотрит куда угодно, но не туда, куда нужно. Принцип, по которому корабль захватывает цель, понять практически невозможно; что в данный момент делают ведомые, понять нельзя никак. Пригодная камера, излишне нервно реагирующая на движения мыши, тоже не способствует здорovому протеканию игрового процесса. Ну и последний штрих: разработчики обещали, что напарники будут чиниться самостоятельно. Не верьте! Не умеют. Разработчики опять же обещали, что в миссиях можно будет сохраняться. Нельзя.

Legacy — это сорок минут космического молотилова, в котором совершенно невозможно понять, кто куда летит и в какую сторону стреляет. Вот уж действительно «**Star Trek: Наследие**».



Достоверная модель Enterprise — второе сомнительное достоинство **Legacy**.



Так игра выглядит в лучшие свои минуты.

- РЕИГРАЕМОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Все достоинства **Star Trek: Legacy** укладываются в три слова: «голоса настоящих капитанов». Это игра, в которой исторично все, что можно было исторично. Довольно оригинальное, если поджать, явление.

- ГЕЙМПЛЕЙ 3,0
- ГРАФИКА 5,0
- ЗВУК И МУЗЫКА 8,0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 2,0

РЕЙТИНГ

3,5

ПЛОХО



STARSHATTER

THE GATHERING STORM



Оригинальный **Starshatter** не получил широкого признания публики — и это при том, что в 2004 году с космосимами дела обстояли гораздо хуже, чем сейчас. А сейчас они, надо признать, находятся на отметке «два-два терпимо».

В реальном времени

Идея объединить космический симулятор со стратегией в реальном времени не то чтобы нова, но и не слишком популярна. Еще

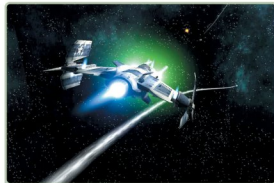
в **Homeworld**, который сейчас находится в статусе иконы, многим отчаянно не хватало возможности взять управление каким-нибудь космическим агрегатом на себя и помчаться вперед, самолично сея смерть и разрушение... Так вот, через каких-то пять лет бригада разработчиков с оригинальным названием **Destroyer Studios** (нет, ну серьезно, что за имя?) выпустила **Starshatter** — игру, в которой на первом месте были космические бои, а на втором — космическая же стратегия. Нельзя ска-

зать, чтобы пресса взахлеб поливала проект, но кое-какого нишевого признания **Destroyer Studios** добились. Так что через два с лишним года небольшое, но сплоченное комьюнити фанатов появилось, наконец, **Starshatter: The Gathering Storm**.

Если раньше все космосимы было принято сравнивать с **Elite** образца 1984 года, то в последнее время сравнивать приходится с **EVE Online** — онлайнным космическим побоищем (а также торжищем и прочими приключениями). Там имеются: настоящий космос, свободный рынок и даже согласованные действия в строю. Нет только одного: возможности заложить лихой вираж так, чтобы уши заложило. Ну так вот, **Starshatter: The Gathering Storm** позволяет заняться высшим космическим пилотажем и даже поддерживает приличные джойстики, чего в последнее время мало от кого дожدهмся.

При этом **Starshatter** честно пытается изображать из себя симулятор несуществующей техники, но разработчики несколько увлеклись своей, как им казалось, крайне оригинальной идеей и прикрутили сюда довольно скучную *real-time*-стратегию. Например, в конце долгой и успешной карьеры нам дадут покомандовать аж целым авианосцем. Игрок не просто доставляет груз военных машин к полю боя, но командует звеном истребителей, не покидая капитанского мостика.

Вообще говоря, история компьютерных игр знает не одну попытку совместить стратегию с симулятором. Самый печальный пример, несомненно, остается проект **Hostile Waters** — с раскидистым сюжетом авторства прекрасного английского писателя Уоррена Эллиса, с прекрасной по тем временам (2001 год) графикой, со многими оригинальными дизайнерскими находками... Одна беда — играть в нее было совершенно невозможно.



Мы, кстати, забыли упомянуть о графике. Исправляемся: она тут такая же, как и вся остальная.



Дизайн космических кораблей тоже, прямо скажем, не поражает в сердце.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Потренироваться можно, но исключительно в том случае, если все другие космосимы надоели и неудачливо тупеет на эксперименты. Помощь ладдерного космического симулятора и стратегической стратегии — это не для слабонервных.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 7.0

- Издатель: Matrix Games
- Разработчик: Destroyer Studios
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Платформа:
 - Серия Wing Commander
 - Завтра война
 - Decent: Freespace
- Сайт игры: www.starshatter.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти

Вот и новым **Starshatter** похожая беда. В лобовом из предложенных режимов (аркада, симулятор, стратегия) игра генерирует уникальные (ну, сравнительно) миссии. Возможно, увлеченные поклонники симуляторов, желающие приобщиться к космическим полетам, найдут здесь что-то свое. Но человеку, желающему интересной игры без отвращения на сомнительные эксперименты, тут делать, пожалуй, нечего. Потому что вместо того, чтобы наслаждаться местным космосом, вы будете заняты чем угодно, но не собственно игрой. Эта какая-то очень российская по духу идея — утрамбовать в свой проект все, что дорого сердцу, срывается, к сожалению, один раз из ста. Ведь для того, чтобы объединить несколько жанров вместе, большого ума не надо. А вот чтобы заставить все это работать и интересно взаимодействовать — тут уже нужен талант.

Обладая внушительным, вообще говоря, потенциалом, симуляторная составляющая **The Gathering Storm** неожиданно суживается до размера какой-нибудь «Завтра война». То есть космос есть, а универсальности — нет. **Destroyer Studios** (нет, ну какое название!) стоит все-таки пригормозить и подумать — во что они, собственно, хотят заставить нас играть? Симулятор, стратегию или эпохальную историю о межгалактической войне? Потому что все вместе как-то не очень получается. ■

РЕЙТИНГ

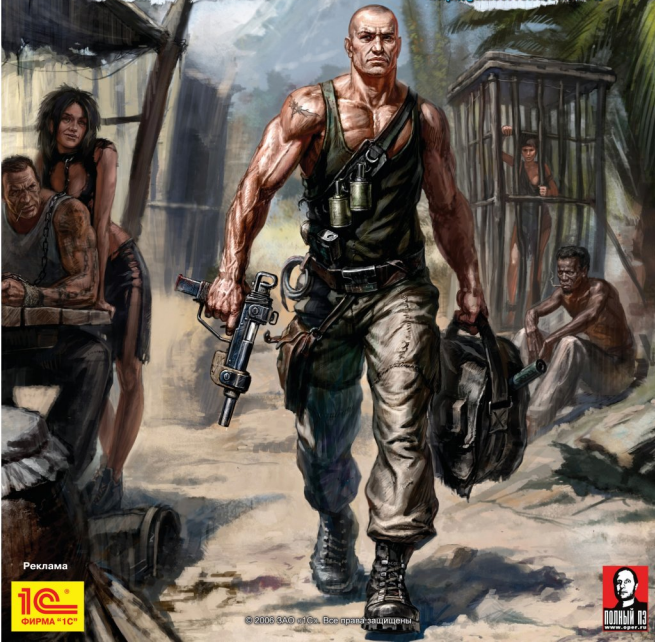
6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на
планете-тюрьме, во вселенной, придуманной
Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

<http://games.1c.ru/sanitars/>



Реклама



THE HISTORY CHANNEL: CIVIL WAR

NATION DIVIDED



The History Channel — достойный всеобщего уважения телевизионный канал, посвященный, по-настоящему, истории, — вот уже несколько лет пытается перенести на наши с вами мониторы различные выдающиеся события из жизни человечества. Успех переменный: скажем, четырехлетней давности стратегия The History Channel: Crusades — Quest for Power оказалась малограбительным куском кода, а вот The History Channel Battle of Britain 1940 обернулась довольно пристойным аркадным авиасимулятором.

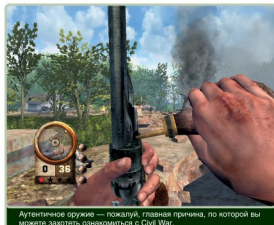
Кроме того, History Channel регулярно обращается к игровой индустрии по хозяйственным нуждам — в прошлом году, скажем, они запустили двухчасовую передачу о Второй мировой, в которой все события были воссозданы при помощи небезвестной Brothers in Arms: Road to Hill 30. Так вот, если вдруг в History Channel удадут сделать телепередачу про гражданскую войну в США, то The History Channel: Civil War вряд ли подойдет для этих нужд.

Смотри канал «Культура»

Для воссоздания самого кровопролитного военного конфликта в истории Соединенных Штатов Activision Value неожиданно привлекли спонсоров из Cauldron, по поводу которых мы никак не можем определить — талантливые они люди или нет. Исторический шутер, посвященный конфликту рабовладельческого Юга и капиталистического Севера, — крайне занятная и перспективная тема (Теряемся в догадках, какую игру почему было бы соорудить по мотивам российской революции 1917 года). Будучи стеснены в бюджете, словаки вооружились своим фирменным движком CloakNT (см. его в самом удачном проекте Cauldron — шутере Chaser 2003 года выпуска) и собрали... Call of Duty в соответствующих декорациях. То есть геймплей (и графика) тут находится как раз на уровне исторических экшенов первой волны. Из-за каждого угла нарождаются за-

скриптованные враги, ваши коллеги картинно мрут от забитого предусмотренного сценарием взрыва, а игровое пространство аккуратно огорожено невидимой стеной. Если зайти на территорию Союз и Конфедерацию на Германию и союзников — получится как раз Call of Duty, только хуже. Местные уровни представляют собой монорельсовые заборы по прямой, причем логического финала зачастую не происходит — экран просто гаснет, символизируя тем самым конец миссии. Мало того, Civil War периодически прикидывается стелс-экшеном, что у нее совершенно не выходит. Пригнувшись, вы смените там с низкопolygonальными кустами и тычьте рабовладельцев ножом в ногу, от чего они немедленно умирают.

Есть, однако, и светлые моменты. Самый захватывающий процесс тут, как ни странно, это перезарядка. Cauldron, должно быть, положили на скрупулезное моделирование аутентичного оружия половину бюджета, но результат того стоит. Всевозможные винтовки и мушкетеры перезаряжаются долго и со вкусом — ваше альтер эго заботливо прочищает каким-то шомполом ствол, засыпает порох, выуживает из приклада совершенно неожиданные приспособле-



Аутентичное оружие — пожалуй, главная причина, по которой вы можете задохнуться от осознания, что это Civil War.



За исторической достоверностью лучше, наверное, обратиться к самому History Channel.

- Издатель: Activision Value
- Разработчик: Cauldron
- Платформа: PC
- Серия: Call of Duty
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков: 1
- Тип CD
- Сайт игры: www.activisionvalue.com/Title/CivilWar

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видеопамяти

ния и разве что не разбирает винтовку на скорость. Процесс перезарядки занимает неприлично много времени — от 10 до 15 секунд. Также стоит учитывать, что почти все оружие, за редким исключением, является однозарядным. В итоге уровень, который все в том же Call of Duty пробирается за пять минут, здесь займет все двадцать. Аутентичный арсенал накладывает определенные ограничения на геймплей — высококлассная из-за какой-нибудь телеги и с радостным криком перестрелять всех негодных никак не выйдет. Так что регулярно случаются рукопашные схватки — противников можно лупить прикладом, колоть штыком и даже рубить саблей. А, к сожалению, подкапав, так что на поле боя регулярно складывается абсолютная сюрреалистическая картина: два отряда, стоя друг от друга на расстоянии вытянутой руки, судорожно перезаряжают винтовки. Кто быстрее засыпал порох, тот и победил.



В общем, довольно светлую идею — познакомить подрастающее поколение с историческими событиями — можно считать проваленной. Тут вроде бы есть две кампании (за обе стороны конфликта), имеются исторические справки между миссиями (за авторством History Channel, то есть смотреть интересно), но сама игра выглядит сверху выполненным приветом из прошлого века. Так что лучше, наверное, почитать учебник. ■

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Оригинальный, казалось бы, шутер по мотивам гражданской войны в США оказался натуральным Call of Duty в соответствующих декорациях. Минус бесцветный пятнадцатисекундный перезарядка оружия.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

5,0

СРЕДНЕ



ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ТРАНСПОРТНАЯ КОМПАНИЯ



Во времена глубокого детства у автора этих строк крайне популярен был кинофильм «Изо всех сил» с Сильвестром Сталлоне в роли дальнотойщика, который колесит со своим сыном по чемпионатам по армрестлингу. Все это, разумеется, ради достойной жизни ребенка. Так вот, «Дальнобойщики: Транспортная компания» очень кстати напоминает лирического героя Слава. Это экономическая стратегия, силами которой «Никита» и 1С проводят диверсификацию соответствующего сериала.

Изо всех сил

Тут имеется светлая, вообще говоря, идея — соорудить экономический симулятор транспортной компании. Присутствует бедная, но чистенькая картинка и даже успешно функционирует игровая механика. Нет, к сожалению, таких слабо вербализуемых понятий, как душа, атмосфера и талант.

По большому счету, «Транспортная компания» — это заметно кастрированная калька с Transport Tycoon Deluxe

(1995). С некоторыми принципиальными изменениями. Во-первых, вы целиком сосредоточены на грузовых автоперевозках, то есть на услугах дальнотойщиков. Во-вторых, здесь, в отличие от спрайтового шедевра MicroProse, имеется полное «три-дэ».

Практически весь игровой процесс сводится к классификации. Грузовики (и прицепы) могут возить лес, продукты, они могут быть фурами или же, т. п. Заказы, соответственно, тоже делятся на аналогичные разновидности. Наконец, водители, которых надо нанимать, должны обладать соответствующей категорией прав и необходимым опытом вождения определенного класса машин. То есть схема примерно следующая: вы изучаете контрактные предложения на рынке, находите самое эффективное в соотношении срок/цена (поначалу можно прогадать и подписаться на дорогой, казалось бы, контракт, который длится три года). Затем быстро покупаете машину, водителя и начинаете выполнение заказа. Кроме определенного грузовика, вам также

потребуется определенная вместительность и скорость. Поэтому в параметрах договора всегда надо обращать внимание на тоннаж и необходимую среднюю скорость.

Помимо, собственно, грузовиков и водителей, имеются еще менеджеры (классифицируются по машинам, контрактам и прочим параметрам), которые призваны увеличить процент успешного выполнения заказа. Благодаря крайне удобному (чуть ли не впервые в истории православного игротрестрия!) интерфейсу играть во все это поначалу действительно занятно. Проблема состоит в том, что вся игра в итоге сводится к вдумчивому изучению рынка и вычислению самого выгодного контракта. Как только он будет найден, механизм запускается, и через несколько лет вы уже будете заключать пятый договор. Периодически встречаются сезонные предложения и любопытные случаи. Например, игра регулярно подкидывает возможность заработать 300 000 за полгода. Бросившись было выполнять эту задачу, вы тут же обнаружите, что за этот срок предлагается перевезти столько тонн, что тут необходим целый выводок грузовиков.

По мере прохождения игра не старается как-то разнообразить вышеозначенный процесс. Со временем вам просто откро-

- Издатель: 1С
- Разработчик: Nikita
- Платформа: Windows
- Транспорт Tycoon Deluxe
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Качество диска
- Два CD
- Сайт игры: <http://nikita.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.5 ГГц, 512 Мб, GeForce 3/Radeon 8500
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.8 ГГц, 1 Гб, GeForce 6600/Radeon 4800

ются новые возможности улучшения своего офиса, более опытные водители, новые машины и дорогие контракты. В итоге восторг от успешно выполненных договоров периодически сменяется беспросудной тоской. Тому есть два объяснения. Во-первых, игра мешает ее сосредоточенность на дальнотойщиках. В нежно любимом нами Transport Tycoon Deluxe летали самолеты, ездили поезда и плавали корабли. Во-вторых, тот же самый Transport Tycoon с его уютной спрайтовой картинкой выглядел куда как дружелюбней. Чем серое российское 3D. Там было интересно наблюдать за развитием города вокруг, а тут — нет.



Если совсем коротко, большую часть времени в этой игре вы проведете, развлекая сами себя. Можно, скажем, саботировать всю промышленность в городе, заключая контракт исключительно с местной овощебазой и какой-нибудь экологической фермой. Заводы постепенно порастут мхом, а экологические предприятия раскинутся на полгорода (к тому же к ним протнут скоростные модифицированные дороги). Игра зачем-то дает возможность посмотреть на трехмерную модель вашего офиса (которая изменяется в зависимости от его класса, агрейдов и штата). Ну а пока вы развлекаете себя подобным образом, игра уныло сообщает, что «выпален еще один контракт».



В отличие от Transport Tycoon Deluxe, сам транспорт вы в основном видите в таблицах, а не в игре.



Неизвестно зачем прикрученная возможность заглянуть в трехмерную модель вашего виртуального офиса периодически забавляет.

- РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ
Компетентный, но тоскливый и довольно безликий клон Transport Tycoon Deluxe. Играть поначалу занятно, но лучше ознакомиться с классикой — там веселее поблудать.

- ГЕМИЛЛЕЯ
- ГРАФИКА
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

6.0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО



MADE MAN



Made Man подавалась с каким-то несуетным пафосом: цитатами из «Крестного отца», заявлениями о консультанте из числа натуральных парней с понятиями, лицензированным саундтреком семидесятых и привлечением для создания сюжета писателем. А что в итоге?

Спец

Ответ на главный вопрос — стоит ли в это играть — содержится на окрестных скриншотах. **Made Man** — это экшен, который не имеет с качественными играми ровно ничего общего. Посмотрите на эти уловляемые фигуры, на обремененные расплывшимися текстурами лица и незатейливую обстановку уровней. Все это мы видели шесть лет назад в **Max Payne**. Разница в том, что **Remedy** свои нуар-декорации выписывал с любовью, а **Silverback Studios** просто лепит ржавые мурсы, потому что так записано в производственном плане.

План, по-видимому, заключался в том, чтобы, не имея ресурсов для создания полноценного экшена, продать его за счет качественного сюжета и некоторых уникальных особенностей. Чувствуете тошноту? Не волнуй-

тесь, это нормальная реакция на словосочетание «низкобюджетный экшен с уникальными особенностями» — ничего съедобного под такой этикеткой давно уже не продают. Положите гигиенические средства поближе, глубоко вздохните, и — продолжим.

Если **Made Man** и может чему-то увлечь, так это местным сценарием. Его действительно писатель Дэвид Фишер, которого авторы выставляют «всемирно известным специалистом по мафии». На деле ситуация обстоит следующим образом: интернет отказывается находить о мистере Фишере сколько-нибудь существенных упоминаний, в крупнейшем онлайн-магазине www.amazon.com показал, что самая знаменитая книга за его авторством (**Joey the HR Man: The Autobiography of a Mafia Killer**) написана неким Joey Fisher, в то время как Фишер значится там автором зпиглога (!) с красноречивым заголовком «F*** the Godfather».

В общем, **Silverback Studios** на глобум глазу заявляют, что Дэвид Фишер соорудил для них сценарий, основываясь на серии интервью с отошедшим от дел мафиози. Тридцать лет жизни последнего якобы переложены

на язык компьютерной игры о парне Джоуи Верона. Он, значит, прохитид путь от бойца «воздушной кавалерии» до матерого гангстера. Так вот, когда в заставках между эпизодами уродливая фигура главного героя голосом непрофессионального актера рассказывает байки уродливой фигурке юнца-напарника, ощущается злаякая пронзительность, некоторые внутреннее содержание. Даже когда создатели игры позволяют погрузиться в рассказ бандита и после отбывки вроде «1963 год, Вьетнам» показывают веревенного бойца с намализованной на бронжилете эмблемой «воздушной кавалерии», испытываешь, представьте, воодушевление и желание узнать, что впереди... К сожалению, на этом самом месте план дает сбой.

Ragdoll-дегунки плавно, лицом к зрителю, перемещаются посреди пестрых и уловляемых декораций, выкрикивают однообразные реплики и через равные промежутки времени стреляют. Пули, к слову, просто исчезают в чреве NPC-истуканов, не производя видимого эффекта. Убить оппонентов настоящей стрельбой в пузо, конечно, можно, но всегда проще уложить хедшотом.

Сюжетный коридор и скриптовые элементы на своих местах — там же, где их оставили разработчики десяток аналогичных проектов. Но не будем забывать про уникальные особенности!

Во-первых, по клавише «пробел» Джоуи не просто прыгает, а «прыгает в укрытие!» Буквально



Это все, что **Made Man** может рассказать вам про Вьетнам.



Хваленый механизм picture-in-picture в действии.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Немелкий бандитский экшен, якобы сделанный по мотивам воспоминаний реального мафиози. На деле же — пухлый переплет всех жанров от третьего лица, проприетарский даже надписям «Безумный план».

ГЕМБЛЕРИ

- ★★★★★ 4.0
- ГРАФИКА
- ★★★★★ 4.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★★★★★ 7.0

- Издатель: MasterTronic
- Разработчик: Silverback Studios
- Издатель в России: Новий Диск
- Платформа:
 - PlayStation 3
 - El Matador
 - Max Payne
- Мультиплеер: Отсутствует
- Коллективные пакеты: Две CD
- Сайт игры: www.silverback-studios.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамять
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти

ищет ближайший ящик, угол, выступ — и прычнется. Это тут называется *jump to cover mechanic*. Во-вторых, время от времени очередной поужеверный враг не умирает сразу, а остается демонстрировать предсмертные анимации, лежа в мутной красной текстуре. Тогда можно подходить к нему и, нажав F, совершить *Retort Kill* — такое, знаете ли, «убийство в отместку», «вог-тебе-сволочь-убийство!». Тогда экран делится пополам, и в одной из половин происходящее демонстрируется глазами убиваемого: Джоуи производит крутую реплику, вскидывает ствол и жмет на курок. Затем, как это ни пошло, правая половина заполняется красным... Называется это picture-in-picture (средни модному в начале девяностых телевизионному эффекту «картинка в картинке»).

В качестве опциональной хохмы мы можем предложить собственную версию произошедшего. Вось декабрь Москва очевидно осуждает, как трижды виденный уссурийский бандит Виталий Демочка, отиунившись, собрал денег и снял для местного телевидения сериал «Спец» — по понятиям, с настоящей братвой в главных ролях. Так вот, есть небезосновательное подзрение, что безвестная **Silverback Studios** — это повторение аналогичной ситуации в мире компьютерных развлечений. С нетерпением ждем продолжения. ■

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ



THE MARK



Пока весь цивилизованный мир ходит под себя от **Gears of War** и **Rainbow Six: Vegas**, **JoWood** на голубом глазу выпускает такие великолепные retro-образчики, как **The Mark**. В качестве ближайшего культурного ориентира для таких развлечений мы регулярно приводим боевики с Майклом Дудикоффом. Почему он не участвует в озвучке этой восхитительно идиотской антигероистической побасенки, совершенно непонятно.

Дело два

Сюжет — это, конечно, повод для отдельного абзаца. Русский террорист-олигарх (!) Илья Раков (!!) захватил ядерную боеголовку и, подражая доктору Зло, грозит сбросить ее на Лондон. Чтобы предотвратить это в высшей степени неприятное происшествие, правительство США (Великобритания, видимо, плевая на судьбу собственной столицы) отражает на помощь морского леютинца Стива Флетчера, специалиста по оружию массового поражения. В это самое время Александр Раков, отец расколовшегося Илюши, решает сорвать сыновний план и наминает для этой цели Остину Хока — нальщенного

британского солдата удачи. Флетчер и Хок жмут друг друга руки в самом начале игры и решают объединить усилия.

Если у вас после прочитанного не навернулись на глаза слезы умиления, значит вы, по всей видимости, не прожили все детство в дульных видеосалонах, внимая приключениям Дольфа Лундгрена и Жана-Клода Ван Дамма. Разработчики меж тем поддают жару: бандиты в Сибири разговаривают на безобразном ломаном русском (что удивительно не наблюдается), арабские террористы что-то воинственно верещат на своем языке, а главные герои регулярно отшучивают пафосные комментарии.

С точки зрения геймдизайна **The Mark** находится на уровне шутеров пяти-восемилетней давности. Только движок посвежее и эффекты краше. В течение всех восемнадцати уровней вас таскает по прочерченному маршруту и высылает на голову врагов в различных комбинациях. Играть можно за одного из двух главных героев, которые разнятся способностями: Хок умеет видеть врагов сквозь стены (благодаря теллоизиру), а натренированные рефлексy Флетчера позво-

ляют ему устраивать натуральный bullet time. На практике, увы, все эти выкрутасы оказываются бесполезными: враги материализуются прямо из воздуха, что сводит тактическое преимущество визора к нулю. Что же касается slow-mo, то противники здесь настолько слабоумны, что перестрелять их можно и просто так.

Здесь же — все классические недуги соответствующей продукции. Вот, например, оружие, большая часть которого совершенно бесполезна: либо стреляет неточно, либо наносит катастрофически малый урон. Востребованными оказываются лишь штурмовые винтовки да гранаты. Вообще, бои в **The Mark** жестки и скоротечны: или вы расстреливаете противника издалека, или stalkиваетесь с ним нос к носу, открывая огонь в упор. Перестрелки на средних дистанциях тут практически не наблюдаются. Так что компьютерные дублюоны в лучших, так сказать, традициях дают числом.

Однако и на этот случай у игрока есть несокрушимое супероружие — напарник. Значительную часть игры вас будет сопровождать второй герой. Инициативы он не проявляет и в пекло не лезет, однако если уж начал отстреливаться, можно спокойно идти на перекур — союзник практически бессмертен.

Деморализовав игроков уставшим геймплеем, игра частично реабилитируется за счет картинки. Все дело в модном блюре, который разработчики размазали повсеместно. Задний план, как правило, выглядит размытым, а

- Издатель: JoWood Productions
- Разработчик: T7 Games
- Издатель в России: локализатор
- Анонс
- Появилась в: Soldier of Fortune
- Мультиплеер
- Интернет
- Пользовательская сеть
- Множественность дисков
- Оформление DVD
- Сайт игры: www.themark4-games.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

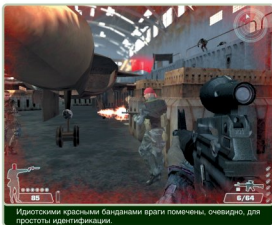
НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, GeForce 4/ Radeon 9500
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб, GeForce 6800—7800/ Radeon 1000—1900

при включении снайперского прицела проходит некоторое время, прежде чем персонаж сфокусируется взгляд на удаленных объектах. При неразрадке, охпть же, все кроме оружия уходит в туман. Выглядит это довольно реалистично и почти не раздражает.

Плюс **T7 Games** проявили неожиданную тщательность при составлении декораций. Так, например, все надписи на российской военной базе выполнены на великом и могучем. Хотя и тут не обошлось без казусов: как выясняется, основным продуктом питания у наших солдат являются конфеты.



По поводу **The Mark** мы могли бы ограничиться формальной заметкой где-нибудь в мини-рецензиях. Но удивительный retro-привкус и какое-то почти портретное сходство со второстепенными голливудскими боевиками добавляет игре некоторую соинтеллектуальную прелесть. То есть градус идиотизма не дотягивает до вершин **Red Alert**, но пару часов на борьбу с Ильей Раковым выделить вполне незанозно. ■



Идиотскими красными банданами враги помечены, очевидно, для простоты идентификации.



Благодаря абсолютно клиническому AI у этого бедолаги нет ни единого шанса.

- РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Второсортный (в хорошем смысле слова) антигероистический боевик, в котором какому-то чудом не участвует Майкл Дудикофф.

- ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★ 6.0
- ГРАФИКА: ★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ



SONIC RIDERS

Игры, портированные с консолей, делятся на две категории: игральные и неигральные. Последние, к сожалению, больше. Бывают еще клинические случаи вроде не так давно вышедшего порта **Devil May Cry 3**, где прекрасная (на родной консоли) игра была насмерть изуродована криворукими программистами: играть, в принципе, было можно, если удастся справиться с управлением. У некоторых это даже получалось.

Sonic Riders — случай вполне себе клинический. Проект можно выставлять в музее как образец нелепейшей консольной игры 2006 года и одновременно как пример максимально кривокурого порта на ПК. Вместо веселой аркадной гонки игрок получает глупую забаву с упрямой графикой и идиотским управлением.

Учет и контроль

Идея была неплохая: поставить персонажа из серии игр про эжика Соника на хOVERборд (это такой скейтборд на воздушной подушке) и пусть гонится друг за другом. Получилось нечто среднее между **Mario Kart** (версия для Nintendo DS, кстати, оказалась лучшей

портативной игрой 2005 года) и практически забытым **Trickstyle** (Dreamcast / PC, 1999 год: в отличие от Sonic Riders это превосходная вещь). Разработчики, однако, щедро разукрасили игру совершенно ненужными нововведениями, например, добавили левый и правый воздушный тормоз (это уже явно позаимствовано из знаменитой серии **Wipeout**). Решение более чем спорное: подобная схема управления в сверхскоростной игре работает отвратительно. Правда, все остальное в **Sonic Riders** работает приблизительно так же: игрока, скажем, заставляют заботиться на пил-стопы и перезаряжать летучую доску. Совершенно непонятно, почему нельзя было обойтись колдами (которые в этой, как и в любой другой игре про Соника, рассыпаны по уровням) или разбросанными по трассе бонусами.

Плохое управление, припадочный геймплей... Игру можно смело отправлять на кладбище видеоигр с пометкой «не вышло». Но самое интересное еще впереди. В народе бытует мнение, что игра, портированная с консоли, должна поддерживать геймпад. Ну хотя бы потому, что она в оригинале она



им и управлялась. Так вот, **Sonic Riders** геймпады поддерживает, но лишь теоретически. В настройках игры можно указать, каким средством управления вы желаете воспользоваться, и даже произвести некоторую калибровку. Но, увы, игра не захотела работать ни с одним из присоединенных контроллеров. Мы попробовали подключить **Thrustmaster U-Pad**, проводной пад от **Xbox 360** и **DualShock 2** от **PlayStation 2** (через переходник **SmartJoy Plus**). В припаде отчаяния мы даже попытались заставить игру работать с рулем **Logitech Driving Force Pro**, но тщетно. С клавиатурой же играть в это решительно невозможно: просто не хватает скорости и, как бы это сказать, аналоговости: герой либо не успевает войти в поворот, либо входит с такой силой, что вписывается в противоположную стенку. В общем, управление и без того омерзительное, а уж с клавиатуры тем более.

- Издатель: SEGA
- Разработчик: Sonic Team
- Платформы:
 - Trickstyle
 - Mario Kart
 - Wipeout
- Мультиплеер
- Локальная сеть
- Количество дисков: Два CD
- Сайт игры: www.sega.com/games/sonicriders

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти



Ну и традиционная пятиминутка тихого ужаса. **Sonic Riders** самым немилосердным образом тормозит, причем, что характерно, в меню. Нетнет, все верно: проект с GameCube тормозит на трехгигагерцовой машине, оснащенной двумя гигабайтами оперативной памяти и видеокартой Radeon X1900. В игре, правда, не тормозит, но не всегда, а так, эпизодически. Стесняемся предположить, каким местом производилось портирование игры, которая в разрешении 1024x768 демонстрирует полтора кадра в секунду? В общем, **Sonic Riders** необходимо унести и закопать за городом. Так, уважаемые, нельзя. ■



Да-да, уважаемые читатели, именно с такой картинкой игра умудряется тормозить.



Все внимание на карту. При этом главное — помнить, что геймпад не работает.

- НЕИГРАЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
И без того довольно скверное консольное развлечение на PC превратилось в тормозящую тону без поддержки геймпадов. Таким образом можно пугать на ночь разработчиков.

- ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★ 5.0
- ГРАФИКА: ★★★★★ 5.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★ 4.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★ 2.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО



AGATHA CHRISTIE:



MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

Murder on the Orient Express — второй квест по мотивам рассказов Агаты Кристи, вышедший из под крыла **Ave Games**. Действие происходит незадолго до Первой мировой войны. Главной героине по имени Антуанетта Маро поручено сопроводить детектива Эркюля Пуаро во время его поездки в знаменитом Восточном экспрессе. По пути случаются некоторые неприятности: поезд остановлен из-за снежного завала, а в одном из вагонов как раз происходит убийство. Тут бы и пригодился талант маститого детектива, но Пуаро получил травму и передает дело в руки Антуанетте, которая очень кстати одержима загадочными убийствами и всю жизнь мечтала о таком расследовании.

Английское убийство

По сравнению с прошлогодней **Agatha Christie: And Then There Were None** новая часть выглядит намного представительнее. В кадре больше дета-

лей, зфффекты и грамотное освещение аккуратно смягчают плоские декорации. Сами герои (выполненные, конечно же, в 3D), вызывают смешанные чувства: с одной стороны, не может не радовать обилие полигонов — все выглядит по-человечески. С другой — аниматоры добавили сюда крупную ложку дегтя: пассажиры двигаются немногим чаще, чем прикованные к постели Пуаро. Попытку снабдить героев намеками на лицезвоя анимацию также предлагаем считать неудачной.

В целом, однако, картинка оставляет самые положительные эмоции. Восточный экспресс, тонущий в снегах, не сравнить с новелирной красотой **Syberia**, но локация сделана добротно и с оглядкой на достоверность: все, начиная от орнаментов и кожаных предметов обихода, соответствует выбранному временному отрезку.

С наследием Агаты Кристи работали очень аккуратно. Финал по понятным причинам пришлось изменить, есть новые

персонажи и диалоги, однако старые герои нигде не исчезли и составляют костяк сюжета. Эркюля Пуаро озвучивал Давид Суше собственной персоной (он же исполнил роль одноименного детектива в знаменитом сериале). Внешность «игрового» Пуаро соответствующая — лукавый взгляд и фирменные ушки остались на месте. Другие голоса тоже подобраны превосходно и не отстают от Суше. За главгероиню, скажем, вещает Ванесса Маршалл, чей голос, среди прочего, звучит в **Metal Gear Solid 2, Dead Rising, Painkiller и Gun**. Часто ловишь себя на том, что следишь не за ходом мысли героев, а просто получаешь удовольствие от их хорошо поставленной английской речи.

Как квест **Orient Express** пугающе консервативен. Это point'n'click от третьего лица с громоздким интерфейсом и невидимым чемоданом, в который героиня по-хозяйски кидает все, что не приколочено к интерьеру вагонов. Взаимодействие с собранными уликами выполнено в виде поклетка с «закладками». Например, в первой закладке лежат предметы, во второй их можно рассмотреть поближе, а в третьей проводится комбинирование. Как правило, в чемодане

- Издатель: The Adventure Company
 - Разработчик: Ave Games
 - Издатель в России: локализатор
 - Анонс: Анонс
 - Мультиплеер: Мультиплеер
 - Отсутствует: Отсутствует
 - Малочисло дисков: Малочисло дисков
 - Два CD: Два CD
 - Сайт игры: Сайт игры
- www.agathachristiegame.com/ru/en

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти

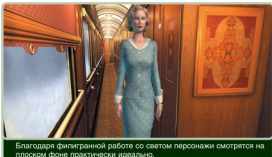
легко уживаются десятки объектов, поэтому работать с помощью такого инструмента — занятие для сильных духом. С другой стороны, в этой нарочитой архаичности имеется своя трудновербализуемая прелесть. Как раз в духе винтажных детективов.



Несмотря на обманчивую степенность, которая, как ленивые сирены, привлечет квестеров, **Orient Express** — это легкий и относительно короткий квест. Среднестатистического игрока удивит тот факт, что две трети действия происходит в одном и том же поезде. А игрок, ждущий необычных и сложных пазлов, обнаружит одну лишь детективную рутину: допросы, опечатки, улики, снова допросы, опять допросы... Даже рейд по чужим чемоданам придется совершать раз пять. Подобные геймдизайнерские решения могут обернуться для поклонников Агаты Кристи культурным шоком, да и мы, признаться, также ощущали несколько большее.



Узнаете? Пуаро выглядит точно так же, как в телевизоре. Пока не начнет двигаться.



Благодаря фигурной работе со светом персонажи смотрятся на плоском фоне практически идеально.

- РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Только для тех, кто любит старые квесты. Местами скучно, иногда слишком просто, но в целом — достойная игра, вполне приятно слушать.

- ГЕЙМПЛЕЙ: ★★★★★ 6.0
- ГРАФИКА: ★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА: ★★★★★ 7.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ: ★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

СТРАТЕГИЯ ГАЛАКТИЧЕСКОГО МАСШТАБА

«Supreme Commander — главная игра в карьере Криса Тейлора»
Игромания



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ действует компания "Бука". Закрытое акционерное общество "Бука" на территории России осуществляет ассоциацию "Русские Цифры" (russian@buka.ru). По вопросам оплаты рекламы обращаться по тел. (495) 790 90 91, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус, 21.



SUPREME™ COMMANDER



БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Жанр: квест / Издатель/разработчик: Funcom
Издатель в России/локализатор: 1С/Сноуболл
Полная рецензия: «Игромания» №6 2000



The Longest Journey — губительной красоты декадентский шедевр Funcom, вышедший в темное для классических квестов время (релиз состоялся в 2000-м, спасительная Syberia появится только через два года). Это неторопливая хрестоматийная игра — нечто среднее между лучшими произведениями Sierra и LucasArts. Имеется умпорокачательный сюжет эпических пропорций, филигранные персонажи и какое-то очень уютное, домашнее ощущение, как будто пребываешь в шерстяной икевский плед в крутую клетку. Фигурируют: мировой баланс, художественная школа, студенческий дом, венецианские мосты (Венеция тут — район гигантского мегаполиса) и говорящие драконы.

The Longest Journey несложно расквашивается (многие критиковали Funcom за вякую, угасающую в диалогах перую треть), после чего аккуратно обивает вас за шею и не отпускает от монитора akurat до финальных титров. Надо ли говорить, что восхитительный Dreamfall, которому мы пели дифирамбы в этом году, — сигнал к семилетней давности The Longest Journey? Так что если вы по какому-то недоразумению взяли проходить игру, будучи незнакомым с предшристорией, — срочно возьмите это неблагородное занятие и пройдите для начала оригинал.

ПЕРЕВОД: The Longest Journey переведились, извините за пошлейший каламбур, бесконечно долго. Это, в принципе, ожидаемый эффект — по заверении компании snowball.ru для того чтобы история Рагнара Тордвика зазвучала по-русски, потребовалось 46 актеров и 115 часов студийной работы. Мы не то чтобы удивлены — персонажи The Longest Journey говорят очень много и со вкусом, практически по каждому диалогу можно нарисовать раскоидство дерево вариантов.

Кроме того, локализация сопровождалась самой неоднозначной рекламной кампанией из всех, что когда-либо имели место на российском рынке. Сначала snowball.ru объявляли, что делают не прямой перевод, а творческую адаптацию. Зйрил планировалось переименовать в Ольгу, современный мир игры — в альтернативный Ленинград 1997 года, сказочную Арканию — в тридцатое царство русских сказок. Кроме того, помогающего главергною Кортеза собирались заменить на Махмуда.

Когда поклонники слегли с сердечными каплями, подросло следующее сообщение — мастер-диск с, гм, «творческой адаптацией» утерян, поэтому выйдет привычная локализация. Кампания завершилась феерическими рекламными макетами, на которых отсылали к snowball.ru, украшенные логотипом игры, лежали друг дружку (и себе) в труссы.

Оставив за скобками сработавший маркетинг (офис компании, говорят, расклевался от телефонных звонков), заметим, что локализация как раз вышла довольно обычная. То есть 17 народных и заслуженных актеров — это прекрасно, но вот Зйрил озвучивает Полина Щербаква, про которую известно, что она играет в театре, говорит за всех наших теннисисток в рекламных роликах, а на досуге шьет купол из войлока. То есть типаж вроде бы подобран идеально. И тембр голоса очень точно совпадает с Зйриком. К сожалению, Полина слишком часто играет, то есть очень сильно старается, отчего все естественность и непосредственность оригинала моментально улетучивается.

Кроме того, переводчики периодически несут отсебятину: когда главергноя отчего-то не начинает цитировать «Бриллиантовую руку» («не эстетично, зато дешево, надежно и практично»), а то и вовсе несет что-то вроде «дрбайтен нш шилссен», становится работа, потому что атмосфера за пределами страдает. С другой стороны, работа «Сноуболлом», конечно, замедлена колоссальная, ведь диалогов в The Longest Journey наберется на три «Властелина колец». Так что если вы за семь лет не удержались ознакомиться с одним из лучших квестов последних десяти лет, что называется, видеть, — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 9,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ОБИТЕЛЬ ЗЛА 2

Жанр: survival horror
Издатель/разработчик: Virgin Interactive/Ciprico
Издатель в России/локализатор: Аелита



Вторая часть жанрообразующего зомби-бренда вышла, страшно сказать, в 1996 году (PC-версия — на год позже). Resident Evil 2 справедливо считается лучшим в серии (разумеется, до выхода революционного Resident Evil 4) и безусловной классикой жанра. Для справки: лучшие моменты из второй части в числе прочего цитировались в фильме «Обитель зла: Апокалипсис».

А начинается все с того, что вирус, разработанный корпорацией Umbrella (наделавший немало бед в первой части), вырвался на свободу, после чего большая часть жителей Ракун-Сити превратилась в кровожадных зомби. Положение пытались спасти полиция и армия, но первые были быстро сметены и полными поднимать ряды ходячих мертвецов, а отсутствующие с позором военные заблокировали все выходы из города и стали ждать удобного момента, чтобы ударить по очагу заражения ядерной боеголовкой.

Впрочем, выпускник полицейской академии Леон, только что поступивший на службу в полицию Ракун-Сити, и девушка Клэр (одевая в похабную красную жилетку с надписью Made in Heaven, в которой прицеплен охотничий нож), ничего о вышеозначенных событиях не знают. Именно им двоим предстоит искать выход из зловонного города, попутно узнав и увидев много такого, от чего несложно двинуться расудком. Кроме двух упомянутых героев, также фигурирует малолетняя школьница Шерри и роковая красота Ада Вонг, чьи сложные взаимоотношения с Леоном берут начало именно во второй части. Если вы вдруг не знаете, то сообщаем — именно эта парочка, Леон и Ада, является центральными персонажами выходящей вскоре на PC четвертой части. Так что если вы готовите себя к явлению Resident Evil 4, то ознакомьтесь с легендарным сюжетом будет не лишним.

ПЕРЕВОД: В России игра вышла под не слишком удачным названием «Обитель зла», придуманным в свое время нашими кинопрокатчиками. Несмотря на подогревую задержку с релизом (треть часть отчего-то вышла на русском языке раньше, чем вторая), Resident Evil 2 почему-то лишена отечественного дубляжа. Впрочем, в этом есть и положительный момент — фирменные диалоги и интонации героев, которые идеально воссоздают на экране среднеатлантистский B-movie, здесь можно услышать в оригинале.

Переведена только текстовая информация (состоящая по большей части из всевозможных документов и записок), а вот субтитров, к сожалению, нет. Кроме собственно второй части на диске имеется (в качестве бонуса) также самый первый Resident Evil 1997 года выпуска. И если Resident Evil 2 не испытывает особых проблем с залуком на современных машинах (правда, играть придется в антикартонном разрешении 640x480), то заставить оригинал работать под Windows XP — та еще проблема. Возможные варианты решения нарисаны на задней обложке диска (например, выставить в настройках 16-битный цвет), но эстетствующие ретроманы также могут воспользоваться какой-нибудь утилитой для эмуляции старых видеокарт (например, SpeedGear) — говорит, помогает. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» КЛАССИКА
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

МАКБУУЗ И ГРОБНИЦА ФУЛАОСА

- Жанр: adventure / RPG
- Издатель / разработчик: Bone Artz
- Издатель в России / локализатор: Новый диск



Главгерой «МакБууз и гробница Фулаоса» подозрительнейшим образом напоминает Индиану Дженса, который давно списан, потерял хлыст и сменил имя. К тому же отправился в Египет — раскапывать древнюю гробницу в компании двух арабов и лысого археолога. Именно такое альтер-эго предлагает нам безвестная студия BoneArtz, задавшаяся Bonez Adventures как серию коротких игр (по 12, между прочим, часов). Tomb of Fulaoos, стало быть, первая такая игра.

К слову, упомянутый выше лысый коллега увязает по каким-то бюрократическим делам в самом начале игры, так что Бууз продолжает раскопки в гордом одиночестве. Заканчивается мероприятие довольно плачевно — горе-археолог проваливается в дисторсионные катакомбы, где вступает в неравный бой с крысами и ожившими мертвецами.

Схватка ученого с обветшалыми грызунами подается в виде авантюры с нехитрыми RPG-элементами. Предлагается бродить по однообразным локациям, убивать монстров, собирать все что плохо лежит и решать головоломки. Так вот, большинство местных puzzles решается тулым перебором всех имеющихся в инвентаре предметов, а ролевая составляющая здесь прикручена скорее для галочки. Характеристики надлежит прокачивать лишь для того, чтобы пользоваться более продвинутым оружием или заклинанием. В остальном повышение уровней на игровой процесс влияет крайне слабо.

Но больше всего удручают местные бои. Непонятно почему: то ли в древних подземельях повышенный радиационный фон, то ли Бууз — просто слепой инвалид. Но первая же крыса способна загрызть главного героя насмерть. А вот убить ее (благодаря кривому интерфейсу и камере) — нетривиальная задача. Точечное заклинание мышкой горсти полигонов — развлечение крайне сомнительное. В результате игра местами напоминает тренировку для ваших фаланг, а местами — просто форменное издевательство.

В контексте сказанного перспектива успешного археологического сериала, посвященного приключениям МакБууза, выглядит довольно печально. Удивительно, как наполеоновские амбиции молодых разработчиков мешают им сделать по-настоящему качественный продукт. В общем, если совсем коротко, то «Гробница Фулаоса» — крайне слабое произведение.

ПЕРЕВОД: Локализация получилась аллюповатой. Хуже всего удался голос: если главный герой вещает более-менее убедительно, то актеры, озвучивавшие арабов, загинаются, перигривают и кривляются на ровном месте. Смущают и опечатки, изредка встречающиеся в текстах. Фатальных ошибок не наблюдается, но и без того скромную атмосферу игры в «Новом диске» все-таки подпортит. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 2,5

КРЫЛЬЯ ПЕРВОЙ МИРОВОЙ

- Жанр: авио-аркада
- Издатель/разработчик: Gathering Silver, Wish Games
- Издатель в России/локализатор: 1С Логрус
- Полная рецензия: «Игромания» №11/2004



«Крылья Первой мировой» (в оригинале — Wings of War) — довольно вменяемый аркадный авиасимулятор образца 2004 года. Издатель игры давно почил в бозе, а следом отправился и компания-разработчик. Игра, прямо скажем, не то чтобы похорошела с годами. Особенно это заметно по графике — голые равнины и горы, обтянутые жутковатыми текстурами, еще в 2004-м смотрелись вяло, а теперь и вовсе не выдерживают никакой критики. Особенно на фоне роскошных пейзажей из Blazing Angels. В общем, всем, кто хотел ознакомиться с Wings of War, стоило бы сделать это два с лишним года назад.

ПЕРЕВОД: И тем не менее компания 1С мужественно издала средней руки аркадный авиасимулятор 2004 года выпуска. И ладно бы перевод оказался корешом. Но работу локализаторов из компании «Логрус» можно назвать разве что спорной.

К игровому тексту претензий нет, а вот озвучка подкачала: благодаря какой-то «удивительной» ошибке голосом сопровождается едва ли одна фраза из десяти! А если и сопровождается, то актеры беззащитно перигривают.

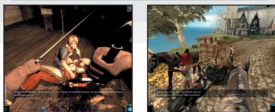
Забавное всего звучит предисловие — бюрократические брифинги, которые зачитываются настолько медленно, что вполне могли бы сойти за убавляющую сказку на ночь. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 2,5

DARK MESSIAH OF NIGHT AND MAGIC

- Жанр: action/ролевая игра
- Издатель/разработчик: Ubisoft/Arkane Studios
- Издатель в России/локализатор: Бука
- Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



С выходом официального русского издания Dark Messiah of Night and Magic связан один нехороший инцидент. Весь первый тираж дисков был отпечатан с ошибкой: при попытке установить сразу обе версии игры — одноязычную и многоязыковую — система Steam никак-либо не принималась скачивать из Сети обновления размером... 2,1 Гб. Надо отдать должное «Буке», она достаточно оперативно отреагировала, пообещала поработать над сокращением объема скачиваемых обновлений, а также повесила на своем официальном сайте подробную инструкцию по установке, где, в частности, советуется «убрать галочку установки обновления Single Player в системе Steam».

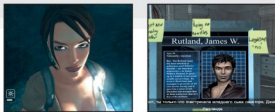
ПЕРЕВОД: Знакомые актеры из телевизора на дубляже; знакомые «фантазийные» речевые стилисты («Проклятая нежить! Я упокою тебя навеки!»); даже знакомые исторические латы, вроде написания слова некрополь с заглавной буквы и. В общем, приличная, «обычно-хорошая» локализация. Единственное «но»: русской версии особенно не повезло с голосом главгероя, который звучит на редкость картинно. Впрочем, по сценарию этот самый голос произносит от силы с десяток фраз, так что не особенно и заметен. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 2,5

TOMB RAIDER: LEGEND

Жанр: Пароискусство ■ Издатель/разработчик: Eidos Interactive/Crystal Dynamics
Издатель в России/локализатор: «Новый Диск»
Полная рецензия: «Игромания» №5/2006



Tomb Raider: Legend, увидевшая свет весной прошлого года, стала первой за долгое время приличной игрой про Лару Крофт. Чтобы реанимировать Лару, издатель задействовал чуть ли не все имеющиеся в его распоряжении средства: передал разработку игры студии **Crystal Dynamics** (**Core Design** указали на двери), выписал «палочку» Лары Тоби Гарда, вбухал кучу денег в рекламу. В результате получилась именно та игра, которую все ждали, — классика, подтянутая до современных стандартов.

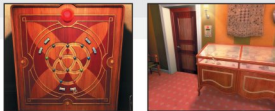
Вместе с тем, местами **Legend** оказалась все-таки слишком классической: сюжет и характеры персонажей (в том числе характер самой Лары) выписаны крайне слабо, постановка сцен оставляет желать, а враги ведут себя все так же комично, как и раньше.

ПЕРЕВОД: Локализация хороша в первую очередь тем, что она работает куда быстрее, нежели оригинал. То есть если год назад пришлось мириться с постоянными тормозами, то теперь они возникают лишь изредка.

Что касается самого перевода, то он выполнен на стандартно-пристойном уровне: без выдающихся свершений, но и придраться по существу не к чему. Тексты переведены грамотно, озвучка более-менее адекватна. Плохо лишь то, что дальше звука и субтитров локализаторы не пошли. — Игорь Варчавский


ВЗЛОМЩИК

Жанр: симулятор медиажурналиста ■ Издатель/разработчик: The Adventure Company/Kheops Studio ■ Издатель в России/локализатор: Антелла
Полная рецензия: «Игромания» №10/2006



Если набор головоломок снабдить хотя бы самым примитивным сюжетом, получится квест. Компания **Kheops Studio** усвоила эту формулу на твердое «отлично». И их последняя игра **Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure** — прямое тому подтверждение. Наш герой, опытный взломщик, подражает найти завещание пропавшего нефтяного магната в его особняке, буквально налицом с сейфами и прочими загадочными механизмами (пропавший был большим оригиналом). Задачи предстоит решать самые разные: от банальных (вроде пяташек) до нетривиальных, а то и вовсе уникальных. Играть было бы интересно, если бы не зубодробительный уровень сложности: порой нам самим простым, по сути, пазлом можно биться по несколько часов ходу. Существует и категорический дефицит подсказок.

ПЕРЕВОД: С текстом и шрифтами «Акелла» справилась неплохо — благо читать в игре особенно нечего: разве что сюжетные материалы, да и те встречаются довольно редко. А вот с озвучкой, как это у нас часто бывает, все грустно: актер, ведущий за главного героя (единственная роль в игре) безбожно переигрывает, что ощутимо бьет по игровой атмосфере: в оригинале голос был подобран не в пример удачей. — Георгий Курган


WAR ON TERROR: ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ

Жанр: стратегия ■ Издатель/разработчик: Monte Cristo/Digital Reality
Издатель в России/локализатор: Антелла
Полная рецензия: «Игромания» №7/2006



War on Terror — очередное паразитирование на паническом страхе ридового американца перед мировым террором (выполненное, к слову, восточноевропейцами). Как и везд «народно-патриотические» проекты последних лет, эта игра щедро лепит парфюмированными диалогами и банальным до лампочки сюжетом: в 2007 году террористы атаковали весь мир разом, и ничто не может им противостоять, кроме бравых сил Запада Коалиции. Ну, или хотя бы китайцев.

Увеличив борьбу с мировым террором, разработчики забыли снабдить игру адекватным геймплеем. В итоге зрелищный игровой процесс — это посредственная калка со всех выдающихся RTS последних лет, от **Ground Control 2** до **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Захватываем контрольные точки, распахиваемся для подкрепления абстрактными «очками миссии» и отстреливаем, отстреливаем, отстреливаем противников на протяжении аж трех кампаний (за Коалицию, террористов и китайцев). Скучно, грустно и, что самое печальное, донельзя однообразно.

ПЕРЕВОД: В «Акелла», как это обычно бывает, решил лишний раз усложнить себе жизнь и оставил оригинальную озвучку нетронутой. Что, возможно, к лучшему. Зато текст переведен в соответствующем оригиналу напыщенном стиле и периодически шокирует перлами вроде «докладывает Су-масседидий 2-4!». — Георгий Курган


ВОЙНЫ САКУРЫ

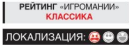
Жанр: экстрим-РPG ■ Издатель/разработчик: SEGA/Red Company
Издатель в России/локализатор: Антелла



В стране Восходящего солнца «**Войны сакуры**» пользуются известной популярностью: про отряд девушек, сражающихся на паровых роботах, и их бравого командира сняты и сериал, и полнометражный аниме-фильм. Ну и, разумеется, выпущено несколько игр для самых различных платформ. В этом году компания «Акелла» решила донести японскую классику и до русскоязычных игроков. Начать решил с самой первой части, которой меж тем стукнуло уже десять лет...

...Со всеми вытекающими последствиями в виде долготой графика и пропащего нафталином геймплея. Если бы в свое время не ознакомился, напоминаем, что **Sakura Wars** представляет собой смесь квеста и JRPG с элементами тактики. В комплекте: длиннющие диалоги персонажей, борьба с паровыми роботами и спасение Японии от вселенского зла. Одно слово — классика.

ПЕРЕВОД: «Акелла» подошла к локализации спустя рукава: озвучка оставлена оригинальной (это, впрочем, не так уж и плохо), а сюжетные ролики не снабжены субтитрами. Но качество перевода хромает: старинными безымянными знатоками персонажи периодически начинают нести несусветную ахинею, явно не предусмотренную сценарием. Издавать классику — дело, безусловно, благое, но «Игромания» также напоминает о необходимости бережного обращения. — Георгий Курган



БРАТВА И КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C
ФИРМА «1С»



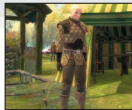
Реклама

Gaijin
entertainment



NEVERWINTER NIGHTS 2

- Жанр: ролевая игра ■ Издатель/разработчик: Atari / Obsidian Entertainment
- Издатель в России / локализатор: Аэлита
- Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



C *Neverwinter Nights 2* приключилась типичная для игр последнего времени история — в продаже она появилась в крайне сыром и недоделанном виде. Официальное русское издание ушло в печать с уже установленным патчем версии 1.01, тогда как для оригинальной версии на момент написания этих строк уже выпущена заплатка под номером 1.03. Она, к слову, исправляет многие серьезные ошибки, заметно повышает производительность и... не устанавливается на русскую версию. Представители «Акеллы», Впрочем, сообщили нам что «русские патчи обязательно выйдут», вот только когда — непонятно.

ПЕРЕВОД. Локализаторы решили не мудрствовать лукаво и в русской версии оставили оригинальную английскую речь, ограничившись лишь переводом всего игрового текста. Летом 1С точно так же поступила с *Oblivion*, и редакция «Игромании» до сих пор не может понять — правильная это тенденция или нет. С одной стороны, при таком подходе мы, к счастью, избежаны от усталых голосов российских актеров. С другой — в нашей необычной стране совсем неразумно то, что называется культурой субтитров, так что с позиции неискушенного игрока это не самый правильный подход. — Александр Кузьменко



RISE & FALL: ВОЙНА ЦИВИЛИЗАЦИЙ

- Жанр: стратегия ■ Издатель/разработчик: Midway Games/Pacific Beach Digital
- Издатель в России/локализатор: Новый Диск
- Полная рецензия: «Игромания» №8/2006



Попытка *Pacific Beach Digital* вопреки в одну телегу коня и трехпутую лань ожидаемо провалилась. Разработчики отчего-то решили смешать в одном флажоне обычную RTS и экшен, поместив все это к тому же в античную декорацию. Попытка была, от которой у любого нормального человека волосы во всех местах встанут дыбом.

Экшен тут предстал в виде немняемой бедности Александра Македонского и дурацкого разманивания клинком, а стратегическая часть по-прежнему вызывающе скудной. К тому же разработчики «пораздавали» нас кривой графикой и жутковатого качества роликами.

ПЕРЕВОД. Некоторые актеры тут удивительным образом переигрывают оригинал. Наставник Македонского вещает, как и положено, мудрым голосом, Александр, в свою очередь, оглашает окрестности парфосными речевками. Стараниями наших актеров безликие персонажи неожиданно обрели какую-никакую рельефность, следить за их судьбой теперь действительно интересно. Тексты, как и следует, переведены с надлежащим старанием и качеством. Нам тут в редакции искренне обидно, что столь выдающейся локализации удостоился такой проходной и морально непоследовательный проект, как *Rise & Fall*. — Стелпан Чечулин



THE SETTLERS 2: ЮБИЛЕЙНОЕ ИЗДАНИЕ

- Жанр: экономическая стратегия ■ Издатель/разработчик: Ubisoft/Blue Byte
- Издатель в России/локализатор: ND Games
- Полная рецензия: «Игромания» №11/2006



The Settlers 2 — это даже не ремейк немецкой стратегической классики, а именно что юбилейное издание. По сути, мы имеем дело ровно с той же игрой, в которую играли еще десять лет назад. Кроме современной графики и новых карт, за все прошедшие годы с ней не произошло ни-ка-ких изменений.

ПЕРЕВОД. По меркам современных игр, в *The Settlers 2* практически ничего локализовать. Те три с половиной абзаца текста, переведенные промежуток между миссиями описывается местный сюжет, переведены вполне сносно и грамотно. А заодно озвучены добрым голосом профессионального актера. Все остальное также находится на вполне стандартном для русских версий уровне, и в целом о качестве локализации переживать не приходится.

Нас же в официальном версии «Сеттлерсов» смущает другое. Люди из *ND Games* (который на самом деле «Новый Диск») первыми среди отечественных издателей назвали выпустить переведенные русские и оригинальные английские версии игр на одном диске. Так вот, на *The Settlers 2* эта добрая и все-сторонне правильная традиция, похоже, закончилась: кроме русского перевода здесь, к сожалению, больше ничего нет. Мы, естественно, таким поворотом глубоко опечалены, но тем не менее выражаем надежду, что «Новый Диск» быстро одумается и вернется к старой практике «двойных» изданий. — Александр Кузьменко



КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ 2

- Жанр: пошаговая стратегия ■ Издатель/разработчик: Paradox Interactive/StarDock ■ Издатель в России/локализатор: 1С/Snowball.ru
- Полная рецензия: «Игромания» №7/2006



Galactic Civilizations 2, похоже, единственный на сегодняшний день вменяемый представитель музейного жанра глобальных космических стратегий. Все прочие представители (включая нетленный *Master of Orion*) безнадежно устарели, но факт что запускуется под Windows XP, да и вообще интересны исключительно с археологической точки зрения (впрочем, обратите также внимание на отрецензированное два номера назад *Sword of the Stars*).

ПЕРЕВОД. Перед выходом официального русской версии *snowball.ru*, как обычно, отличился нестандартной рекламной кампанией в прессе. На одном из макетов, например, был нарисован робот расы Jor, который, стоя в красноармейской позе, тыкал железным пальцем в зрителя и донесил простую мысль: «Никаких переговоров с дренджинами! Молчать в сортирах!»

Мы, если честно, сильно удивились, обнаружив в «Космической федерации» вполне человеческий русский перевод. Грамотный текст, серьезный подход, минимум самодельности. Кое-где, правда, остатки «сортиров» виднотесь: то локализаторы вдруг не к месту начинают цитировать скетчи «Монги Пайтона» («однажды один царек построил на болоте замок»), то вдруг заставляют мексиканских посланцев разговаривать языком комбайнеров и механизаторов. Но объективно все весьма прилично и достойно. — Александр Кузьменко



СЛОМАННЫЙ МЕЧ: АНГЕЛ СМЕРТИ

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: THQ/Revolution Software
- Издатель в России/локализатор: Буки
- Полная рецензия: «Игромания» №11/2006



Последние несколько лет Чарльз Сесил, создатель сериала **Broken Sword** (и, кстати, большой фанат PC), долго пытался заигрывать с мультиплатформой, пробиваясь халтурой, консультировал игры по мотивам «Кода да Вечны» и вообще занимался непонятно чем, пока в итоге не вернулся под молочное крыло компании THQ. Только там он наконец успокоился и начал делать то, что у него получается лучше всего, — следующую часть **Broken Sword**.

The Angel of Death стал одним из последних представителей квестов старой школы на нашей платформе. Несмотря на всю свою камерность, косячность и явно некоммерческий внешний вид, это полноценный **Broken Sword**.

ПЕРЕВОД: С нем локализации от «Буки» действительно повезло, так это с озвучкой главных героев. В русском «Сломанном мече» Джорджи, Нико и Анна-Мария говорят хорошо поставленными актерскими голосами, правильно передают настроение персонажей и вообще смотрятся крайне живо и гармонично. С другими актерами вышло хуже — в интонациях персонажей второго плана то и дело прорезаются «гномики» и «бармаклеи», что в игре про средневековые рыцарские заговоры смотрится несколько странно. Впрочем, откровенных провалов в кастинге мы так и не нашли, а общий итог получился вполне предсказуемым — стандартно хороший перевод. Без изысков. — Александр Кузьменко



THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ

- Жанр: симулятор друга животных
- Издатель/разработчик: Electronic Arts / EA Redwood Shores
- Издатель в России/локализатор: Софт-Клуб
- Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



Пару месяцев назад компания **Electronic Arts** бесцеремонно вторглась на чужой рынок. Выпускала очередное дополнение к **The Sims 2**, она вполне здраво рассудила, что помимо классической **The Sims**-аудитории было бы неплохо заодно подтянуть и людей из смежного игрового сектора. Например, фанатов таматоки-симулятора **Nintendogs**. Сказано — сделано: в свежем аддоне **The Sims 2: Pets** теперь можно разорвать не только сим-людей, но также и сим-собаку, сим-кошечку, сим-попугайчиков и сим-крысочку.

ПЕРЕВОД: Аккуратный, академичный, типичный такой софтлибловский перевод. Кроме того, нас по-прежнему радует творческий подход локализаторов. Например, характеры животных в «**Питомцах**» описываются такими замечательными русскими словами, как «даллочка», «злочка» или «бестолочка», среди готовых пород кошек здесь встречаются «полосатуськи», ну и так далее.

Впрочем, редакция «Игромания» (которая, как известно, доказывается хуже любого следователя) даже в такой образцово-показательной локализации удивилась найти несколько стилистических ляпов. Однако если в целом фразы вроде «эта сфера идеально подходит для питомцев, которые хотя и не только братья, но и обязаны обществу» сильно режут вам слух, то — рекомендуем. — Александр Кузьменко



DUCATI WORLD CHAMPIONSHIP

- Жанр: мотогонок
- Издатель: digitalainment pool
- Разработчик: Anematic Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Акелла
- Полная рецензия: «Игромания» №11/2006



Над «именными» играми по лицензии прославленного итальянского мотоцикленера **Ducati** словно довелось какое-то проклятие. Что ни игра, то неусуветный шлаг. И ситуация в обозримом будущем, судя по всему, не улучшится, так как соответствующие лицензии попадают явно не в те руки. Чего стоит хотя бы нечто с названием **Ducati World Championship**, за чем-то подобранное и изданное в России «**Акеллой**».

Пользуясь печальным случаем, об этой игре можно сказать только одно: она ужасна. Настолько ужасна, что ее нельзя рекомендовать даже самым ортодоксальным поклонникам продукции **Ducati**, не говоря уже о простых любителях мотогонок. И дело даже не в том, что физики у местных байкеров нет как таковой, графическому движку на днях исполнится сто лет, а интерфейс неудобен. Просто все вышеперечисленное, собранное водородом, вызывает такое сильное отторжение, что даже для бюджетного продукта это перебор.

ПЕРЕВОД: Какая игра, такая и локализация. Текст, который в игре совсем немного, изобилует сокращениями и ляпами вроде «**Турнир Калирекса**» (имелся в виду мотогонок Лорис Каприроси). Тут также присутствует голос комментатора, который в «**Акелле**» неожиданно перевели. Получилось, по крайней мере, не хуже оригинала. — Игорь Асанов



LONDON RACER: ПОЛИЦЕЙСКОЕ БУЗУМЬЕ

- Жанр: погоня
- Издатель/разработчик: Davilex Games
- Издатель в России/локализатор: Акелла



Davilex Games, авторы таких, с позволения сказать, игр как **Miami Vice** и **SAS: Anti-Terror Force**, все никак не уймется. «**Полицейское безумье**» — это четвертая игра в серии **London Racer**, которая представляет собой замысловатый симулятор вятничника. Рядовому инспектору поручают задание — заработать на новую машину для родного участка. Сделать это можно, штрафуя нарушителей. Последние, будь то террорист или банальный лихач, отчаянно сопротивляются, постоянно вынуждая полицию вести огонь на поражение. Это — чуть ли не единственный способ заставить преступников сдаться (альтернатива — выиграть простенькую мини-игру). Ступающие и однообразные сцены погони перемежаются банальными гонками. И так — несколько десятков уровней. Прибавьте к этому безбоязненно устаревшую графику, отсутствующую модель повреждений и невинную физику, и вы поймете, почему эта игра не стоит вашего времени.

ПЕРЕВОД: В случае с «**Полицейским безумием**» качество перевода многократно превосходит качество самой игры: аккуратно подобранные шрифты, текст без серьезных ошибок и актеры, пафосно, но старательно зачитывающие свои реплики. В общем, «**Акелла**» состроила хорошую мину при открытии плохой игры. — Георгий Курган



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

- **Братва и кольцо**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment
- **Войны древности: Спарта**
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge
- **Волкода: Месь Серого Пса**
Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Волкодав: Последний из рода Серых Псов**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Meridian'93
- **Дилемма**
Рос. издатель/разработчик: Акелла/4Reign Studios
- **ДОМ-2: Построй любовь!**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Propolis Games

В разработке

- **7,62**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Алеярон
- **Атлантида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge
- **BASE jumping: Точка отрыва**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/D3 Company
- **Disciples 3**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/dat
- **Heavy Duty**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **Jagged Alliance 3**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/F3 Games
- **Lock On. Ka-50 «Черная акула»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics

■ S.T.A.L.K.E.R.:

Shadow of Chernobyl
Дата: март 2007 © Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World

■ The Precursors

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows

■ The Wall

Дата: конец 2007 года © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge

■ Warfare

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-M/GFI

■ White Gold. War in Paradise

Дата: конец 2007 года © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows

■ ArOpa: Битва за хлебницу

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: —NeArGa

■ Агрессия

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Анобис: Сон разума

Дата: конец 2007 года © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ Великие битвы:

Битва за Курск
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Акелла/N-Game (совместно с Nival Interactive)

■ Великие битвы:

Битва за Турок
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Arise (совместно с Nival Interactive)

■ Восхождение на трон

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/DVS

■ Герои Мальгрийни 2:

Нашистые некромантов
Дата: март 2007 года © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/АльфакНасс

■ Глюк'оза Action

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI Russia

■ Дальнейший 3:

Покорение Америки
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

■ ДЖАЗ: Раба по найму

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI Russia

■ Инстинкт

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: ND Games/Newtonic Studio

■ Искусство оглабления

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/PIPE Studio

■ Империя прельше всего

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Акелла/ceHill

■ Капитан Врунгель

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms

■ Кодекс войны

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Ino-Co

■ Коллэпс

Дата: конец 2007 года © Рос. издатель/разработчик: Бука/Creoteam

■ Комбат

Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI UA

■ Корсары 3: Сундук мертвеца

Дата: февраль 2007 года © Рос. издатель/разработчик: Акелла

■ Лабиринт отраженный

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DiOsolt

■ Легенда о рыцаре

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Kalauri Entertainment

■ Линия грёз.

Императоры иллюзий
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: —Deep Games

■ Морской охотник

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Axelina

■ Не время для драконов

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise и KranX Productions

■ Обитаемый остров:

Землянин
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group

■ Онбизляд

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment

■ Параграф 78

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gajin Entertainment

■ Пираты XXI века

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DiOsolt

■ Противостояние 5. Война,

которой не было
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI Black Sea

■ Смерть шпионам

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: 1C/Haggard Games

■ Стальные монстры:

Союзники
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios

■ Трудно быть богом

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Burult CT

■ Фаза: Исход

Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Pora и колыта

■ Хроники Тарр: Призраки

звезд
Дата: 2007 год © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Quazar

■ Ядерные твари

Дата: январь 2007 года © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/JetDogs Studios

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Bionicle Heroes**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Crazy Frog Racer 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Dark Messiah of Might and Magic**
Рос. издатель/локализатор: Бука

■ Frater: Посланики света

Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Tomb Raider: Легенда

Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

■ Made Man:

Человек мафии
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

■ Rayman: Бешеные кролики

Рос. издатель/локализатор: Бука

■ The Longest Journey

(Бесконечное путешествие)
Рос. издатель/локализатор: 1C/snowball.ru

■ Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Рос. издатель/локализатор: GFI

■ Wings of War

(Крылья Первой мировой)
Рос. издатель/локализатор: 1C/Portus

Новые анонсы

■ **Field Ops**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Бука

локализатор: Акелла

■ Shadowgrounds

Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ Supreme Commander

Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Бука

■ The Witcher

Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

■ UFO: Afterlight

Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: 1C



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


APEIRON

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с ФЕВРАЛЯ 2005 по НОЯБРЬ 2006

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	Gothic 3	8483	11,4%
2	■	Half-Life 2: Episode One	5865	7,9%
3	NEW	Need for Speed: Carbon	5508	7,4%
4	▲2	FIFA 07	3531	4,7%
5	▲5	Fahrenheit	3383	4,5%
6	▲1	The Elder Scrolls 4: Oblivion	3184	4,3%
7	▲1	Heroes of Might and Magic 5	2955	4%
8	▲1	F.E.A.R.: Extraction Point	2857	3,8%
9	NEW	Dark Messiah of Might and Magic	2552	3,4%
10	▼5	FlatOut 2	2509	3,4%
11	NEW	Pro Evolution Soccer 6	1721	2,3%
12	▼1	Hitman: Blood Money	1579	2,1%
13	▼9	Need for Speed: Most Wanted	1418	1,9%
14	▲5	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	1414	1,9%
15	▼1	Neverwinter Nights 2	1385	1,8%
16	▼13	Company of Heroes	1273	1,7%
17	▼5	Titan Quest	1250	1,6%
18	NEW	Medieval 2: Total War	1136	1,5%
19	▼6	В тылу врага 2	1012	1,3%
20	NEW	Механиды 2: Гоним на выживание	935	1,2%
21	NEW	Heroes of Might and Magic V: Владыки севера	862	1,1%
22	■	Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition	834	1,1%
23	▼7	Call of Juarez	760	1%
24	▼4	Call of Oblivion: Dark Corners of the Earth	756	1%
25	NEW	Силанты подземелия	708	0,9%
26	NEW	Ex Machina: Меридиан 113	635	0,8%
27	■	Condemned: Criminal Origins	632	0,8%
28	NEW	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	615	0,8%
29	▼8	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	611	0,8%
30	▼13	Prey	602	0,8%

По состоянию на 22 декабря в голосовании приняло участие 18095 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.

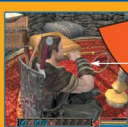
D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Шквал хороших игр, обрушившийся на наши головы в конце прошлого года, привел к вполне ожидаемому результату: почти треть списка самых популярных игр состоит из новых наименований. Старожилы хит-парада уступают свои места — кто с трудом, а кто и моментально. Впрочем, истинные монстры типа TES 4: Oblivion или Fahrenheit продолжают борьбу — правда, уже не в тройке, но где-то совсем рядом.

В топе лидеров же у нас творятся такие дела: Gothic 3 по-прежнему на троне, со значительным отставанием от нее плетется порядком залязавшийся Half-Life 2: Episode One, а в слуху которому бойко фликует Need for Speed: Carbon. Кстати, Need for Speed: Most Wanted со следующего месяца сливается со счетов, так что у профессионального гонщика есть ого-го какие шансы обогнать одного из самых долгоживущих фаворитов нашего хит-парада, ибо фанатам NFS больше не надо будет думать, какая часть серии им более симпатична. А вот с появлением в списке аддона великого и ужасного Oblivion однозначно ожидается раздор и шатания в стане приверженцев TES. Интрига? Еще какая. Будем следить!



Gothic 3 11,4%



Half-Life 2: Episode One 7,9%



Need for Speed: Carbon 7,4%



FIFA 07 4,7%



Fahrenheit 4,5%



Half-Life 2: Episode One 7,9%

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 «Игромания» (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 ФЕВРАЛЯ 2006 по НОЯБРЬ 2006. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромания» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

22 ДЕКАБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в МАРТЕ 2006 — ДЕКАБРЕ 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 «Игромания» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ



Игромания мужественно держит натиск третьего (и последнего) сезонного вала релизов. Вопрос — во что поиграть в этом месяце? — звучит, конечно, несколько неуместно. У нас имеется несколько тематических развлечений практически для каждого кружка по интересам.

Вот, скажем, узкоспециальная группа любителей виртуального тенниса дождались, наконец, пришествия сиквела **TopSpin** на PC. Главное достижение нового теннисного симулятора состоит в том, что виртуальная Мария Шаропова, наконец, перестала напоминать свой прототип серии серии хирургических вмешательств. Наш восторженный рецензент посвятил треть статьи вдохновенному описанию нижнего, извините, белья и прочих мелких спортивных радостей (которые теперь можно наблюдать во всей красе благодаря топовым видеокартам).

Следом за **Top Spin 2** идет **RACE** — хад-квейлинговый автосимулятор от авторов **GTR 2**. Надо заметить, что если вы рассчитываете на очередную **Need for Speed**, то вам категорически не сюда. **SimBin**, наравне с **Codemasters** (см. их **TOCA Race Driver 3**), вдвоем отдаютуюсь за весь серьезный автоспорт на PC.

Далее идут несколько умеренных разочарований. Во-первых, **Warhammer: Mark of Chaos** оказался вовсе не тем, чем думалось, а довольно бесполой стратегией с претензиями на новый **Dark Omen**. Играть не то что бы скучно, но с чистой совестью мы можем

отрекомендовать **Mark of Chaos** только радикальным фанатам **Warhammer Fantasy Battles** (пресловутая возможность самолично раскрасить каждого подконтрольного личника все-таки имеется). Во-вторых, **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**. Формально это хорошая и где-то даже захватывающая игра. Но к **Rainbow Six** она относится примерно так же, как и, скажем, какая-нибудь **Gears of War**. То есть это зрелищный прогололивудский шутер, который не имеет ничего общего с понятиями «тактика» и «стратегия».

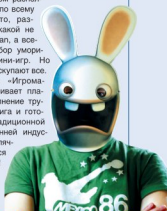
Следом идет **Europa Universalis 3**, за которой автор этих строк самолично отправился в Стокгольм (еще одно отдельное спасибо компании **snowball.ru**). Несмотря на умеренные восторги, которыми наш рецензент встречает долгожданный триквел, автор этих строк, пользуясь случаем, хочет заметить, что просел в обнимку с третьей «Европой» несколько волшебных вечеров. **Paradox** поворачиваются, наконец, к широкому игроку не тем, чем обычно, а лицом — в **Europa Universalis 3** уже можно играть, не рискуя залузиться а пятидесяти отчетах и тридцати таблицах. Хотя для полноценной третьей части тут маловато всего.

Что касается **Armed Assault**, то это триумфальное возвращение **Operation Flashpoint** для сильных духом и острых глазом. Если вы вдруг привыкли выпрыгивать в милитари-шутерах на дорожку и попить всех свинцов от бедра, то будьте осторожны — у нас в **Armed Assault** это работает не при каких обстоятельствах.

Ну и традиционно: игры, которые вы легко можете пропустить под натиском блокбастеров, но делать этого мы настоятельно не рекомендуем. **Runaway 2: The Dream of the Turtle** — сложный старомодный сиквел приятного квеста пошел по пути нездорового абсурда, но всей своей испанской прелестью не растерял. И «Храбрые гномы: Крадущиеся тени» — выросший из злого-агрессивного очаровательного клон **The Lost Vikings** в 3D. И, конечно, **КРОЛИКИ**, также известные как **Rayman Raving Rabbids**, которая под разным видом распознала у нас по всему журналу. Это, разумеется, никакой не новый **Rayman**, а всего лишь набор уморительных мини-игр. Но **КРОЛИКИ** исккупают все.

На этом «Игромания» заканчивает плановое выполнение годового подвига и продолжает с традиционной зимне-весенней индустриальной спичке. Увидимся через месяц!

Олег Ставчик, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



ELECOM

Победитель январского «Тотализатора» получит от нас в подарок игровую мышку **Game Commander M-ERUP2R**. Мышь идеально подойдет для настоящих игроков — она поддерживает режим разрешения 1600 точек на дюйм и сканирует поверхность 6500 раз (вместо стандартных 1500), а стильный и эргономичный дизайн мыши прекрасно дополнит экстерьер вашего компьютера. Благодарим компанию **Elecom** (www.elecom.net.ru) за предоставленный приз!

Победитель ноябрьского тотализатора

Как и было обещано, счастливый победитель получит от нас контрольную панель вентиляторов и ламп **Vantec Nexus NXP-301 5.25** от интернет-магазина моддинга **COMMOD.ru** (www.commod.ru). Победителем становится Валентина Арчакова из города Красноярск. Поздравляем!

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 22 декабря по 2 февраля.

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. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваша прогнозы ежемесячного хит-парада игр можно отправить по адресу totalizator@igromania.ru или по почте: «Игровой тотализатор: январь». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас.
Кроме того, вы можете отправить ответ при помощи SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с предисловием **total** (т. е. в начале SMS вы должны ввести слово **total** и только потом, через пробел, ввести свое имя). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.
Правила акции закончатся 2 февраля, не опоздайте!

“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или в 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 считаете себя хардкорным игроком, вы просто не сможете 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 ошибетесь 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. Работает абсолютно прикрутили к своему коллусу маностратегический режим и чуть ли не самые беспощадные сватки в истории жанра.

Сюжетное * Действие * 100 * Своя

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 * CounterStrike * 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. Игрок для подробного догоспора, но очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных супероружий.

Акцион * Human Head Studios * 2K Games * 1C

FiatOut 2



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№8/2006

Идеальная игра для разочарованного в московских пробках автомобилиста. Достали все эти чайники-подзащитники на тыльпинтских авто-вездеходах? Добро пожаловать во FiatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причём без последующего визита к автосинектору.

Аварийное * Empire Interactive * Dogbar Software * Своя

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 замах, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Акцион * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Своя

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 выполнить заказ в сто раз красивее и изощреннее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Акцион * IO Interactive * Eidos Interactive * Bonus Discs

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

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.

Классическое стратегическое * 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.

Полная игра * Piranha Bytes * GIGAWATT Productions / GIG / Pegasus-M

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 * Своя

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 — вундерлиный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра * Bethesda Entertainment * Atari * Авантаж

Sam & Max Episode One: Culture Shock



Рейтинг
“Мэню”
8,5

Полная рецензия
в «Игромании»
№1/2007

Искрометное возвращение Sam & Max. Идеальный экзотический времен эпизоды адвенчуриного Ренессанса, переживший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Комедия * Telltale Games * Telltale Games/ComixUp

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА



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.

Вот уже третий год меня терзает вопрос: на Е3 (если быть точным — на территории Los Angeles Convention Center) вообще чем-нибудь кормят? Может, на время проведения выставки появляются какие-нибудь кафе («У Снейка», «McG-Man, Orcish Kitchen»)?



Продуктовые забегаловки на Е3 вполне можно было назвать «отбегаловками»: еда там настолько дрянная, а цены столь высокие, что ретироваться от них надо как можно быстрее.

Александр Кузьменко: конкретно на территории LACC во время Е3 всегда работают несколько кафе, у которых выстраиваются очереди желающих купить воды, колы и всяких американских национальных блюд вроде американского со вкусом бумажки (в США с качеством еды вообще беда). Кафе «У Снейка» или суши-баров «Супер-Марио» нам видеть не доводилось, но журналисты и инсайдеры после завершения выставки бродят по всяким закрытым тусовкам, проходящим в лос-анджелесских барах. В зависимости от того, кто платит и заказывает музыку, такие бары обычно называют как-нибудь вроде Microsoft Lounge или Atari Bar, но все это, понятно, неофициальные названия.

Почему в России продают игры без обозначения рейтинга ESRB?



На DVD-боксах Guild Wars от «Буки» рейтинг игры почему-то не указан, хотя в остальной обложке ничем не отличается от американской и европейской версии. «Софт Клаб» же ставит рейтинг исправно.

ESRB (Entertainment Software Rating Board) — американский рейтинг, мы же вроде как больше к Европе относимся, а там своя рейтинговая система — PEGI (Pan-European Game Information). Формально Россия не входит в число стран, утвердив-

ших PEGI, но фактически российские игрок-компании используют эту систему. На дже-велах рейтингов не бывает (хотя иногда пишут предупреждения), но на DVD-боксах некоторые компании их все-таки ставят.

Назовите какие-нибудь игры, где можно было бы напиваться в зюзю.



Redneck Rampage. Индикаторы в правом нижнем углу показывают степень опьянения и, скажем так, клишевой заряженности.

Например, в отвязном шутере Redneck Rampage (1997), который мы уже недавно упоминали. Здоровье там восполнялось либо поеданием навоза, либо распитием пива и виски. От навоза главный герой по имени Леонард пускал, извините, газы (да так, что его аж вперед подталкивало), а от виски и пива пьянел. При несильном опьянении персонажа просто мотало из стороны в сторону, если же напиться по самые гланды, Леонард начинал что-то горланить, а детализация изображения снижалась раза в два. Трезвел он довольно быстро, а если попить, то еще быстрее.

Среди разработчиков есть бывшие пираты?



Пиратом, как бы дико это ни прозвучало, тоже иногда могут вспомнить с теплотой: без той зрительской эстетики, которую одна украинская студия сделала в Duke Nukem 3D, игра бы многое потеряла.

Конечно, есть, иначе и быть не может. Например, одна украинская студия (называть ее мы лучше не будем — вдруг еще соответствующие органы заинтересуются?) начала свой путь в виде популярной веб-артели студентов, переводившей западные игры по своей, скажем так, инициативе. И как они пе-



По нынешним меркам перевод Duke Nukem 3D был, конечно, кошмаром. То есть ужас, но ужас, сделанный с любовью. Это уже потом, в конце 90-х пираты начали гадать просто халяву.

реводили! В 90-х годах их переводы считались натуральным культом. Дока Нокема они наделили шикарным украинским акцентом («Чуваки, ко мне, он здесь!», «Это серьезная воляна...», «АААА! Кошмар!»), в Redneck Rampage заменили все реплики на еще более смешные, чем в английском варианте

Присылайте ваши вопросы по SMS!



Рубрика «Горячая линия: игры» принимает вопросы не только по электронной 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) не надо присылать один и те же вопросы по несколько раз;
- 3) не присылайте вопросы, не относящиеся к теме рубрики (где найти коды для игры X, что делать, если игра Y зависла или выдает ошибку, как установить мод Z etc.);
- 4) SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (также на русском, набранном латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку потребуется слишком много времени.

(«Ой, да не по яйцам же!»). Свои имена эти украинцы, кстати, называли не так: в Duke Nukem 3D в конце каждой кампании они разыгрывали шуточные мини-представления). Найти переводы этой команды не составит труда даже сейчас, по прошествии многих лет: они есть почти на любом пиратском сборнике из категории «150 игр на одном диске».

В конце 90-х студия занялась разработкой собственных проектов и забросила пиратские переводы. Какие-то деньги на переводах она, конечно, сделала, но порицать ее за это было несколько странно. Во-первых, в отличие от некоторых других компаний, которые до сих пор имеют нелегальные пиратские подразделения, эта студия пиратство давно уже не занимается. Во-вторых, среди зарубежных игрокманов есть и куда более вопиющие примеры: та же Nintendo, где так любят рассуждать о нравственности и семейных ценностях, в свое время содержала публичные дома.

Из Blizzard то и дело уходят именитые разработчики. Вспну задуматься: а кто, собственно, там остался? Не получится ли так, что она в итоге лишится всех ценных кадров и перестанет быть той Blizzard, которую мы знаем?



Blizzard давно уже прератилась в такого колосса, которому не страшны даже постоянные увольнения сотрудников.

Да, действительно, люди из Blizzard уходят регулярно. ArenaNet (Guild Wars), Flagship Studios (Hellgate: London), Red 5 Studios (работают над неанонсированной MMORPG для корейского издательства Webzen), Hyboreal Studios (action/RPG Starfall), Castaway Entertainment (основана летом 2003 года, но до сих пор не объявила ни одной игры) — все эти компании созданы выходцами из Blizzard. Постоянная потеря сотрудников для нее, конечно, болезненна, но если задуматься, ничего страшного в этом нет. Скорее даже наоборот: это говорит лишь в пользу компании, ведь если из нее так часто уходят люди, которые создают собственные компании и вытесняют успешные игры, значит Blizzard была для них хорошей школой, а уйти им пришлось потому, что в родной конторе просто некуда было дальше расти.

Вообще, в случае с такими большими компаниями, как Blizzard, важны уже не конкретные люди, а выстроенная внутри фирмы система. Сотрудники могут уходить постоянно (как это происходит, например, в Coca-Cola — там текучка просто сумасшедшая), но благодаря отлаженной системе бизнес-процессов новые люди, приходящие

Фильм, фильм, фильм!

После того, как мы написали о фильмах про геймеров, всех охватила натуральная лихорадка: читатели один за другим вспоминают все новые и новые фильмы.



Code Hunter

В октябрьском номере мы рассказывали о фильмах про геймеров. Так вот, я вспомнил еще один такой фильм — Code Hunter (1992). Сюжет следующий: онлайн-игра Shock берет под свой контроль программу для управления погодой Thunderhead и пытается двумя мощными ураганами уничтожить человечество.

Владелец номера 924-XXX-37-95



Code Hunter

Есть еще фильм, называется «Авалон» (2001). В отдаленном будущем человечество осваивает виртуальный мир компьютерной игры под названием «Авалон». Лишь немногим удается достичь в игре финального уровня, а те, кто возвращается с него, впадают в коматозное состояние, почти не отличающееся от смерти. Чтобы попытаться спасти своего возлюбленного от этой участи, героиня фильма преисполнена решимости пройти всю игру по его стопам и встретиться в финале с загадочным персонажем по имени Призрак (от редакции: большая просьба не присылать нам больше описания, один в один переписанные с обложки фильма — пишете своими словами).

Александр



Чамскраббер

И еще! «Чамскраббер» (2005), сюжет там следующий. Один парень торговал наркотой, а потом повесился. Его соседа просят достать наркоту, но тот не соглашается, к концу фильма съезжает с катушек и ему мерещится компьютерная игра с примитивной графикой.

Владелец номера 927-XXX-59-12



Evolver

В декабрьском номере нарвался на врезку о Brainscan и вспомнил фильм Evolver (1995). По телевизору его показывали под названием «Эвольвер: игрушка из виртуальной реальности». Там геймер жульническим образом выиграл в соревновании (что-то непонятное типа стрельялки) домашнего игрового робота, который развивался, играя с домашними (в такие же стрельяки, только в реальности). Вот только о том, что это секретная разработка военных, никто почему-то не сказал. В итоге робот действительно развился, да так, что взял всю семью главного героя в заложники и вызвал того на бой (проигрывать раз за разом роботу надрено).

Михаил



Grandma's Boy

Вспоминился еще один фильм, только скорее про разработчиков — Grandma's Boy (прокатчики почему-то перевели его как «Мальчик на троих»). В общем, жил один бета-тестер, звали его Алекс. При этом он был хардкорным геймером и разрабатывал у себя дома игру, которую назвал Demonic. Его сосед, просидев все деньги, предназначенные для оплаты квартиры, оказался на улице, и ему пришлось переселиться к своей бабушке и двум ее подружкам. Ну а тут такое началось, что парню стало трудно с даже рабочим проектом, не говоря уже о своем.

Артем

на их место, легко ассимилируются коллективом и быстро дорастают до требуемого профессионального уровня.

Для многих игр вы часто указываете время прохождения — например, в случае со S.T.A.L.K.E.R. оно составляет 60–80 часов. А как вы его высчитываете? Каждый ведь играет по-разному: кто-то может застрять в одном месте, кто-то в другом, кто-то вообще играет в час по чайной ложке.

Время прохождения всегда указывается очень усреднено. То есть это время, которое уйдет у среднего геймера на прохождение



60–80 часов на прохождение одной игры — это, конечно, чудовище. Такие затянутые игры давно пора запретить в законодательном порядке.

игры на среднем уровне сложности. Застревания, безусловно, учитываются, но в пределах разумного: потратить 5–10 минут на физическую задачу в Half-Life 2 нормально, но вот час или два — это, очевидно, уже слишком долго. В случае с ролевыми играми или, например, **S.T.A.L.K.E.R.** общее время включает время прохождения как основных, так и дополнительных квестов (при условии, что их число конечно).

Существуют ли какие-нибудь симуляторы школы?



Как это обычно бывает в играх Rockstar, главный герой Bull (справа) — тот еще отморозок. Но на фоне других обитателей здешней школы даже он кажется вполне нормальным.

Ну вот, скажем, **Bully** (вышла в октябре прошлого года на PS2), очередная антивоенная сатира от **Rockstar Games**. Мать и новоприобретенный отчим главного героя по имени Джими Холксин на целый год уезжают в свадебное путешествие и оставляют его в школе Bullworth Academy, которая представляет собой средоточие всего самого плохого, что только бывает в учебных заведениях. Здесь есть и агрессивные качки, и ботаны, которых все травят, и постоянные выяснения отношений с идиотскими учителями — словом, полный набор. Выжить в Буллворте нелегко, но британолог Джими сам парень не промах.

Буквально сразу же после релиза **Bully** спровоцировала дежурный скандал (в игре обнаружился гей-контент: с некоторыми мальчиками в школе Джими мог целоваться), который, впрочем, затих так же внезапно, как и начался.

Музыкантов, актеров кино и политиков все время показывают по телевизору, с ними регулярно случаются какие-нибудь скандалы. А почему разработчиков игр не показывают? Они ведь тоже люди известные, пусть и не настолько, но это вопрос времени.



Несколько и независимые разработчики, как правило, не против того, чтобы их сотрудники становились известными. В тех же Valve и Funcom (на фото, кстати, Риккар Ториквист) мы с вами знаем больше людей, чем в компаниях-гигантах.

Очень верное наблюдение. Несмотря на все разговоры о том, что игры давно догнали или, сами разработчики по большей части остаются в тени. Причин тому две. Первая: игры в массовом сознании все еще воспринимаются как нечто несерьезное, причем касается это не только нашей страны, но и Запада. Музыкальный гарантировано попадается на ТВ в случае если его альбом разошелся миллионом копий. Разработчику для этого надо миллионы пять, если не больше. Да и то в половине случаев это будут репортажи в духе «14-летний фанат игры **Bloody Tits**, передвигавшийся на самокате без водительских прав, совершил наезд на беременную женщину; жертва, не приходя в себя, умерла от многочисленных огнестрельных ранений». Чтобы преодолеть эти стереотипы, нужно еще какое-то время.



Видеоинтервью, в котором пьяный Дэйв Джарф (создатель **Twisted Metal** и **God of War**) рассказывал о своих будущих играх и через слово сыпал «фразки», исчезло с сайта **GameTrailers** так же быстро, как и появилось. Видно, такого затакта в **Soyu** не одобряют.

И вторая причина: многие компании намеренно делают так, чтобы их сотрудники оставались в тени. Им выгодно, чтобы их игры воспринимались как достижение компании, а не конкретного человека. Многих ли сотрудников **Blizzard** вы знаете поименно? Скорее всего, никого, кроме Билла Роупера, да и тот в **Blizzard** давно уже не работает. А из **Monolith Productions**? Опять же никого, хотя самые зрелищные могут вспомнить Крейга Хаббарда (один из ведущих дизайнеров), Джейсона Холла (основатель компании; ныне работает на **Warner Bros.**) и Саманту Райан (президент). **Ubisoft**? Снова никого, кроме Джекда Реймонд (продюсер **Assassin's Creed**) и Мишеля Ансеяля (создатель **Beyond Good & Evil** и серии **Rayman**). **Electronic Arts**? Здесь вспоминается разве что Майк Верду, продюсер **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Но ведь у EA тысячи сотрудников — почему мы о них ничего не знаем?

Все дело в том, что компаниям выгоднее (по крайней мере, они сами так считают) вкладываться в собственный бренд, а не в отдельных людей. Разработчики-звезды, по их мнению, просто опасны: они слишком впечатлительны, им нужно платить кучу денег, в какой-то момент они вообще могут уйти на вольные хлеба — и тогда плакали все инвесторы. Со временем это, конечно, изменится. Выбирая кино, мы смотрим не на то, как сама компания его сняла, а на имена режиссера, сценариста, продюсера, композитора и ведущих актеров. Почему с играми должно быть иначе?

Допустим, у меня есть неплохой сюжет для игры и концепция в целом. Как и кому их можно пристроить? Или всемоу суждено уйти в небытие? А ведь большинство разработчиков такие идеи ни разу в жизни в голову не приходило.



Многие компании (например, Apple и Nintendo) даже фокус-группы не проводят, а уж «генеральные» советы пользователей им тем более по барабану. Мотивировка вполне резонная: какой смысл опрашивать людей, которые ничего не смыслят в обсуждаемой теме?

Сергей Орловский недавно сказал: «Есть идея? Забудь ее немедленно!» Это к тому, что сама по себе идея — ничто, если ты не можешь ее реализовать. Идей и у самых разработчиков хватает, причем зачастую таких идей, которые обычному игроку просто не могут прийти в голову (разработчики ведь, как правило, занимаются играми многие годы, думают о них большую часть суток, постоянно общаются с коллегами). Письмо человека, который играми профессионально никогда не занимался и считает, что его идеи проладают зря, в лучшем случае заставит разработчика улыбнуться, а в худшем он удалит его, не читая.

В декабрьских видеонюстах видел рекламный ролик игры **Gears of War**. Что за музыка там играла (она просто потрясающая)?

Эта композиция **Mad World**, она взята из саундтрека к фильму «Донни Дарко» (**Donnie Darko**). На всякий случай имейте в

Правила написания писем в

«Горячую линию»: игры»



Если вопрос, заданный в письме, окажется 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 устанавливать 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.



Кадр из той самой рекламы Bears of War. Видно, что саундтрек двухдисковый, Mad World представлена там аж в трех вариантах.

Почему в России так плохо развита электронная дистрибуция игр (по сравнению со странами Запада)? Я нашёл только один такой сайт в России — deliver2pc.ru. Но и там выбор очень невелик.

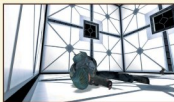


deliver2pc.ru — первый в России проект по электронной дистрибуции игр.

Ответ в общем-то очевиден: в России не так уж много людей, которые могут на раз-два качать многогигабайтные игры, ведь за пределами Москвы и Санкт-Петербурга дешёвого, безлимитного и высокоскоростного интернета нет почти нигде. Вот когда такая связь станет повсеместной, тогда и системы дистрибуции появятся. Странно только, что спрашивается про российские системы. Кто мешает пользоваться западными? Есть же Steam, Direct2Drive?..

Второй момент: на Zappac со связью проблем нет, но особой конкуренции для розничных сетей электронная дистрибуция пока не представляет (например, продажи Half-Life 2 через Steam составили только 10% от продаж через розницу). Не в последнюю очередь виноваты в этом сами разработчики и издатели: в электронном виде игры продаются за ту же цену, что и в рознице.

В 111-м номере вы писали, что по фильму «Куб» не было сделано ни одной игры, но в том же самом номере на странице 22 упоминается модификация для Half-Life 2 под названием Hugscube Source. Осторожнее надо, товарищи!



Модификация Hugscube Source для Half-Life 2.

Речь шла об официальных играх — по «Кубу» их действительно нет. Самостоятельно модификации, кампании, карты и прочее мы никогда не учитываем. Просто потому, что посчитать их невозможно.

В декабрьской «Игромании» была статья про Resident Evil 4. В числе прочего там рассказывалось обо всех остальных частях игры, но вы упустили одну из них. В 2003 году китайская компания Waixing Computer Science & Technology портировала первую часть сериала на — внимание! — NES (Dendy). Она была полностью на китайском, играть приходилось только за Джилл. Несмотря на устарелость платформы в моральном и физическом плане, все основные фишки RE были реализованы так, как надо: тут вам и инвентарь, и аптечки, и разнообразное оружие, и монстры все до одного.



Пиратский порт Resident Evil на приставку NES.

Здесь та же история, что и в предыдущем вопросе: хронология RE включала в себя только официальные игры, а проект Waixing Computer Science & Technology был чистой воды пиратчиной. Ни Capcom, ни Nintendo его не санкционировали.

Автор этого вопроса также получает приз. Это же надо было такую экзотику вспомнить!

В одном из прошлых номеров вы сказали, что Гордон Фримен — это летающая камера. Так вот, это неправда. Гордон вполне реальный человек, он встречается в аддонах к первой части Half-Life. В Opposing Force можно увидеть Фримена, прыгающего в портал, а в Blue Shift он появляется в самом начале, когда едет на поезде.

Естественно, он человек, в этом никто и не сомневался. Камерой мы обозвали его в шутку.

Прочитал ваше превью на Resident Evil 4 в декабрьском номере и возник у меня вопрос: а какого черта там вообще делает Ада Вонг? Она ведь погибла в Resident Evil 2?



Ну, раз она есть в Resident Evil 4, значит, не погибла. Вон Леон в Resident Evil: Gaiden (Game Boy Color, 2001) тоже вроде как был заражен вирусом, но на это ведь никто внимания не обращает. Ну и, наконец, самое главное: вы что, всерьез желаете смерти такой шикарной девушке?!

Помогите! Я не знаю, что за игра S.T.A.L.K.E.R.! Следуя вашему совету, мне надлежит съест декабрьский номер с майонезом. Но я не люблю есть журналы, тем более с майонезом! Объясните мне, пока декабрьских номеров не стало на один меньше.



Объяснять мы ничего не будем, то есть скрывать журнал вам все-таки придется. Но за чувство юмора вам полагается приз. Все подробности ищите во врезке на последней странице рубрики.

Вы спрашиваете — мы награждаем



С некоторых пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призы авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. За вопросы типа «Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?» мы приз точно не дадим, так что не ленитесь. На этот раз призы достаются авторам следующих вопросов (приз — локализация Rayman Raving Rabbids от компании «Бука»):

- что поест на E3;
 - что такое S.T.A.L.K.E.R. и чем пользуются журналы с майонезом;
 - пиратский порт Resident Evil на NES;
 - что станет с Blizzard, если из нее уйдут все таланты;
 - есть ли среди разработчиков бывшие пираты;
 - а также всем, чьи письма попали во врезку «Фильм, фильм, фильм!».
- Если вы оказались в числе победителей, звоните по телефону 231-23-65 или пишете нам по адресу winner@igromania.ru, 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 призов.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Авторы шутеров годами шлифовали играбельность, графику и другие бессмысленные поверхности, но в **Medal of Honor: Allied Assault** речь впервые зашла о причастности. Игра была спро-

Medal of Honor:
Allied Assault

досирована Стивеном Спилбергом, выпускалась в нагрузку к «Спасению рядового Райана», но оказалась кутуче и в целом мощнее спилберговской картины. Не какой-то артист, а ты свежим июньским утром десантировался на чертов нормандский Омаха-бич. Ты, цепенея от страха на скамье катера, с надеждой вглядывался в лица других стрелков — тщательно выбритые, бледные, туже напуганные.

Ты выныривал из воды и несся к врытому в пляж противотанковому ежу. Вокруг что-то бухало, немецкие пулеметы взбивали под ногами гейзеры, крики личного состава сливались в один равномерный вой — и как-то неужеложно сплкнувшись, уткнувшись щекой в песок, это ты понимал, что видишь последний в жизни кадр. Со «Спасения рядового Райана» в московском кинотеатре «Художественный» люди сбегали рада-

ми, не выдержав перерыв полчаса фильма — ту самую высадку в Нормандии. С Medal of Honor ты выйти не мог. После «Спасения ветераны войны» говорил: «Да, так и было». После Medal of Honor ты нехотя, чуть вздрагивая от пережитого, подтверждал: «Именно... так...». Medal of Honor стал самым трудным опытом из тех, что можно получить на экране. Мы все теперь ветераны. Каждый из нас.

ДАТА ВЫХОДА:	2002 год
ЖАНР:	шутер с такелкой прошлым
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/2015, Inc.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Британский романист Джулиан Барнс в романе «Англия, Англия» придумал такой слоган для рекламы страны: «Вы еще движетесь, а мы уже пришли». В том смысле, что победы и опыты юных цивилизаций

Command & Conquer: Red
Alert - Counterstrike

для Британии — дело прошлого, она достигла пика развития, она пожинает плоды. **Red Alert** напоминает барнсовскую Англию: здесь собраны все достижения стратегий в реальном времени. Вот бойцовая девушка Тая — одним махом семерых побиваюм. Вот монументальный танк «Мамонт». Вот тянет руду грузовик, который игрок по привычке называет харвестром (кто, кстати, вспомнит настоящие харвест-

ры?), а вот многопользовательский режим «мочи кореша» (а ну-ка, дети, кто слышал о мультиплеере до **Starcraft**?). **Red Alert** отталкивался от смелого исторического допущения: якобы Эйнштейн сконструировал машину времени, встретился в 1924-м с Адольфом Гитлером и устроил все так, что Германия никогда не стала фашистской. Зато орен СССР — и вот уже генсек Иосиф Виссарионович Сталин дышит красные арма-

ды в Европу; Вторая мировая случится и без фашистов. В двух дополнениях к **Red Alert** (**Counterstrike** и **Aftermath**) появились новые карты, юниты и секретная миссия с мурьявьями. Но оригинальный, без аддонов, **Red Alert** уже был окончательной стратегией в реальном. После него никто и никуда не сдвинулся. Запустите на досуге какой-нибудь **Dawn of War** — те же «Мамонты», та же Тая.

ДАТА ВЫХОДА:	1997 год
ЖАНР:	стратегия в реальном времени
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Virgin/Westwood Studios

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Лучший квест десятилетия, нарисованный группой ехидных французов будто бы специально для нас.

Игрок в роли капитана Рукова заступает на службу в КГБ в августе 1991-го и потихоньку

KGB Chapter 1

осваивается в лубочной постсоветской Москве. Вместе с Руковым кабинет на Лубянке занимает капитан Белов — гуманоид с лицом, похожим на вареную картофелину, в которую, как морковь в снеговика, кто-то воткнул сигаретный бычок. На стульях пылятся книги («Конституция СССР» и справочник «Почему наша Конституция лучшая в мире»), стена завешана портретами революционных вождей.

На рабочем столе трещит

телефон: начальство отправляет Рукова на первое дело. В реке выловили тело некоего Голицина, бывшего гбиста, надо бы разобраться. Руков вламывается в офис покойного и, погрывшись в вещах, находит бутылку водки и граненый стакан — тут-то и появляется версия, что Голицин утонул без посторонней помощи. Дальше будут десятки экранов нудальной политагиты. Трижды о Горбачеве («He говори со мной об этом ульре! Он превратил Рос-

сию в сумасшедший капиталистический дом!»), Perestroika, «новом свободном телевидении», кремлевских интригах. Честное слово, подобное безобразию случалось в массовой западной культуре только один раз — когда фильм «Проект «Ельцин» сообщил, что президент выбрали несколько американских пиарщиков. Но КГБ не пытался переписать новорусскую историю, а только подтрунивает над ней. Тем и дорог.

ДАТА ВЫХОДА:	1992 год
ЖАНР:	насмешливый квест
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Virgin/Crye

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Всенародный справочник Wikipedia как-то невнятно, стеснительно напоминает, что «Pirates! задала новый стандарт компью-

Sid Meier's Pirates!

терных игр». Мы будем наглые и прямо покажем пальцем. Без Pirates! не было бы «Корсаров» и московской «Акеллы», **Heroes of Might and Magic** (чей предтеча **King's Bounty** отталкивался именно от Pirates!), **Fallout** и вообще игр с открытым финалом. Pirates! стал одним из первых в истории игр симуляторов трепыханий гуппи в аквариуме. Ма-

ленький, в несколько пикселей, капитан боптался по условному морю без миссий и конечной цели. Развлечению он придумывал сам: abordаж, поиск сокровищ, свирепые дуэли на палубах (хвально двух пикселей), а также на охоту: спасение пропавших аристократов, торговля — все, что подвернется, лишь бы выжить и преуспеть. «Только когда пы-

лешь против течения, понимаешь, чего стоит свободное мнение» шлет Шуров почти двадцать лет спустя, и в общем слова эти будут как раз о Pirates! Если вы соберетесь припасть к корням, то ищите позитив! 1993 года, ремейк **Pirates! Gold**, где заплывы проходят в 256 цветах, есть поддержка звуковых карт и вообще все по-людски.

ДАТА ВЫХОДА:	1987 год
ЖАНР:	свободное плавание
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	MicroProse

МЕСЯЦ ФЕВРАЛЬ В ИСТОРИИ

1 февраля 2000 года

Black Isle Studios, создатели *Fallout* и *Planescape: Torment* лицензируют движок *Lith* с намерением делать ролевые игры нового поколения. С первой, *TORN*, они провозвоят до лета 2001-го — и в итоге плонут.



4 февраля 1999 года

Компания 3Dfx, ныне покойная, продемонстрировала видеочип *Voodoo 3*. В *Quake 2* он выдал 110 кадров в секунду, дав многим понять, на что в ближайшем будущем придется откладывать мелочь.



5 февраля 1943 года

День рождения Нолана Бушнела — автора теннисного симулятора *Pong*, основателя компании *Atari* и профессионального футуриста, точно угадывающего будущее электронных развлечений.



7 февраля 2006 года

У космической одиссеи *EVE Online* появился столетний подписчик. Впрочем, компания-разработчик никак его не премировала.



United States Department of
Health & Human Services

8 февраля 2001 года

Департамент здравоохранения США публикует сенсационный доклад: оказывается, сцены насилия на теле-, кино- и компьютерных экранах НЕ вызывают агрессию у подростков.

10 февраля 2003 года

Голкипер немецкой «Баварии» Оливер Кан обвинил *Electronic Arts* в незаконном упоминании голкипера «Баварии» Кана в симуляторе *FIFA 2002* и потребовал по миллиону долларов компенсации. И выиграл.



11 февраля 2005 года

Закрылась *Ion Storm* — содружество признанных, но забытых гениев, последний оплот Джона Ромера, Тома Холла и Уоррена Спектора, где кроме безаженной *Dalkatana* был выношен, к примеру, *Deus Ex*.



12 февраля 1990 года

В США вышла третья часть *Super Mario Bros.* Аркада о прыгучем усатом сантехнике разошлась тиражом 17,3 млн копий и станет одной из самых продаваемых видеоигр всех времен.



14 февраля 1966 года

В лондонском местечке Уимблдон на свет появилась Лара Крофт — гроза гробниц и «черных» археологов. Старушка поддерживает форму, но, видимо, скоро сдастся: как-никак ей уже 39 лет.

20 февраля 1957 года

День рождения Джеффри Макуайлда — двухметровой австралийского рэбака, бессменного персонажа серии *Virtua Fighter*, практикующего греческую борьбу. Макуайлд прописался в видеоиграх в 1993-м — в авто мате с первым VF.



22 февраля 1999 года

Издатель *Sierra On-Line* закрыла несколько студий, включая *Synergistic* (они сосудили *Diablo: Hellfire*) и *Yosemite Entertainment* (там кормились пенсионеры-компания). Поклонники *Sierra* назовут этот день «черным понедельником».



25 февраля 2005 года

В кинотеатрах Германии выходит «Один в темноте». Одновременно заканчивается Берлинский кинофестиваль, поэтому критики работают на контрасте — пишут, что по закону вселенской справедливости после 10 отличных фильмов, конечно, должен был появиться один чудовищный.

27 февраля 2006 года

Первый день масленицы — русского блинно-санного гуляния, о котором то до сих пор нет ни одной компьютерной игры.



28 февраля 2000 года

В Европе выпускают *The Sims*. Игра в ненавязчивой форме рассказывает, как изловчиться от работы на социальной службе (закрыть его в комнате с кричащим младенцем) или гостей (этих проще утопить в бассейне).



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Philips амВХ идет в массы



Philips амВХ помните? Сразу после анонса многие скептически отзывались о технологии голландской компании — дескать, все это дело далекого будущего. Но Philips не стала затягивать приход революции и представила первые амВХ-наборы для искушенных геймеров. Программно управляемые комплекты из вибронакладок, цветомузыкального блока и пары настольных вентиляторов призваны перевернуть наше представление об играх.

К концу февраля для российской розницы должны добраться четыре комплекта Philips амВХ PC Gaming Peripherals: Starter Kit за \$199 (включает управляющий модуль с интерфейсом USB, блок фоновой подсветки позади монитора и две колонки с яркой цветной подсветкой), Pro-Gamer Kit за \$299 (то же самое плюс пара сателлитов и сабвуфер), Extension Kit за \$99 (состоит из подставки с двумя вибромоторами, а также пары настольных вентиляторов с переменной скоростью вращения) и Premium Kit за \$399 (включает все вышечисленное).

За световые эффекты в игровых наборах отвечают блоки светодиодов основных RGB-цветов. Свечение соответствует текущей игровой ситуации: светодиоды способны не только обеспечивать постоянную засветку нужного тона, но и сопровождать действие на экране вспышками молний, огней взрывающихся гранат и прочими эффектами. При этом каждый из сателлитов-осветителей светится в тон тому цвету, который преобладает с его края экрана монитора (такая вот вариация на тему AmbientLight).

Работя из Philips обещают позаботиться о том, чтобы к моменту поступления амВХ-комплектов на прилавки магазинов в продаже уже было несколько адаптированных к новой технологии игр. Кроме того, комплект поставки развлекательных наборов должен включать диск с программой амВХ FX Generator, способной «подружить» многие игры с амВХ.

Гроза GeForce 8800

Одним из наиболее примечательных событий последнего времени стало появление в Сети первых фотографий графического процессора AMD (ATI) R600. Многие аналитики уже окрестили шестистый «грозой GeForce



8800», причем не без оснований — видеокарты на новом чипе должны как минимум не уступать топовым решениям NVIDIA. Иначе никак.

Анонс R600 состоится в середине февраля, а уже к началу весны AMD представит полную линейку DX10-совместимых видеокарт. Весьма интересными кажутся слухи о наличии планов по выпуску двух версий видеокарт на основе «шестистого»: с поддержкой типов памяти GDDR3 и GDDR4. Объясняется сей факт тем, что у AMD были сомнения в получении достаточных объемов GDDR4-чипов и совсем недавно эти опасения рассеялись.

AMD освоила 65 нм



Компания AMD отработала о начале массового выпуска процессоров с используемым норм техпроцесса 65 нм. Дрезденская фабрика Fab 36 уже сейчас приступила к производству 65-нм процессоров Athlon 64 X2 с модельными номерами 5000+ (тактовая частота — 2,6 ГГц, рекомендованная цена — \$301), 4800+ (2,5 ГГц, \$271), 4400+ (2,3 ГГц, \$214) и 4000+ (2,1 ГГц, \$169). Все модели относятся к линейке Energy Efficient, а значит, можно смело рассчитывать на энергопотребление порядка 65 Вт. В третьем квартале появятся еще более «прохладные» процессоры Athlon 64 X2 Brisbane (TDP составит всего 35 Вт).

Сами процессоры должны добраться до российской розницы в обозримом будущем. Впрочем, еще как минимум два квартала 90-нм модели будут доминировать.

Тихий и мощный

Выход GeForce 8800 послужил хорошим поводом для появления сотни блоков питания мощностью вплоть до 1100 Вт. Thermaltake не стала отсиживаться в стороне и предложила особенный БП серии Dual Power мощностью 520 Вт. Новинка представляет собой комбинацию массивных алюминиевых элементов-радиаторов и резервного блока активного обдува.



Пока нагрузка на блок питания не превысит 380 Вт, размещенный в передней части блока 80-мм кулер не запускается и система работает абсолютно бесшумно. Кулер начинает работать при достижении одной из трех заданных пользователем температур (40, 45 или 55 градусов Цельсия). Крутится ветродуй со скоростью до 2500 оборотов в минуту. Надо ли говорить, что эффективность его вполне приличная?

Такое вот оригинальное решение для строителей тихих систем. Что немаловажно, вероятность перегрева составляющих системы равна нулю — вентилятор всегда приходит на помощь при серьезной нагрузке на блок питания. Сведений о цене БП пока, увы, нет.

Бюджетный DirectX 10



NVIDIA всерьез намерена выпустить как минимум девять продуктов на базе графических процессоров семейства G6x, причем два из них увидят свет уже в феврале месяце.

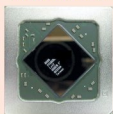
Оно и понятно — анонс

Windows Vista подстегнет интерес к видеокартам с поддержкой DirectX 10, а дорогие модели на основе G80 и R600 смогут позволить себе далеко не каждый.

Весной 2007 года калифорнийская компания представит нашему вниманию два DX10-совместимых видеочипа начального и среднего уровня. Видеокарты на чипах G84 и G86 откроют доступ к поддержке нового программного интерфейса тем пользователям, которые готовы расстаться с суммой порядка \$300 на видеокарту. С точки зрения технических характеристик платы будут весьма привлекательны — например, G84 станет производной от G80 с меньшим количеством функциональных блоков, а ее цена установится в диапазоне от \$200 до \$250.

Третьей новинкой станет мощная видеокарта, которая расширит ассортимент компании с поддержкой DX10 в верхнем ценовом сегменте. Она должна занять место между хорошо всем известными GeForce 8800 GTS и GeForce 8800 GTX.

Перерождение RV370



При смене поколений графических чипов ведущие игроки рынка видеокарт нередко прибегают к нехитрой уловке: берут старые чипы, корректируют рабочие частоты и продают под новым именем. Так, хорошо знакомый нам по семействам **Radeon X300** и **Radeon X550** графический процессор **ATI RV370** совсем скоро переродится в новом обличье. Отныне 0,11-микронный чип с четырьмя гигабайтными конвейерами будет использоваться в карточках серии **Radeon X1050**. Видеокарты этого семейства будут работать на частотах 400/667 МГц с использованием памяти типа GDDR2 (ширина шины — 64 или 128 бит). Заявлена поддержка DirectX 9.0. Сведения о ценах пока нет.

И все-таки он цветной!

Студия **Артемия Лебедева** перенесла выпуск клавиатуры «**Оптиму-103**» с черными экранами в качестве клавиш на неопределенный срок. В 2007 году мы ее точно не увидим. Ранее было объявлено, что ее цена



составит \$1200.

Сразу же после анонса черной-белой «Оп-

тимус» подвергся критике — еще бы, ведь долгое время нам обещали модель с цветными дисплеями, а тут такой сюрприз. К счастью, цветной версии клавиатуры все-таки быть. По последним данным, прототип должен появиться этой весной, когда начнется серийное производство — неизвестно.

Старые видеокарты в новой обертке

Спрос на видеокарты с поддержкой **DirectX 9.0** заметно повышается по мере приближения анонса финальной версии **Windows Vista**, поэтому для лучшего позиционирования и достижения эффекта новизны **AMD** тихо и незаметно переименует недорогие видеокарты **ATI**. До конца января месяца процессорный гигант упродит семейство **Radeon X1300**, представив ему на замену продукты серии **Radeon X1550** с повышением до 550/800 МГц частотами. Последние займут ценовой диапазон «до \$65» и составят конкуренцию **GeForce 7300 GS** с 256 Мб. На видеокарты серии **Radeon X1550** будет устанавливаться DDR2-память. По словам представителей **AMD**, **Radeon X1550** превосходит **GeForce 7300 GS** по производительности на 25%, а специальная разогнанная версия увеличивает этот разрыв до 45%. Ну что же, поживем — увидим.

Карточки на основе чипов **RV515** и **RV516 Pro** с частотной формулой 600/800 МГц будут сняты с производства. Видеокарта **Radeon X1600 XT** в прайс-листах отныне будет обозначаться как **Radeon X1650 Pro**, а **Radeon X1600 Pro** получит известность под именем **Radeon X1300 XT**. Словом, не переплачивайте и старайтесь избегать маркетинговых уловок в новом году. ■



Споное подешевеет

Процессоры **Intel** с архитектурой **Core** начнут доминировать над **NetBurst**-предшественниками уже во втором квартале 2007 года. Еще квартал-другой — и старые **Pentium** окончательно будут вытеснены с рынка недорогими **Core 2 Duo/Quad**. А сразу после анонса семейств **Pentium E2xxx** и **Celeron 4xx** на основе хваленного ядра **Conroe-L** в третьем квартале доля процессоров с революционной архитектурой может возрасти вплоть до 80%.

Как **Intel** отреагирует на выход **Socket AM2+** процессоров **AMD**? Все просто: до начала лета компания снизит стоимость всех существующих решений серии **Core 2 Duo E6xxx** и представит новые модели с 4 Мб кэша второго уровня. Процессоры с индексами **E6700** и **E6600** подешевеют на 40,4% и 29,1% соответственно. Таким образом **Intel** решила подготовиться к выходу сильней **Core 2 Duo E6x50** с 1333 МГц шиной и **Core 2 Duo E6800** (2,93 ГГц) с 1066 МГц шиной.

Снижение цен на процессоры Intel

Модель	L2-кэш	Частота шины	Цена на I квартал 2007	Цена на II квартал 2007	Снижение цены, %
Core 2 Quad Q6600 (2,4 ГГц)	2x4 Мб	1066 МГц	\$851	\$530	37,7
Core 2 Duo E6700 (2,66 ГГц)	4 Мб	1066 МГц	\$530	\$316	40,4
Core 2 Duo E6600 (2,4 ГГц)	4 Мб	1066 МГц	\$316	\$224	29,1
Core 2 Duo E6420 (2,13 ГГц)	4 Мб	1066 МГц	—	\$183	—
Core 2 Duo E6400 (2,13 ГГц)	2 Мб	1066 МГц	\$224	\$183	18,3
Core 2 Duo E6320 (1,86 ГГц)	4 Мб	1066 МГц	—	\$163	—
Core 2 Duo E6300 (1,86 ГГц)	2 Мб	1066 МГц	\$183	\$163	10,9
Core 2 Duo E4400 (2,0 ГГц)	2 Мб	800 МГц	—	\$133	—
Core 2 Duo E4300 (1,8 ГГц)	2 Мб	800 МГц	\$163	\$113	30,7

На диске

Видеокарты

- **AGEIA PhysX 6.12.02** — драйвера для физического ускорителя от AGEIA.
- **ASUS SmartDoctor 4.94** — настройка и мониторинг видеокарт от ASUS.
- **ATI Catalyst 6.12** — драйвера для видеокарт ATI.
- **ATI avivo Video Converter Engine 6.12** — универсальный видеоконвертер для карт серии **Radeon X1000**.
- **ATI Tool 0.0.26** — отличная утилита для интеллектуального разгона **Radeon**.
- **ATI Tray Tool 1.2.6.964** — скромная, но практичная утилита для видеокарт от ATI.
- **IsATuner 1.9.61.9147** — компактная утилита для управления настройками видеокарт.
- **NVIDIA ForceWare 97.44** — драйвера для видеокарт серии **GeForce 8** от NVIDIA.
- **RivaTuner 2.0 RC 16.2** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **SmartFPS.com 1.2** — комплексная утилита для измерения производительности видеокарт в играх.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 3.96** — драйвера для аудиоконтроллеров класса AC'97 от Realtek.

Манипуляторы

- **Logitech G11 Keyboard Software 1.03** — прошивка для игровой клавиатуры **Logitech G11**.
- **Logitech G15 Keyboard Software 1.03** — прошивка для игровой клавиатуры **Logitech G15**.

Материнские платы

- **ASUS PC Probe 2 1.04.05** — утилита для мониторинга системных плат ASUS.
- **ASUS Update 7.08.03** — утилита для обновления BIOS материнских плат от ASUS.
- **GIGABYTE EasyTune5 B06.1129.1** — утилита для мониторинга и разгона материнки от GIGABYTE.

Оптические приводы

И жесткие диски

- **HD Speed 1.5.2.59 Beta** — измеряет скоростные показатели жесткого диска, CD/DVD-привода и даже флорпи-дискетов.
- **HDLife 2.9.109** — раскопает всю правду о состоянии здоровья вашего жесткого диска.

Системные утилиты

- **BGEye 3.0.1.5** — удобная утилита для отображения системной информации о компьютере прямо на рабочем столе.
- **CrystalCPUID 4.9.3.320** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.320** — альтернативный тестовый пакет для измерения производительности ПК.
- **Hmonitor 4.3.0.1** — осуществляет мониторинг температур в системном блоке.
- **SIW 3.1.9** — компактная программа для быстрой диагностики ПК.
- **SIW 1.65** — бесплатная утилита, которая показывает всю информацию по ПК.

МАНЯЩИЙ ПОТЕНЦИАЛ

Руководство по разгону центральных процессоров

Николай Жогов

Запас прочности — обязательный признак любого компьютерного устройства, будь то старенькая видеокарта или винчестер. Производитель вынужден постоянно учитывать тот факт, что условия работы его продуктов зачастую далеки от идеальных. Скачки напряжения, недостаток питания, жесткие температурные режимы, длительные нагрузки — все эти факторы являются источником постоянных головных болей.

Вариантов решения проблемы, по сути, всего два: либо улучшить устройство, либо занизить текущие характеристики. В случае с процессорами всегда используется второй вариант (первый, впрочем, тоже, но реже): номинальный режим работы порой значительно отличается от потенциально возможного, причем в худшую сторону. И правильно, лучше перестраховаться, чем потом чинить сломанное оборудование. Человек все время стремится к стабильности, ненадежность товара вмиг отпугнет покупателя, да и замена сгоревших процессоров по гарантии — это тоже немалые затраты.

Разгон открывает для пользователей новые перспективы: за счет уменьшения запаса прочности можно раскрыть весь потенциал CPU, увеличить его рабочую частоту. Речь, как несложно догадаться, пойдет о разгоне центрального процессора.

Надежность против скорости

Прежде чем приступать к какому-либо действию, стоит четко определить, для чего вам нужен разгон. С чисто практической точки зрения, подобные эксперименты имеют смысл только в том случае, если вас не немного не устраивает производительность вашего процессора и системы в целом. Именно «немного». Добиться от сильно устаревших моделей нормального быстройдействия (по современным меркам) невозможно. Лучше купить новый CPU, чем выжимать все соки из старого.

Также разгон имеет смысл, если именно процессор выступает в качестве слабого звена системы и в его возможности упирается, например, видеокарта. Подобные ситуации часто возникают после апгрейда: обычно он сводится к замене видеокарты и/или увеличению объема памяти. Про кристалл кремния, координирующего все действия, при

этом зачастую забывают, а меж тем он сильно ограничивает возможности системы в целом. Увеличение скорости работы процессора поможет сбалансировать систему.

Впрочем, разгон — это не только способ решить проблемы с быстродействием. Это еще и своего рода наркотик. Само осознание того, что можно получить прирост к быстродействию на халяву, действует на психику весьма конкретно. Мотивация резко увеличивается, а руки сами тянутся совершать различные манипуляции с BIOS'ом (а именно с помощью него осуществляется разгон). Вот тут как раз самое время вспомнить о возможных негативных последствиях.

Не стоит забывать, что процессор может согреться, — при увеличении частоты неизбежен рост тепловыделения. Для CPU высокая температура, пожалуй, самый главный враг. Чипы некоторых видеокарт способны стабильно работать даже при 90 градусах Цельсия, но с центральными процессорами подобный номер не пройдет — температуры свыше 60 градусов для некоторых моделей считаются опасными. Есть и совсем жесткие термальные ограничения: скажем, для недавно анонсированного AMD Athlon 64 X2 5000+ (Brisbane) верхний порог составляет всего 49 градусов, но это, скорее, исключение из правил. Если следить за тепловыделением и не допускать перегрева, то шансы, что CPU выйдет из строя, близки к нулю.

У подверженных разгону комплектующих сокращается срок службы, но даже с учетом этого процессор, не обладающий явными дефектами, проработает не менее 5-7 лет — более чем достаточно, чтобы он успел окончательно устареть и отправиться на свалку истории.

Кстати, все сказанное в статье относится лишь к настольным ПК, для ноутбуков разгон все еще не актуален. То есть даже если он возможен (часто необходимые функции материнской платы просто заблокированы), то делать этого не стоит. Дело в том, что в ноутбуке затруднено охлаждение, и даже незначительные изменения тепловыделения оказывают ощутимое влияние на абсолютно все компоненты. Кроме того, от разгона увеличивается потребление энергии и, как следствие, сокращается срок работы от батареи.

Коварное единство

На чем основывается частота работы процессора, и почему на многих ЦП она имеет странные значения, например 2,93 ГГц вместо красивых 2,9 ГГц или 3 ГГц? Дело в том, что параметр этот получается в результате перемножения частоты системной шины и так называемого множителя. Разогнать процессор можно, лишь увеличивая эти два параметра. Только так и никак иначе — в отличие от GPU, регулировать скорость работы центрального процессора с точностью до 1 МГц невозможно. Все дело в шинах, да.

Системная шина (она же FSB, или, полностью, Front Side Bus) служит для связи компонентов внутри компьютера, и ее частота оказывает влияние не только на процессор, но и на видеокарту, оперативную память и все устройство, находящееся в разъемах PCI. Важно помнить, что, изменяя значение FSB Frequency (частоту), мы автоматически изменяем рабочие частоты прочих шин. Так было раньше, сейчас некоторые платы позволяют менять параметры независимо. Шаг изменения равен одному мегагерцу, но базовые значения частоты для современных материнских плат традиционно кратны 33,3 МГц (например, 133 МГц, 267 МГц и т.п.) и варьируются от 100



Последние несколько месяцев все рекорды быстройдействия устанавливаются системы на основе Intel Core 2 Extreme X6800.

МГц до 333 МГц. Верхний потолок, которого можно достигнуть, изменяя FSB Frequency вручную, сильно зависит от самой платы, но чаще всего процессор раскрывает свой конечный потенциал раньше, чем системная шина.

Второе параметр — множитель (он же multiplier) — равен количеству тактов, которые совершает процессор за один такт FSB. Типичный шаг множителя — единица, соответственно, частота работы процессора в таких случаях кратна параметру multiplier. Впрочем, есть и исключения: шаг 0,5 тоже бывает, хотя и значительно реже.

Увы, но в подавляющем большинстве случаев удается изменить лишь частоту FSB. Причина банальная: чаще всего множитель заблокирован. Делается это, надо полагают, исключительно из экономических соображений, ведь зачастую, чтобы приобрести процессор, у которого multiplier выше всего лишь на единицу, приходится переплатывать \$100-\$150.

Конечно, есть и исключения: например, Intel Core 2 Extreme X6800 не обременен подобным ограничением, но не стоит забывать о его цене (\$1000) — этот процессор является иконой для всех любителей экстремально го разгона, но он слишком дорог. Кстати, разблокировать множитель на рядовом процессоре иногда возможно, но только с помощью физического вмешательства.

Если параметр multiplier поддается изменению, то здесь все просто: при увеличении его на единицу частота CPU увеличивается на значение, равное FSB Frequency. Это позволяет производить более гибкий разгон и не беспокоиться, что материнская плата не возьмет необходимую частоту системной шины.

Познавая системную плату

Как узнать, какими свойствами обладает процессор? Наиболее удобный вариант — запустить программу CPU-Z или RightMark Memory Analyzer. С их помощью можно узнать много нового не только о процессоре, но и о материнской плате и памяти. Многие из этих сведений облегчат жизнь в дальнейшем, когда настанет пора посетить BIOS.

Но прежде чем приступить к практическим действиям, стоит выполнить еще одно — най-

ти и прочитать руководство к материнской плате. Зачем? Это самый простой способ узнать, как именно назвал ту или иную функцию производитель. Увы, единого стандарта обозначений параметров и распределения их по категориям не существует. Скорее наоборот, каждый разработчик зачем-то пытается проявить креативность в этом деле. В результате интерфейс BIOS материнской платы от, скажем, ASUS будет иметь мало общего с интерфейсом от MSI. Более того, даже сами параметры изменяются по-разному: запросто могут использоваться как кнопки Page Up / Page Down, так и классические «плюс» / «минус». Печально, конечно, но не фатально — функции, по сути, одни и те же.

Необходимо найти, где именно изменяются следующие параметры: частота системной шины, множитель, напряжение процессора, а также частота, напряжение и тайминги памяти. Также стоит разобраться с тем, как зафиксировать частоты шин для прочих устройств. Номинальные значения следующие: PCI — 33,3 МГц, AGP — 66,6 МГц, PCI-Express — 100 МГц. Если материнская плата на это не способна, то о разгоне более чем на 10-15% можно сразу забыть. Выше уже упоминалось, что с увеличением частоты системной шины увеличатся и прочие частоты. Так вот, если они возрастут слишком сильно, то оборудование начнет «отваливаться». Кавычки поставлены не зря — имеется в виду не физический выход устройств из строя (хотя в теории это тоже возможно), а то, что система перестанет их видеть. Поэтому, если есть возможность, необходимо зайти в BIOS и зафиксировать эти значения, иначе сильно гнать систему не стоит.

Еще одно действие, которое не мешало бы выполнять: проверить процессор на стабильность и выяснить его предельную температуру в номинальном режиме. Бывают случаи, когда ЦП нестабилен даже в стандартном состоянии — например, из-за некачественного установленного кулера. Для проверки необходимо воспользоваться программой S&M — это довольно мощный тест для разгона процессора с одновременной проверкой наличия ошибок в их работе. Также особый интерес представляет программа Super Pi 1.1e: она вычисляет число пи с точностью до 33,5 млн знаков после запятой (это вам не банальные 3,1416). Впервые Super Pi использовалась на системе с процессором Pentium 90 МГц и 40 Мб оперативной памяти. Время вычисления тогда составляло более 80 часов. Современными компьютерами затрачивают на это менее 10 минут. При этом процессор греется немного слабее, чем в случае с S&M, но зато есть возможность реально оценить производительность системы, сравнивая время вычисления «до» и «после», да и в случае нестабильности программа наглядным образом прекращает работу. Для измерения температуры процессора желательно использовать утилиты, входящие в поставку материнской платы, как, например, Probe II от ASUS. Можно взять на вооружение и универсальные программы вроде Motherboard Monitor и SpeedFan (последняя еще и регулирует скорость вращения вентилятора).

Кстати, несколько слов об охлаждении. Как ни странно, штатные кулеры, входящие в коробочную поставку процессора, отличаются

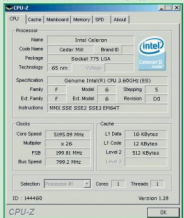
весьма неплохим качеством: владелец подобного экземпляра может добиться хороших результатов разгона. Но чтобы уменьшить цену на свои ПК, некоторые продавцы используют при сборке не BOX, а OEM-комплектация процессоров и вместо фирменных кулеров устанавливают нечто безымянное китайского производства. Обладателю подобного оборудования следует быть осторожнее — чудо техники за 100 рублей редко преподносит приятные сюрпризы. В подобных случаях для успешного разгона важна охлажденная является жизненной необходимостью.

Главное — баланс

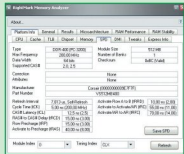
Когда предосторожности будут соблюдены, можно наконец заняться непосредственно разгоном. Уже понятно, что первым шагом является вход в BIOS. Следующей операцией станет поиск строки, в которой меняется частота памяти, — ее требуется выставить на минимально возможное значение, чтобы можно было гарантированно достичь верхнего потолка разгона процессора. В противном случае система может стать нестабильной из-за перерасхода памяти, а не ЦП. Лишь после этого можно приступить к изменению частоты системной шины. Сколько прибавить в первый раз? Точно сказать нельзя, но прирост скорости процентов на десять обычно выдерживает каждый процессор. После этого остается сохранить настройки и запустить Windows: предстоит тестирование.

Собственно, сама проверка может сводиться либо к получасовому издательству над системой в S&M, либо к вычислению числа пи с максимально возможной длиной (32 Мб). Кстати, в случае с Super Pi 1.1e время вычисления может быть даже больше, чем при предыдущих настройках, — это нормально, ведь память в нынешней конфигурации работает медленно.

При проведении тестов следует внимательно следить за температурой. Лучше, чтобы значение не превышало 55 градусов по Цельсию, а владельцам процессоров семейства Athlon 64 X2 и Athlon 64 FX рекомендуется остановиться на 45 градусах (эти «камни» люто ненавидят жару). Что будет, если незначительно превысит эти температуры? Скорее всего, ничего, но не стоит сбрасывать со счетов возможность деградации чипа, неравномерности нанесения терморасты на поверхность ЦП, погрешности в измерении температуры и всемирный закон подлости.



CPU-Z — источник просведения для тех, кто не знает точных характеристик своего процессора и памяти.



RightMark Memory Analyzer — это не только ценный источник информации, но и неплохой бенчмарк.



Память имеет свойство греться, причем весьма неслабо. Для отвода тепла от экстремальных моделей компания OCZ не прибегает даже водяным охлаждением.

Для полной надежности не мешало бы проверить, не активизировался ли тротлинг — особый механизм защиты, использующийся на многих процессорах. Суть его заключается в том, что при перегреве пускаются пустые такты, дабы уменьшить нагрузку. Частота вроде как та же самая, но эфektivность ниже. В таких случаях необходимо понизить температуру ЦП, иначе от подобного разгона можно получить один лишь неприятности. Самые популярные программы для мониторинга тротлинга — **RightMark Clock Utility** и **ThrottleWatch**.

Если система все еще стабильна, можно продолжить увеличивать частоту. Шаг стоит уменьшить до 5 МГц. После каждого изменения настроек тестирование следует повторять. И так до тех пор, пока не будет превышен температурный предел или не появятся признаки нестабильности. В этом случае останавливаемся на предыдущем рабочем значении частоты FSB. Если система начинает давать сбои, но температура все еще низкая и тротлинга не наблюдается, то стоит увеличить напряжение, подаваемое на процессор, — это поможет вернуть стабильность, но резко усилит тепловыделение. Изменяя значение напряжения более чем на 5-7% при воздушном охлаждении не рекомендуется. Когда оптимальная частота будет, наконец, найдена, можно переходить к следующему этапу.

Процесс разгона памяти в целом очень похож на разгон процессора. Все сводится к поиску частоты, на которой она будет стабильно работать, правда, есть один нюанс: в оперативной памяти есть такой параметр, как значения таймингов. Чем они ниже, тем лучше. Строки CAS Latency (tCL), RAS-to-CAS Delay (tRCD), RAS Precharge (tRP), Precharge Delay (tRAS) как раз и показывают текущие значения таймингов. Минимально возможные значения, встречающиеся в природе, — 2-2-2-5 соответственно, но чем выше частота памяти, тем меньше шансов, что она заработает на низких таймингах. Впрочем, частота все же бо-

лее важный параметр, так что порой ради нее можно даже увеличить эти значения. Но все зависит от индивидуальных особенностей системы, оптимальный вариант находится только опытным путем. Также не стоит забывать о возможности изменения напряжения (опять-таки незначительно, ибо память тоже не любит жару). Для оценки стабильности и производительности памяти отлично подходит программа **RightMark Memory Analyzer**.

Что делать, если после очередного изменения настроек компьютер отказывается загружаться? Чаще всего это не является серьезной проблемой (если, конечно, из системного блока не валит клубы дыма): достаточно обнулить конфигурацию BIOS и все встанет на прежние места. Для этого можно попытаться запустить систему с зажатой клавишей Insert (на практике помогает не всегда), либо воспользоваться специальным джампером на материнской плате. Крайний вариант — вынуть батарейку на несколько секунд. Если же компьютер вообще отказывается стартовать (то есть нажатие клавиши Power не приносит никакого эффекта), то тогда проблемы действительно в оборудовании, а не в настройках.

Неизменный спутником разгона является повышение температуры внутри корпуса, что может негативно сказаться на видеокарте, если она разогналась ранее, — в этом случае стоит слегка ослабить ее разгон. Когда все оптимальные значения будут найдены, необходимо прогнать систему через тесты стабильности в течение нескольких часов. В случае успеха разгон можно считать оконченным.

Тенденция, однако!



Степлинг процессоров Core 2 Duo можно определить не только с помощью программы, но и посмотреть на серийный номер модели.

Какой процессор стоит покупать, если в планы входит его последующий разгон? Если говорить об общих тенденциях, то давно был замечен факт: младшие модели ЦП при разгоне достигают большего прироста производительности (в процентном соотношении), нежели старшие модели того же семейства. Причины просты: «официально слабым» процессорам еще есть куда стремиться, ведь изначально они должны были обладать большей мощностью, хотя абсолютное значение максимальной частоты может быть и ниже, чем у дорогих экземпляров семейства, но с точки зрения цены выигрыш огромен.

Если говорить о конкретных моделях, то на сегодняшний день безусловным хитом является **Core 2 Duo E6300** — имея начальную частоту 1,86 ГГц, он почти всегда без проблем достигает частот 2,8-3 ГГц при воздушном охлаждении. Конечно, придется потратиться на дорогой и эффективный кулер, но оно того стоит. К недостаткам можно отнести тот факт, что потребуется относительно новая материнская плата, способная работать с этим ЦП.

Также очень большие надежды возлагаются на грядущую модель **Core 2 Duo E4300**, которая должна поступить в продажу в конце января. Во-первых, процессор будет поддерживать шину 800 МГц (частота системной шины равна 200 МГц) и, как следствие, обладать высоким множителем — 9. В итоге частота работы процессора составит 1,8 ГГц. Не сильно много, но инженерные образцы демонстрируют невероятную стойкость к разгону — E4300 был разогнан до 3,5 ГГц (прирост 95%) при воздушном охлаждении! Причина кроется в том, что для его производства используется новое ядро **Allendale**, а не **Conroe** с отключенной частью кэша, как в случае с E6300. В результате повышается качество и понижается себестоимость конечного продукта. Кстати, хорошие новости: E6300 и E6400 также планируются перевести на новое ядро.

А что же AMD? Увы, но последние процессоры этой компании слабо подходят для разгона и конкурировать в этом плане с Intel не могут. Впрочем, ЦП от AMD по-прежнему обладают неплохим соотношением производительности/цена.

Как определить, какой процессор разгонится лучше, а какой хуже, если это одна и та же модель? Со стопроцентной гарантией это определить нельзя, но есть определенная закономерность: чем выше степлинг, тем более стабильным является ЦП. Степлинг означает поколение ядра процессора: при исправлении мелких недочетов и улучшении теплораспределения выпускаются новые модификации, они при этом наследуют прежнюю архитектуру. Степлинг можно выяснить, установив процессор и запустив программу типа CPU-Z, а также по его маркировке, но ее уже трудно знать наверняка.

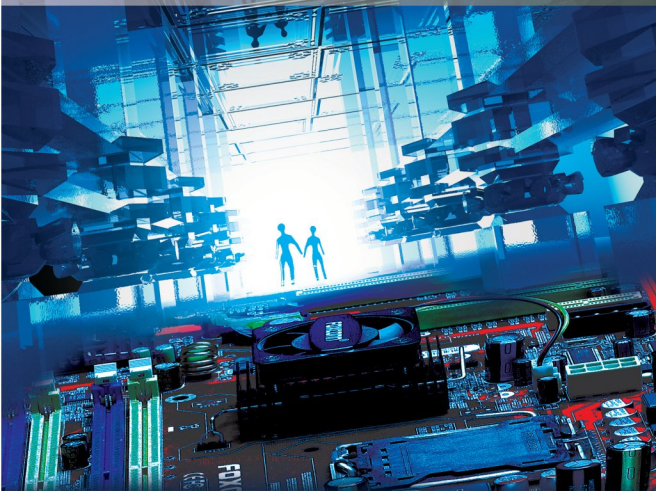
Разгон процессора — процесс, требующий индивидуального подхода. Здесь задействовано множество факторов и требуется четкое осознание всех выполняемых действий, но в случае успеха награды станут прелестной скоростью и чувством радости за себя любимого. Много это или мало? Наверное, все же достаточно, чтобы слегка потрепать себе нервы. ■

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 нагрузку на комплектующие системы и упрощает или замедляет boot-процедуры Вашего компьютера в зависимости от нагрузки. Для продвинутого пользователя "ручной" режим работы позволяет в максимальной степени оптимизировать работу системы.



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 максимальную совместимость и управляемость. При замене традиционной аналоговой Сокры системы 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 высококачественного пространства вокруг процессорного сокет, что облегчает установку и движение 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 супергибридная плата, разработанная специально для энтузиастов

Also Support
INTEL Core 2 Extreme processor

Supports
intel Core 2 Duo

Supports
intel 975X EXPRESS CHIPSET

ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО 2006 ГОДА

IGROMANIA AWARDS PRESENTS

Алексей Горбунов, Иван Нечесов, Николай Арсеньев и Павел Шубский

2006 год оказался богат на всевозможные сюрпризы. Особенно запомнился конец года, когда NVIDIA выкатила тяжелую артиллерию в лице складной парочки GeForce 8800 GTS и GeForce 8800 GTX. Но это далеко не все. Intel сумела отнять корону лидерства у своего заклятого конкурента в лице AMD. Последняя, в свою очередь, на удивление всем решила купить канадскую АТХ со всеми потрохами. Что принесет нам этот год, пока не известно. Но одно точно — скучать не придется. Все это в будущем, а пока мы представляем самые сенсационные и революционные железки ушедшего года.

Процессоры



Ушедший 2006 год оказался очень успешным для компании Intel (хотя и AMD грех жаловаться). Несмотря на злключения с Pentium 4 и Pentium D, уже стало казаться, что в ее стане происходит что-то неладное. Может, и так, но Intel нашла в себе силы и сумела преодолеть сложности, представив революционные процессоры серии Core 2. В отличие от предыдущих, они потребляют гораздо меньше энергии, перестали сильно греться, но при этом их частота значительно упала —

«сердце» Core 2 Extreme X6800 бьется со скоростью 2,93 ГГц.

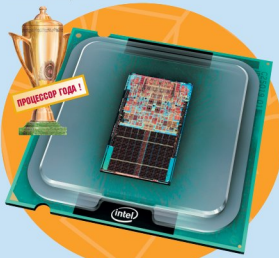
Процессоры семейства Core 2 двудядерные, производятся по хорошо освоенному 65-нм техпроцессу, работают с системной шиной 1066 МГц (в будущем ожидаются более дешевые версии с шиной 800 МГц). Комплекуются они 2 или 4 Мб общей кэш-памяти второго уровня, ядра научились интеллектуально разделять объем и берут для себя ровно столько, сколько им нужно. Более того, доступ к хранимым данным открыт для обоих ядер, так что надобности в дублировании информации нет.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРА

Название модели	Core 2 Extreme X6800
Разъем	Socket 775
Техпроцесс	65 нм
Ядро	Conroe
Объем кэша	4 Мб
Частота FSB	1066 МГц
Тактовая частота	2,93 ГГц
Дополнительно	SSE, SSE2, SSE3, EIST, XD-bit, EM64T

В новых процессорах появилась технология Intel Smart Memory Access, позволяющая минимизировать задержки доступа к памяти; также нашли свое применение дополнительные инструкции, которые нам уже давно знакомы, — SSE/SSE2/SSE3. Хотя процессоры Intel потребляют не так много энергии, для большей экономии во время простоев или при низких нагрузках используются хорошо зарекомендовавшие себя технологии Enhanced Intel SpeedStep и Enhanced Halt State. Более того, процессоры могут отключать собственные подсистемы в случае ненадобности, причем мы не говорим, например, про отключение одного ядра. Worse нет, каждое из ядер Core 2 Duo разбито на отдельные узлы, питаемые раздельно. Вот до чего дошла технология.

Core 2 Extreme X6800 (\$1000) является флагманом линейки и несмотря на высокую частоту отлично гонится. При должном охлаждении, разумеется. Производительный процессор для экстремальной геймерской системы.



Кулеры для процессоров

Каждый человек покупает компьютер под себя. Но есть две вещи, которые важны для любой конфигурации: хорошее охлаждение и низкий уровень шума. Этим требованиям соответствуют процессорный кулер-гигант **Zalman CNPS9700 LED**.

Он огромен и поместится не в каждый корпус. Оригинальная веревная конструкция радиатора состоит из медных пластин толщиной 0,2 мм, закрепленных на шести тепловых трубках, которые, в свою очередь, припаяны к медному основанию. Само основание отполировано до блеска, что обеспечивает максимально плотный контакт с ЦП.

Большой 110-мм вентилятор размещен по центру радиатора. Даже на низких оборотах, когда его практически не слышно, он эффективно охлаждает. Лопасти вентилятора прозрачны, а внутри установлен светодиод, излучающий синий цвет. — моддеры будут довольны. Регулятор скорости вентилятора **Fan Mate 2** позволит найти золотую середину между температурой процессора и шумом кулера.

Стоит Zalman CNPS9700 LED, прямо скажем, недешево (\$80), но он действительно хорош и заслуживает свою высокую награду.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КУЛЕРА

Название модели	Zalman CNPS9700 LED
Поддерживаемые разъемы	Socket 754, 939, 940, AM2, Socket 775
Размеры	142x124x90 мм
Скорость вентилятора	1250-2800 об/мин
Уровень шума	19,5—35 дБа
Вес	764 г

Видеокарты

Серия видеокарт **Radeon X1900 XTX** долгое время была лучшей по многим параметрам, включая качество анизотропной фильтрации, — до тех пор, пока **NVIDIA** не отделила выпуском неоднозначной модели **GeForce 7950 GX2**, в которой объединены в SLI-связку два графических процессора. Вариант любопытный, если бы не один момент — далеко не все игры поддерживают SLI-режим. Вот и приходилось пользователям ждать либо патча к любимой игре, либо новых драйверов, чтобы задействовать всю мощь карты...

Свою позицию ATI укрепила выпуском **Radeon X1950 XTX**, в котором использовала более тихий кулер и быструю **GDDR4**-память. Все ждали ответа **NVIDIA**. Ее новый чип **G80** был долгое время под завесой тайны, и лишь перед самым выходом видеодарт на его базе мы узнали, что в нем все-таки использовали унифицированные конвейеры, что есть полноценная поддержка **DirectX 10** и многое другое. Видеодарты **GeForce 8800 GTS/GTX** умеют даже рассчитывать физику! Благодаря расширенной шине памяти **GTS**-версия несет на борту **640 Мб** памяти, а **GTX** — все **768 Мб**. Ядро **G80** умеет работать одновременно со сглаживанием и **HDR**-эффектами, качество анизотропной фильтрации больше не вызывает вопросов. Теперь стало возможным играть на сверхвысоких разрешениях. Из конкретных моделей видеодарт отличным вариантом можно признать **GIGABYTE GV-NX88X768H-RH** — идеальный выбор для современных игр и игр ближайшего будущего. Правда, карта недорогая и потребует наличия мощного блока питания.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТЫ

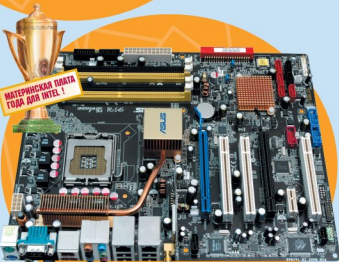
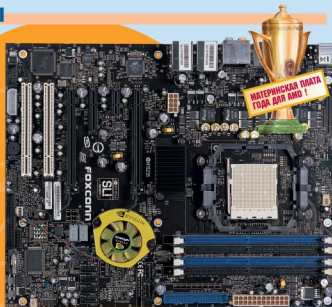
Название модели	GIGABYTE GV-NX88X768H-RH
Графический чип	NVIDIA GeForce 8800 GTX (G80)
Техпроцесс	90 нм
Кол-во транзисторов	681 млн
Частота чипа	575 МГц (128 SP на частоте 1,35 ГГц)
Интерфейс памяти	384 бит
Тип установленной памяти	GDDR3
Частота памяти	1800 МГц
Пропускная способность памяти	86,4 Гб/с
Объем установленной памяти	768 Мб
Количество процессоров	128 унифицированных потоковых процессоров
Текстурных блоков	32
Блоков растеризации (ROP)	24
Версия DirectX	10 (SM 4.0)
Версия OpenGL	2.0

Материнские платы

Материнская плата — основа любого компьютера. В ней заложен потенциал будущей системы, от нее зависит производительность, разгонный потенциал, возможности расширения, поддержка новейших моделей процессоров и памяти. Это далеко не полный список того, за что отвечает системная плата.

Под процессоры AMD лучшим выбором станет чипсет nForce 590 SLI, выход которого был специально приурочен к анонсу Socket AM2 и процессоров Sempron / Athlon 64 с контроллером DDR2-памяти. Именно с этого знаменательного момента компьютерная индустрия окончательно и бесповоротно перешла на ОЗУ типа DDR2 SDRAM. Foxconn приняла активное участие в разработке эталонного дизайна плат nForce 590 SLI и как никакая другая компания детально изучила возможности чипсета и то, как оптимальным образом разместить компоненты системы на текстолите. Представляем вам плату C51XEM2AA-8EKRS2H (S200). Отличная модель, надежность работы и расширенный комплект поставки никого не оставят равнодушным. Возможности разгона широки, можно использовать не только BIOS, но и утилиту Tiger One или комплекс nTune от NVIDIA.

Для процессоров Core 2 от Intel нужна оправа подстать. Очень многое зависит от чипсета, ведь контроллер памяти реализован в нем. Лучшим выбором в 2006 году стал Intel P965 — возможности расширения хороши, есть поддержка DDR2-800, совместимость с двухканальными и четырехканальными Core 2. Идеальной же платой стала P5B Deluxe/WiFi-AP (S2B0) от ASUS. Умеет компания делать королевские платы с богатым комплектом поставки и продвинутыми возможностями разгона. В наличии Wi-Fi-плата и антенна, микрофон и дополнительный вентилятор на северный мост, не говоря уже про кабели и шлейфы. Фирменные утилиты позволяют максимально упростить работу по настройке, а прошивку P5B Deluxe/WiFi-AP можно обновлять даже через BIOS. Но не это главное, на данный момент только P5B Deluxe/WiFi-AP удается лучше всех раскрыть весь потенциал Core 2, более того — эта плата одна из немногих, что поддерживает DDR2-1066. Свой экземпляр Core 2 Duo E6700 мы смогли разогнать с 2,66 ГГц до 3,6 ГГц без ручного увеличения напряжения ядра.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Модель платы	ASUS P5B Deluxe WiFi-AP Edition	Foxconn C51XEM2AA-8EKRS2H
Процессор	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)	AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX (Socket AM2)
Чипсет	Intel P965 + ICH8R	NVIDIA nForce 590 SLI
Системная шина	533/800/1066 МГц	2000 МГц
Память	4 разъема DDR2 SDRAM 533/667/800/1066 МГц (до 8 Гбайт)	4 разъема DDR2 SDRAM 533/667/800 МГц (до 8 Гбайт)
Разъемы расширения	2 PCIЕ x16, PCIЕ x1, 3 PCI	2 PCIЕ x16, PCIЕ x4, PCIЕ x1, 2 PCI
Дисковый массив	FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, 10), SATA II и eSATA II (RAID 0, 1, JBOD)	FDD, IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD)
Аудиокодек	ADI 1988B (7.1)	Realtek ALC882D (7.1)
LAN	1 Гбит/с, 1 Гбит/с	1 Гбит/с, 1 Гбит/с
Задняя панель	2 PS/2, COM, 4 USB, FireWire 400, eSATA II, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF-выходы, Wi-Fi	2 PS/2, 6 USB, FireWire 400, FireWire 800, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF-выход
Форм-фактор	ATX (30,5x24,4 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Цена (\$)	260	220

Оперативная память

Производительность компьютера во многом зависит от скорости и объема ОЗУ. В наши дни пошла не просто быстрая, а экстремально быстрая память Corsair TWIN2X2048-8888C4DF из новой серии DOMINATOR.

Оперативка поставляется в комплекте из двух модулей по 1 Гб каждый. Она изначально работает на частоте 1111 МГц с таймингами 4-4-4-12-2Т и напряжением 2,4 В. Поддержка технологии **Enhanced Performance Profiles (EPP)**, позволяющей легко и быстро разогнать систему и память, в частности на старших чипсетах **NVIDIA**, также в наличии. Впечатляет, насколько спокойно память достигает частот 1200 МГц. Такая частота доступна только при разгоне, так что без приличной платы на чипсете **nForce 680i SLI** или **Intel P965** не обойтись.

Хорошей памяти — хорошее охлаждение. При создании TWIN2X2048-8888C4DF компания применила свою фирменную разработку — радиатор **Dual-path Heat eXchange (DHX)**, который отводит тепло не только от чипов памяти, но и от печатной платы. Для гарантированной работы при высоких напряжениях предусмотрен вентилятор **Corsair Airflow**.



Звуковые карты

Звание лучшей игровой звуковой карты уже второй год подряд достается **Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS**. Это, без преувеличения, венец инженерной мысли. Плата оснащена мощнейшим звуковым процессором **X-Fi**, который может удовлетворить любого, даже самого взыскательного пользователя.

X-Fi Fatal1ty FPS создана для игр, оснащена 64 Мб памяти **X-Ram** для загрузки аудиосэмплов и поддерживает **EAX Advanced HD 5.0** — звучать за игрой точно не придется. Все шорохи, крики и выстрелы будут отчетливо слышны, главное — подобрать многоканальную акустику помощнее. В комплекте с платой идет беспроводной пульт управления и выносная панель в 5,25-дюймовый разъем. Сама **X-Fi Fatal1ty FPS** стоит весьма недешево, порядка \$230.



topdevice
www.topdevice.ru

Достоинной 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 дистрибутор
торговой марки TopDevice в России
компания "Верс"
тел. (495) 740-7787
www.topdevice.ru

VERS

Жесткие диски

Основные характеристики жестких дисков — объем и скорость вращения шпинделя. Еще до перехода на SATA II последний показатель для большинства производителей застыл на отметке 7200 об/мин и подниматься выше пока не торопится. Зато емкость растет не по дням, а по часам. Абсолютным рекордсменом является **Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640AS**.

Благодаря применению метода перпендикулярной записи, объем новой «Барракуды» достиг 750 Гб. Еще чуть-чуть — и терабайтный рубеж будет преодолен. Скорость вращения шпинделя 7200 об/мин, объем кэш-памяти 16 Мб. Современный интерфейс SATA II и поддержка **NCQ** подарили просто фантастическое быстродействие. При этом его уровень шума не так высок, а температура низкая.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕСТКОГО ДИСКА

Название модели	Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640AS
Интерфейс	Serial ATA II
Емкость	750 Гб
Скорость вращения шпинделя	7200 об/мин
Объем кэш-памяти	16 Мб
Среднее время поиска	8,5 мс
Уровень шума при простое	27 дБа
Уровень шума при поиске	32 дБа

Оптические приводы

В конце 2006 года сразу несколько компаний из лагеря сторонников **Blu-ray** сумели наладить массовый выпуск соответствующих дисков и приводов, благодаря чему мы получили возможность оценить все преимущества формата. При размерах, сравнимых с обычными дисками, BD-оболочки вмещают 25 Гб информации на один слой или 50 Гб на два. Такой объем пригодится для хранения видео высокого разрешения, которое не поместится даже на двухслойные DVD.

Приятным сюрпризом стал «небумажный» анонс универсального привода **LG GBW-H10N**. Привод поддерживает не только одно- и двухслойные диски BD-R/RE, но и старые добрые DVD±RW, DVD-RAM и CD-R/RW. Минус только один — цена (\$650—\$680) запросто может поставить мат кошечку любого геймера или киномана. Впрочем, в скором времени цены упадут. За один BD-RE-диск нынче просят \$25. Терпимо.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРИВОДА

Название модели	LG GBW-H10N
Интерфейс	IDE (ATAPI)
Размер буфера	4 Мб
Форматы носителей	BD-R/RE, DVD, DVD+RAM, DVD±RW, DVD±R DL, CD-R, CD-RW, CD-ROM
Скоростная формула	4x запись BD-R, 2x запись/чередапись BD-RE, 12x запись DVD±R, 6x запись DVD-RW, 8x запись DVD+RW, 5x запись DVD+RAM
Размеры	144x200x41 мм
Вес	950 г

Корпуса

Корпус Zalman Fatal1ty FC-ZE1 уникален в своем роде. Дело вовсе не в бренде Fatal1ty или заоблачной цене (\$350—\$380). Качество, продуманность конструкции и дизайн — вот плюсы корпуса.

Zalman Fatal1ty FC-ZE1 собран из 5-мм алюминиевых панелей, которые обеспечивают отличное охлаждение и сводят шум к минимуму. Корпус раскрашен в черный цвет и дополнен небольшими вставками (надписи и логотипы), выполнен в форм-факторе Middle Tower. Корпус получился достаточно глубоким и широким, чтобы в него поместились любые системы охлаждения и видеокарты вроде GeForce 8800 GTX.

Внутри все подготовлено для сборки мощной конфигурации. Есть четыре 3,5-дюймовых отсека для жестких дисков. Среди них — три внутренних, с удобной роликовой системой фиксации, и один внешний. Чуть выше расположились отсеки для установки 5,25-дюймовых устройств. Блок питания отсутствует как класс — придется самому подобрать подходящую модель.

За охлаждение отвечают три вентилятора: два 92-мм установлены на передней панели и работают на вдув, третий, 120-мм, расположен сзади — выдувает нагретый воздух. Все вентиляторы с красной подсветкой, смотрится очень эффектно.

Разъемы передней панели выведены на отдельную планку вместе с кнопками Power и Reset и индикаторами работы компьютера. Набор разъемов стандартный: FireWire, пара USB, выход на наушники и вход для микрофона. Одним словом, Zalman Fatal1ty FC-ZE1 — отличный корпус для геймера.



ТВ-тюнеры

Победителем в нашем недавнем тестировании ТВ-тюнеров стал Behold TV 609 RDS. Он отлично принимает программы метрового и дециметрового диапазонов волн, передачи можно смотреть как в оконном, так и в полноэкранном режимах. Предусмотрена система сортировки найденных каналов. Есть поддержка фильтров, которые сделают изображение еще более четким и ярким, а также функция Time Shift. Столь же хорошо тюнер ловит радио.

С помощью софта из комплекта поставки можно производить любые, даже самые изощренные настройки Behold TV 609 RDS — например, запрограммировать его на включение компьютера и запись передачи в заданное время, после чего тюнер самостоятельно выключит систему.

При помощи пульта можно включать/выключать компьютер, переключать каналы и многое другое.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чип:	Philips Mk5 + Philips SAA7135
Поддерживаемые стандарты видео:	BG/DK/L Mono, BG/DK A2 Stereo, BG/DK/L NICAM 728 Stereo
FM-тюнер:	УКВ, FM, поддержка RDS
Шина:	PCI



реклама

ОРУЖИЕ ГЕЙМЕРА

Игровые
манипуляторы

BLACK WARRIOR[®]

www.black-warrior.ru

Клавиатуры и мышки

Компания **Razer** в прошедшем году поразовала выпуском клавиатуры **Tarantula**, сочетающей в себе все лучшее, что есть в современных игровых клавиатурах. Устройство имеет черный окрас, 11 функциональных клавиш с подсветкой, в нижней части расположился логотип компании — его подсветка постоянно мерцает, словно пульсирует. Клавиши с мягким ходом удобны не только в игре, но и в работе. По бокам находятся кнопки управления медиаллером, громкостью и т. д. На 10 горячих клавиш можно повесить макросы или любое действие. Профилей можно создать аж 100 штук, первые пять будут сохранены во встроенной памяти клавиатуры. Таким образом, даже на чужом компьютере одним нажатием кнопки можно включить привычную раскладку и начать игру. Переназначению поддаются все клавиши, в комплект входит приспособление для их перестановки и набор игровых кнопок. Остается только упомянуть о USB-кабе, разъемах для микрофона и наушников. Еще одна особенность — возможность подключения web-камеры (**Razer Battleeye**) или лампы-ночника (**Razer Battlelight!**) Правда, поставляются они отдельно.

Прошел целый год, а игровая мышка **Logitech G5 Laser Mouse** так и не нашла себе достойного конкурента. Разрешение 2000 dpi остается эталоном, равно как и быстрое переключение разрешения во время игры. Никуда не делись практичный скролл, дополнительная кнопка и грамотный софт. Комплект грузил для изменения веса и баланса, а также удобная форма мышки гарантируют комфортный геймплей всегда и везде. А что она проводная, так это только плюс: не думаешь про лаги и разряд аккумулятора в самый напряженный момент игры.



ЖК-мониторы

Игровой монитор должен быть большим и широкоформатным. Мы давно об этом подозревали, а теперь знаем наверняка! Безусловно, когда разрешение ЖК-монитора находится на уровне 1920x1200, не обойтись без мощной видеокарты, благо выход **GeForce 8800 GTX** от **NVIDIA** сделал HD-мир доступным.

ViewSonic VP2330wb красив, хотя особых изысков в дизайне нет, все лаконично и по делу: тоненькая рамка вокруг дисплея, минимум органов управления и массивная подставка с четырьмя USB-портами для быстрого подключения флешек и цифровых камер. Диагональ экрана — 23 дюйма. О большем и мечтать нельзя. В основе лежит матрица **MVA**, которая дает мягкую картинку с гладкими переходами, реалистичными цветами, достаточно быстрым временем реакции матрицы и углами обзора под 170 градусов. Предельно высокое разрешение 1920x1200 делает изображение просто изумительным — кино смотрится очень хорошо, а игры еще лучше. Монитор недешев (\$1350), но разве можно экономить на самом святом?



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНИТОРА

Название модели	ViewSonic VP2330wb
Диагональ	23 дюйма
Оптимальное разрешение	1920x1200
Время отклика	16 мс
Яркость	250 кд/кв. м
Контрастность	800:1
Шаг пикселя	0,258 мм
Углы обзора	170/170 градусов (по вертикали/горизонтально)
Интерфейсы	D-Sub, DVI, 4 USB 2.0
Энергопотребление	70 Вт в рабочем режиме
Размеры	539x542x295 мм
Вес	9 кг



Акустика

Компания **Microlab** представила в свое время акустику **Solo-2 mk3**. Перед нами мощная двухполосная акустика класса 2.0. На задней части основной колонки расположен усилитель и элементы управления. Отверстие фазоинвертора выведено на заднюю панель, так что размещать колонки вплотную к стене не стоит. Суммарная мощность системы составляет 60 Вт. Ее хватит, чтобы озвучить околокомпьютерное пространство и даже сверх того. Родная стихия для Solo-2 mk3 — игры. То, что нужно.

Настало время полного погружения в мир звука. 36-ваттные однополосные сателлиты **Creative GigaWorks G550W** набора акустики 5.1 оснащены небольшим отверстием для усиления передаваемого звука. Две тыловых колонки беспроводные, так что частично удастся избавиться от путаницы с проводами. 130-ваттный сабвуфер с огромным 8-дюймовым динамиком выдает ровный и сочный бас. Мощности системы хватит, чтобы поставить на уши всех соседей. Управление GigaWorks G550W осуществляется при помощи компактного беспроводного пульта. Сертификация THX прилагается.

Наушники **Siberia Headset** от компании **Icemat** доказали свое геймерское предназначение. Амбушоры с мягкими прокладками хорошо прилегают к ушам, а двухуровневый обод создает оптимальное давление, чтобы уши не устали на протяжении всего сеанса. Звук Siberia Headset отличается качественной проработкой басов, что особенно важно в играх, точность позиционирования на высоком уровне. В комплекте есть удлинитель на 1,8 м и микрофон, его можно прикрепить к одежде, в крайнем случае — просто отсоединить и убрать.



Настоящий ТВ-тюнинг!

www.beholder.ru

УНИКАЛЬНЫЕ ЖЕЛЕЗО И СОФТ:

- + Безупречные картинка и звук
- + Запись без рекламы
- + Объемное изображение
- + Видеонаблюдение

ШИРОКИЙ ВЫБОР УДОВЛЕТВОРИТ ВСЕХ

Beholder



Реклама

Игровые манипуляторы

Saitek Aviator (\$70—\$80) подойдет всем любителям виртуальных полетов, а особенно поклонникам авиасимуляторов по Второй мировой. Ведь сложно почувствовать себя пилотом «Ил-2», например, когда у вас в руках навороченный девайс от сверхзвукового истребителя будущего. Здесь же все иначе. Aviator стилизован под ручку управления истребителя первой половины XX века. В его основании разместились пять переключателей, каждый имеет две позиции, при нажатии возвращаются в центральное положение. РУС оснащен тремя программируемыми кнопками, восьмипозиционным переключателем обзора и курком. Две ручки управления двигателем (РУД) работают как две оси, что дает больше реалистичности при управлении двигателем. Есть специальный фиксатор, который закрепляет РУДы вместе, и они начинают двигаться одновременно. ПО **Saitek Smart Technology** позволит программировать кнопки джойстика, создавать макросы, игровые профили и многое другое. Отличный подарок для любителей ретро.



Самым лучшим и оригинальным геймпадом стал **Logitech ChillStream** (\$30—\$40). К его неоспоримым достоинствам относится продуманная форма и расположение кнопок. Раскладка под Xbox 360 может показаться непривычной, но только с первого взгляда. Спустя пару минут игры об этом забываете и просто наслаждаетесь процессом. Поклонники аркад и спортивных симуляторов будут довольны. Любителей гонок Logitech также не оставила без внимания — у геймпада есть два аналоговых шифтра. С их помощью можно плавно управлять автомобилем и выжимать педали газа/тормоза. Главная особенность ChillStream — возможность охлаждения рук игрока. Стоит нажать на специальную кнопку, как по ладоням начинает струиться ветерок. Когда накал страстей в игре достигнет предела, смело включайте обдув на полную мощность. Геймпад изначально совместим с **Windows Vista**, именно в ней заработает загадочная кнопка **Guide Button**.



С появлением **Logitech G25 Racing Wheel** (\$300) можно говорить о смене лидера среди комплектов «руль + педали». Во-первых, новая модель от Logitech выглядит солидно. В основе дизайна — металл и кожа. Во-вторых, отдельный похвал заслуживает техническое исполнение. Logitech создавали руль, как можно более приближенный к реальности. Полный угол вращения баранки равен 900 градусам, что соответствует 2,5 оборотам. Кроме педалей газа и тормоза есть сцепление, причем упругость у всех педалей разная. На блоке КПП разместились восемь дополнительных кнопок и восьмипозиционная крестовина, сам рычаг переключения передач может работать в двух режимах: повышенное/понижение передачи или как шестиступенчатая КПП плюс задний ход. Эффект обратной связи на высоте, обогнать G25 Racing Wheel по ощущениям под силу только реальному автомобилю.



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

УЕНО
MP

UP SPECIAL
GRADE

UP GRADE

РЕКЛАМА

СИЛЬНЫЕ МИРА 3D

Тестирование видеокарт высшего уровня

Алексей Горбунов

В январском номере «Игромании» мы обещали провести экстремальное тестирование самых последних видеокарт от ATI и NVIDIA. Сказано — сделано. Мы отменили синтетические тесты и оставили только игры. Анизотропную фильтрацию поставили 16-кратную, а сглаживание не опускалось ниже уровня 4x. Максимальный показатель антиалиазинга для видеокарт от ATI был равен 6x, для NVIDIA — 16x. По результатам тестов вы сможете оценить всю мощь новых видеокарт от NVIDIA и сравнить их достижения с результатами предыдущего поколения карт от ATI. Мы приведем показатели температуры каждой из плат и свои ощущения по поводу шума кулеров. Кроме того, наглядно покажем, к чему ведет уменьшение объема памяти до 256 Мб.

Но для начала разберемся с тем, как работает анизотропная фильтрация и какие существуют типы сглаживания. Дабы вы не запутались в следующих терминах, мы рекомендуем открыть предыдущий номер «Игромании» и ознакомиться с базовыми понятиями по 3D-графике.

Анизотропная фильтрация (Anisotropic Filtering, AF) — самый качественный из режимов фильтрации текстур на сегодняшний день. Зачем она нужна? Для ответа на этот вопрос вспомним, что экраны всех мониторов разбиты на пиксели. Определение цвета пикселей происходит в процессе наложения текстур на полигон. Текстуры, в свою очередь, состоят из 2D-пикселей — текселей. Задачей фильтрации является

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц, L2-кэш 4 Мб)
Материнская плата	BioStar TForce P965 Deluxe (Intel P965, Socket 775, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA II RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)
Память	Corsair TWIN2X2048-8500C5 (1066МГц, 5-5-5-15) 2x1024 Мб
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.9 160 Гб (SATA II, 16 Мб)
Оптический привод	NEC ND-4550A (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвера для системных плат	Intel Inf 8.0.1.1002
Драйвера для видеокарты	ATI Catalyst 6.12
	NVIDIA ForceWare 97.02
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

правильный выбор текселей и точное определение цвета каждого из пикселей. Очень важно, чтобы точность не терялась при увеличении расстояния до 3D-объекта или при изменении угла обзора.

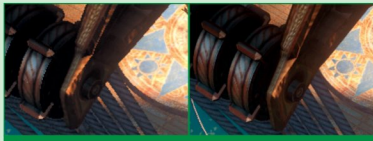
Сглаживание (Anti-aliasing, AA) служит для устранения эффекта «лесенки» на краях 3D-объектов, границах полигонов. Если хотите увидеть «лесенку» своими глазами, загрузите любую 3D-игру и посмотрите на какой-нибудь прямоугольный объект не прямо, а под углом. Различают несколько типов сглаживания.

Суперсэмплинг (supersampling, SSAA) — первый вид антиалиазинга. Принцип его работы прост — кадры изображений рендерятся в высоком разрешении, а перед выводом на экран уменьшаются до

исходных размеров. Несложно догадаться, что падение производительности при этом просто катастрофическое. Кстати, обозначения 2x, 4x, 8x появились как раз в то время. Соответственно, 2x означал двукратное увеличение исходного кадра при рендеринге и т.д.

Мультисэмплинг (Multisampling, MSAA) появился позже в видеокартах серии GeForce 3 от NVIDIA. Этот режим более интеллектуальный, что ли. Видеокарта обрабатывает только те пиксели, которые расположены на границе полигонов, — сэмплы. В зависимости от уровня сглаживания пиксель делится на 2, 4, 8 или 16 субпикселей, цвета которых усредняются. Качество остается на хорошем уровне, а падение производительности при этом заметно меньше.

Компании ATI и NVIDIA используют разные подходы к реализации мультисэмплинга. И так сложилось, что качество сглаживания у видеокарт серии Radeon всегда было на ступеньку выше, чем у GeForce. Вместе с выходом чипа G80 NVIDIA предложила новый тип антиалиазинга — **Coverage Sampled Antialiasing** (CSAA). Мультисэмплинг обходится вычислением и передачей одного значения цвета для одного экранного пикселя, попадающего внутрь полигона. Использование CSAA позволяет ограничиться передачей и хранением одного значения цвета каждого субпикселя. А цвет экранного пикселя уточняется из подробной информации о перекры-



Слева: 3DMark06 запущен без сглаживания. Справа: после включения сглаживания от «лесенки» не осталось и следа.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Модель (графический чип)	ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M (RV580+)	His Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo (RV580+)	Palit GeForce 8800 GTX (G80)	Foxconn FV-N88SMBD2-OD (G80)
Техпроцесс	90 нм	90 нм	90 нм	90 нм
Кол-во транзисторов	384 млн	384 млн	681 млн	681 млн
Частота чипа	650 МГц	625 МГц	575 МГц (128 SP на частоте 1,35 ГГц)	500 МГц (96 SP на частоте 1,2 ГГц)
Интерфейс памяти	256 бит	256 бит	384 бит	320 бит
Тип установленной памяти	GDDR4	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота памяти	1000 (2000) МГц	900 (1800) МГц	900 (1800) МГц	800 (1600) МГц
Пропусная способность памяти	64 Гб/с	56,3 Гб/с	86,4 Гб/с	64 Гб/с
Объем установленной памяти	512 Мб	256 Мб	768 Мб	640 Мб
Пиксельных процессоров	48	48	128 унифицированных потоковых процессоров	96 унифицированных потоковых процессоров
Вершинных процессоров	8	8		
Текстурных блоков	16	16	32	24
Блоков растеризации (ROP)	16	16	24	20
Версия DirectX	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
Интерфейс шины	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16	PCI-Express x16

вании (coverage) этим пикселем краев полигона.

Из-за появления новых режимов возникает небольшая путаница с настройками сглаживания драйверов NVIDIA. Режимы 4x, 8x и даже 16x используют 4 субсмпла для значений цвета, разница лишь в количестве смплов «перекрывания». Теоретически это означает малые потери производительности при смене режимов. Другое дело — настройки 8xQ и 16xQ. Несмотря на то, что разница между ними опять же в количестве coverage-смплов, они используют по 8 субсмплов значений цвета. Это говорит об очень высоком качестве сглаживания и о таком же падении производительности.

С теорией покончено — переходим к представлению участников.

Palit GeForce 8800 GTX



Palit GeForce 8800 GTX — самая быстрая видеокарта на свете. Как минимум до выхода ATI R600.

Видеокарту Palit GeForce 8800 GTX от других моделей на чипе G80 отличает яркая наклейка радиатора. На ней изображен вооруженный до зубов лягушонок. Разводка, система охлаждения и два разъема питания — как на эталонной плате от NVIDIA. Ядро G80 работает на частоте 575 МГц, содержит 128 унифицированных потоковых процессоров (SP) с частотой 1,35 ГГц, 32 текстурных блока и 24 блока растеризации

(ROP). Установлено 12 микросхем GDDR3-памяти общим объемом 768 Мб и частотой 1800 МГц. Такой объем памяти стал возможным благодаря использованию шины 384 бит. В комплекте идет обязательный диск с драйверами, TOCA Race Driver 3 на DVD, HDTV-кабель, два переходника DVI-to-VGA и переходники для питания видеокарты.

Foxconn FV-N88SMBD2-OD



Foxconn FV-N88SMBD2-OD на базе GeForce 8800 GTX5 — лучший фаворит прошлого года.

В дизайне Foxconn FV-N88SMBD2-OD не нашлось места экзотическим прищельцам или девушкам с мощными пушками. Оригинальная раскраска отлично выделяет карту на фоне конкурентов. В остальном все выполнено по стандарту NVIDIA. Урезанная версия чипа G80 работает на частоте 500 МГц. Внутри 96 потоковых процессоров (частота 1,2 ГГц), 24 текстурных блока и 20 ROPs. Разрядность шины сократилась до 320 бит, количество микросхем памяти GDDR3 уменьшилось до 10; таким образом, общий объем памяти теперь равен 640 Мб, а ее частота — 1600 МГц. В комплекте поставки игр нет. Зато нашлось место небольшому USB-геймпаду и диску с программами RestoreIT v7.0 и VirtualDrive Pro v10 от Farstone. Первая позволяет восстановить информацию после неожиданного крушения системы или

вирусной атаки, вторая же пригодится для создания виртуальных дисков. Кроме того, в комплекте обнаружился: диск с драйверами, руководство пользователя, переходники DVI-to-VGA и питания видеокарты, кабели HDTV и S-Video.

ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M



Очередной красный гигант Radeon X1950 XTX. На этот раз в исполнении ASUS.

ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M поставляется в большой коробке. Плату закрывает двухступенчатый кулер, состоящий из большого медного радиатора с тепловой трубкой и турбины. Такой вентилятор существенно тише того, что мы видели в Radeon X1900 XTX, но все равно шумноват. Частота чипа RV580+ равна 650 МГц, он несет на себе 48 пиксельных и 8 вершинных процессоров, а также 16 блоков обработки текстур и 16 блоков растеризации. 8 микросхем памяти GDDR4 суммарным объемом 512 Мб работают на частоте 2000 МГц. Обмен данными идет по 256-битной шине. Топ-модель видеокарт от ASUS всегда отличалась богатой комплектацией. В этот раз в коробке оказались руководство пользователя, диски с драйверами и мануалом, игры Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter и Project: Snowblind, кабели HDTV и S-Video, переходники DVI-to-VGA и переходник для питания, а также портмоне для компакт-дисков.

	Максимальное качество, AF x16, AA 4x				AF x16, AA 6x (RV580+), AA 16x (G80)			
COMPANY OF HEROES								
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (G80)	107,3	84,9	65,8	59,2	95,4	68,8	54,2	48,2
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (G80)	88,6	65,0	48,3	37,8	74,9	52,6	39,8	35,2
ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M (RV580+)	82,9	63,7	50,2	46,4	86,6	62,7	51,3	46,9
HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo (RV580+)	76,1	58,3	44,7	41,3	78,6	57,0	46,1	39,7
FAR CRY 1.4 (REGULATOR)								
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (G80)	153,5	133,9	124,3	97,9	139,9	113,6	97,3	78,0
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (G80)	137,7	111,3	103,1	71,9	121,5	93,0	86,3	63,3
ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M (RV580+)	115,8	97,6	84,1	67,8	103,6	85,0	73,6	59,1
HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo (RV580+)	108,0	87,3	75,0	60,4	88,8	71,2	61,4	9,2
FEAR 1.05								
Разрешение	1280x960	1600x1200	1920x1440	2048x1536	1280x960	1600x1200	1920x1440	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (G80)	113	84	59	55	96	69	50	46
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (G80)	90	65	48	40	79	56	41	38
ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M (RV580+)	80	57	41	37	63	43	31	28
HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo (RV580+)	74	50	38	34	53	38	2	2
PREY 1.2 (HWZONE)								
Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1280x1024	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Palit GeForce 8800 GTX (G80)	136,8	105,3	91,4	72,5	108,8	82,7	71,5	55,2
Foxconn FV-N88SMBD2-OD (G80)	81,9	65,8	56,5	47,7	70,7	55,3	46,2	39,5
ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M (RV580+)	64,1	52,3	46,6	38,4	56,5	45,0	39,9	32,4
HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo (RV580+)	57,9	45,0	40,0	32,8	49,1	37,6	33,4	34,5

HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo



Продуманное охлаждение HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo — залог хорошего разгона и тихой работы.

Внешний вид упаковки HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo скромнее, чем не скажешь о самой плате. Яркая наклейка радиатора сразу бросается в глаза. Дизайн платы удался. На видеокарте установлен процессор RV580+, его частота ниже, чем у топовых моделей, и составляет 625 МГц. Кстати, слова IceQ3 Turbo в названии говорят о неплохом разгонном потенциале платы. HIS использовала усовершенствованную систему охлаждения, в комплект поставки входит фирменная утилита для разгона. Еще одно отличие от Radeon X1950 XTX в том, что на ней установлена более медленная память GDDR3 (8 микросхем) объемом 256 Мб. Частота памяти — 1800 МГц.

Комплект поставки не разочаровал. Кроме самой видеокарты, в коробке лежали диски с драйверами и утилитами от ATI, программным DVD-плеером CyberLink PowerDVD v7, а также диск с фирменной программой для разгона iTurbo Overclocking Tools. На от-

дельном бонусом DVD мы нашли полную версию игры **Dungeon Siege**, утилиту **GameShadow** (игровой браузер, который автоматически отслеживает и скачивает все самые свежие патчи и драйверы), пять диск и всевозможный софт от CyberLink. Есть кабель HDTV и переходники DVI-to-VGA, включая переходник для питания видеокарты.

Тестирование

Еще раз заметим, что уровни сглаживания для видеокарт были выбраны разные. Чип RV580+ в отличие от G80 не способен на 16-кратный антиалиазинг, но в качественном сравнении радеоновский бч оказался немногим хуже 16x от GeForce 8800.

Первым испытанием стала **Company of Heroes**. Игра новая и очень тяжелая в плане графики. Крепкий орешек даже для самых современных видеокарт. Мы сразу видим сильное преимущество Palit GeForce 8800 GTX над конкурентами. 59 FPS при 4-кратном сглаживании, 48 — при 16-кратном в самом высоком разрешении. В итоге прирост качества обошелся всего в 11 FPS. Второе место в этом тесте неожиданно досталось ASUS

EAX1950XTX/HTVDP/512M, хотя мы, если честно, думали увидеть на этом месте Foxconn FV-N88SMBD2-OD. Однако плата от ASUS взяла планку в 46,1 FPS при 6-кратном сглаживании, HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo сдожила 39,7 FPS, а видеокарта на базе GeForce 8800 GTS еще при антиалиазинге 4x смогла набрать 37,8 FPS.

Следующим в списке был **Far Cry**. Этот ветеран среди игровых тестов до сих пор неплохо нагружает видеокарты. Посмотрим, как с ним справились наши участники. Palit GeForce 8800 GTX набирает 78 FPS в самом тяжелом режиме — результат, до которого другим платам как до луны. Foxconn FV-N88SMBD2-OD отстает на 15 кадр/сек и с результатом 63,25 при 16x антиалиазинге занимает свое положенное второе место. Следом идет ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M. Ее результат — 59 FPS в режиме 6-кратного сглаживания. HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo до последнего момента держится молодцом, но комбинация из разрешения 2048x1536 и 6x антиалиазинга не оставляет ей шансов. 9 кадр/сек — предел для платы с 256 Мб памяти.



Слова: картинка в The Elder Scrolls: Oblivion без аннизотропной фильтрации. Справа: с аннизотропной фильтрацией текстуры выглядят куда более четко.

Заключение

По результатам тестирования победителями признаются карты Palit GeForce 8800 GTX и Foxconn FV-N88SMBD2-OD. Эти платы не боятся сверхразрешений и высоких уровней сглаживания. Комфортный геймплей гарантирован в любом режиме и любой игре. Они издают мало шума и греются в пределах разумного. К сожалению, цены на модели все еще высоки: за Palit GeForce 8800 GTX придется выложить \$760, а Foxconn FV-N88SMBD2-OD обойдется в \$630.

ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M хорошо смотрится на фоне нынешних чемпионов. Как минимум полгода-год еще продержится. Небольшое нарекание вызывает ее система охлаждения. Она хоть и не позволяет карте сильно нагреваться, но шумит значительно. Средняя цена этой платы — \$550.

Для HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo проблемой являются высокие разрешения. Ее золотая середина — это 1600x1200. Во всем остальном плата показала себя только с лучшей стороны, а тихий и эффективный кулер заслуживает похвалы. К тому же карточка обладает хорошими задатками для разгона. Ориентировочная стоимость карты равна \$350.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
 2L-PI (www.2lpi.ru) — Palit GeForce 8800 GTX
 ASUS (www.asus.com) — ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M
 Bostar (www.bostar.com.ua) — Bostar TForce P965 Deluxe
 Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair TeraX XMS2 CM2X2048-8500 CS
 CustomTek (www.customtek.ru) — Be Quiet Dark Power Pro BQT PS PRO 650W
 Foxconn (www.foxconn.ru) — Foxconn FV-N88SMBD2-OD
 Intel (www.intel.ru) — Intel Core 2 Duo E6700
 HIS (russia.hisdigital.com) — HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo
 "Hedgar" (www.nvidia.ru) — Zalman CNP8500 AT

F.E.A.R. укрепил позиции Palit GeForce 8800 GTX — 46 FPS в разрешении 2048x1536 со сглаживанием 16x. Foxconn FV-N88SMBD2-OD при тех же настройках покорила высота в 38 кадр/сек. ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M после включения 6x антиалиазинга набирает 28 FPS, а HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo стало плохо уже при разрешении 1920x1440. Два кадра в секунду!

Последним тестом был Prey. На примере этой игры мы видим, что движок DOOM 3 еще может задать жару high-end-видеокартам. Особенно после включения опции Boost Graphics. Впрочем, вышеоказанное не относится к Palit GeForce 8800 GTX. Она набирает 55 FPS в режиме максимального качества и становится лидером нашего тестирования. Показатели Foxconn FV-N88SMBD2-OD чуть похуже — 47,7 кадр/сек. ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M и HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo показывают одинаковые результаты в районе 33 FPS, что наводит на мысль об автоматическом выключении Boost Graphics для плат с 256 Мб памяти.

Как вы могли заметить, мы не привели результаты в режимах 8xQ и 16xQ. Сделано это было для того, чтобы как-то уравнивать наших участников. Антиалиазинг 8xQ и 16xQ обеспечивает самое качественное изображение. Другие режимы и рядом не стояли. Но падение производительности такое же впечатляющее. После выхода чипа R600 от ATI можно будет с полным правом сравнить новые технологии конкурентов.

Что до остальных режимов и качества изображения, то в режиме 4x качество картинки смотрится одинаково и на GeForce 8800, и на Radeon X1950 XT (XTX). Режим 8x на видеокартах NVIDIA сопоставим с режимом 6x видеокарт ATI. Включение сглаживания 16x на платах Palit GeForce 8800 GTX и Foxconn FV-N88SMBD2-OD обеспечивает небольшое, но преимущество в качестве по сравнению с 6-кратным антиалиазингом ASUS EAX1950XTX/HTVDP/512M и HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo.

Во время тестирования карточки грелись сильно, но критических значений температуры мы не наблюдали. Все укладывается в установленные производителем рамки. Palit GeForce 8800 GTX, весело шестая кулером, разогрелась до 87 градусов по Цельсию. Нормальный показатель для столь мощной платы. Отдельно отметим низкий шум кулера. Максимальная температура Foxconn FV-N88SMBD2-OD составила 83 градуса, кулер работал тихо. Полностью медный радиатор и быстрый вентилятор позволили охладить модель от ASUS до 83 градусов, но, увы, шум от кулера отчетливо выделялся на фоне остальных компонентов системы.

Вслед за частотами снизился и температура HIS Radeon X1950 XT IceQ3 Turbo. Максимальное ее значение равнялось 77 градусам. Модернизированная система охлаждения хорошо справилась со своей задачей и работала при этом очень 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



НОВОЕ СТАРОЕ ПОКОЛЕНИЕ

Тестирование материнской платы ECS PN2 SLI+

Дмитрий Колганов

Платформа nForce 5 появилась около полугода назад. Версия под процессоры AMD получилась удачной, но под Intel платы хоть и вышли, но широкого распространения так и не получили. И вот попытка номер два: NVIDIA выпустила новую линейку чипсетов nForce 6xx, заточенную под процессоры Pentium и Core 2 Duo. Что же нового компания привнесла и какие ошибки допустила в предыдущей версии, если пришлось так поспешно заниматься разработкой нового поколения?

Раздвоение личности

По традиции NVIDIA представила сразу несколько версий nForce 6xx, получивших названия nForce 650i Ultra, nForce 650i SLI и nForce 680i SLI. Сразу надо сказать, что теперь вместо Intel/AMD Edition в названиях плат платформа отмечается буквами I или A, что соответствует Intel или AMD. Топовая версия чипсета оснащена всеми новыми технологиями под завязку, а то время как младшие модели урезаны по возможностям. Кстати, для AMD в настоящее время есть только один набор логики — nForce 680a SLI. Чип-монстр поддерживает платформу AMD 4x4, подразумевающую установку двух двудерных процессоров Athlon 64 FX. Об этих платах мы сегодня говорить не будем, ибо это отдельная тема для разговора, а вместо этого сосредоточим свое внимание на обновлении линейки чипсетов под Intel и в частности поговорим о nForce 680i SLI.

Первое, что бросается в глаза в nForce 680i SLI, так это третий слот PCI-E x16 (физически он рас-

ТЕСТОВЫЙ СТЕД	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц)
Память	Corsair TwinX XMS2 CM2X2048-8500 C5 (5.5.5.15) 2x1024 Mбайт
Видеокарта	MSI NX8800GTX-T2D768E 768 Мб (PCI-E x16, GeForce 8800 GTX)
Кулер	Zalman CNPS9500 AT
Жесткие диски	WD Caviar SE WD1200JS 120 Гбайт (Serial ATA, 8 Мбайт)
Оптический привод	NEC ND-4550A (IDE)
Блок питания	Be Quiet Dark Power Pro BQT P6 PRO-600W (600 Вт)
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

полагает восьмью линиями PCI-E). У самой NVIDIA пока нет планов на него, что произойдет в будущем — неизвестно. Из реальных применений уже сейчас отметим возможность установки трех видеокарт, что позволит подключить к системе до шести мониторов одновременно, никто не мешает поставить ТВ-тюнер, звуковую карту или физический ускоритель, если найдете таковые под PCI-E-шину. Если проводить параллели с ATI, то, быть может, NVIDIA решила пойти по их пути и таки использует в будущем связку, где две видеокарты в SLI-режиме будут обрабатывать графику, а третья — заниматься расчетами физики.

На младших версиях плат к третьему PCI-E x16 ментать не приходится, nForce 650i оснащена только двумя PCI-E x16. Если установить две видеокарты, то на каждую придется по восьми линиям PCI-E. Модель с приставкой Ultra и вовсе лишена поддержки SLI.

Второе важное усовершенствование коснулось системной шины FSB. Теперь появилась официальная поддержка частоты 1333 МГц, а это говорит о том, что nForce 6 будет совместим и с будущими процессорами Core 2

слово, шина FSB — это чуть ли не главное, что подвигло производителя на обновление линейки чипсетов. Ранее NVIDIA больше ориентировалась на процессоры AMD, компания даже приурочила к выходу Socket AM2-процессоров линейку чипсетов nForce 5, хотя никакой реальной необходимости в обновлении не было. С покупкой канадской ATI все изменилось. Стане AMD будет сама делать чипсеты под свои процессоры, а это значит, что у NVIDIA появится мощный конкурент, который будет сам вести разработку и процессоров, и чипсетов.

Но вернемся к Intel: nForce 5, конечно, появился для процессоров Intel, но малый запас по разуму не позволял говорить о том, что чипсет станет достойным выбором для любителей высоких частот. К слову, на младших чипсетах нового поколения шина ограничивается все теми же 1066 МГц, лишь nForce 680i SLI получила поддержку 1333 МГц.

Еще одно серьезное изменение — совместимость с быстрой памятью. Все тот же nForce 680i SLI поддерживает память со скоростью 1066/1200 МГц, что не может не радо-



Дизайн ECS PN2 SLI+ ничуть не отличается от эталонного. Продуман, эффективен.



Biostar TF096 Deluxe — классический пример системной платы на базе Intel P965.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СИСТЕМНЫХ ПЛАТ

Модель платы	BioStar TForce P965 Deluxe	ECS PN2 SLI2+
Процессор	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium EE, Core 2 Duo, Core 2 Extreme (Socket 775)
Чипсет	Intel P965 + ICH8	NVIDIA nForce 680i SLI
Системная шина	533/800/1066 МГц	533/800/1066/1333
Память	DDR2 SDRAM 533/667/800 МГц (до 8 Гбайт)	DDR2 SDRAM 400/533/667/800/1200 МГц (до 16 Гбайт)
Разъемы расширения	PCI-E x16, PCI-E x4, PCI-E x1, 3 PCI	2 PCI-E x16, PCI-E x8, 3 PCI-E x1, 2 PCI
Дисковый массив	FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD)	FDD, IDE, 6 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5)
Аудиокодек	Realtek ALC883 (7.1)	Realtek ALC885 (7.1)
LAN	1 Гбит/с	2x1 Гбит/с
Задняя панель	2 PS/2, COM, 6 USB, LAN, аудиоразъемы	2 PS/2, COM, LPT, 6 USB, FireWire 400, 2 LAN, аудиоразъемы, S/PDIF-выходы
Форм-фактор	ATX (30,5x22,0 см)	ATX (30,5x24,4 см)
Цена (\$)	150	280

вать обладателей скоростных модулей оперативки. nForce 650i Ultra/SLI снова ущемили в правах, заявлена возможность работы максимум с DDR2-800. Для справки: платя серия nForce умела работать лишь с DDR2-667.

Север — юг

Южный и северный мосты представлены двумя чипами: **Media & Communication Processor (MCP)** и **System Performance Processor (SPP)**, соединены они по шине **HyperTransport**.

На северный мост, как обычно, возлагается работа с процессором, одной PCI-E x16 и PCI-E просто, а также с оперативной памятью объемом до 16 Гб (чипсет от Intel поддерживает лишь до 8 Гб). Возможности MCP выглядят внушительно: тут и дополнительные шины PCI-E, четыре PCI, до 10 портов USB 2.0 и шесть SATA II, а также восьмиканальный звук HD Audio. Привлекают также и введенные еще в nForce 5 технологии вроде **LinkBoost**, **DualNet**, **FirstPacket** и **SLI-Ready Memory**. Остановимся на них подробнее.

LinkBoost дает прирост производительности при использовании пары видеокарт в режиме SLI, а также при установке специально проверенных и отобранных плат. Она автоматически повышает пропускную способность шин PCI-E x16 и HyperTransport. Сама NVIDIA заявляет о том, что технология сможет выжать из видеокарт 125% производительности. SLI-Ready Memory позволяет работать с мо-

дулями памяти с поддержкой **Enhanced Performance Profiles (EPP)**. На таких планках устанавливается отдельная флэш-память, на которой хранится профили с прописанными настройками частоты, задержек и напряжения. Если говорить по-простому, то теперь выставить параметры можно будет не путем долгих манипуляций с BIOS, а нажатием одной кнопки выбора соответствующего профиля. Вот и все.

Под DualNet разработчик подразумевает установку сразу двух гигабитных сетевых адаптеров, к каждому из которых можно подключить по кабелю и, соответственно, повысить вдвое скорость связи. Как видите ничего хитрого, зато FirstPacket — действительно актуальная технология для российской действительности. Она распределяет приоритеты передачи данных для разных программ, то есть, играя в тот же **Battlefield 2142**, можно не беспокоиться о том, что какой-нибудь антивирус решит вдруг забить весь канал при обновлении баз данных, подорвав скорость передачи данных.

К сожалению, младшие чипсеты лишены всех этих прелестей, кроме FirstPacket, количество SATA II-портов было урезано до четырех, а USB 2.0 — до восьми.

Что в итоге? На бумаге мы получили отличных конкурентов чипсетам от Intel, которые до последнего времени оккупировали весь рынок. **VIA**, **SIS** и **ATI** не торопятся выпускать новые чипсеты по тем или иным причинам.

А есть ли выбор?

С наборами логики от Intel и NVIDIA все понятно, но что могут предложить другие производители? Потенциально другое сматрится чипсет **RD600** от компании **ATI** (ныне **AMD**). По возможностям и функциям он ни в чем не уступает именитым конкурентам: FSB 1333 МГц, три слота PCI-E x16, продвинутой возможности загрузки, асинхронное управление частотами процессора и памяти.

Все хорошо, если бы не одно большое «но». В деле RD600 никто не видел до сих пор. Время его выхода постоянно переносит, поддерживать и развивать его компания-разработчик не собирается. В итоге получаем чипсет-призрак. По последним данным разработчик, первых плат на его базе стоит ждать в январе, производители — **DFI** и **ASUS**, пока что.

ECS PN2 SLI2+

Первой платой на базе nForce 680i SLI, появившей к нам в руки, оказалась **ECS PN2 SLI2+**. Дизайн продуман до мелочей, разъемы расположены так, что провода практически не путаются и соединяются их удобно. Отличительная особенность: два разъема SATA II и один IDE установлены под прямым углом к плате, так что подключать устройства в уже собранном корпусе будет проще. Доступ к сбросу настроек BIOS свободен, рядом расположен индикатор POST-кодов.

На плате семь разъемов для подключения кулеров, пять из них управляются через BIOS. Кстати, об охлаждении. Изначально на плате стоит пассивная система: при помощи тепловой трубки тепло с горячего MCP переносится на радиатор, накрывающий SPP. Для отвода тепла со второго радиатора предусмотрен вентилятор. Комплект поставки и платы богатый: двумя-тремя проводками ECS не обошлась и добавила полный набор кабелей для любых целей, есть даже LAN-кабель.

Разгон nForce 680i SLI — отдельная песня. Настройки BIOS позволяют делать с компьютером все что угодно: менять напряжение процессора, памяти, южного и северного мостов, экспериментировать с таймингами, независимо изменять частоты шин PCI-E, HyperTransport, ну и, естественно, памяти и процессора. Разгонится плата отлично, установленный Core 2 Duo E6700 стабильно работал на частоте в 3,6 ГГц при напряжении в 1,400 В. На плате от BioStar при тех же частотах приходилось вручную выставлять напряжение 1,475 В.

Для многоядерных процессоров в BIOS предусмотрена возможность отключать одно из ядер, что может понадобиться при работе с программами, не поддерживающими такие ЦП. Организация RAID-массивов упрощена до предела, технология **MediaShield** при помощи подсказок и краткого путеводителя объясняет, какой режим зачем нужен.

Для тех, кто не любит копаться в BIOS, NVIDIA выпустила программу **nTune**. С ее помощью в реальное время можно изменить настройки BIOS прямо в Windows. Выглядит многообещающе, но на практике возникли небольшие осложнения: nTune подвесила систему. Придется ждать новых версий.



Южный мост nForce 680i SLI греется сильно, так что стоит сразу установить вентилятор.

PCMARK05 1.20			
	CPU	Memory	Overall
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-800)	6826	5744	7167
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066)	6827	5800	7191
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066, LinkBoost)	6825	5803	7231
Biostar TForce P965 Deluxe (DDR2-800)	6843	5618	7140

FAR CRY 1.4 (REGULATOR)			
	1024x768	1280x1024	1600x1200
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-800)	176,2	171,8	165,7
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066)	178,2	174,8	166,5
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066, LinkBoost)	179,3	173,6	167,1
Biostar TForce P965 Deluxe (DDR2-800)	178,8	174,8	166,9

F.E.A.R. 1.04			
	1024x768	1280x960	1600x1200
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-800)	179	168	139
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066)	182	167	140
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066, LinkBoost)	176	167	140
Biostar TForce P965 Deluxe (DDR2-800)	182	168	141

EVEREST ULTIMATE EDITION			
	Read	Write	Copy
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-800)	7595	4864	5295
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066)	7729	4865	5398
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066, LinkBoost)	7733	4865	5405
Biostar TForce P965 Deluxe (DDR2-800)	6982	4813	5399

3DMARK06 1.10		
	CPU	Overall
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-800)	2320	10457
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066)	2368	10514
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066, LinkBoost)	2349	10487
Biostar TForce P965 Deluxe (DDR2-800)	2366	10477

SUPER PI MOD 1.5 (8 МБАЙТ)	
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-800)	04:12:109
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066)	04:07:032
ECS PN2 SLI2+ (DDR2-1066, LinkBoost)	04:07:438
Biostar TForce P965 Deluxe (DDR2-800)	04:11:125

Практические занятия

На словах nForce 6 держится молодцом, но как новая линейка покажет себя на практике? Для тестов мы взяли материнскую плату ECS PN2 SLI2+ (\$280), сделанную по эталонному дизайну NVIDIA. В конкуренты ей подобрали **Biostar TForce P965 Deluxe** (\$150) на базе современного Intel P965. Стоит она не в пример меньше nForce 680 SLI, но поддерживает шину FSB 1066 МГц и память 800 МГц, о SLI мечтать не приходится. Имеет ли смысл переключать при выборе nForce 680 SLI или нет? Ответ на этот вопрос мы узнаем совсем скоро.

Наш тестовый стенд состоит из двухядерного процессора **Core 2 Duo E6700** с кэш-памятью скоростью 2,66 ГГц и 4 Мб кэш-памяти второго уровня, для охлаждения мы использовали кулер **Zalman CNPS9500 AT**, память — набор из двух планок по гигабайту **Corsair TwinX XMS2 CM2X1024-8500C5** (максимальная частота 1066 МГц). Финальный аккорд — самая мощная на сегодняшний день видеокарта **GeForce 8800 GTX** в версии от **MSI**.

Поскольку nForce 680 SLI поддерживает DDR2-800 и DDR2-1066, то мы решили протестировать систему в обоих скоростных режимах, тайминги в обоих случаях были одинаковы — 5.5.5.15. Также проверили эффективность технологии LinkBoost, используя только одну видеокарту.

В тестах нас в первую очередь интересовало, что может дать nForce 6 при работе с процессором и памятью, поэтому особое внимание уделили измерению скорости памяти и расчету числа «пи» с помощью программы **SuperPI Mod 1.5**, сильно нагружающей два основных компонента системы — ЦП и память. Естественно, скорость в играх нас волновала не меньше: заслуженные бенчмарки в лице **Far Cry** и **F.E.A.R.** тоже поучаствовали в наших тестах. Качество изображения максимальное, сглаживание и аннизотропную фильтрацию не включали, чтобы не упираться в производительность видеокарты. Наконец, синтетические тесты **PCMark05** и **3DMark06** наглядно продемонстрировали скорость работы системы в целом.

Результаты тестов оказались интересны-

ми. Разрыв между nForce 680 SLI и Intel P965 был невелик и вполне может быть списан на погрешности. Общий показатель в синтетических тестах у NVIDIA немного выше, но результаты процессора у Intel P965 чуть лучше. В играх карты в целом шли ноздря в ноздю — и это несмотря на то, что скорость памяти у NVIDIA была выше. Прибавка от перехода на DDR2-1066 несущественна. LinkBoost также не впечатлил, возможно, лучших результатов можно было бы добиться SLI-режиме.

Собирая камни

NVIDIA удалось создать чипсет, не уступающий разработкам самой ATI. А если вспомнить, что только на платах nForce можно объединить мощь двух карт GeForce (SLI), поставив быструю оперативную память DDR2-1200 с EPP, а в будущем и процессоры с поддержкой шины 1333 МГц... В общем, на этом фоне наборы логики от Intel выглядят бледновато. Некоторые из них воплотят работу с картами ATI в режиме CrossFire, да и то не при лучших условиях. В случае с Intel P965 одна плата будет использовать 16 линий PCIe, а вторая — всего 4. Получше дела обстоит у несколько устаревшего Intel 975X, он работает по схеме 8+8. Других альтернатив пока нет, где-то на горизонте маячат лишь эфемерный ATI RD600.

Вот и получается, что лучшим чипсетом для Core 2 Duo стал nForce 680 SLI. Современный, напичканный фирменными технологиями NVIDIA под завязку, обладающий гибкими настройками и отличным потенциалом в плане разгона. Альтернатив пока нет. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

Biostar (www.biostar.com.tw) — **Biostar TForce P965 Deluxe**;

Corsair (www.corsairmemory.com) — **Corsair TwinX XMS2 CM2X2048-8500 C5**;

CustomTek (www.customtek.ru) — **Be Quiet Dark Power Pro BQT P6 PRO-600W**;

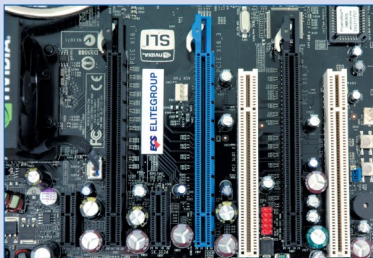
Foxconn (www.foxconn.ru) — **Foxconn 975X7AB-8EKRS2H**;

Intel (www.intel.ru) — **Intel Core 2 Duo E6700**;

IT-Labs (www.it-labs.ru) — **ECS PN2 SLI2+**;

MSI (www.microstar.ru) — **MSI NX8800GTX-T2D766E**;

«Невада» (www.nvidia.ru) — **Zalman CNPS9500 AT**.



Третий PCIe x16 позволяет установить три видеокарты и выводить изображение на шесть мониторов. Впрочем, есть и более разумные возможности применения.

понедельник	 <p>29</p> <p>5</p>	<p>Кончились патроны, пришлось добывать огнетушителем...</p>	 <p>12</p>	 <p>19</p> <p>26</p>
вторник	<p>Минуточку... Что здесь делает Миша Пореченков?</p> <p>30</p>	<p>Сгорела мать... Купил новую.</p> <p>6</p>	<p>Два в уме, да помножить на три, по сорок тапиров штука, итога... Тьфу, сбился!</p> <p>13</p>	 <p>20</p> <p>27</p>
среда	 <p>31</p> <p>7</p>	 <p>14</p>	 <p>21</p>	<p>Интересно, охавены любят сыр?</p> <p>28</p>
четверг	 <p>1</p>	 <p>8</p>	<p>Наконец-то! Сернал Анно переживает на Карибы. Срочно востановим Колонизацию дедушки Сидя.</p> <p>15</p>	<p>Пишут «в лучших традициях Dark Omen и Total War». Ну-ну...</p> <p>22</p>
пятница	<p>Шутер от создателей LEGO Star Wars? Не смешно.</p> <p>2</p>	<p>Кто сказал, что в Северной Корее грибы не растут?</p> <p>9</p>	<p>Красота, глаз не оторвать. Серьезно. Неужели новый движок?</p> <p>16</p>	 <p>23</p>
суббота	<p>Пробовал стрелять. Братья не умирают. Они разбираются на запчасти.</p> <p>3</p>	 <p>10</p>	 <p>17</p>	 <p>24</p>
воскресенье	 <p>4</p>	<p>Прут, гады! А-а-а-а-а-а!!!!</p> <p>11</p>	 <p>18</p>	<p>Демон-принц Кюдна вызвал меня на дуэль. Доктор сказал, к весне я снова смогу ходить.</p> <p>25</p>



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

GIGABYTE GA-965P-S3

Первые месяцы после анонса **Core 2 Duo** компьютеры на основе новой платформы сложно было назвать доступными, так как помимо самого процессора в обязательном порядке приходилось покупать дорогую системную плату. Однако ситуация меняется к лучшему — **GIGABYTE GA-965P-S3** стоит \$130, но это не мешает ей обладать большим потенциалом для расширения.

Плата позволяет сохранять и восстанавливать сразу несколько вариантов настройки BIOS, существует возможность обновлять прошивку через Windows, есть большой простор для разгона.

Помимо того, в наличии: гигабитный сетевой адаптер, восьмиканальный аудиокодек и поддержка шести каналов Serial ATA. Что интересно, на задней панели платы полный набор современных разъемов легко уживается с изрядно пошедшими LPT- и COM-портами для принтеров и модемов. Северный и южный мосты платы охлаждаются радиаторами, так что шума при работе материнка не создает.

Комплект поставки включает необходимый минимум шлейфов, руководство пользователя и софт.

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo (ног Socket 775) • Чипсет: Intel P965 Express + ICH8 • Системная шина: 533/800/1066 МГц • Оперативная память: 4 слота DDR2 533/667/800 (до 8 Гбайт) • Сетевая адаптер: 1 Гбит/с (Marvell 8896) • Аудиокодек: Realtek AL683 (7.1) • Слоты расширения: 1 PCI Express x16, 3 PCI Express x1, 3 PCI • Задняя панель: 2 PS/2, 4 USB, LPT- и COM-порты, аудиоразъемы, LAN • Дисковый массив: 1 IDE, 6 SATA • Форм-фактор: ATX (210x305 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	недорогая платформа для Core 2 Duo
Сколько?	\$130
Где?	www.gigabyte.ru

Beholder TV M6 Extra

Выглядит как самый обыкновенный ТВ-тюнер, не правда ли? На самом же деле **Beholder TV M6 Extra** гораздо интереснее рядового тюнера: есть аппаратный MPEG-2 энкодер, что позволяет снизить нагрузку на процессор во время приема и обработки сигнала и обеспечивает совместимость с **Windows XP MCE 2005**.

Производитель отдельно отмечает поддержку технологии **RDS** (Radio Data System). Принцип работы прост: программный радиоприемник оснащен отдельным окном, в котором отображается текстовая информация — от названия радиостанции до курса валют и прогноза погоды.

Качество записи телевизора приличное, для записи видео в фоновом режиме можно воспользоваться функцией аппаратной паузы (TimeShift). Существует возможность отключения компьютера/перехода в энергосберегающий режим после выполнения запланированного задания.

Пульт ДУ позволяет управлять не только ТВ-тюнером, но и всем компьютером, а технология **APRC** позволяет работать с пультами других производителей. Софт: в дополнение к функциям поиска, добавления и редактирования списка, есть возможность записи индивидуальных настроек для каждого канала (яркость, контраст, насыщенность, резкость, уровень усиления).

Комплект поставки включает пульт ДУ, ИК-датчик, два аудиокабеля, FM-антенну, A/V-переходник, краткое руководство на русском языке и два диска с драйверами и ПО.

Что?	ТВ-тюнер
Почему?	на все сто совместен с Windows XP MCE 2005
Сколько?	\$110
Где?	www.beholder.ru

Технические характеристики • Формат записи видео: MPEG-2 • Формат записи звука: MP1/2/AC-3 • Пиковый битрейт: 16 Мбит/с • Постоянный битрейт: до 15 Мбит/с • Количество кнопок на пульте ДУ: 34 • Интерфейс: PCI



LG Emotional L1900R

От множества ЖК-мониторов стоимостью ниже \$400 модель **LG L1900R** отличается прежде всего дизайном. В нем отражено модное нынче направление: многие узнают в дисплее черты широко разрекламированного **LG Chocolate** — конструкторы телефона и серии мониторов **Emotional** явно знакомы. Приятно отметить, что яркий дизайн соответствует неплохим характеристикам: 4 мс, контраст 2000:1, широкие углы обзора и антибликовое покрытие матрицы.

Дисплей подсвечивается двумя горизонтальными лампами, поэтому в темных сценах фильмов и при использовании черных обоев заметен градиент, однако в играх и при повседневной работе это незаметно.

Для настройки изображения есть программный агент **Forte Manager**, так что все манипуляции выполняются с помощью мыши. Провода заменены одним-единственным кабелем с выносным блоком. Цена, правда, слегка завышена.

Технические характеристики	
Диагональ экрана:	19 дюймов
Оптимальное разрешение:	1280x1024 точек
Время отклика:	4 мс GTG
Яркость:	300 кд/м ²
Контрастность:	2000:1
Шаг пикселя:	0,294 мм
Углы обзора:	170 / 170 градусов (по вертикали / горизонтали)
Энергопотребление:	39 Вт в рабочем режиме
Интерфейсы:	DVI
Размеры:	417x432x114 мм
Вес:	6,3 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	модный дизайн, отменная картинка и привлекательная цена
Сколько?	\$400
Где?	www.lg.ru

Scythe Infinity



Слово «кулер» применительно к столь солидной конструкции кажется неуместным — 960-граммовая система охлаждения высотой 160 мм поместится не во всяком компьютерном корпусе. Несмотря на внушительные размеры, конструкция вполне обычная: алюминиевую башню пронизывают пять медных тепловых трубок, концы которых закрыты фигурными шпильками в верхней части кулера. В основании **Scythe Infinity** тепловые трубки контактируют с отполированной до блеска медной пластиной толщиной чуть больше двух миллиметров.

Технология установки **VTMS (Versatile Tool-Free Multipoint System)** избавляет от необходимости использования шайб и винтов. Комплект поставки включает три пары креплений для Socket 478, Socket AM2/754/939/940 и Socket LGA 775. Чтобы установить кулер на любой из перечисленных процессорных разъемов, достаточно вставить соответствующую пару креплений в нижний радиатор и зафиксировать кулер на процессоре.

Для отвода тепла от радиатора **Scythe** предлагает использовать 120-мм вентилятор с максимальной скоростью вращения 1200 об/мин. На Infinity хорошо бы смотрелась пара ветродуев на боковых сторонах радиатора, хотя и один с охлаждением справляется неплохо. Соотношение цены и эффективности очень даже ничего.

Технические характеристики	
Материалы:	алюминий и медь
Процессорные разъемы:	AMD Socket AM2/754/939/940 и Intel Socket 478/775
Размеры вентилятора:	120x120x25 мм
Скорость вращения:	1200 об/мин
Воздушный поток:	46,5 CFM
Уровень шума:	24 дБ
Максимальное энергопотребление:	1,6 Вт
Размеры:	125x160x116 мм
Вес:	960 г

Что?	процессорный кулер
Почему?	дает широкий простор для опытов со скоростью процессора
Сколько?	\$55
Где?	pro.sunrise.ru

PowerColor Radeon X1650 XT AGP



Мы часто пишем про видеокарты для PCI-E x16, но совсем забываем про AGP. А зря, ведь многие используют компьютеры с этой шиной. Сегодня речь пойдет о **PowerColor Radeon X1650 XT**. Для обеспечения совместимости с AGP v8 используется переходный мост **RIALTO**, что сказывается на цене — видеокарта примерно на \$20 дороже аналога с интерфейсом PCI-E x16. Рабочие частоты ядра/памяти держатся на стандартном для **Radeon X1650 XT** уровне.

Для подключения мониторов предусмотрена пара DVI, для телевизоров — выход S-Video, совместимый с HDTV. Отдельно отметим возможность использования HDR одновременно со сглаживанием и полную поддержку программных интерфейсов DirectX 9.0c и Open GL 2.0. Поддержки режима CrossFire нет — материнских плат с двумя AGP не бывает. Для работы видеокарты необходимо дополнительное питание.

Есть ли у новинки будущее? Конечно, есть. Спрос на такие карточки остается высоким — проще поменять видеокарту, чем полностью обновить платформу. В итоге мы получили отличную альтернативу GeForce 7600 GS, пусть и по чуть-чуть более высокой цене.

Технические характеристики	
Графический процессор:	ATI Radeon X1650 XT
Пиксельные конвейеры:	24
Вершинные процессоры:	5
Частота чипа:	600 МГц
Частота памяти:	700 МГц
Ширина памяти:	128 бит
Версия DirectX:	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL:	2.0
Память:	256 Мбайт, GDDR3
Задняя панель:	2 DVI, TV-выход
Интерфейс:	AGP v8

Что?	видеокарта под AGP
Почему?	возможность забыть о тотальном апгрейде еще на годик
Сколько?	\$170
Где?	www.powercolor.ru

SteelSeries SteelKeys 6G

Если бы не строгий дизайн и логотип **SteelSeries** на лицевой стороне, эту клавиатуру никто бы не отличил от сотен других. **SteelKeys 6G** позиционируется в качестве игровой клавиатуры, но на ней нет ни подсветки, ни выделенных в отдельную группу игровых кнопок, ни дополнительных клавиш для работы с интернет-приложениями. При этом цена почему-то превышает \$100...

Где изюм? Для обеспечения быстрой реакции на нажатия в **SteelKeys 6G** используются запознанные разъемы — это раз. Можно нажимать до восьми клавиш одновременно, и все они сработают, а системный динамик даже не подумает пищать — это два. Корпус клавиатуры сделан из термoplastика, все кнопки установлены на особо прочном металлическом основании — это три.

Шнур покрыт мягкой тканью, на конце разъем PS/2, в комплекте поставки есть переходник на USB. Подставку под запястья при необходимости можно снять. В комплект поставки включены сумочка для клавиатуры, полный набор клавиш светло-серого цвета и зажим для их быстрой замены. С этого момента подробнее. Серые кнопки четко выделяются на общем черном фоне, так, например, можно сменить WASD-комбинацию для игр, а в стратегиях — выделить кнопки для постройки зданий и управления юнитами. Качественно, свежо и любительно, но, увы, дорого.



Технические характеристики ● **Материал корпуса:** термoplastик ● **Количество кнопок:** 104 ● **Одновременное нажатие:** до 8 кнопок ● **Интерфейс:** PS/2 (переходник PS/2-to-USB в комплекте) ● **Размеры:** 185x445x30 мм

Что? игровая клавиатура

Почему? высокое качество исполнения и гибкость настройки

Сколько? \$120

Где? www.steelseries.ru

be quiet! Dark Power Pro BQT P6-PRO 600

600 Вт — такой мощности хватит для питания даже самого прожорливого современного компьютера с видеокартой **GeForce 8800 GTX**. Но высокая мощность не единственный козырь блока питания **be quiet! Dark Power Pro**. Среди особенностей БП — входной сетевой фильтр, поддержка технологии защиты от перегрузок, раздельные шины +12V и система автоматической регулировки скорости системных вентиляторов.

За охлаждение блока питания отвечает пара тихих 80-мм вентиляторов с низким уровнем шума. Характеристики в полной мере соответствуют заявленным производителем.

Блок питания построен по модульному принципу, то есть ненужные провода запросто можно отсоединить и спрятать на чердак до покупки нового винчестера или привода для оптических дисков. К специальным гнездам прямо на корпусе БП можно подключить до трех вентиляторов. После выключения компьютер все подсоединенные таким образом ветродуи продолжают вращаться

Технические характеристики ● **Стандарт:** ATX 12V 2.2 (24-контактный разъем питания с переходником на 20 контактов) ● **Мощность:** 600 Вт ● **Входное напряжение:** 220—230 В ● **Охлаждение:** два 80-мм вентилятора ● **Разъемы питания видеокарт:** 2 ● **Разъемы питания SATA:** 4 ● **Разъемы для HDD:** 7 ● **Разъемы для FDD:** 2 ● **Максимальный ток:** 0,5 А (-5V), 0,8 А (-12V), 28 А (+3.3V), 40 А (+5V), 20 А (+12V) ● **Размеры:** 86x150x150 мм

Что?	блок питания
Почему?	органично сочетает в себе мощность, стабильность и бесшумность
Сколько?	\$160
Где?	www.customtek.ru



чуть больше минуты, благодаря чему теплый воздух не скапливается в корпусе, а комплектующие быстро охлаждаются почти до комнатной температуры.

Вместе с **Dark Power Pro** поставляется подробная инструкция по подключению, набор проводов, а также разноцветные стяжки-липучки для аккуратного расположения проводов в компьютерном корпусе.

Microsoft IntelliMouse Explorer 3.0

Microsoft представила **IntelliMouse Explorer 3.0** больше пяти лет назад. За время своего существования мышь покорила сердца многих геймеров. Что в ней было особенного? Строгий дизайн, удобная форма и высокое качество оптического сенсора.

Однако сейчас перед нами другая мышь. Что изменилось в **IE 3.0**? Изменился цвет корпуса (теперь — серый взамен серебристого), скролл стал рельефным и четким, вместо пластиковых ножек сделали тефлоновые, да цена вполне на уровне.

Разрешение оптического сенсора составляет 400 dpi. Скорость и точность позиционирования отличные, скролл удобный, в меру гибкий шнур не создает проблем в управлении.

Драйвера **IntelliPoint** отличаются гибкостью настроек. **Precision Boost**, например, позволяет назначить на одну из кнопок функцию «замедления» мыши для повышения точности в момент прицеливания. **Instant View** дает возможность использовать мышь для просмотра списка запущенных окон. Все кнопки можно настроить для получения быстрого доступа к любым приложениям.

Что в итоге? Впечатляющие цифры в списке технических характеристик игровых мышек **Logitech** и **Razer** (разрешение сенсора под 2000 dpi, максимальное ускорение 100g) не перестанут успешно гипнотизировать геймеров, но **Microsoft** предлагает реальную альтернативу по хорошей цене. Минус только один — **IE 3.0** рассчитана только на правшью.

Технические характеристики ● **Разрешение сенсора:** 400 dpi ● **Количество кнопок:** 5 ● **Максимальное ускорение:** 25g ● **Максимальная скорость:** 1,4 см/с ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 68x130x39 мм ● **Вес:** 104 г

Что? игровая мышь

Почему? оправдывает славу знаменитой геймерской мыши

Сколько? \$40

Где? www.megashop.ru



ГЛЮК'ОZА[®]

ACTION



КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ
УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Panasonic Lumix DMC-FX50



Внутренние цифры в технических характеристиках и симпатичный дизайн располагают к **Panasonic Lumix DMC-FX50**. Смушает высокая для любительской камеры цена, но для этого есть причины: 3-дюймовый дисплей, возможность настройки чувствительности и баланса белого, полтора десятка сюжетных программ и т. д.

Пластиковый корпус с металлическими вставками ничего не способен противопоставить экстремальным нагрузкам, зато не собирает царапины. Опасаться стоит только за дисплей — он большой, поэтому есть смысл позаботиться о покупке чехла для камеры (в комплекте поставки его нет).

Выбор режимов съемки осуществляется при помощи утопленного в корпус колесика, а навигация по меню и просмотр отснятого материала — при помощи джойстика на задней панели камеры. В меню можно выбрать формат снимка (4:3, 3:2 или 16:9) и изменять уровень яркости дисплея. Отдельно отметим функцию двойного дисплея, после ее включения можно выводить на экран два снимка одновременно.

Сразу после включения камеры функция интеллектуального контроля ISO устанавливает оптимальную чувствительность и выдержку. При необходимости можно самостоятельно менять этот параметр (100—3200). Последнее значение доступно лишь при использовании сюжетной программы **High Sensitivity**.

Встроенный стабилизатор изображения избавляет от необходи-

Технические характеристики
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 7,2 млн эффективных пикселей
Соотношение сторон снимка: 4:3, 3:2, 16:9
Объектив: фокусное расстояние 28—102 мм (в 35-мм эквиваленте)
Дисплей: ЖК, 3 дюйма, 230 000 пикселей
Увеличение: 3,6x оптическое и 4x цифровое
Сенсорчувствительность: ISO авто-100/200/400/800/1250/2000
Скорость затвора: 8—1/2000 с
Количество сюжетных программ: 18
Максимальное разрешение фото: 3072x2304 точек
Запись видеоклипов: 640x480 или 640x480 (до 30 кадров в секунду)
Форматы файлов: JPEG, WAV, MOV
Флэш-карты: Secure Digital
Источники питания: литий-ионный аккумулятор
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 57x98x25 мм
Вес: 178 г (с батареей и картой памяти)

мости тренировки рук и позволяет увеличить выдержку при фотосъемке без штатива. Заряда аккумулятора хватает на 300 кадров. Есть возможность пакетной съемки со скоростью около двух кадров в секунду до заполнения карты памяти.

Panasonic Lumix DMC-FX50 — очередной представитель корпорации любителейских ультракомпактов. Качество изображения нормальное, дизайн — что надо, цена чуть завышена.

Samsung YP-K5

Samsung YP-K5 не похож ни на один из современных плееров. После включения обложка от дисплея расцветает синие символы-подсказки, обозначающие участки сенсорной панели, на которые следует нажать для изменения уровня громкости или перехода на следующий трек.

Плеер

Samsung

толще и крупнее,

чем тот же iPod nano. С чего

бы это? Ответ прост: конструктивно плеер состоит из половинки, сдвинутой друг относительно друга в вертикальной плоскости. Если отодвинуть переднюю панель, откроются стереодинамики, прикрытые металлической сеткой. Мощности миниатюрных пищалок (около 1 Вт) хватит, чтобы послушать музыку в тесной компании. В раскрытом положении половинки не фиксируются. Предполагается, что в таком виде плеер будет устанавливаться на стол.

Пользоваться меню просто благодаря крупным и понятным пиктограммам. Можно регулировать громкость, искать композиции по названию и «играть» эквалайзером (есть четыре предустановленных режима). Хороша функция будильника: можно настроить плеер на звонок в заданное время определенного дня недели, выбрать интервал повтора сигнала и мелодию.

Плеер не поддерживает видео, но к просмотру фотографий готов: картинки при загрузке уменьшаются до необходимого размера. Снимки можно устанавливать в качестве экранной заставки.

Аккумулятора хватает на 30 часов работы в обычном режиме или 6 часов музыки non-stop через встроенные динамики. На подзарядку батареи от USB-порта уходит три часа. Стоимость **Samsung YP-K5** вполне адекватна.

Технические характеристики

Материал корпуса: магниевый сплав
Доступные цвета: черный, розовый
Дисплей: OLED, 1,7 дюйма, 160x128, 65 тыс. цветов
Объем памяти: 2 Гб
Диапазон частот: 20—20000 Гц
Форматы: ASF, MP3, WMA, JPEG
Поддерживаемый битрейт: 8—320 Kbit/s
Источник питания: встроенный литий-полимерный аккумулятор (830 мАч)
Время зарядки: 3 часа
Время работы: до 30 часов
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 49x98x18 мм
Вес: 106 г

Что? MP3-плеер

Почему? встроенные стереодинамики и интересный дизайн

Сколько? \$230

Где? www.samsung.ru

Что? цифровой фотоаппарат

Почему? компактные размеры, большой дисплей

Сколько? \$400

Где? www.panasonic.ru

В МАНИУ
 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
 КРУТАЯ
 ЖЕЛЕЗКА

Philips SRU9600

Сегодня практически вся развлекательная техника — от телевизора до ноутбука — управляется с пульта. И все бы ничего, да поиск нужной дистанционною частью превращается в проблему. Philips SRU9600 элегантно эту проблему решает. Инфракрасному лучу пульта можно подчинить до восьми телевизоров, видеоплееров и прочих устройств.

Стандартная база ИК-кодов включает пять тысяч систем. При должном усердии Philips SRU9600 можно натренировать даже на работу с медиacentрами на основе Windows XP MCE 2005. Если кода для нужного устройства в базе не оказалось, можно самостоятельно перепрограммировать пульт или обратиться за помощью к специалистам голландской компании.

SRU9600 оснащен двумя дисплеями: текстовым и основным. Первый используется для выбора устройства, просмотра дополнительных функций и руководств, а второй служит

для отображения кнопки управления активной в данный момент системой. Экранные «клавиши» можно программировать по своему усмотрению.

Изюминка пульта — вращающееся колесо в самом центре. Оно отличается большим количеством степеней свободы, что делает очень удобной навигацию по списку. Цена пульта, как и странно, вполне демократична.

Технические характеристики

Подсветка дисплея: белая
Индикаторы передачи: 2
Количество ИК-кодов в базе: 5000
Несущая частота: 30–110 ГГц + 455 кГц
Радиус действия: 10 метров
Источник питания: 3 батарейки типа AA
Размеры: 155x325x85 мм
Вес: 350 г

Что?	универсальный пульт ДУ
Почему?	берет под контроль все развлекательные устройства в доме
Сколько?	\$150
Где?	www.pult.ru



Prestigio PMR-701

Prestigio PMR-701 недаром поставляется в комплекте со шнурами для подключения к большому телевизору и компьютерному монитору. Дисплей у проигрывателя не самый выдающийся — разрешение экрана маловато (320x240). Зато по всем остальным параметрам медиаплеер не отстает от конкурентов.

Простенький на вид аппарат оснащен ТВ-тюнером. Если подключить плеер к приличной антенне, смело можно смотреть телепередачи, хотя в движении стабильность приема оставляет желать лучшего. С радио подобной проблем нет — плеер принимает сигнал уверенно.

Заряда аккумулятора PMR-701 хватает на три фильма, 30-гигабайтного жесткого диска — почти на 50 (зависит от формата и размера). Благодаря поддержке функции USB-хост можно обмениваться музыкой и клипами с любыми другими портативными устройствами.

Prestigio PMR-701 поддерживает большинство современных видеоформатов. Неподходящие файлы конвертирует с помощью программы One Click Trans из комплекта поставки. Качество воспроизведения файлов хорошее.

Помимо этого есть поддержка текстовых файлов, а значит, можно

читать электронные книги и смотреть фильмы с субтитрами. Меню выглядит неплохо, но чтобы добираться до музыки, приходится пользоваться менюшкой менеджера файлов, а не каталогом исполнителей, альбомов и песен, как во многих современных аудиоплеерах.



Технические характеристики

Жесткий диск: 30 Гбайт
Дисплей: ЖК, 3,5 дюйма, 320x240, 16,7 млн цветов
Поддерживаемые форматы: JPEG, MP3, WMA, AAC, ASF, MPEG1/2, MPEG4, AVI, WMV
Карты памяти: Compact Flash, Secure Digital
FM-приемник: 87,5–108 МГц
Источник питания: литий-ионный аккумулятор емкость 2700 мАч
Время работы без подзарядки: до 12 часов музыки, до 6 часов видео
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 77x127x24 мм
Вес: 250 г

Что?	карманный медиаплеер
Почему?	есть встроенный тв-тюнер и поддержка всех достойных форматов
Сколько?	\$430
Где?	www.dostavka.ru

ORSiO n725



ORSiO n725 — моноблочный коммуникатор на основе ОС Windows Mobile 5.0. Внешне аппарат очень похож на Rover G5 и Hewlett-Packard IPAQ rw6800, а в этом нет ничего удивительного — все три модели построены на основе платформ от Quanta Computer.

Коммуникатор оснащен штурманом процессором Intel XScale с частотой 520 МГц и памятью объемом 192 Мб. Есть поддержка всех популярных беспроводных интерфейсов. Нарекание может вызвать лишь то, что модуль Bluetooth 1.2 не поддерживает профиль A2DP — беспроводные наушники к аппарату не подключить.

Картина на 2,7-дюймовом трансрефлективном ЖК-дисплее смотрится прилично, с яркостью и контрастностью все отлично, правда, на солнце изображение заметно блекнет.

В корпусе с коммуникатором лежат: зарядное устройство, дата-кабель, чехол, GPS-приемник с интерфейсом Bluetooth, крепеж для установки в автомобиль, диск с электронной картой Москвы и области, популярной утилитой для чтения электронных книг HaaliReader и другим софтом.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Форм-фактор: моноблок
Связь: GSM 900/1800/1900, GPRS, EDGE, Bluetooth 1.2, Wi-Fi (IEEE 802.11b) ИК-порт
Процессор: Intel XScale PXA 272 520 МГц
Дисплей: сенсорный ЖК, 2,7 дюйма, 240x320, 260 тыс. цветов
Встроенная память: 256 Мб (64 Мб ОЗУ + 192 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: miniSD
Камера: 2-мегапиксельная (1600x1200), автофокус, вспышка, запись видео (320x240)
Источник питания: съемный литий-ионный аккумулятор емкость 1530 мАч
Время работы без подзарядки: 5,5 часов/150 часов (разговор/ожидание)
Операционная система: Windows Mobile 5.0
Рингтоны: 64-голосная полифония, MIDI, MP3, AAC, WAV
Разъемы: USB, аудио-стерео
Размеры: 58x102x19 мм
Вес: 140 г

Что?	коммуникатор
Почему?	сильный аппарат с исчерпывающим набором функций и серьезной камерой
Сколько?	\$790
Где?	www.webpanel.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ ASUS

Иван Нечесов

При продвижении чипсетов серии **nForce 6xx** компания **NVIDIA** придерживается строгой политики: производство материнских плат эталонного дизайна доверено только одному контрактному производителю. Вендоры просто получают одинаковые платы, затем упаковывают их в коробки нужного цвета, дополняют комплект поставки и продают. При этом лишь пять компаний позволено разрабатывать платы собственного дизайна. В их число вошла и **ASUS**. Компания сделала ставку на платы с пассивной системой охлаждения.

НОМЕР ОДИН



Новая серия материнских плат состоит из трех моделей. Флагман семейства — **Striker Extreme** — оснащена тремя слотами **PCIЕ x16**, покрыт медной системой охлаждения из тепловых трубок и радиаторов. Рекомендованная цена составляет **\$375**. Дорого даже для геймерской модели с внушительным медным обвесом и чипсетом **nForce 680i SLI**. В чем изюминка?

Основной козырь — богатый комплект поставки. В коробочке с материнкой лежат: игра **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**, бенчмарк **Futuremark 3DMark06 Advanced Edition**, «Антивирус Касперского» с демонстрационным ключом, стереофонический микрофон, небольшой вентилятор для обдува радиаторов системы охлаждения, кожаный брелок для ключей и прочая мелоченка.

Для отвода тепла от нагреваемых частей чипсета и подсистемы питания используется пассивная система охлаждения. Все силовые элементы охвачены радиаторами, а

длинная тепловая трубка образует замкнутый контур: она выводит из радиатора южного моста, идет через верхнюю часть радиатора северного моста, пронизывает систему охлаждения силовых элементов и возвращается к северному мосту. Эффективность охлаждения высока и без использования вентилятора.

В окрестностях разъемов **PCIЕ x16** нет элементов, которые могут помешать установке карточек класса **GeForce 8800**, а для **SLI**-конфигураций предусмотрено двойное расстояние между графическими слотами. Помимо двух **PCIЕ x16**, на плате представлены два разъема **PCI**, один **PCIЕ x8** в виде полноразмерного **PCIЕ x16** и **PCIЕ x1**. Отдельный слот рассчитан на подключение фирменной аудиокарты **ASUS Supreme FX** — на самой плате аудиокodeкда нет.

На заднюю панель **Striker Extreme** выведен информационный дисплей (указывает на причину сбоя при загрузке компьютера), а также светодиоды, которые подсвечивают пиктограммы над каждым разъемом на панели портов ввода-вывода.

РАЗУМНЫЙ ТОРГ?



ASUS Striker Extreme хороша, спору нет, но цена платы запросто может вызывать невраггию. На этом фоне хорошо смотрится модель **P5N32-E SLI**, которая также построена на чипсете **nForce 680i SLI**, но стоит почти на **\$100** дешевле.

Внешия плата очень похожа на предыдущую, однако в ней используется упрощенная система охлаждения, а на панели портов ввода-вывода нет **eSATA** и информационного дисплея. Остался **FireWire**-разъем и две пары **USB** (еще четыре можно вывести на заднюю панель при помощи специальной планки).

Производитель особо отмечает поддержку технологии **O.C. Profile**. Она позволяет сохранить несколько профилей в **BIOS**. То есть можно создать два-три варианта настройки системы и переключаться между ними в зависимости от выполняемых задач (максимальная производительность, тихая работа, например).

Разъемы **PCIЕ x16** здесь также три: два слота работают в режиме **PCIЕ x16**, а третий использует 8 линий **PCIЕ**. При необходимости запросто можно использовать **SLI**-тандем вместе с физическим ускорителем. Иг- и антивируса в комплекте поставки нет, но пережить это можно...

БЮДЖЕТНЫЙ ВАРИАНТ

Младшая плата нового семейства называется **ASUS P5N-E SLI**. В ее основе лежит чипсет **nForce 650i SLI**. Вместо дискретной звуковой карты здесь используется хорошо нам знакомый 6-канальный аудиокodeк **Realtek ALC883** класса **HD Audio**. Есть гигабитный сетевой адаптер, поддержка оперативной памяти **DDR2-800** общим объемом до 8 Гб и пара слотов **PCIЕ x16**. Количество доступных **IDE**-каналов увеличено до двух — такой вот подарок для владельцев стареньких винчестеров с интерфейсом **PATA**. Цена совсем не кусачая.



В завершение отметим, что все материнские платы нового семейства поддерживают процессоры с частотой системной шины вплоть до **1333 МГц**. Сюда относятся не только двухядерные **Core 2 Duo**, но и четырехядерные **Core 2 Quad**. При этом можно с уверенностью говорить о поддержке **SLI**-связок из мощных видеокарт серии **GeForce 8800** — **NVIDIA** строго следит за соблюдением всех необходимых для этого условий. Основной недостаток плат нового семейства — высокая стоимость. ■

Технические характеристики	ASUS P5N-E SLI	ASUS P5N32-E SLI	ASUS Striker Extreme
Поддерживаемые процессоры	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775		
Чипсет	NVIDIA nForce 650i SLI	NVIDIA nForce 680i SLI	NVIDIA nForce 680i SLI
Системная шина	533/800/1066/1333 МГц	533/800/1066/1333 МГц	533/800/1066/1333 МГц
Оперативная память	4 слота DDR2-800	4 слота DDR2-1200	4 слота DDR2-1200
Схема работы в режиме SLI	PCIЕ x8 + PCIЕ x8	PCIЕ x16 + PCIЕ x16	PCIЕ x16 + PCIЕ x16
Сетевой адаптер	1 Гбит/c	2x1 Гбит/c	2x1 Гбит/c
Аудиокodeк	Realtek ALC883 (5.1)	SupremeFX (ADI 1988b)	SupremeFX (ADI 1988b)
Слоты расширения	2 PCIЕ x16, PCIЕ x1, 2 PCI	2 PCIЕ x16, PCIЕ x16 (8 линий), PCIЕ x1, 2 PCI	2 PCIЕ x16, PCIЕ x16 (8 линий), PCIЕ x1, 2 PCI
Задняя панель	2 PS/2, COM, 4 USB, FireWire, eSATA, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 4 USB, FireWire, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 4 USB, FireWire, 2 eSATA, аудиоразъемы, LAN
Дисковый массив	2 IDE, 5 SATA II	1 IDE, 6 SATA II	1 IDE, 8 SATA II
Форм-фактор	ATX (244x305 мм)	ATX (244x305 мм)	ATX (244x305 мм)
Рекомендованная цена	\$130	\$299	\$375

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Meijin Core 2 Extreme X6800 от компании Meijin

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компания Meijin ориентируется на выпуск довольно дорогих моделей компьютеров под самые разные задачи, включая игры. Наш сегодняшний пациент не исключение. Meijin Core 2 Extreme X6800, как следует из названия, построен на топовом процессоре от Intel и вое в нем гармонично. Ну или почти все.

Широта русской души

Компьютер собран на базе корпуса внушительных размеров, это полноразмерная башня Thermaltake Kandalf. Такого красавца не грешно поставить и на стол. За дверцей скрываются универсальный кард-ридер, кнопки сброса и включения, оптический привод, а в самом низу — выдвижной отсек, в нем можно хранить разную мелочевку. Что до USB/FireWire/аудиопортов, то они традиционно для корпусов Thermaltake расположились в верхней части системного блока.

Вою начну, установленную в компьютер, можно рассмотреть воочию через окно на боковой панели — любопытное зрелище. Посмотреть там есть на что. Перед нами парочка GeForce 8800 GTX, четыре модуля памяти объемом 512 Мб от Corsair со скоростью 800 МГц, ну и Core 2 Extreme X6800 собственной персоной в паре с кулером SilverStone Nitrogen NT02. Главная компания подобрались. Не очень понятно, зачем решили ис-

Технические характеристики	
Корпус	Thermaltake Kandalf VA9000BWS Full Tower (USB, FireWire, аудио, кард-ридер, SilverStone 850 Bt)
Процессор	Intel Core 2 X6800 (Socket 775, 2,93 ГГц, 1066 МГц, 4 Мб)
Кулер	SilverStone Nitrogen NT02 (Socket 478/775/754/939/940, 1800-3800 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5N32-SLI SE Deluxe (NVIDIA nForce 4 SLI x16, Socket 775, DDR2-800, PCI-E, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	4x512 Мб Corsair Twin2X1024A-6400 DDR2 SDRAM 800 МГц
Видеокарта	2x Pallt GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 8800 GTX)
Жесткий диск	2x Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640AS 750 Гбайт (SATA II, 16 Мбайт, 7200 об/мин)
Оптический привод	Sony NEC Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)
Звук	Creative X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Pro Series (PCI)
Дополнительно	MS Windows XP Home Edition, FPSPro Labs Access Boss
Цена (\$)	6490

пользовать именно четыре модуля по 512 Мб, а не два по 1024 Мб, ведь теперь открыта возможность увеличить объем ОЗУ — все разъемы заняты. Системная плата ASUS P5N32-SLI SE Deluxe построена на чипсете nForce 4 SLI x16. Жаль, что на момент написания статьи nForce 680i SLI был еще в диковинку — ему-то самое место в таком компьютере.

Дисковый массив состоит из двух винчестеров от Seagate объемом 750 Гб каждый. В нашем случае они объединены в

RAID 1 для надежности, можно заказать конфигурацию с RAID 0 (для скорости). За звук переживать не приходится, установлена плата Creative X-Fi Xtreme Gamer Fatal1ty Pro Series — при наличии мощной акустики все спецэффекты в играх вы почувствуете буквально на себе.

Тестирование

Тестирование проходило в особо жестких режимах — разрешения в играх от 1600x1200 до 2048x1536, только с включенной анизотропной фильтрацией x16 и сглаживанием x8. Настройки качества в играх Company of Heroes, F.E.A.R., Prey и Far Cry — максимально возможные. В последней игре включали еще и HDR-эффекты.

Само по себе качество картинки было отличное, но в играх начались проблемы. В 3DMark06, F.E.A.R. и Company of Heroes были замечены артефакты — мерцания текстур. Это программная проблема, которая будет решена в новых драйверах от NVIDIA (мы использовали ForceWare 97.44).

Игровые тесты

Company of Heroes 1.2			
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Max + FSAA x8, AF x16	144,0	116,4	102,6
Far Cry 1.4 (Regulator)			
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Max + FSAA x8, AF x16	155,2	142,5	132,1
Max + FSAA x8, AF x16, HDR x7	105,0	89,4	69,8
F.E.A.R. 1.05			
Разрешение	1600x1200	1920x1440	2048x1536
Max + FSAA x8, AF x16	124	92	88
Prey 1.2 (HWzone)			
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536
Max + FSAA x8, AF x16	107,8	93,7	80,3

Синтетические тесты

PCMark05 1.10		
Overall	7873	
CPU	Memory	HDD
7517	6053	5112
3DMark06 1.02		
		13385

Производительность Meijin Core 2 Extreme X6800 ошеломляет, при максимальных настройках качества скорость в играх даже при разрешении 2048x1536 была очень высокой. Да, для подробной системы придется подобрать достойный монитор с разрешением не ниже 1920x1200, в противном случае весь потенциал системы раскрыть не удастся.

Настораживает только то, что процессор при стопроцентной нагрузке разогрелся до 74 градусов. На наш взгляд, стоит заменить кулер на более эффективный, также не помешает перейти на чипсет nForce 680i SLI. Собственно это и произойдет, к моменту выхода номера в печать подобные конфигурации уже будут доступны! ■

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер коллегию Meijin (www.meijin.ru).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Компьютерная индустрия не спит даже зимой. В тот момент, когда я пишу эти строки, NVIDIA устроила бенд-фикс самой себе и представила миру графический чип нового поколения G80, который установит новые стандарты качества и скорости. Intel все так же качает в бюджетном же секторе процессоры Pentium от AMD, хотя и двухядерный Athlon 64 X2 не лыком шиты. Мы представляем вам компьютерные системы на любой вкус и кошелек, что выбрать — решайте сами.

Конфигурации подготовлены по ценам из рай-листов различных компаний — главным образом www.digipost.ru, www.oid.ru и pro.silverline.ru. Дешево и сердито (категория «Меньше \$700»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Процессоры у нас формально под 3 ГГц. Sempron 3000 на самом деле имеет частоту 1,8 ГГц, Celeron D 346 реальная скорость — 3,06 ГГц. Но пусть вас это не смущает, герцы бывают разные, более эффективные и менее. В случае с Celeron — второе, именно поэтому AMD использует рейтинг в системе обозначений своих процессоров. Он и в нем не уступит своему конкуренту и, пожалуй, будет даже быстрее. Пока Intel не вы-

пустит что-то на новом ядре от Core 2 Duo в этом секторе, Sempron выглядит предпочтительнее.

Но в нашей конфигурации у Intel есть козырь — системная плата ASRock ConRoE945G-DVI. Она построена на чипсете Intel 945G, но это не мешает ей быть совместимой с Core 2 Duo. В качестве опции предлагаем не его, а более дешевый двухядерный Pentium D 805. Выпуск этого процессора окончен, но он остается отличным выбором, особенно для любителей разгона.

Жесткий диск — WD Caviar SE 1600JS объемом 160 Гб. Корпус Microtech Step GL Smile выглядит достойно и стоит недорого, блок питания — 350 Вт. Звук в обоих случаях — встроенный, акустика от Defender. Стоит недорого, но звучит что надо. Мышка оптическая A4Tech X-706F-1, удобная; клавиатура классическая от Mitsumi. Видеокарту поставили GeForce 7300 GS, ее хватит на первое время, но тут следует задуматься о GeForce 7600 GT. Например, бесшумной MSI NX7600GT-T2D256EZ. Монитор с обычной электронно-лучевой трубкой; если нужно сэкономить место, стоит приглядеться к ЖК-варианту.

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.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2.66 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб, BOX)	580,0
Кулер: Zalman CNPS 9700 LED (Socket 775/754/939/940/AM2, 1250-2800 об/мин)	80,0
Материнская плата: ECS PNC SL2+ (Socket 775, NVIDIA nForce 680i SLI, DDR2-1200, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, LAN, ATX)	250,0
RAM: Corsair XMS2 CM21032-4400 DDR2 SDRAM PC2-6400 4x1024 Мб	700,0
Видеокарта: 2x Palli GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out, Retail)	1600,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640S 750 GBair (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	400,0
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 Мб	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	110,0
Корпус: Thermatek VC8000W Euroka FullTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)	180,0
Блок питания: Thermatek ToughPower W00105RE (700 Вт, ATX, Retail)	120,0
Клавиша: Creative GameWorks ProGamer G506 (5x36 Вт carcase+4 x 130 Вт caseFree)	260,0
Мышь: Logitech G5 Laser (2600 dpi, USB)	70,0
Клавиатура: Logitech G15 Retail (USB)	90,0
Монитор: ViewSonic VP3230b (25 дюймов, 1920x1200, 8 мс)	1400,0

Итого:	5889,0
Опция 1: TBFM-ноуер Behold TV Model 609 HD	+85,0
Опция 2: MSI IPPON SMART PROTECT Pro 2000VA (2000 Вт)	+235,0
Со всеми новаторами:	6209,0

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$700

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Sempron 3000+ (Socket AM2, 1,6 ГГц, 256 Кб, BOX)	71,0
Материнская плата: ASRock ALiM64V-DI (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, Video, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, LAN, mATX)	75,0
RAM: Transcend Jetram DOR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	70,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX7302560-RH 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-Out, OEM)	75,0
HDD: Western Digital Caviar SE 1600JS 160 GBair (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	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 Мб	8,0
Корпус: Microtech Step GL Smile MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	40,0
Клавиша: Defender Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	30,0
Мышь: A4Tech X-706F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	20,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung 796MB (17 дюймов, 1600x1200)	150,0

Итого:	660,0
Замена 1: AMD Athlon 64 3900+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кб, BOX)	+99,0
Замена 2: MSI NX7600GT-T2D256EZ 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+115,0
Замена 3: LG L1752TG (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+100,0
Опция 1: Transcend Jetram DOR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	+70,0
Опция 2: TBFM-ноуер AllMedia AuriTV 507	+65,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0

Со всеми новаторами:	1089,0
----------------------	--------

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 Кб, BOX)	80,0
Материнская плата: ASRock ConRoE945G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, Video, PCIE, SATA, Sound, USB, LAN, mATX)	85,0
RAM: Transcend Jetram DOR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	70,0
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX7302560-RH 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7300 GS, DVI, TV-Out, OEM)	75,0
HDD: Western Digital Caviar SE 1600JS 160 GBair (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	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 Мб	8,0
Корпус: Microtech Step GL Smile MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	40,0
Клавиша: Defender Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	30,0
Мышь: A4Tech X-706F-1 (800 dpi, USB + PS/2)	20,0
Клавиатура: Mitsumi Classic (PS/2)	10,0
Монитор: Samsung 796MB (17 дюймов, 1600x1200)	150,0

Итого:	679,0
Замена 1: Intel Pentium D 805 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Мб, OEM)	+30,0
Замена 2: MSI NX7600GT-T2D256EZ 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7600 GT, 2x DVI, TV-out, Retail)	+115,0
Замена 3: LG L1752TG (17 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+100,0
Опция 1: Transcend Jetram DOR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	+70,0
Опция 2: TBFM-ноуер AllMedia AuriTV 507	+65,0
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+20,0

Со всеми новаторами:	1079,0
----------------------	--------

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3500+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 512 Кб, BOX)	130,00
Материнская плата: GIGABYTE GA-M55P-S3G (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	90,0
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Mb	140,0
Видеокарта: Pallit GeForce 7600 GS 256 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, OEM)	120,0
HDD: Western Digital Caviar SE 160GB 160 GBair (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mb)	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 Mb	8,0
Колонки: Forceon TLA-483 MiddleTower (Altekast, Fan, USB, Audio, 350 Вт, ATX)	60,0
Клавиатура: SVEN MA-230 (2x18 Bt)	40,0
Мышь: A4Tech X-7500F Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	15,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	230,0

Итого:	969,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x256 Кб, BOX)	+70,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 XT, 2x DVI, VIVO, Retail)	-230,0
Замена 3: NEC MultiSync 900XZ (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+30,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Опция 2: HPD SVEN Power Pro 800 (800 mA)	+95,0

Со всеми новаторами: 1769,0

Athlon 64 3500+ или Pentium D 805 — на ваш выбор: Основа для всего — все та же плата от ASRock, а под AMD GIGABYTE GA-M55P-S3G — на базе nForce 6100 с расширенной функциональностью и полноразмерным форматом ATX. Графика в обоих случаях восторная, но одна не способна обеспечить достойную скорость в играх, так что без полноценной видеокарты не обойтись. Берем GeForce 7600 GS с объемом памяти 256 Mb. Оперативной памяти — гигабайт, меньше не имеет смысла. Корпус — стильный Forceon TLA-483. А4tech предоставляет базовые колонки SVEN MA-230.

Мышь теперь лазерная, от A4Tech, клавиатура от них же. Вполне стандартная, если бы не одно «но» — наличие USB-портов. В

любом моменте можно подключить флэшку или MP3-плеер.

Для Intel в качестве опции рекомендуем Core 2 Duo E6300. Его можно будет разогнать, причем вполне прилично. Для платформы от AMD рекомендуем двухъядерный Athlon 64 X2 3600+, он, в принципе, недорогой. Займем, но купим категорию «Большая цена» — здесь подбора тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Настало время систем, которые отлично подходят не только для штатных режимов, но и для разгона! У нас в распоряжении плата MSI K9N SLI Platinum под AMD с поддержкой SLI и великолепная ASUS P5B Deluxe — одна из лучших плат под Core 2 Duo. Кулер Scythe Infinity охладит пыл любого современного процессора, так что заласа

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Pentium D 905 (Socket 775, 2,66 ГГц, FSB 533 МГц, 2x1 Mb, BOX)	110,0
Материнская плата: ASRock ConRo945G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, PCIE, SATA, RAID, Sound, USB, GbLAN, nVidia)	85,0
RAM: Transcend Jetram DDR2 SDRAM PC2-5300 2x512 Mb	140,0
Видеокарта: Pallit GeForce 7600 GS 256 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, OEM)	120,0
HDD: Western Digital Caviar SE 160GB 160 GBair (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mb)	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 Mb	8,0
Колонки: Forceon TLA-483 MiddleTower (Altekast, Fan, USB, Audio, 350 Вт, ATX)	60,0
Клавиатура: SVEN MA-230 (2x18 Bt)	40,0
Мышь: A4Tech X-7500F Laser (2500 dpi, USB + PS/2)	25,0
Клавиатура: A4Tech KLS-23MU (USB + PS/2, USB Hub)	15,0
Монитор: BenQ FP71G+ (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	230,0

Итого:	944,0
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mb, BOX)	+90,0
Замена 2: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 XT, 2x DVI, VIVO, Retail)	-230,0
Замена 3: NEC MultiSync 900XZ (19 дюймов, 1280x1024, 4 мс)	+30,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Опция 2: HPD SVEN Power Pro 800 (800 mA)	+95,0

Со всеми новаторами: 1764,0

температуры будет более чем достаточно для энтузиастов.

Оперативной памяти два гигабайта, Windows Vista тормозить не будет. Видеокарта класса Radeon X1950 XT ставит отличные подпорки для трехцветного интерфейса новой ОС. Персид нам версия от Sapphire с объемом 256 Mb — стоит дешевле своих старших братьев с 512 Mb на борту, но лишь чуть медленнее. Отдельного упоминания заслуживает корпус Arctic Cooling Silentium 3 — продуманная система охлаждения, необычное размещение блока питания и тихая работа. Дорого, но за все приходится платить.

Теперь в ящике лежат два комплекта. Мечтать не вредно... Вот и свершился ментас — SLI-система с использованием парочки GeForce 8800 GTX! Такой дуэт потя-

нет любую игру в любом разрешении, да еще со отключенными анимированной фильтрацией и HDR-эффектами! Тут уже скорость будет зависеть от других компонентов: нужен очень быстрый процессор и побольше оперативной памяти. Все есть — Core 2 Duo E6700 и 4 Gb ОЗУ. Плата на базе nForce 680i SLI и арктический кулер от Zalman позволяют добиться оптимальной скорости, вундерликий разогнанный потенциал гарантирован. Блока питания на 700 Вт хватит за глаза, корпус — полноразмерный Thermaltake Europa, и даже GeForce 8800 GTX может и не влезть.

Монитор ViewSonic VP2320wb с XHD-разрешением 1920x1200 идеально впишется в эту комплектацию, а мощные колонки формата 5.1 от Creative обеспечат должный эффект погружения. ■

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x512 Кб, OEM)	160,00
Кулер: Scythe Infinity (Socket 478/775/940/940/AM2, 1200 об/мин)	55,0
Материнская плата: MSI K9N SLI Platinum (Socket AM2, NVIDIA GeForce 570 SLI, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	160,0
RAM: Patriot PCDD22640LLK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	400,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 XT, 2x DVI, VIVO, Retail)	350,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 513326260AS 320 (toast) (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	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 Mb	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDigy 4 (SB0610, PCI, RTL)	50,0
Кулер: Arctic Cooling Silentium 3 MiddleTower (USB, FireWire, LAN, Fan, 450 Вт, ATX)	95,0
Колонки: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Bt)	75,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	45,0
Клавиатура: A4Tech G-500 (PS/2)	20,0
Монитор: BenQ FP930X (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	370,0

Итого:	1949,0
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2.0 ГГц, 2x512 Кб, OEM)	+180,0
Замена 2: MSI 108000GTS-T2D406 640 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, 2x DVI, TV-Out, Retail)	+300,0
Замена 3: NEC MultiSync 20WGDZ (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+360,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 VA)	+130,0

Со всеми новаторами: 3004,0

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mb, BOX)	200,0
Кулер: Scythe Infinity (Socket 478/775/940/940/AM2, 1200 об/мин)	55,0
Материнская плата: ASUS P5B Deluxe (Socket 775, Intel P965, DDR2-1066, PCIE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX, Retail)	200,0
RAM: Patriot PCDD22640LLK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	400,0
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCIE, ATI Radeon X1950 XT, 2x DVI, VIVO, Retail)	350,0
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 513326260AS 320 (toast) (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	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 Mb	8,0
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDigy 4 (SB0610, PCI, RTL)	50,0
Кулер: Arctic Cooling Silentium 3 MiddleTower (USB, FireWire, LAN, Fan, 450 Вт, ATX)	95,0
Колонки: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Bt)	75,0
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	45,0
Клавиатура: A4Tech G-500 (PS/2)	20,0
Монитор: BenQ FP930X (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс)	370,0


Итого:	2029,0
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,40 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mb, BOX)	+160,0
Замена 2: MSI 108000GTS-T2D406 640 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, 2x DVI, TV-Out, Retail)	+300,0
Замена 3: NEC MultiSync 20WGDZ (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+360,0
Опция 1: ТВ/FM-тюнер Behold TV Model 609 RDS	+85,0
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 VA)	+130,0

Со всеми новаторами: 3064,0



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО


24 часа в сутки я мысленно в 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 сообщения — 10 центов.

 В одном из выпусков «Горячей линии» промелькнула информация о том, как включить экран приветствия при быстром переключении пользователей. У меня меню «Учетные записи пользователей» не работает вообще. Когда я пытаюсь в него зайти, появляется сообщение: «Недавно установленная программа отключила экран приветствия и быстрое переключение пользователей...». В конце сообщения указан файл `iwpdgina.dll`.

Ошибка вызвана системой Intel Pro/Wireless Network Connection, частью которой и является `iwpdgina.dll`. Этот программный комплекс необходим для работы адаптера беспроводной сети Wi-Fi и обычно поставляется с ноутбуками на базе архитектуры Intel Centrino. По неизвестной причине софт для установки адаптера подменил библиотеку, отвечающую за экран приветствия (`msgina.dll`), файлом `iwpdgina.dll`.


Чтобы вернуть потерянные настройки, зайдите в редактор реестра (Пуск → Выполнить, `regedit`), перейдите в раздел `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon` и удалите ключ `GinaDLL` со значением `iwpdgina.dll`. После перезагрузки изменения вступят в силу.

Если не хотите копаться в реестре, можно скачать небольшую программу с говорящим названием `XP_FixLogon` (www.dougknox.com/xp/utlils/XP_FixLogon.zip).

 Мой компьютер начал перезагружаться сам по себе и при входе выдает сообщение «Winlogon.exe вызвало ошибку. Извините за неудобства». Почему это происходит?


Подобная ошибка возникает после использования альтернативных методов активации Windows. Чтобы вернуть компьютеру работоспособность, обязательно переустанавливать систему, достаточно загрузиться с установочного диска Windows XP и выбрать режим «Консоль восстановления» (нужно нажать клавишу **R** во время инсталляции). В появившейся командной строке введите `copy WINDIR\system32\idlcachelwinlogon.exe WINDIR\system32\winlogon.exe` и `copy WINDIR\system32\idlcachelwinlogon.exe WINDIR\winlogon.exe`, где `WINDIR` — путь к директории Windows (например, `C:\Windows`). Перезагрузите компьютер.

Чтобы в дальнейшем избежать подобной проблемы, активируйте Windows стандартным способом.

 Помогите разобраться с такой проблемой: при включении компьютера вместо bootscreen вылезает черный экран с моргающим «.» белого цвета! Как это убрать?

Это, наверное, самый частозадаваемый вопрос за последнее время. Обычно исчезновение экрана связано с утилитой `DAEMON Tools`. Для того чтобы вернуть все на место, необходимо подправить `boot.ini`, а именно — убрать параметры `/NOPAE /NOGUIBOOT`. Вот как примерно будет выглядеть файл:

```
[boot loader]
timeout=30
default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS
[operating systems]
multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)\WINDOWS="Microsoft
Windows XP Professional RU" /execute=optin /fastdetect
```

 При включении компьютера ничего не происходит. Кулеры, видеокарта, DVD-ROM и все остальное работают, но я вижу только черный экран и слышу шум системного динамика. Перед этим, признаюсь честно, был разгон процессора.

Исходя из предоставленных данных, трудно установить причину неисправности. Писк системного динамика означает неисправность одного из компонентов системы при ее тестировании BIOS'ом. Так как сигнал на монитор подается, можем предположить, что все дело в оперативной памяти.


Для того чтобы вы могли более точно определить причину неполадки, проводим расшифровку наиболее распространенных сигналов Award BIOS.

Два коротких сигнала — обнаружены незначительные ошибки, на экране монитора появляется предложение войти в `CMOS Setup Utility` и исправить ситуацию. Проверьте надежность крепления шлейфов.

Три длинных — ошибка контроллера клавиатуры. Перегрузите компьютер. Один длинный и один короткий — проблемы с оперативной памятью. Один длинный и два коротких — проблема с видеокартой. Попробуйте вытащить плату и заново установить. Проверьте правильность подключения монитора.

Один длинный и три коротких — возникла ошибка инициализации клавиатуры. Проверьте качество соединения, а также поверхность кабеля на наличие разрывов и перегибов.

Один длинный продолжительный — неправильная установка модулей памяти.

 После установки новой темы под Windows XP SP2 у меня отказался работать брандмауэр. Появляется сообщение: «Вследствие неопределенной ошибки не удается отобразить параметры брандмауэра Windows». Что мне делать? Service Pack 2 уже переустанавливал, все равно ничего не работает. Помогите, из-за этой проблемы я не могу попасть в локальную сеть!

Едва ли подробно поведение системы было вызвано сменой темы. Зачастую в этом виноваты вирусы `Trojan.PWS.Banker.5594` и `IM-Worm.Win32.VB.c`, а также червь, известный как `W32.Bropia.C`. Для устранения всех этих вирусов можно воспользоваться программой `AVZ` (www.z-oleg.com/secur/avz/download.php). Чтобы удалить первый вирус, запустите AVZ-скрипт:

```
begin
QuarantineFile("C:\WINDOWS\smss.exe","");
QuarantineFile("C:\WINDOWS\winlogon.exe","");
QuarantineFile("C:\RECYCLERS-1-5-21-329068152-1606980848-1202660629-1003Dc4.EXE","");
QuarantineFile("C:\RECYCLERS-1-5-21-329068152-1606980848-1202660629-1003Dc5.EXE","");
end.
```

Затем удалите из раздела реестра `HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run` параметры со значениями `C:\WINDOWS\smss.exe` и `C:\WINDOWS\winlogon.exe`.

Второй вирус чаще всего маскируется под процесс `lexplore.exe`, поэтому его трудно отличить от настоящего `Internet Explorer`. Зайдите в редактор реестра (Пуск → Выполнить, `regedit`) и удалите из разделов `HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run`, `HKLM\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices`, `HKCU\Software\Microsoft\OLE` ключ «`lexplore.exe`». После этого перезагрузите компьютер, удалите файл `lexplore.exe`, который находится по указанному до этого адресу (обычно `C:\Windows\mulxplore.exe` или `C:\Windows\lexplore.exe`).



транить проблему?

При запуске некоторых игр появляются однотипные ошибки, например «AppName:prey.exe AppVer:1.0.0.1 ModName:opental32.dll ModVer:5.10.2937.0 Offset:000086ac». С чем это связано и как устранить проблему?

Указанный в ошибке файл **opental32.dll** представляет собой мексиканскую библиотеку объектного кода, предназначенную для использования в играх и программах.

Чтобы избавиться от этой проблемы, первым делом отключите файрволлы и антивирусы, которые способны вызвать подобную ошибку. Обновите драйвера вашей звуковой карты. В большинстве случаев это решит проблему.

Если ошибка не исчезла, установите **OpenAL** версии 1.1, можно взять с сайта www.openal.org.

В случае если нет возможности обновить драйвера или скачать последнюю версию **OpenAL**, можно попробовать переименовать файл **opental32.dll** из **WINDIR\system32** (**WINDIR** — каталог, куда была установлена **Windows**) и каталога с игрой в **_opental32.dll**. Вы можете лишиться некоторых звуковых эффектов в игре, а то и вообще звука. В таком случае верните оригинальные имена файлам.

Что касается **Prey**, то для нормальной работы сделайте следующее: зайдите в свойства пусковой иконки, там на вкладке «Ярлык» в поле объект у вас должно быть что-то вроде **C:\Program Files\Prey\prey.exe**. Добавьте к этому параметр **+set s_forceNoOpenAL 1**.



Недавно купил лицензионную **TrackMania Sunrise**. После установки запускаю игру, а она пишет: «Your video card performance has not been found. A quick bench will be run...». Затем нажимаю **OK**, и появляется синий экран смерти с надписью «**DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL 0x000000D1 (0x00000000, 0x00000002, 0x00000008, 0x00000000)**». Конфигурация компьютера такая: **Athlon 4000+**, **ASUS A8N-SLI Premium**, **2 Гб**, **PowerColor Radeon X1900 XT (ATI Catalyst 6.9)**, **Windows XP SP2**.

На официальном сайте игры просканируйте информацию о возникновении проблем с видеокартами серии **Radeon X1900**. Ошибка вызвана некорректной работой драйвера и связана с библиотекой **ati3duag.dll**, входящей в состав **Catalyst**. Зайдите в **ATI Catalyst Control Center**, на вкладке **Advanced View** установите параметр **3D Refresh Rate Override** в значение **Same as Desktop**. Уберите галочку с пункта **Force 24-bit Z-buffer**, отключите **Catalyst A.I.**

Если после этого игра не заработала, установите более старую версию **Catalyst**, лучше всего **Catalyst 6.5**.



Купил новую видеокарту **GeForce 6600 GT 256 Mб**, поставил и теперь почему-то не могу смотреть видеофайлы. Стоит запустить плеер (любой), как компьютер начинает по-страшному тормозить... Пробовал установить карту на другую машину, все работает идеально. Раньше на моем ПК стояла **GeForce FX 5200** и все было нормально.

Скорее всего, проблема кроется в отсутствии **GART**-драйвера или кодовых. Для начала обновите кодекы. Рекомендуем пакеты серии **K-Lite Mega Codec Pack**, которые можно найти на нашем диске.

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, то ставьте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание среди моря спама.

Описывая проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальнее описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Если не помогло, значит необходимо обновить или заново установить **GART**-драйвер. **Graphics Aperture Remapping Table (GART)** — аппаратная структура внутри чипсета, позволяющая видеокарте обращаться к системной памяти как к своей собственной. Универсальный **GART**-драйвера в природе не существует, так что его нужно скачивать с сайта производителя материнской платы или разработчика чипсета.



Недавно решил обновить видеокарту. Выбор пал на **GeForce 6800**. Но возник вопрос: что означают окончания в названии видеокарты? Я имею в виду все эти **GS**, **GT**, **Ultra**...

Эти окончания обозначают мощность той или иной видеокарты по отношению к другим картам в модельном ряду. Платы от **NVIDIA** располагаются следующим образом (в порядке возрастания мощности): **LE/XT**, без окончания, **GS**, **GT**, **GTS** и **GTX**. Для **ATI** список выглядит следующим образом: **SE**, **GT**, **GTO**, без окончания, **Pro**, **XT**, **HTX**.

Добавление к названию **Ultra**, **Game Edition**, **Extreme Edition** и тому подобное является не более чем маркетинговым ходом конкретных производителей карт. Обычно платы с такими приставками отличаются от обычных повышенными частотами графического ядра и памяти, иногда к этому добавляется эксклюзивная система охлаждения. ■

СОВЕТ ОТ ДМ. ГОРЯЧЕВА

Я хочу рассказать о самом волнующем вас (судя по количеству вопросов, приходящих в редакцию) вопросе: что такое **BSOD** и что с ним можно делать?

BSOD (**Blue Screen of Death**) или синий экран смерти — это сообщение о критической ошибке, которая приводит к аварийной остановке системы. Не стоит проклинать и бояться этих сообщений, так как они могут помочь в устранении возникших неполадок.

Порой этот экран возникает на считанные мгновения, из-за чего невозможно прочесть приведенную в нем информацию. Для того чтобы отключить автоматическую перезагрузку, зайдите в **Пуск** → **Настройка** → **Панель управления** → **Система** → **Дополнительно** → **Загрузка и восстановление** → **Параметры** и снимите галочку с пункта «Выполнить автоматическую перезагрузку». Теперь у вас будет сколько угодно времени, чтобы выписать необходимую информацию — главным образом название и код ошибки. Они указываются после строки «**Technical information: ***STOP:***». По коду ошибки можно определить причину краха системы.

На официальном сайте компании **Microsoft** есть описание большинства ошибок, также приведены способы их решения. К сожалению, все это представлено на английском языке. Но мир не без добрых людей: на сайте bsod.oszone.net расположены переведенные материалы о **BSOD** на их базе знаний **Microsoft** и центра **MSDN**.



Сергей Куз

E-MAIL: РУБРИКИ: SOFT@IGROMANIA.RU

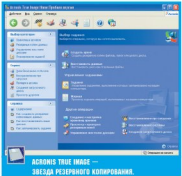
ВОССТАВИШЕ ИЗ... ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ ДАННЫХ

Что бывает, когда случайно удален плод многочасовой (а может, даже многодневной) работы? Или диск, на который только что переписали единственную копию файла, вдруг оказывается поврежденным? Бывает временная, но полная апатия, послание головы пелом и/или много крепких ругательств. Хорошо, когда впереди целая ночь. А если уже утро? Тогда получаем незачет за вовремя не сданную преподавателю работу или выволочку от начальства и намеки на некомпетентность.

Или еще одна неприятность. Посылалась Windows, а на ее переустановку (включая все драйвера и нескольких десятков нужных программ) были потрачены оба выходных дня, когда все с любовью настраивалось, подгонялось и оттачивалось под себя. Что же, все намарку? Да. Но только если не застраховаться при помощи специальных программ.

IT'LL BE BACK

Итак, чтобы облегчить задачу переустановки горячо любимой Windows, драйверов и приложений, сначала устанавливаем это богатство на наш компьютер, а затем воспользуемся средствами восстановления всей системы целиком.



ACRONIS TRUE IMAGE — ЗВЕЗДА РЕЗЕРВНОГО КОПИРОВАНИЯ

Большой и заслуженной популярностью давно уже пользуется **Acronis True Image**. Этот пакет программы (русскоязычный, кстати) позволяет создавать точные образы жесткого диска или отдельных его разделов, которые легко восстанавливаются после любых сбоев. Программа знает все распространенные файловые системы. При создании образа есть возможность выбора степени сжатия. Образ можно защитить паролем, дать ему комментарий, разбить на несколько частей для хранения на съемных носителях. В последней, десятой версии программы поддерживается Windows Vista, можно резервировать отдельные компоненты системы и разных программ (например, учетные записи электронной почты).

Вся процедура создания образа системы и полное ее восстановление занимает не более получаса. Тут главное помнить, что при восстановлении системы на диске (или логическом разделе) удаляется все, что было туда внесено после создания первоначального файла-образа.



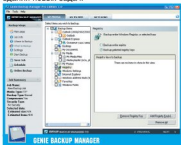
Аналогично устроен и работает продукт от хорошо известной **Symantec Corporation** — **Norton Ghost**. К большому сожалению, и это здорово уменьшает популярность данной программы в нашей стране, интерфейс у Norton Ghost на английском языке. Кроме того, для работы Norton Ghost в обязательном порядке требуется установка еще одной утилиты — **Microsoft .NET Framework 1.1**.

Говоря о восстановлении данных, нельзя не вспомнить об особом виде *homo sapiens* — системных администраторов. Их работа трудна, нервна и полна неожиданностей. Чтобы воспаленные глаза смясидина режисе смотрели на дело рук дам из бухгалтерии, среди программ резервного копирования есть особые экземпляры.



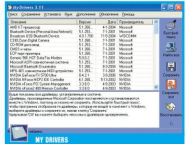
Очень полезной штучкой является **Handy Backup**. Она просто незаменима, когда нужно резервировать информацию для последующего восстановления. Handy Backup сохраняет не только определенные файлы, но и (внимание!) папки на FTP-сервере, и реестр (полностью или частично), а также настройки операционной системы и программы.

Подобная утилита так и напрашивается в «аптечку» любого системного администратора. В выбранных папках можно целиком или ограниченно резервировать данные, их можно сжимать и шифровать, задать время выполнения задачи, установить периодичность создания бэкапа. Последний плюсик в зачетку Handy Backup — программа полностью русифицирована и имеет удобный мастер создания новых задач.



GENIE BACKUP MANAGER

Аналогично устроена **Genie Backup Manager**. Она умеет работать напрямую с пишущими оптическими приводами. Ей под силу сохранять настройки и базы данных почтовых клиентов, браузера, популярных приложений и Windows. Ее бы еще по-русски научить говорить — и было бы вообще замечательно.



Для сохранения драйверов подойдет **My Drivers**. Утилита может не только сохранять драйверы, но и проверять, насколько они актуальны. Если есть свежее версии, My Drivers предложит их скачать. Драйверы сохраняются в общий EXE-инсталлятор.

Еще одна популярная программа для бэкапа драйверов называется **Driver Genius**. Как ни забавно, она распознает не только драйверы известных производителей компьютерной периферии, но и *noname*-устройств. Этот полезный аналог описанной выше утилиты отличается только своим интерфейсом, незнанием русского языка и полным отсутствием алгитизма. Пользуйтесь 15 дней, пока Driver Genius добрый.

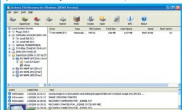


А что делать, когда Windows вообще перестает запускаться? Есть спасение и на этот случай. Программы, помогающие восстанавливать систему при сбое, обычно состоят из нескольких приложений, объединенных в один пакет. К примеру — **Emergency Boot CD**. Данная утилита создает загрузочный диск, на который копируется целый ворох всевозможных утилит, предназначенных для восстановления системы в случае сбоев софта или комплектующих. Все бы ничего, если бы не извращенный способ создания собственного диска: сначала надо распаковать архив, затем запустить файл **makeebcd.exe**, а он, в свою очередь, делает архив с ISO-образом. Вот его-то и надо записывать на диск.

Гораздо проще сделать загрузочный диск в WinRescue XP. Существует несколько разновидностей данной программы: для Windows 95/98/Me/2K/XP. Все они состоят из четырех утилит, объединенных одним интерфейсом. С их помощью можно быстро восстановить систему, защитить реестр от сбоев и зарезервировать избранные файлы.

КАРЛИКИ-ВОЛШЕБНИКИ

Но вернемся к тому, с чего начали, — программам, которые, словно по мановению волшебной палочки, восстанавливают удаленные файлы. Обычно их функции этим и ограничиваются, оттого вестя они совсем немногие. Но для человека, случайно удалившего нужный файл, они могут стать настоящим спасением.

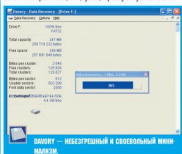


ACTIVE@ FILE RECOVERY — ПРОГРАММА ИЗ РАЗРАДА «И ВСЕГДА С СОБОЙ КЕРНУ»...

У Active@ File Recovery два несомненных достоинства. Она работает без установки, а значит, будучи скопированной, например, на флешку, всегда окажется под рукой. Ее вес в распакованном виде составляет всего 1,65 Мб. Эти полтора с хвостиком мегабайта обеспечивают возможность восстановления удаленных файлов и папок, резервного копирования дисков и их восстановления, а также перенос образов на другие HDD. Active@ File Recovery не обременена лишними настройками и имеет интуитивно понятный интерфейс, плюс нормально воспринимает файлы с русскими именами.



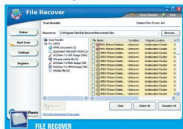
Визуально очень похожа на предыдущую программу R-Studio. Работает она по схожей принципу и тоже превосходно справляется со своими прямыми обязанностями — восстановлением удаленных данных и работой с образцами дисков. R-Studio понимает кириллицу в названиях файлов, но, увы, требует установки.



Еще меньше места на диске занимает Davy — всего лишь 600 Кб. Обладая весьма минимизированным, даже чрезмерно сухим интерфейсом, эта утилита хорошо справляется со своей единственной функцией — восстановлением потерянных файлов. Можно искать как все типы известных программе файлов

сразу, так и файлы с конкретными именами или расширениями. А знает их Davy почти полсотни. Все было бы прекрасно, кабы не один досадный баг. Очень часто, если быть точнее — почти всегда, Davy سوءинтерпретирует и перемешивает восстановленные файлы, заменяя первую букву имени на решетку (#).

Restoration тоже не требует установки, а в боевой готовности занимает всего 432 Кб. Ее можно скопировать на дискету и также всегда иметь под рукой (не критически так, есть еще множество машин времен царя Гороха, к которым можно подступиться только с трехдоймовкой). Более чем строгий интерфейс сразу вызовет симпатию после первого поиска удаленных файлов. На моей флешке Restoration нашла почти 350 000 файлов! Вдумайтесь в эту цифру. Правда, найти что-то конкретное среди них непросто, тем более что Restoration не умеет вычленивать нужные типы файлов. Но когда все остальное окажется не у дел, данная утилита может стать бесценной. К тому же она бесплатна.



Вот File Recover трудно назвать карликом. Она занимает на диске 29 Мб — главным образом из-за радужного эвора графического оформления. Но после наслаждения красотами File Recover приходит разочарование. Первое, что смущает, — большая длительность сканирования диска. При попытке что-нибудь восстановить выясняется, что сделать это не так просто. File Recover сразу просит за свои услуги деньги, не позволяя восстановить даже ограниченного размера файл. Причем количество распознаваемых File Recover типов файлов всего ничего — 23. Конечно, в клуб 23 избранных входят наиболее распространенные файлы, но все же их число мало.



Но вернемся к нашим невискокликам. Recover My Files воистину бесценна при восстановлении удаленных файлов самых различных типов. Утилита распознает 163 расширения! Здесь и графические файлы, и документы, и архивы, и мультимедиа, и почта, и системные файлы, и такая экзотика, как сохранения некоторых игр (Diablo 2, Final Fantasy 7), и строго конфиденциальная информация из всевозможных электронных финансовых систем, например из Microsoft Money.

Есть среди утилит-восстановителей особые, которые специализируются на работе с поврежденными носителями информации. Max Data Recovery — одна из таких. Ее работа — восстанавливать не удаленные файлы, а поврежденные, и с этим Max Data Recovery справляется отлично. Программа знает русский язык и крайне проста в использовании. Выбираете нужный файл, метод восстановления (быстро либо качественно), новое место дислокации захоронившего бойца — и все. В настройках заблудиться невозможно: после восстановления можно извлечь CD или выключить компьютер. Собственно, все. Утилиты платная, однако цена у нее очень демократична.



У BadCopy Pro, другого восстановителя с нечитаемых носителей, настроек чуть больше. Однако программа ими не перегружена. Главное отличие от предыдущей программы в том, что BadCopy Pro выуживает не конкретные файлы, а все, что когда-то было записано на внешние диски. Количество таких файлов сравнимо с результатом работы Restoration. Поэтому BadCopy Pro может здорово помочь с поврежденной болванкой. Единственный недостаток — очень долгое время сканирования. Зато незарегистрированная версия позволяет восстанавливать файлы размером до 10 Мб.

При проблемах с оборудованием также поможет утилита с громким названием PC Inspector File Recovery. Этот компьютерный инспектор-полиглот знает целых девять языков, даже русский и китайский, но, главное, может не только возрождать случайно удаленные файлы, но и восстанавливать данные после сбоя, когда у диска отсутствует буквенный идентификатор или диск вообще не определяется системой.

На другие задачи нацелена HDD Regenerator. Утилита восстанавливает не файлы или папки, а поврежденные сектора жестких дисков. Делается все это в полуавтоматическом режиме. После запуска программы создается загрузочный диск и перезагружается компьютер. Далее HDD Regenerator работает в DOS-среде и медленно, но верно лечит пострадавшие сектора.



Конечно, разговор о программах для восстановления данных можно продолжать и продолжать, и он может стать бесконечным. Здесь сделана подборка лишь самых популярных на сегодняшний день программ-восстановителей. Выбор, как всегда, за вами. ■



прежде всего для людей, которые любят держать свои музыку, фильмы и изображения в идеальном порядке. Само собой, здесь есть абсолютно все, что должно быть у продукта такого масштаба. А то, чего нет, можно скачать с официального сайта в виде плагин. Мы даже перечислять функции не будем — и так всем все понятно. Упомянем мы лучше другое: при своих больших возможностях плеер может похвастаться понятным и удобным интерфейсом. Вот ей-богу, попробуйте сами — разберетесь в один миг, даже те, кто с английским языком знаком лишь поверхностно (русского языка, к сожалению, нет). Все панельки и кнопки раскиданы так, что промакнуть мимо нужной практически невозможно. Очень удобно.

Рейтинг: **-----||| 10**

NVIDIA NTUNE 5.05.18.00

Разработчик: NVIDIA

Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.nvidia.com/object/ntune_5.05.18.00.html

Фирменная утилита от NVIDIA для мониторинга и разгона видеокарт, а также материнских плат на базе чипсетов nForce. Профессионалы разгона, может быть, предлодут что-нибудь более крутое, а вот не слишком опытным в этом деле пользователю nTune очень даже пригодится, потому что умеет автоматически подобрать оптимальные настройки разгона. Процесс этот довольно длительный (приготовьтесь ждать от 20 минут до трех часов), но результаты получаются недурные.

«Игромания» предупреждает: отсутствие знаний по теории разгона может привести к потере видеокарта. Будьте осторожны.

Рейтинг: **-----||| 8**

PC WIZARD 2006 1.71

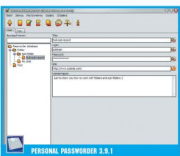
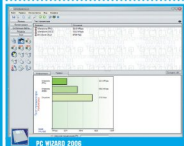
Разработчик: cpuid.com

Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.cpuid.org/pcwizard

PC Wizard 2006 выдает вам подробнейшую информацию о всех компонентах компьютера: железе, операционной системе и ус-



тановленным софте. Кроме того, есть 15 тестов для определения быстродействия компьютера. И, что удивительно, выдается на руки все это добро совершенно бесплатно. Удивительно потому, что за подобные программы все давно просят деньги.

Рейтинг: **-----||| 8**

PERSONAL PASSWORD 3.9.1

Разработчик: DVAsoft

Язык: английский, русский, украинский

Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: 240 руб.

Способ оплаты: кредитная карта, AssistID, Яндекс.Деньги, e-рубли, Кредит.Монет, WebMoney, PayPal, X-Card, FakturyPay

Сайт: www.dvasoft.com/ru/passworder

Удобный менеджер паролей с оригинальным интерфейсом. Обычно в таких программах можно создавать группы (например, «пароли к сайтам или «серийные номера»), и находится они в том же древе, где и пароли. В Personal Password группы отображаются в виде закладок. Такое решение оказалось весьма удобным — нет путаницы и не надо постоянно прокручивать древо папок, чтобы найти нужный пароль.

Помимо удобства, разработчики программы позаботились и о безопасности: длина пароля к архиву с данными составляет аж 448 бит. Взаом 128-битного пароля уже представляет немалую трудность (а в домашних условиях сделать это вообще практически невозможно), а чтобы взломать 448-битный ключ, не хватит и целой жизни.

Рейтинг: **-----||| 8**

SBMAV DISK CLEANER 3.0

И SBMAV DISK CLEANER 2.6 LITE

Разработчик: SBMAV Software

Язык: английский, русский

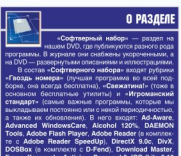
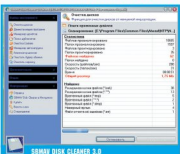
Тип распространения: условно-бесплатно

Цена: 299 руб.

Способ оплаты: кредитная карта, AssistID, Яндекс.Деньги, e-рубли, Кредит.Монет, WebMoney, PayPal, X-Card, FakturyPay

Сайт: www.sbnav.com/ru/diskcleaner.html

Моем-моем трубочиста, чисто-чисто, чисто-чисто! В качестве трубочиста выступает понятное дело, жесткий диск. SBMAV Disk Cleaner в два прихлопа удалит с него все бесполезное (мусорные файлы, ненужный софт:



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены упоминаниями, а на DVD — расширительным описанием и иллюстрациями. В составе «Софтверного набора» входят рубрики «Годовые номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежатины» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский стандарт» (базовые программы, которые мы выкладываем постоянно или с новой 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 9.0c, 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, Firefox Explorer QuickTime, RAD Video Tools, SnyBot — Search & Destroy, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR и XP Tweaker Russian Edition.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в описании раздела на соответствующих страницах.

Если вам есть, что нам предложить или пожелать для расширения на DVD, пишите на soft@igromania.ru.

cookies браузера), а еще в два прихлопа отключит неиспользуемые шрифты и уберет из автозагрузки те программы, которые оказались так без вашего ведома.

На нашем DVD вы также найдете бесплатную версию SBMAV Disk Cleaner. В ней оставлена только возможность очистки диска от мусора. Менеджеры шрифтов и автозагрузки, а также некоторые другие функции доступны только в платной версии программы.

Рейтинг: **-----||| 7**

SIMPLEDIVX 1.40.24

Разработчик: SimpleDivX Development

Язык: английский, русский

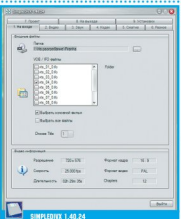
Тип распространения: бесплатно

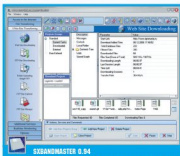
Сайт: www.simpledivx.org

Простая, удобная, да к тому же бесплатная программа для перекодирования видео. Основное ее достоинство — понятный даже для новичков интерфейс. В главном окне видим девять пронумерованных вкладок, и сразу становится ясно, что и в каком порядке надо делать. Первое — выбрать исходный видеоролик, второе — указать параметры картинки (разрешение, количество кадров в секунду), третье — параметры звука, четвертое — настройки кодека. Ну и так далее.

Что приятно, программа переведена на русский язык. Локализация получилась малость неидеальной (то тут то там проскакивают английские слова), но это все-таки лучше, чем совсем ничего.

Рейтинг: **-----||| 8**



**SXBANDMASTER 0.94**

Разработчик: SBAHX LABS
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.sxbandmaster.com

Создатель SXBandMaster поставил перед собой задачу объединить в одной программе все самые часто используемые утилиты для работы во Всемирной паутине. И получилось у него очень даже мощно. Сразу скажем, что быстро разобраться в программе не получится, к тому же она на английском языке (хотя автор украинец).

Если говорить просто, то здесь собраны шесть утилит: звонилка провайдеру, download-менеджер, FTP-клиент, онлайн-веб браузер, проверяльщик почты и синхронизатор времени. И каждая из них имеет огромнейшее количество возможностей, каждую можно было бы выпускать отдельным продуктом, да еще брать за это деньги. SXBandMaster же бесплатна (пока, по крайней мере), хотя есть у нее еще более крутая платная версия. В общем, если знаете английский и не боитесь сложностей, то ставьте не задумываясь.

Рейтинг: **9**

TROJAN REMOVER 6.5.4

Разработчик: Simply Super Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, почтовый перевод, PayPal
Сайт: www.alpharise.com

Название программы говорит само за себя: служит она для удаления троянов с вашего компьютера. Не путайте ее с антивирусом, заменить его утилита не сможет (хотя бы потому, что не умеет мониторить систему в реальном времени). Отсюда вытекает ее главное предназначение: безжалостное уничтожение уже проникшей на жесткий диск заразы. Помимо классических троянов, коих в ее базе больше 16 тысяч, программа отлавливает и такие, чье присутствие на компьютере прикрывают руткиты (статья об этих вредителях читайте в декабрьском номере «Игромании» за 2006 год). Сами руткиты, правда, придется удалить другим софтом.

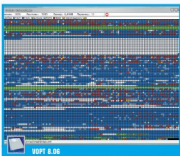
Рейтинг: **9**

VERSEO 3.0.10.155

Разработчик: Vladimir Kip
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 149 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, e-bay, Кредитный, WebMoney, PayPal, X-Send, PayPalPay
Сайт: www.verseo.ru



VERSEO 3.0.10.155



VOPT 8.06

Честно говоря, не припомним, когда подобная программа оказалась на страницах нашей рубрики. VerseQ — это клавиатурный тренажер. В нем, если верить разработчику, реализован интересный алгоритм обучения. Как это выглядит в других тренажерах? Есть несколько десятков фиксированных заданий, мы их проходим по очереди и в итоге овладеваем навыком слепой печати. Здесь же строчки для ввода генерируются автоматически, причем преобладают в них те символы, которые программа посчитала для вас проблемными. Таким образом, навыки печати развиваются равномерно.

Насколько такой подход себя оправдывает, сказать не можем (у нас тут в редакции довольно сложно найти человека, кто не умел бы набирать текст вслепую). Но если вы действительно хотите освоить слепой десятипальцевый метод печати, советуем внимательнейшим образом прочитать справку к программе. Там, кстати говоря, есть даже рекомендации здорового сна (!), что нас крайне (и приятно) удивило. И помните: научиться печатать вслепую совсем несложно, было бы желание и толка упорства.

Рейтинг: **8**

VOPT 8.06

Разработчик: Golden Bow Systems
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$49
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: <http://goldbow.com>

Миниатюрный дефрагментатор, почти ничем не уступающий признанным лидерам — O&O Defrag и Perfect Disk. Работает так же быстро, а результат его трудов — полностью дефрагментированный диск. Оптимизируется в том числе и свободное место, дабы избежать быстрой фрагментации в будущем. Благодаря встроенному планировщику дефрагментацию можно автоматизировать.

Кроме того, здесь есть несколько дополнительных модулей вроде очистки диска от мусора и несколько сетевых утилит (непонятно как оказавшихся в программе дефрагментации). Получился неплохой такой джентльменский набор утилит для обслуживания жесткого диска.

Рейтинг: **8**



VERSEO 3.0.10.155



WINDOWS INTERNET EXPLORER 7

WINDOWS DEFENDER

Разработчик: Microsoft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.microsoft.com/athome/security/spyware/software/default.aspx

Microsoft наконец-то разродилась финальной версией Windows Defender. Программа входит в поставку Windows Vista и представляет собой аналог знаменитой Ad-Aware (ищите в «Игроманском стандарте» на нашем DVD). То есть предназначен «Защитник» для удаления шпионов и рекламных модулей с вашего компьютера. Продукт Microsoft полностью бесплатен и умеет следить за системой в реальном времени.

Кроме того, есть у программы и парочка интересных дополнительных функций. Всперев, здесь очень удобный менеджер автозагрузки (и диспетчер задач в одном флаконе). По каждой программе выдается море разное полезной информации. И, во-первых, Windows Defender может определить потенциально опасное ПО, которого еще нет в ее базе. Информацию о найденном можно отправить в специальное комьюнити и узнать, что оно о нем думает.

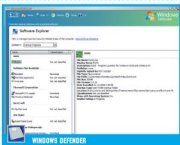
Пока программа доступна только на английском языке.

Рейтинг: **8**

WINDOWS INTERNET EXPLORER 7

Разработчик: Microsoft
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.microsoft.com/downloads

Еще один давно ожидаемый продукт от Microsoft преодолел стадию бета-тестирования и предстал перед публикой в законченном виде. Если раньше «Ослик» отставал от всевозможных альтернативных проектов лет на сто, то теперь сократил дистанцию лет до десяти. Вы уж извините нам такой сарказм, мы отлично понимаем, что большая часть народонаселения мира использует для серфинга по Сети именно IE. Но если вспомнить, когда у конкурентов появились многофункциональный интерфейс, становится грустно и обидно за непопулярную в общем-то программу.



WINDOWS DEFENDER



WINDOWS MEDIA PLAYER 11

Итак, кто с седьмой версией браузера совсем не знаком, поясним: в IE появился тот самый многокладочный интерфейс, а заодно и RSS-агрегатор. Собственно, на этом все замечательные нововведения и заканчиваются. Однако нововведения эти знакомы: наконец-то IE стало удобно пользоваться (надеюсь, после этих слов поклонники **Mozilla Firefox** и **Opera** не закидают редакцию гранатами). Так что любителям IE рекомендуем без промедлений ставить седьмую версию программы. Учтите, ставится она только на лицензионную Windows.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 8

WINDOWS MEDIA PLAYER 11

Разработчик: Microsoft
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.microsoft.com/windows

Что-то «Майкрософт» прямо прорвало на выпуск финальных версий своих самых популярных продуктов. **Windows Media Player** не стал исключением: появилась 11-я версия проигрывателя. Мы его уже выкладывали несколько номеров назад, но то была сыроватая бета, да еще и на английском языке.

Повторяться особо не будем. Скажем только, что WMP11 — это замечательный медиакомбайн, быстрый, но слегка громоздкий. Из нового в 11-й версии — заметно похорошевшая библиотека мультимедиа и возможность купить проигрываемое кино или музыкальный альбом не отходя от кассы. Ну и, само собой, изменился внешний вид плеера: от светлых тонов Microsoft перешла к стильному черному цвету. В остальном это все тот же старый добрый Windows Media Player.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 10

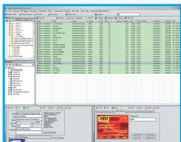
WINSTEP XTREME 6.11

Разработчик: Winstep Software Technologies
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 140 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.winstep.net

Легким движением руки Windows превращается... в элитантное модное нечто. После установки **Winstep Xtreme** вы обнаружите существенные изменения в меню «Пуск», а на



WINSTEP XTREME 6.11



ZORTAM MP3 MEDIA STUDIO 6.46

рабочем столе появится несколько дополнительных панелек. Все это будет щеголять бликими, прозрачностью и другими до неприличия красивыми эффектами.

Выглядит, конечно, здорово, но вот удобно ли работать с такими изменениями? Сказать трудно. Лично мне эта свистопляска не понравилась: все эти панелки показались бесполезными, перетасовки в меню «Пуск» — неприглядными, а их преимущество над стандартным вариантом вызвали большое сомнение. Кроме того, на огонек сразу же завилась большая-пребольшая зеленая жаба и начала душить при виде утекающих на такую ерунду ресурсов компьютера.

С другой стороны, один мой друг при виде **Winstep Xtreme** пришел в дикий восторг и тут же убежал ставить ее на свой компьютер. Так что вывод будет простой: пробуйте сами и решайте каждый за себя, нужна ли вам такая перекройка рабочего пространства или нет.

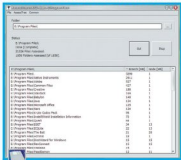
Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 7

ZORTAM MP3 MEDIA STUDIO 6.46

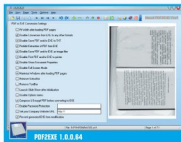
Разработчик: Zortam Corporation
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.zortam.com

Zortam MP3 Media Studio служит одной-единственной цели: каталогизации ваших MP3-файлов. А нужно для этого немного: лишь правильно заполнить теги. **Zortam MP3 Media Studio** вам в этом поможет: найдет всю необходимую информацию в интернете, в том числе обложку для диска и слова песни. Или не найдет. Тогда придется все заполнить вручную. Впрочем, можно автоматически сгенерировать теги из имен файлов, но это не всегда дает нужный результат. Править информацию так или иначе придется руками. Полученную в итоге коллекцию можно тут же конвертировать в другой формат или записать на болванку.

Рейтинг: -----■ ■ ■ ■ ■ 8



ASSESTREE 1.4.7.2



PDF2XEXE 1.0.0.64

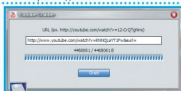
ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Assesstree 1.4.7.2, как козленок в одном старом мультфильме, тщательно подсчитает, сколько места на диске занимает та или иная папка. Удобно, если не понимаешь, куда дается свободное место на винчестере.

PDF2XEXE 1.0.0.64 конвертирует документы PDF в файлы EXE, так что их можно просмотреть на любом компьютере, даже если на нем не установлена **Adobe Reader**.

System Information for Windows 1.65 очень похожа на PC Wizard 2006, но не требует установки. Здесь нет тестов производительности компьютера, зато есть утилита **Eureka**, которая покажет скрытые за звездочками пароли.

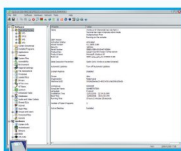
YouTube Grabber 1.0 — небольшая программа, предназначенная для скачивания роликов с популярнейшего сервиса **YouTube** (кто хоть раз бывал в интернете, наверняка о нем знает). Просто вводите ссылку в окошко программы и ждете, пока она загрузит указанный файл. Удобно.



YOUTUBE GRABBER 1.0



MICROSOFT VIRTUAL EARTH 3D 1.1 BETA



SYSTEM INFORMATION FOR WINDOWS 1.65

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

НА DVD

Товарищи игровые, всем пламенный привет. Довожу до вашего сведения, что мы продолжаем увеличивать число статей на нашем DVD. Сегодня вас ждет целых три полновесных материала, посвященных самым различным геймдев-областям.



Обратите внимание — видеоролик в этом номере только один. Зато какой! Целых полтора часа непрерывного действия, на протяжении которых вы освоите моделирование в 3DS Max и научитесь создавать качественные карты нормалей. Без них современному игровому движку.

Статья «Искусство создавать текстуры»

Реалистичная текстура — залог успеха игры. Она способна скрыть недостаток полигона в модели, создать нужную атмосферу в помещениях и на открытых пространствах. О реалистичных текстурах говорит разработчик игр, об алгоритмах визуализации — создатели графических API и железа.

Сегодня мы детально разберем процесс создания максимально реалистичных текстур. Каждый модотворец, аддоностроитель или начинающий девелопер найдет в статье много полезного: советы, рекомендации и, конечно же, описания типичных ошибок. В материале рассмотрен полный путь создания текстуры — от эскиза до финальной стадии наложения на модель; описаны наиболее полезные программы. Большое количество иллюстраций позволит вам разобраться даже в самых сложных моментах.

Статья «GTA-кодирование»

Несмотря на то что летом прошлого года мы несколько номеров подряд публиковали цикл статей о создании модов для GTA: SA, вы продолжаете засыпать нас вопросами. Поэтому мы решили возобновить публикацию материалов, посвященных изменению мира игры, но уже на DVD.

Сегодня мы детально рассмотрим вопрос скриптописания для GTA: SA в редакторе San Andreas Mission Builder (он же — SAMB). Мы расскажем вам, как работать с таймерами в редакторе миссий, научимся программировать различные датчики, раскроем все секреты разрушения зданий, наконец, разберемся, как использовать сложные виды анимации, встроенные в игру, и добавим в GTA: SA уникальную возможность смены времен года.

Статья «C++ Builder — программирование»

В октябрьском номере «Игромании» за прошлый год мы опубликовали статью по программированию в Borland C++ Builder, где рассмотрели основные элементы интерфейса и создали прототип медиалогичтера. Просьба продолжить уроки по программированию набралось достаточно, поэтому встречаем

новую статью. Сегодня мы познакомимся с синтаксисом программы: научимся работать с разного рода переменными, выполнять сложные арифметические операции, а также рассмотрим использование ряда компонентов для ввода и вывода данных. В следующей статье, посвященной кодировке в C++ Builder (которая будет опубликована на DVD **одного из ближайших номеров «Игромании»**), мы разберемся, как создать графический редактор.

Урок «Кузница полигонов»

Урок, который длится целых полтора часа, представляет собой полноценное руководство по моделированию и созданию карт нормалей в 3DS Max. Для тех, кто не в курсе, кратко объясним, что это за зверь такой. Карта нормалей представляет собой технологию, позволяющую создавать низкополигональные модели для игр, которые выглядят как высокополигональные (за счет правильно сгенерированной текстуры). То есть вы делаете модельку, состоящую, скажем, из 5000 треугольников, а смотрится она словно в ней все 100 000 полигонов.

Всего три-четыре года назад эта технология произвела настоящую революцию в игровой индустрии, сегодня же ею пользуются практически все разработчики. Давайте и мы освоим все принципы создания карт нормалей. Обратите внимание, что в журнале, в разделе «Мастерская», вас ждет одноименная статья, в которой даны теоретические основы (она очень пригодится тем пользователям, которые уже неплохо знакомы с 3DS Max).

Стройматериалы



Напоминаем, что на нашем DVD в рубрике «Игровой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами 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 копиями.

Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех модделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.



На создание данного изображения ушла ровно одна минута. Кисти способны творить чудеса; как их правильно использовать — читайте в статье «Искусство создавать текстуры».

UNIVERSAL COMBAT

СРАЖЕНИЕ ЗА ГАЛАКТИКУ

Заключительная часть
сериала от гениального
Дерека Смарта

ОСТАЛОСЬ **3 999 999** ПРИШЕЛЬЦЕВ



© 2007 3000AD, Inc. All Rights Reserved. The program, UNIVERSAL COMBAT LEGACY EDITION ("software"), all copyrights trademarks and all other intellectual property rights related to it are owned by 3000AD, Inc. and are protected by United States copyright laws, international treaty provisions and all applicable law including the Lanham Act. © 2007 «Плей Тэк Интерактив». Все права защищены. www.playtech.com © 2007 «Руссобиет-М». Все права защищены. www.russobiet-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobiet-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobiet-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобиет-М»: www.russobiet-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы **АК Барнет**



НОММ 5: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ

Всем, кто следил за судьбой Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера, известно, что разработка аддона изначально была окутана самыми различными мифами. Мы постараемся их разобрать и, конечно, поделиться самой интересной информацией о ходе разработки. Рассказывают сами разработчики.

В начале было...

Вопросы об аддоне от поклонников серии и представителей прессы мы начали получать еще задолго до выхода оригинальной игры — ведь уже тогда стало понятно, что игра уровня Heroes of Might and Magic 5 просто не может остаться без дополнения. Несмотря на то что комментировать эти вопросы мы в то время никак не могли, обсуждение аддона уже тогда шло полным ходом.

Не будем перечислять поименно всех людей, участвовавших в разработке аддона, ведь над проектом работало более 150 человек. Однако главными действующими лицами были: руководитель проекта Александр Веселов, ведущие дизайнеры — Александр Смирнов и Алексей Гиленко, ведущие программисты — Иван Огородов и Тимур Бухараев — и, конечно, главные художники проекта — Кирилл Наумов и Михаил Гудков.

Работа над созданием «Владык Севера» началась еще во время разработки оригинальной части: мы получили синопсис от западных издателей, на базе которого создали начальное описание новой расы, сценария миссий и особенности новых героев. Процесс финального согласования сценария длился около года и сопровождался списком добавлений и улучшений, подробнейшим описанием диалоговых сцен, интерфейса, уникальных расовых способностей и созданием необходимых эскизов.

Сложностей с согласованием было достаточно: права на вселенную Аскан принадлежат компании **Ubisoft**, а значит, у них была возможность наложить вето на любую нашу визуальную или текстовую идею, в то время как значительная работа над сценарием, скетчами и эскизами лежала на сценаристах, художниках и дизайнерах **Nival Interactive**.

Еще одной сложностью, с которой мы столкнулись на стадии препродакшена, стала нехватка кадров, ведь основная часть команды была занята разработкой оригинальной игры. Найти быстрое решение оказалось сложно — приходилось ждать, пока по мере продвижения работ над игрой не высвободятся силы и для аддона.

Но как бы то ни было, на старте проекта мы подготовили весь необходимый инструментарий, специальный софт, способный обеспечить организованную работу всех подразделений, участвующих в разработке проекта. Интерактивный диктоз — хранилище всех необходимых описаний — и, конечно, боевой настрой на успешную работу и богатый опыт общения с западным издателем, накопленный в процессе работы над оригинальной игрой.

Если при работе над первым проектом с издателем высшего звена ваши отношения начали складываться не совсем так, как вы ожидали, не думайте, что при работе над вторым проектом вам удастся что-то изменить. Словом, делая Heroes of Might and Magic 5, мы

научились четко понимать позицию Ubisoft и находить решения в любых сложных ситуациях.

Почему гномы?

Конечно, главной интригой была новая раса, которую команда **Nival Interactive** должна была избрать для дополнения. Служащими самыми фантастичеками, масла в огонь добавил конкурс «**Расовый вопрос**», который мы проводили в феврале 2006 года. Задача конкурса заключалась в разработке концепта абстрактной расы, которая могла бы вписаться в мир игры. Мы получили огромное количество работ, которые и были выданы на рассмотрение нашим несколько удивленным дизайнерам.

Там, кажется, было все — от Ктулху до боевых роботов. Суть, однако, не в этом: конкурс вызвал массу перетолков на официальных и неофициальных «геройских» форумах, большинство поклонников серии в итоге пришло к выводу, что **Nival Interactive** не знает, какая раса должна быть в аддоне, и с помощью конкурса обратилась с этим вопросом к фанатам.

Более того, уже после официального анонса дополнения самые, так сказать, «наблюдательные» разглядели в гномах черты одной из рас, ставшей победителем на конкурсе. Конечно, это предположение как минимум фантастично. Дело в том, что разработка официального дополнения началась задолго до объявления конкурса, если бы



Концепт-арт «Владык Севера». В игре персонажи выглядят еще более солидно.



Гномы любят запах напалма в любое время суток.

Разработчик: лицом к лицу

Разработчики, из-под пара которых вышли «Владыки Севера», решили немного рассказать о себе. В характеристике каждого указаны: должность в «Нивале»; имя персонажа в миссии «Герои: режиссерская версия»; профессиональный опыт до работы в Nival Interactive; обязанности во время работы над проектом; достижения в работе над аддоном, предмет гордости; личные впечатления о работе над «Владками Севера».



Александр Веселов

ДОЛЖНОСТЬ:
Директор департамента разработки игр
ПЕРСОНАЖ:
Сеньор Александр Тихо ДО «НИВАЛА»: Из

интересного по сюжетной тематике — менеджер CRM-проектов в РБК

ОБЯЗАННОСТИ: Контролировал процесс производства, а также консультировал Веселова, который первый раз руководил проектом такого масштаба.

ЗАСЛУГИ: В процессе работы мы внедрили новую бонусную систему, которая реально помогла мобилизовать сотрудников и еще сильнее сплотила сложившиеся на HoMM5 команды. Выплаченные за альфу бонусы стоить сильно поразили сотрудников, что была сдана точно в срок впервые за последние несколько лет.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ: Ближе к концу проекта произошло разделение «Нивала» на подразделения Interactive и Online, что позволило за собой изменение в составе команд и дало важный толчок к быстрому

развитию наших сотрудников, на плечи которых легла поддержка и дальнейшее развитие наработок базового проекта HoMM5 и собственных элементов, появившихся именно в аддоне.



Васильева Валерий

ДОЛЖНОСТЬ:
Ведущий программист
ПЕРСОНАЖ:
Каро Пизани Славный ДО «НИВАЛА»: Ре-

ботал преподавателем, менеджером по рекламе, ночным сторожем, специалистом саппорта в коммуникационной компании, тестером образовательного софта, админком небольшой фирмы, разработчиком софта.

ОБЯЗАННОСТИ: Разработка инструментария, поддержка ресурсной системы, разработка RMG — генератора случайных карт (от общего дизайна через программирование, контент и до финального багфикса), в меньшей степени принимал участие в разработке скриптовой системы, еще в меньшей — общегриковой механики.

ЗАСЛУГИ: Да, несмотря ни на что, мы выжили! В первую очередь горжусь тем, что работаю среди таких замечательных и креативных людей. Горжусь тем, что в «Героях 5», в том числе благодаря мне, получились такие ролики и такие замечательные карты. Тем, что была возможность делать RMG от начала и до конца (не нужно бросать в меня гильмины оврами, с сегодняшних позиций я вижу допущенные ошибки и вижу, в каком направлении двигаться дальше).



Александр Веселов

ДОЛЖНОСТЬ:
Руководитель проекта
ПЕРСОНАЖ:

Лорд Весел оф Гильотины ДО «НИВАЛА»: В игровой индустрии с 2000 года. Начинать программистом в Сибирю; эта компания разработала портативное игровое устройство и выкупила для него по одному приложению в день. Для новой версии устройства выпустил проект Maximus' Battle Stars, который на E3 2001 показывал все графические и сетевые возможности. Всего в резюме 14 выпущенных проектов. В «Нивал» пришел в 2001 году программистом на проект «Блицкриг». Создал звуковую сцену, презентовал ее на КРИ 2004.

ОБЯЗАННОСТИ: Отвечал за все. И архитектурными вопросами грузили, и в дизайне немножко вмешивался, и даже в арт. Художники меня до сих пор помнят по фразе «здания дваров не должны быть ветлами». Вел переговоры с издателем, следи за бюджетом проекта, поднимал всех на крыло, привозил еду в выходные. Полы мять не пришлось, спасибо Клишнильде.

ЗАСЛУГИ: У меня лучше всего получалась новая премальная система.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ: Никогда у меня не будет проекта более сложного. На первом этапе бета-версии кампания делится на две части, часть людей переводится туда. Времени на набор новых сотрудников нет, выезжать некогда, Рождество на носу! Команда напряглась, и мы вышли в срок... даже фичекап почти не применяли. Ну совсем чуть-чуть, никто не заметил.

точным — 1 июня 2005 года. И к ноябрю 2005 стало окончательно ясно, что именно гномы должны стать новой расой.

После официального анонса «Владык Севера» мы исправно делились информацией с поклонниками «Героев». Страсти вокруг аддона, однако, не угасли, а вопросы становились все больше. Мы очень серьезно подошли к созданию новой расы, детально проработали описания особенностей, внешнего вида, заклинаний, существ, строений и городов, обратившись к всевозможным историко-культурным источникам.

Изначально гномы представляли собой разрозненные кланы, у каждого из которых был свой предводитель. Этим кланам в какой-то момент пришлось объединиться, чтобы противостоять ордам демонов. Впоследствии гномы были так же заменены в военном конфликте с темными эльфами, с которыми они сражались за контроль над подземными. И в принципе, до событий, которые описываются во «Владках Севера», никак себя по отношению к другим расам не проявляли — уединенно жили себе в труднодоступных регионах Империи.

Не будем сейчас раскрывать всех тонкостей сюжета, ведь среди читателей наверняка есть и те, кто еще не успел поиграть. Добавим лишь, что решение сделать новую расу именно гномами в той или иной степени было очевидным. Мысль о персонажах, обитающих в труднодоступных высокогорных районах, лежала на поверхности, оставалось только ее воплотить.

Из древнего кельтского эпоса известно, что у дварфов отсутствовал алфавит в привычном для нас понимании. Общение, передача опыта и знаний осуществлялись при помощи рун. Нам показалось очевидным решение наделять гномов уникальной расовой способностью — магией рун. Это не просто дополнительный набор заклинаний, это абсолютно инновационная тактическая схема, которую удалось успешно внедрить в игровой процесс официального дополнения. Как это отразилось на игровом балансе, судить, конечно, игрокам. Но то, что рунная магия теперь дает игроку совершенно новые и ранее неизведанные стратегические возможности, — это совершенно точно.

Дело в том, что существа в армии героя перед каждым своим ходом способны самостоятельно, без участия героя, наложить на себя определенное заклинание, улучшив тем самым свои характеристики или дополнив навыки. Те, кто хоть раз играл в одну из частей серии HoMM, легко смогут понять, насколько оригинально это нововведение. Но и это еще не все: для того чтобы наложить на себя действие той или иной руны, потребуется определенное количество... нет, не маны, а ресурсов!

Гномы воюют, а караван идет

Поскольку вышедши с фанатами и издателем, мы решили обогатить игровой процесс еще одной важной функцией. Речь о караване.

Они должны быть известны всем, кто играл в четвертую часть серии. Механизм их действия был достаточно прост и логичен. Для того чтобы в начале недели герою не возвращаться в замок за армейским пополнением через полкарты и не использовать сложную и дорогостоящую систему цепочек, существо можно отправить караваном.

В официальном дополнении к пятой части «Героев» эта схема мало изменилась. Караван во «Владках Севера» представляет собой автоматическую транспортную существо, визуально это оптимальная повозка, которая сама выбирает оптимальный путь, ускорить или замедлить ее движение игрок не может. При этом у противника остается возможность напасть на существа, которые в этот момент остаются без поддержки героя, но под полным командованием игрока.

Со всей ответственностью мы подошли к созданию долгожданного генератора случайных карт. Он появился в официальном дополнении и, кажется, надого избавит фанатов от проблемы свободного времени. Благодаря гибким настройкам специального меню игрок способен буквально за несколько секунд получить совершенно оригинальную карту, которая будет прекрасно сбалансирована — не хуже, чем карты, выходящие из-под пера профессиональных картоделов.

Конечно, появилось больше способностей, навыков, артефактов, нейтральных существ и построек на стратегической карте.

Разработчики: лицом к лицу



**Евгений
Короткий**

ДОЛЖНОСТЬ:
Lead QA

ПЕРСОНАЖ:
Кор'ун аль Чагин

ДО «НИВАЛА»: В игровой индустрии с 2005

года, до Nival Interactive профессионально в данной индустрии не работал. Первый проект — «Блицкриг 2». Закончил проекты: «Блицкриг 2», Heroes of Might and Magic 5, Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера. На всех трех проектах работал в должности Lead QA.

ОБЯЗАННОСТИ: В обязанности входило всех напрягать и всем надевать путем тыканья всех подряд в их охишки. Напрягал. Надоедал.

ЗАСЛУГИ: Первый проект от начала и до конца. Из достижений — надоел всем, кому не успел надоесть на прошлых проектах. Еще поставил «Багзиллу» на отдельный сервер. Чем добил многих окончательно.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ: We did it again!



**Михаил
Гудак**

ДОЛЖНОСТЬ:
Ведущий художник

ПЕРСОНАЖ:
Гудолас Майский

ДО «НИВАЛА»: 8 декабря 2006 года будет три года, как я работаю в «Нивале». До этого работал в разных компаниях, но имеющих отношения к игровой индустрии. В «Нивале» пришел на должность моделиера на проект «Блицкриг».

ОБЯЗАННОСТИ: Моделировал танчики и самолетики. Затем участвовал в том же качестве в одном неанонсируемом проекте. После этого моделировал домики, занимался приемкой сетана и скиннинга персонажей у аутсорсеров, а также делал эффекты для «Героев 5». Потом снова участвовал в неанонсируемом проекте в качестве моделиера персонажей, а также помогал ведущему художнику в работе с аутсорсерами. С ноября 2005-го — ведущий художник на «Владыках Севера».

Управление командой художников, в задачу которых входило производство всего арт-наполнения (домики, артефакты, персонажи, герои, город).

ЗАСЛУГИ: Это мой первый проект в качестве ведущего художника. И то, что он вышел в срок, в хорошем качестве, что я довел его до конца, для меня является достижением. Получил огромный опыт, спасибо всей команде.

ВПЕЧАТЛЕНИЯ: Было весело! Но будет намного круче, я-то это знаю...



**Александр
Смирнов**

ДОЛЖНОСТЬ:
Ведущий дизайнер

ПЕРСОНАЖ:
Смирной Кетайский

ДО «НИВАЛА»: В

игровой индустрии с 1998 года. Начнал с организации маленькой команды программистов, состоящей из двух человек, включая меня. Занимались созданием продвинутой головоломки. Все-го было выпущено три shareware/freeware игры. Затем была попытка на базе движка (использовавшегося в игре Shogo: Mobile Armor Division от Monolith Productions) создать командный мод. Эта попытка привела меня в «Нивал» в сентябре 2000 года на должность программиста/дизайнера (тогда подобные направления еще можно было совмещать). На начальном этапе, работая в «Нивале», вел два неанонсируемых проекта. В дальнейшем принял участие в создании пяти законченных игр. Работал программистом над «Деммурами». Писал код, занимался сценарием, дизайном игры и миссий в проекте «Деммуриг 2» в должности заместителя руководителя проекта. На проекте «Блицкриг 2» курировал направление дизайна по созданию миссий. HoMM 5 закончил в качестве ведущего дизайнера. Также закончил проект «Владыки Севера».

Вместе с тем игровой процесс таит в себе еще множество сюрпризов, которые, думаю, каждый истинный поклонник серии сможет оценить по достоинству.

Режиссерская версия

Вы уже наверняка знаете о том, что в ноябре 2006 года компания Nival исполнилось 10 лет. Разработчики, потрудившиеся над созданием оригинальной игры и аддона, решили создать собственную ироничную миссию, посвященную юбилею компании. В ней (кодовое название — **Герои: режиссерская версия**) фанатов серии, пристально следящих за историей развития «Нивала», ждет немало сюрпризов. Отличный юмор, лихо закрученный сюжет и многочисленные диало-

говые сцены — игроки узнают множество удивительных подробностей разработки официального дополнения.

Режиссерская версия поведает о том, что же на самом деле происходит в королевстве Нивалии, о величественном короле Орлеири Первом Находчивом, о его верноподданном герцоге Карпиниане Хомлибов, выполняющем задание государственной важности, а также об интригах, затеянных полководцем Фабрисом Тиранопартом. Под озвученный профессиональным разработчиком цокот копыт игрок будет скакать по скачному замку и сорить деньгами, ища себе чести, а королю — славы.

Геймерам предстоит уникальная возможность оказаться в коридорах и комнатах королевского замка, подозрительно похожего на офис «Нивала», примерить на себя личную

руководителя проекта героя Карпиниана и узнать множество ранее неведомых тайн разработки; окунуться в атмосферу работы дизайнеров, программистов, художников и тестеров. Цель миссии — выполнить поставленную задачу в срок. Из ресурсов у игрока будет только золото, которое день ото дня будет таять и при плохом управлении может совсем иссякнуть. Впрочем, даже успех по времени и уложившись по деньгам, игрок еще не может быть уверен в успехе предприятия. Ибо проект должен пройти суровую проверку и доказать свою пригодность в бою с чудовищами.

Словом, вашему вниманию предстанет настоящие интерактивные дневники разработчиков «Владык Севера». «Герои: режиссерская версия» поджидает вас на DVD текущего номера «Игромании». ■



«Герои: режиссерская версия». Композиция «В приемной у короля Орлеири Первого Находчивого» и «Битва с танком». Да-да, в HoMM 5 теперь есть и бронетанковая техника.

«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.

Реклама

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Как известно, длинную жизнь и счастливую старость компьютерным играм обеспечивают фанаты. Причем не абы какие, а рукастые и головастые. Только такие могут направить горячую фан-энергию в нужное русло — на модификации, дополнения и прочие радости рядового геймера. Порой эти добровольные помощники продолжают поддерживать игру даже тогда, когда разработчики ее давным-давно забросили.

Наличие простого и удобного игрового редактора имеет при этом первостепенное значение. На страницах «Игрома» постоянно публикуются статьи, посвященные самым различным инструтам для изменения игр. Сегодня же мы поговорим с теми, кто принимает в их разработке непосредственное участие:

zzakker — Александр Зеберг, технический директор компании Katarai Interactive;
dab — Алексей Дубовой, руководитель и главный программист Elemental Games;

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер GFI Russia;
ChS — Михаил Пискунов, ведущий сценарист KDV Games;

alexartist — Александр Язынин, главный художник Katarai Interactive;
Mushroomer — Василий Кашников, менеджер Temporal Games.

Засланные казачки от «Игрома» — Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева — тщательно запишут и конспектируют каждое слово.

Закрытые богатства

ИГРОМА Не секрет, что геймерам выдавать далеко не все утилиты, которыми пользовались девелоперы во время разработки игры. Интересно, почему?



[Mushroomer]

А зачем? Во-первых, для хорошей модификации хватит возможностей простого редактора уровней, иногда требуется утилиты импорта-экспорта контента (для моделей, текстур, звуков) и, в крайнем случае, редактор скриптов. Если дадим мы геймерам полноценный SDK, они сделают

игру? Маловероятно. Есть, конечно, люди, которые делают интересные модификации (даже несмотря на все ограничения подобных утилит). Но в процентном отношении к общему количеству игроков их доля ничтожна.

А во-вторых, если редактор понятен только разработчикам (и то не всем), то выкладывать его целиком или частично имеет смысл только в том случае, если у игроков ну очень сильно чешутся руки сделать свой собственный шедевр «по мотивам».



[AG]

Рядовому мододелу далеко не все по плечу. А если найдется гленистый, то он всегда может обратиться за помощью к разработчикам.

Мы в таких случаях всегда идем навстречу. Давать сразу все — это дологительная и зачастую бессмысленная работа: надо же документацию писать, утилиты в божевой вид приводить. А потом еще придется всех непонятных консультировать (без какого-либо результата). Кому действительно надо, тот попросит.

ИГРОМА Нам достоверно известно, что иногда разработчики делают исключение для проверенных фанатов-мододелов, и те получают доступ к закрытому внутреннему софту.



[AG]

Это правда, по крайней мере, для нашей компании. После выхода «АЛЬФА: антитерпор» вокруг нее образовалась сообщество (А-клан) из фанатов. Среди них нашлись неплохие модмейкеры. С некоторыми мы сотрудничаем до сих пор — предоставляли им эксклюзивно некоторые утилиты, плагины и много еще чего. Даже исходные игровые ресурсы давали (модели оружия).

Если говорить о выгоде и проблемах такого сотрудничества, то есть и то, и другое. Модификации, несомненно, продлевают игре жизнь. О ней продолжают говорить длительное время после релиза. А проблема в том, что сотрудничеством с мододелами надо заниматься помимо основной деятельности. Ведь в это же самое время вся команда уже делает новую игру!

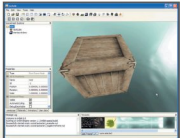


[zzakker]

Весь инструментарий можно разделить на две категории. Первая — утилиты для создания контента (звуки, модели, материалы). Вторая — собственно редактор миссий (карт). Именно инструменты первой категории разработчики обычно с трудом отдают в чужие руки. Тут, как правило, бывает две причины. Либо утилиты находятся в очень запущенном состоянии (порой они вообще не имеют графического интерфейса), либо, наоборот, весьма наворожены и поддерживают множество разных опций.

В обоих случаях команда не горит желанием выдавать эти инструменты модмейкерам. Если с отсутствием удобного интерфейса все понятно, то во втором случае, на мой взгляд, очень жалко делиться самым дорогим, выстраданным годами. Тем более что утилиты из первой категории для создания модификации большинству геймеров и не нужны.

Отдельным, проверенным модмейкерам можно дать в руки более серьезные инструменты. Правда, на поддержку сообщества руководство компании идет с неохотой. Это же фактически бесплатная работа. Если не для тех людей, кто непосредственно занимается поддержкой, то для команды почти наверняка. В конце концов, не факт, что модмейкеры смогут сделать нечто такое, что окупит все расходы со стороны компании.



Это не игровой редактор, как можно подумать, а irEdit, редактор движка Irrlicht Engine.

разработчик. Так, наверное, было с Counter-Strike, а повезет ли вам?

В нашем случае мы передали игрокам именно то, чем пользовались сами. Если в редакторе из «Космических рейнджеров» для планетарных боев пришлось кое-что переделат (редактор не работал на тех данных, которые вошли непосредственно в релиз игры), то в «Легенде о рыцаре» мы уделяем этому вопросу особое внимание. Хотя до релиза еще далеко, о будущих модификациях надо думать уже сейчас.

ВМАНЯ Как раз утилиты для редактирования моделей, звуков, текстур модмейкеры всегда хотят получить. И очень часто разработчики не выкладывают их в открытый доступ. Причины непонятны. Какой вред может принести такой шаг? Или есть опасения по поводу лицензионного неприкосновенности контента?



[zzakker]

Я говорю про случаи, когда инструментарий вылизывается разработчиком годами. Эти утилиты наверняка столько всего умеют, что бесплатно отдавать их в чужие руки очень не хочется. Команда создала для себя универсальный инструмент, который можно применять для чего угодно. К примеру, многофункциональный графический редактор, который помимо работы с оригинальными игровыми форматами данных понимает и много других. В случае с «Космическими рейнджерами» у нас такой редактор был. Правда, сейчас он не развивается в силу определенных причин.

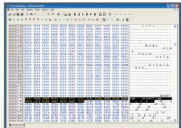
На самом деле имеет место нечеткая грань между ображениями «нужна модмейкеру» и «не нужна модмейкеру». Довольно трудно классифицировать конкретную утилиту. Плагины, скорее всего, попадают под категорию «нужна». А вот редактор интерфейса? Сильно зависит от проекта. В нашем проекте к интерфейсу прилагается большое количество текстового кода. А поскольку плагины (как в редакторе Unreal) не поддерживаем, то и отдавать в свободный доступ редактор интерфейса нет никакого смысла.

Плотное общение с комьюнити отвечает политике нашей компании. От этого всегда есть какая-то польза. Вопрос только в количестве. К счастью для нас, мы получаем от комьюнити ошутимую отдачу. Одни только квесты чего стоят.



[AG]

Не думаю, что тут стоит говорить с позиции автора. Главное, чтобы модели не начали продаваться свои модификации



Когда разработчики не дают доступа к официальным инструментам, матерые модмейкеры достают старые, проверенные средства — Hex Workshop.

Наглядность



[dab]

Показать, почему так важен качественный инструментарий для разработчика, можно на простом примере. В играх прописывается множество констант, в которых задает-

ся как визуальная составляющая игры, так и логическая. Зачастую они оформляются в виде отдельных файлов. И выглядит все это примерно так, как показано на левой части рисунка.

Для художника, который привык думать образно, цифры мало что значат. Даже если он случайно в них разберется, прописывать тысячи подобных констант для каждой игровой модели будет крайне затруднительно. Сделать это качественно невозможно, поскольку художник не видит немедленного результата в игре. Кроме того, с первого раза прописать эти цифры так, чтобы в игре было все красиво, как правило, не получается. Следовательно, нужен инструмент, который позволил бы задавать цвет прямо в игре или редакторе.

Пример такого инструмента можно посмотреть в правой части рисунка. Если интегрировать его в игру, то для художника нудная работа превратится в одно удовольствие, поскольку будет оперировать не абстрактными цифрами, а образами.

Без качественных программ, которые упрощают работу над игрой, сейчас просто не обойтись. И чем они лучше, удобней, тем эффективней труд разработчика. А значит, игра получится качественней. В то же время сделать хороший инструментарий достаточно сложно, это отнимает много времени. Необходимо определить, что будет востребовано, а что нет. Иначе может получиться так, что масса времени будет потрачена впустую.



за деньги (вот тут уже будем разговаривать по-другому). А так пусть делают, что хотят. Конечно, может возникнуть ситуация, как с Hot Coffee для GTA, но я тем не менее не вижу проблем. Это его право. Если мод будет распространяться для всех и все, невзирая на возраст, создателя надо наказать. Но именно его — он же автор и распространитель (довольно странная логика. — Прим. ред.). Игра тут ни при чем. В GTA скандальный контент уже присутствовал в игре: модмейкеры просто вытащили его на свет. Это ошибка разработчиков.

Разработка редактора

ВМАНЯ Игровой редактор — главный инструмент, которым пользуются все категории разработчиков: художники, геймдизайнеры, программисты... То есть он должен быть удобен для всех. А поскольку пишут его программисты, то возникает вопрос — как же они умудряются всем угодить? Как делают игровые редакторы?



[AG]

В идеале нужен непосредственный контакт программистов и тех, кто будет использовать редактор. Каждая утилита — под конкретный вид пользователя и функционал. На практике же это не всегда получается: сроки поджимают, ресурсов не хватает, поэтому появляются компромиссные утилиты — вроде не совсем удобно, но работать можно.

Не знаю, как у других, но мы редакторы пишем в первую очередь для себя (ибо это правильно, нам же игру делать). Вначале во главу угла ставится функциональность, потом (под страхом смертной казни) программистов заставляем добавлять разные удобства. Они отчаянно упираются: процесс, надо сказать, очень веселый. То, что нравится программисту, совсем не так приятно художнику. Мы нажимаем, настаиваем. Нам же, в конце концов, работать с этими утилитами.

Единственная проблема — время и ресурсы. Не всегда есть специальная команда программистов, которая занимается исключительно инструментами. Поэтому утилиты выходят так, как есть.



[Mushroomer]

У нас все происходит следующим образом. Арт-отдел совместно с дизайнерами разрабатывает список требований к функциональности. В ходе дебатов с программистами находит приемлемые решения и выбирает алгоритмы обеспечения этой функциональности. А потом технический отдел садится и все это воплощает в утилиты, плагины и прочие инструменты для разработки.

Получив первую версию редактора, за работу садятся левел-мейкеры и дизайнеры. По мере создания уровней пишутся рапорты о найденных багах и пожелания к следующей версии. Новых итераций редактора за все время разработки выходит огромное количество. В идеале к релизу должен получиться редактор простой, как «Блокнот», и функциональный, как MS Word. На деле же часто вместо идеала выходит навороченный ин-



Редактор к легендарной Z (ZEditor) появился только в аддоне, к тому же не работал с картами оригинала... Результат — за столько лет ни одного мода.

струмент, разобраться в котором под силу только самим девелоперам.

Когда время поджимает, во главу угла, само собой, ставится функциональность. Интерфейс можно нарисовать и потом, если дойдут руки. В этом случае о том, кто и как будет делать модификации, никто, конечно, не думает. Вероятно, зря. Однако принцип «что девелоперу хорошо, то и геймеру удобно» в большинстве случаев сбывается. Основные требования к любому редактору одни и те же: простота, интуитивность, производительность.



[zzakker]

Мы изначально разрабатывали наш редактор с расчетом, что не только мы будем им пользоваться. Что и как он должен поддерживать, решают в первую очередь геймдизайнеры с художниками. На сложность реализации поставленных программистам задач никто не обращает особого внимания. У такого подхода есть свои плюсы. Хотя на разработку инструментария тратится больше времени, качество игры, в общем и целом, повышается. Очень жаль, что многие российские разработчики этого не понимают или не хотят понимать.

Простой пример: свойства объектов хранятся в текстовом виде в отдельных файлах. Казалось бы, научи художника синтаксису, и пусть он создает эти объекты в свое удовольствие. Но в том-то и проблема: художник в этих цифрах и буквах понимает не больше, чем в китайской грамоте, даже если вызубрит все наизусть. Ему страшно вносить в файлы любые изменения, чтобы ненароком не испортить чего. В итоге художник лишний раз боится создать новый объект или действительно наделает досадных ошибок. И хорошо, если однажды сразу себя проявит.

Размышляя примерно во так, мы пришли к выводу, что есть смысл потратить месяц рабочего времени одного программиста на создание удобного, интуитивно-понятого интерфейса для работы с игровыми объектами. И таких примеров можно привести очень много.

Девелоперу нужно отдавать себе отчет в том, что редактор — это инструмент, с помощью которого он делает хорошую, качественную игру. Чем хуже инструмент, тем некачественнее игра, которую этим инструментом пытались создать. Это же очевидно!

Политика — дело тонкое



[Chs]

Вопрос игровых редакторов достаточно глобальный, хотя на первый взгляд касается лишь отношений между игровой компанией и частью компьютеристов.

Что такое внешний редактор? По сути, это передача разработчиком некоторых средств и полномочий в создании игры третьим лицам.

Из этой нудноватой формулировки следует важный вывод. Если такая передача возможна, это бесспорный признак того, что процесс разработки у самого девелопера налажен, прозрачен и управляем. И по этой же причине такая передача не пройдет впустую, а приведет к конкретному, интересному результату — известу, моде или чему-то еще. Вернее, тут все зависит от того, кто взялся за редактор, но уже только от него. В таком деле ключевой вопрос в объеме полномочий и средств.

Есть важнейшие компоненты игры: — игровая среда;

Сила фанатов



[alexarkist]

Фанаты — большая сила, хороший инструментарий в их руках помогает заметно продлить игровую жизнь. В нашем случае для работы над планетарными картами к дополнению «КР2» мы на основе конкурсов привлекли фанатов. И результат сильно нас удивил высоким качеством исполнения.

Зачем, что руководство пользователя по редактору поклонники оставили сами. Малейшая параллельно с разработчиками создавали свои карты. Мы получали их на свой электронный ящик, крикливали. Фанаты оперативно исправляли недостатки и присылали нам новые версии. Это была большая, настоящая работа (на платной основе, между прочим). Финальные версии принятых карт оказались ничем не хуже сделанных разработчиками. Авторы доказали свои способности. Их можно смело брать на работу малмейкерами в любую игровую компанию.



- набор игровых объектов в среде;
- набор правил взаимодействия между ними.

Эта совокупность уникальна для каждой игры. Меняя что-либо, мы получаем что-то другое. Если процесс налажен, прозрачен и управляем, то в идеале можно сделать редактор, который пригоден для изготовления новых игр (пример — наш **Vista Game Engine**). И на нем даже можно будет работать.

Отдельный вопрос — зачем это девелоперу? Ответ неоднозначен и решается в каждой компании по-своему. Поэтому существующие внешние редакторы ограничиваются в основном лишь мелким тюнингом некоторых правил взаимодействия. К примеру, в редакторе игры во Второй мировой войне можно настроить убойность автомата, его скорость, дальность. Все это не выходит за рамки классического взаимодействия по линии урон-здоровье. Однако нельзя ввести новое оружие, которое делало бы confuse или заражало цель паразитом. То есть нельзя ввести новые взаимодействия.

Подобные нововведения неузнаваемо меняют оригинальную игру, и не факт, кстати, что мутант получится хуже. Потеря контроля над продуктом в таком случае налицо. Поэтому мощные редакторы, способные сделать новую игру, разработчики дают лишь доверенным людям или на определенных условиях. Это прежде всего профессиональный инструмент со всеми характерными особенностями. Человек должен приложить некоторые усилия на изучение редактора, овладеть его идеологией. Вряд ли кто-то (даже член из горячих поклонников игр) на это пойдет. И это еще одна причина, по которой

не имеет смысла давать в широкий доступ мощные средства.



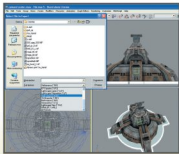
[dab]

У меня больше оптимизма по этому поводу. Фанаты — это такие же люди, как разработчики. Среди них непременно найдется те, кто без проблем может создавать замечательные игровые ресурсы, если им предоставить инструментарий и правильно все объяснить. Это касается не только карт, но даже исходного кода.

К примеру, фанаты «Космических рейнджеров» разобрались в исходниках и сделали несколько патчей, которые значительно расширяют возможности игры. Естественно, с нашей помощью и под нашим контролем. Более того, сейчас готовится к релизу аддон, над которым фанаты трудились даже больше, чем сами разработчики. Зачем скрывать от сообщества утилиты или тот же код? Если они есть, пусть пользуются. Зачем инструментам пылиться?



Разница в политике игровых компаний по поводу доступа к делу игрового инструментария налицо. Тавать или не тавать — вот в чем вопрос. Однако странная вещь: иногда время все есть — и редактор красивый, и плагины на месте, и даже руководство разработчики написать не ленятся. Но не видно желающих этими богатствами воспользоваться. А для интересной игры фанаты сами делают подручный инструмент. Хотя, конечно же, всегда лучше, если разработчики заранее об этом позаботились. Только в первую очередь они должны позаботиться о том, чтобы у них были фанаты! ■



Разработчики «Периметра» не прятали инструменты для редактирования игровых моделей от геймеров.



Благодаря редактору планетарных боев работы некоторых фанатов модмейкера появились в официальном аддоне ко второму «Космическим рейнджерам».

ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

список телефонов
поддерживающих игру:

Nokia 4670, 3250, 3250, 6260, 6260, 6260, 6260, 6260,
6270, 6280, 6281, 6282, 7610, N70, N71,
SonyEricsson D170, W900, K900, K910, K700,
K750, K760, K780, K790, W900, W910, W920,
W950, W960, W970, W980, W990, W995,
Z1010, Z200, Xperia X70, X80, X90, X95,
M60, M75, S65, S70, S80, S90

Служба технической поддержки:
вызвать тех. специалиста или звоня
+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.
Стоимость отправки sms-сообщения - 55

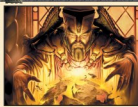
Отправь SMS со словом **JAZZ** на номер **7529** и получи
игру "Джаз: работа по найму" на свой мобильный

Мобильная война
с вредоносным элементом началась:
"ДЖАЗ" у тебя в кармане —
просто возьми трубку!



© 2006 GFI. All rights reserved. © 2006 «РуссОбит» ПАО «Интернет-Ресурсы» за исключением www.russobit.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-81, 967-15-84, 611-02-83, e-mail: support@russobit.ru, Финансовая поддержка
осуществляется по тел. (495) 611-02-83, e-mail: support@russobit.ru, в т.ч. на форуме
сайта «РуссОбит-М»: www.russobit.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах Фирмы

Red Bull



СОЗДАНИЕ МОДУЛЕЙ ДЛЯ NEVERWINTER NIGHTS 2

ЭДУАРД КЛИШИН

ЧАСТЬ 2

В прошлой статье по модифицированию **Neverwinter Nights 2**, которая была опубликована в предыдущем номере «Игромании», мы познакомимся с основными принципами работы редактора и создали протестный уровень: сформировали ландшафт, затекстуровали его, добавили на карту различных монстров и полезные предметы. Сегодня мы уделим внимание генетикам и сделаем новых живых существ (всевозможных мутантов), затем потренируемся в создании новых видов оружия, а в завершение научимся изменять стандартные свойства модуля.

ГЕНЕТИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

ВНЕШНИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

При создании модуля вы наверняка не раз сталкивались с проблемой, когда не хватает уникальных персонажей. То медведя размером с дом получить нужно, то норов дракона укротить, то сделать армию крыс-мутантов, с которыми герой должен по сюжету сразиться...

Раз таких животных нет в списке, то не остается ничего другого, как создать их самостоятельно. В игровой редактор модули для генерации новых персонажей не встроены, способ сделать их вручную с чистого листа тоже не существует, поэтому придется делать мутантов из уже встроженных в игру тварей.

Поместите на уровень одного из базовых персонажей **NWN 2** и выделите его в окне перспективы. Затем щелкните по нему правой кнопкой мышки и в контекстном меню выберите пункт **Properties (New Window)**.

Перед вами окно, в котором редактируются почти все параметры выбранного существа — от роста/длины/ширины до половой и классовой принадлежности. Рассмотрим предназначение основных атрибутов и начнем с большой категории **Appearance**.

Параметр **Scale** отвечает за габариты NPC по трем осям — **X** (ширина), **Y** (длина) и **Z** (высота). Изменяя значения, несложно уменьшить или увеличить, скажем, дракона, превратив их в эдаких летучих мышей. Илк, наоборот, сделать из мухи слона — из маленьких грызунов огромных саблезубых тварей. Помимо изменения размера можно дополнительно «оживить» зверушек, сделав так называемые текучие текстуры. Разверните свиток **UV Scroll** в окне свойств персонажа, установите значение **True** атрибуту **Scroll** и впишите произвольные числовые значения в поля **U** и **V**. Вы увидите, что текстура, покрывающая модель, начала немного двигаться: издали кажется, что на животном шерсть встает дыбом.

Чтобы изменить внешность (модели) персонажа, но сохранить при этом остальные характеристики, выберите из списка **Appearance** любой элемент и щелкните по нему дважды левой кнопкой мышки. Чтобы изменить цвет волос, глаз и основной цвет шкуры, отщипите поля с базовым словом **Tint**, зайдите в любое из них и кликните по кнопке списка. Откроется специальная форма, где необходимо выбрать определенное цветовое решение.

Атрибут **Sound Set** определяет звук, которые будет издавать персонаж. Последняя важная характеристика из группы **Appearance** — **Appearance (visual effect)**.

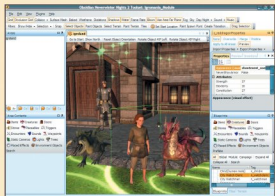
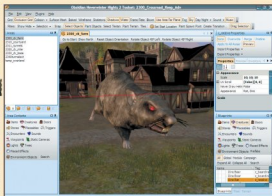
Это список визуальных эффектов, которые могут проигрываться рядом с персонажем. Здесь вы можете выбрать, например, штормовой эффект (от героя летят частицы и происходит вращение).

ВНУТРЕННЯЯ СУЩНОСТЬ

Как изменять внешность персонажей, мы разобрались, но ведь есть еще и характеристики, которые скрыты от глаз геймера, но оказывают существенное влияние на игровую баланс. Опустите ползунок полторы прокрутки в поле свойств NPC до свитка **Attributes**. Модифицируя параметры этой категории, вы можете изменить силу персонажа (параметр **Strength**), его харизму (**Charisma**), интеллект (**Intelligence**) и ряд других свойств.

Сразу за параметрами **Attributes** следует категория **Behavior**. Это группа характеристик, определяющая поведение того или иного создания. Рассматривать все параметры этой категории мы не будем (за что отвечает тот или иной атрибут, практически всегда ясно из названия), поговорим лишь о характеристике **Faction ID** — она самая главная в блоке **Behavior**. Этот параметр определяет отношение персонажа ко всем обитателям мира **NWN 2**. О редактировании самих фракций мы поговорим чуть позже.

Пропустим группы **General**, **Misc**, **Miscellaneous**, **Saving Throws**, **Scripts** (на начальной стадии разработки мода они вам не понадобятся) и сразу перейдем к редактированию двух последних блоков — **Shadows** и **Statistics**. Первый из них содержит два атрибута: **Cast Shadow?** и **Receive Shadow?**, которые определяют, будет ли от-



Встречайте монстров-мутантов! На сцене — гигантские крысы и ручные карликовые драконы.

А ЗАНЕАТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

бросаться тень от объекта и от различных источников освещения, соответственно. В **Statistics** собрана информация о различных неизменяемые характеристики, таких как пол персонажа, количество очков в начале игры и ряд других.

ИНВЕНТАРЬ

Персонаж (или даже несколько персонажей) создан, самое время позаботиться о его инвентаре. Перейдите во вкладку **Inventory** на панели свойств персонажа и кликните по кнопке **Edit**. Откроется новое окно **Inventory**, в котором можно удалить или добавить различные вещицы в заплечный мешок (есть даже у монстров без одежды) персонажа. Пополнение инвентаря происходит в три последовательных этапа. Для начала выберите объект из списка **Items** (он занимает всю левую нижнюю часть формы **Inventory**) и щелкните по кнопке **Add Item**, чтобы добавить элемент в мешок. После этого надо прикинуть, к какой категории относится элемент, и перетащить его с зажатой левой кнопкой мышки в один из слотов правой части окна **Inventory**. Давайте разберемся на конкретном примере, как это делается.

Предположим, что мы поместили на игровую карту персонажа женского пола **Кана**. По умолчанию эта воинственная девушка одета в легкие доспехи. Давайте добавим в ее инвентарь какое-нибудь эфффективное оружие, скажем, топор. Для этого выделите героиню, в панели свойств перейдите на закладку **Inventory** и щелкните по кнопке **Edit**. В появившемся окне в таблице **Items** выберите элемент **Weapons/Axes/One-Handed/Woodcutter's Axe** и кликните по кнопке **Add Item**, чтобы добавить оружие в инвентарь.

Подумаем, куда же поместить топор. В головной слот нелегично, на месте башмаков он тоже будет смотреться нелепо... ага, топору самое место в руках (**Right Hand/Left Hand**). Перетащите оружие в слот **Right Hand** правого поля окна **Inventory**. Примечание: при необходимости вы можете добавлять предметы в слоты вооружения



■ Новые предметы, в частности оружие, можно разрабатывать на базе уже существующих объектов. Для этого достаточно выбрать нужный элемент из группы **Items**, щелкнуть по нему правой кнопкой мышки и в контекстном меню выбрать пункт **Copy Blueprint/Module**. После этого в группе с оригинальным предметом появится его клон, характеристики которого вы безо всяких проблем сможете модифицировать в окне свойств (по умолчанию

(Equipment) непосредственно из списка элементов (**Items**). Для удаления элемента из личной вещицы перетащите его обратно во временное хранилище, выделите и щелкните по кнопке **Remove Item**.

После смерти персонажа из него высыплются различные предметы: броня, оружие, клинки. Если вы хотите, чтобы после гибели созданного вами героя или монстра из него тоже вываливался инвентарь, установите флажок в столбце **Dropable** выбранного элемента. После этого нажмите **Ok** в окне **Inventory** — форма закроется, а персонаж обновится (все изменения можно наглядно отследить в окне 3D-вида).

Налоследок модифицируем все стандартные навыки нового создания. В окне свойств переключитесь на закладку **Skills** и настройте умения существа. Только представьте, каких результатов можно достичь, повисив до максимума навыки дракона (концентрация, поиск, установка и обезвреживание ловушек).

под него отведена панель в правой верхней части редактора);

■ Объекты из большой группы **Placeables** (предметы окружения) на панели **Blueprints** также поддаются изменению. Вы можете редактировать их габариты, название, другие параметры;

■ Объекты из блока **Items** отображаются в окне перспективы лишь схематически, в виде небольших мешочков. Для полноценного просмотра модели необходимо выделить ее и перейти на закладку **Preview** на панели свойств объекта;

■ Внешний вид частей тела можно изменить не у всех созданий. Поэтому безоглядно монстров, безруких и безногих драконов и прочих существ-инвалидов создавать не удастся.

■ Для конвертации заставочных роликов в формат *.bik можно воспользоваться утилитой **RAD Video Tools**, доступной для свободного скачивания с сайта: www.radgametools.com.

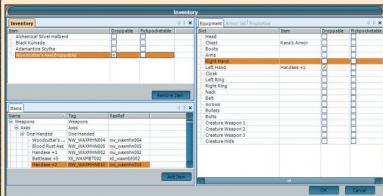
ТВОРЦЫ НЕВИДАНЫХ СУЩЕСТВ

Мы детально разобрали процесс модификации различных существ — научились менять внешность персонажей и видоизменять атрибуты, влияющие на поведение. Самое время попрактиковаться в создании новых героев.

Перейдите на закладку **Blueprints** в правом нижнем углу редактора. Щелкните по кнопке **Creatures** на панели **Blueprints**. Кликните правой кнопкой мышки по списку и в контекстном меню выберите пункт **Create Blueprint/Module**. Вы увидите, что в поле персонажей добавлен новый элемент с названием **Creature 1**, его можно сразу поместить на карту, ведь это и есть заготовка нового героя. Параметры нового персонажа редактируются точно так же, как было описано выше.

ФРАКЦИИ

Рассмотрим тонкую настройку различных персонажей. Ранее мы сказали, что ло-



Пополняем инвентарь воинственной девушки Кана. Миниатюрный топорик для самообороны будет как нельзя кстати.



бого персонажа можно отнести к одной из фракций, и в результате он станет миролюбивым или, напротив, враждебным по отношению к другим группировкам. Давайте разберемся, как настроить отвечающие за это параметры.

Для вызова редактора фракций выберите пункт меню **View/Factions**. Вы увидите, что окно 3D-вида пропало, а вместо него появилась таблица **Faction** и несколько дополнительных параметров. Рассмотрим редактирование фракции на конкретном примере. Выберите произвольную строку таблицы, например, **Hostile**. Меняя значение в ячейке на пересечении столбца **Player** и строки **Hostile**, мы можем определить тип отношения персонажей с игроком. Если значение атрибута равно 0, все будет настроено враждебно по отношению к главному герою, если же в данной ячейке прописана цифра 50, то члены группы постараются сохранить нейтралитет к игроку. Если прописать 100, то отношения будут дружескими.

Корректируя значение на стыке строки **Hostile** и столбца **Hostile**, вы сможете установить взаимоотношения внутри клана. Уловили суть? Редактирование отношений между другими фракциями проводится аналогичным образом.

Для создания новой фракции щелкните по кнопке **Add Faction** в верхней части окна **Faction**; для изменения же имени и статуса группировки перейдите в нижнюю область окна фракций, выберите из списка **Faction** элемент **Faction** и задайте в поле **Name** название нового клана. Чтобы удалить из списка лишнюю, на ваш взгляд, группировку, выберите ее и щелкните по кнопке **Remove Faction** в верхней части рабочего окна.

НОВЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Мы наделили свой уровень уникальными существами: гигантскими крысами, драконами-мутантами, медведями-убийцами. Переходим ко второй части глобального раздела мира NWN2 — разработке нового оружия, брони и других полезных вещей.

Убедитесь, что в правом нижнем углу редактора активирована закладка **Blueprints**. На панели **Blueprints** кликните по кнопке **Items**, щелкните правой кнопкой мышки по списку объектов и в контекстном меню выберите пункт **Create Blueprint/Module**. Редактор создаст новый элемент и сразу же предложит поместить его на карту. Откажитесь, нажав **Esc**.

Рассмотрим базовые принципы редактирования объектов. Выделите только что созданную заготовку и перейдите в панель свойств (**Properties**), название которой соответствует названию модифицируемого объекта, то есть в нашем случае **Item1**. Как и с персонажами, все свойства вещей раскиданы по специальным категориям (**Appearance**, **Armor**, **Behavior**), названия практически идентичны наименованиям групп живых существ. Рассмотрим кратко содержимое каждой такой категории.

Appearance — в этой группе задаются параметры внешнего вида инвентаря, такие как, например, иконка предмета (**Icon**), эффект (**Appearance (special effect)**), окраска модели (**Tint**).

Behavior — данная категория содержит ряд характеристик, определяющих схему работы объекта в игровом мире. Здесь можно установить стоимость вещей (**Additional Cost**), базовый тип предмета (**Base Item**), возможность украсть объект (**Stolen**), задать специальные свойства элемента (**Item Properties**).

Blueprints — параметры данного блока служат неким ориентиром для редактора. Атрибут **Comment** необходим для ввода авторских комментариев о создаваемой вещи, параметр **Template Resref** является уникальным идентификатором предмета (название разрешено придумать самостоятельно).

General — в этой группе задаются параметры, позволяющие классифицировать и описать предмет.

Misc — в этой категории всего один параметр — **UV Scroll**. Он задает движения текстуры, покрывающей объект, по горизонтали и вертикали. Как правило, данный атрибут применяется для имитации течения воды и потоков лавы.

Scripts — слоты для скриптов. По умолчанию блок пуст.

Statistics — характеристики **Damage Reductions** и **Material** определяют свойства материала, из которого изготовлен предмет.

СВОЙСТВА МОДУЛЯ

Уникальные существа созданы и распделены по специальным фракциям, новые орудия убийства и прочие полезные объекты разработаны. Такой модуль уже и в интернете разместить не стыдно,

однако давайте все же придадим ему творческий вид.

Выберите пункт меню **View/Module Properties** и на панели свойств **Module Properties** перейдите во вкладку **Properties**. Вы увидите, что все свойства модуля распределены по четырем различным категориям. Первая из них — **Misc** — содержит базовые характеристики модуля. Больше всего в этой категории нас интересуют параметры **Description** и **Name**, которые позволяют задать описание модификации и ее название. Вторая группа — **Scripts** — содержит слоты под скрипты. Атрибутов третьей категории — **Starting Area** — описывают стартовую зону. Здесь вы можете изменить название карты (**Entry Area**), координаты стартовой позиции игрока (**Entry Position**) и даже указать ролик, который будет проигрываться при запуске модуля (**Start Movie**).

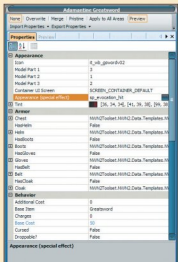
Обратите внимание, что для воспроизведения вступительного видео в начале игры вам необходимо поместить свой ролик (формата *.bik) в каталог **/Movies** и прописать в поле **Start Movie** имя файла (без расширения). Последняя группа параметров (**Time**) отвечает за временные условия в модуле: день, час, месяц, год.

■ ■ ■

На этом мы заканчиваем вторую статью о создании модулей для NWN 2. И хотя теперь знаний вам хватит, чтобы с легкостью сделать полноценную карту, цикл на этом не заканчивается. Ведь любому полноценному модулю просто необходимы такие важные элементы, как триггеры и скрипты, без них буквально никуда. Изучению этих довольно сложных вещей мы и займемся в третьей, заключительной статье, которая будет опубликована в одном из ближайших номеров «Игромании». ■



Создать новое оружие значительно проще, чем нового монстра. Можно уложиться в две-три минуты.



В Factions Editor создаются новые фракции.



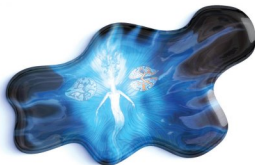
"Об этой игре можно говорить долго и со вкусом. Отны, какие логики тут загадки, отны, какие замечательные и авторов стиль и чувство юмора..."

AG.RU



"А как тут всё органично, কাছে тут зусетка. Не знаю, где найти разработчиков... "Резервация" должен найти такие вещи, чтобы переводы все шидки шурьт перевод, и что сможет найтись где как перевод, ну на этот не удивительно приятный в работе. Вероятно, лучше и найти."

AG.RU



"Не так-то просто согнать в одной игре Blade Runner и King's Quest!"

«НАВИГАТОР»

Реклама

Разработка: FUNCOM
адаптация и издание:
IC/Smell.ru

"Бесконечное
Путешествие"

09/2006



ПАВЕЛ СЕВЕЦ

КУЗНИЦА ПОЛИГОНОВ СОЗДАНИЕ КАРТ НОРМАЛЕЙ

Всего пару лет назад технология карт нормалей была настоящей революцией. Именно благодаря ей стало возможным изображать в играх низкополигональные модели так, как будто они высокополигональные. За примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить **Far Cry** и **DOOM 3**.

Сегодня с картами нормалей работает большинство моделлеров по всему миру. И будут работать еще ой как долго. Пора и нам детально изучить, что же это за зверь такой и как к нему подступиться. Обратите внимание, что материал рассчитан на более-менее подкованного в вопросе трехмерного моделирования пользователя. Если же вы только начинаете увлекательное погружение в мир 3D, то специально для вас мы приготовили скрипты. На нашем диске находится **полурасчетное видеоурок**, наглядно иллюстрирующий данную статью. Все упоминающиеся в статье файлы можно взять с **нашего DVD** (в разделе «Игροстрой»).

БАЗОВЫЕ ПРИНЦИПЫ

Суть технологии заключается в генерации для низкополигональной модели такой текстуры, которая, будучи наложенной по специальному алгоритму, в точности имитирует высокополигональную сетку. То есть модель всего в несколько тысяч полигонов смотрится так, как будто она составлена из десятков и даже сотен тысяч треугольников.

Генерируемая для этой цели текстура называется картой нормалей: она содержит в себе информацию о разнице между низкополигональной моделью и высокополигональной (принято говорить просто «разница», без упоминания между чем и чем). Главная проблема при создании карты нор-

малей — правильно посчитать эту разницу.

Разница хранится в трех цветовых составляющих изображения (красной, зеленой и голубой). Цвет каждого пикселя кодирует информацию о том, в какую сторону была ориентирована нормаль детальной модели по отношению к нормали вершины низкополигональной модели в данной точке развертки. Красная и зеленая компоненты определяют отклонение нормали влево/вправо и вверх/вниз соответственно. Голубая цветовая составляющая, по сути, является обычной картой рельефа (bump map).

ТОЧКА ОТСЧЕТА

Из программного обеспечения нам потребуются **3DS Max 7** (или выше) и **ZBrush 2**. На этот раз мы не будем заострять внимание на процессе моделирования: почти все действия по моделированию в **3DS Max** можно детально изучить на нашем диске в видеоуроке. Этап моделирования в **ZBrush** записан в виде скрипта, его тоже смотрите на диске.

Работа начинается с... концептуального рисунка. Берем в руки карандаш и рисуем эскиз того предмета, который будем моделировать. Нам нужен точный шаблон. Я, например, пофантазировал полчаса, придумал концепцию фантазийного клинка «Коготь грифона» (рис. 1, эскиз или файл **Gryphon's Blade_Sketch.bmp**). Поэтому в статье мы будем работать именно с этой моделью.

После непродолжительного колдовства с полигонами (см. видеоурок) получается модель как в файле **Gryphon's Blade_LOW_Complete.max**. Именно для нее нам предстоит сделать сначала высокдетализированный аналог, а затем и карту нормалей.

ПОДГОТОВКА МОДЕЛИ К ДЕТАЛИЗАЦИИ

Для тех, кто создавал свою модель с нуля, хочу заметить, что вся работа ведется не с сеточным объектом (**Editable Mesh**), а полигональным (**Editable Poly**). Игровые движки различают между ними не различают, отличие проявляется именно при подготовке высокополигональной модели.

С чего же начать? Просто добавить в стек модификатор **MeshSmooth**? Оказывается, не все так просто с этими полигонами. На рис. 2 наглядно продемонстрировано, что будет, если кубик просто сплэднить: все нужные контуры потеряются. Другой минус сглаживания «в лоб» в том, что обработанная модель будет находиться внутри низкополигональной (ведь при сглаживании ребра и вершины этой модели являются контрольными узлами сглаженного каркаса — значит, всегда будут находиться вне его), а нам это не подходит, потому что детализированная модель должна быть на одном уровне с упрощенной.

Однако решение у данной проблемы все-таки есть: если нам надо, чтобы некоторые контуры сохранили свою «резкость», то ребра и вершины, образующие эти контуры, следует размножить — например, удвоить командой **Chamfer** (Фаска) из свитков **Edit Edges/Edit Vertices**. При сглаживании в местах разделения появится четко различимые особенности контуров (рис. 3). Используя этот прием, доводим сетку до состояния, когда сглаженный вариант соответствует низкополигональному (рис. 4).

Стоит отметить, что при создании каркаса для сглаживания можно использовать такой нехитрый алгоритм: создаем дубликат low-poly, применяем к нему модификатор



Рис. 1. Три стадии разработки.

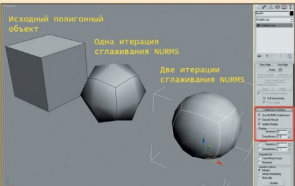


Рис. 2. Сглаживание «в лоб».

Push так, чтобы «раздутый» каркас немного покрывал собой исходный. После этого устанавливаем требуемый уровень сглаживания в свитке **Subdivision Surface** (отмечаем галочку **Use NURMS Subdivision**). Теперь модифицируем ребра и вершины (там, где это требуется), параллельно наблюдая за качеством сглаженного каркаса. Все время нужно следить, чтобы полигоны не стали иными формы (только треугольной или четырехугольной). Пятиугольные полигоны, в принципе, допустимы, но следует учитывать, что могут возникнуть проблемы: алгоритм сглаживания начинает такие полигоны доводить до треугольных и четырехугольных, но делает это далеко не лучшим образом.

Поэтому единственный критерий правильности в нашем случае — сглаженная сетка модифицированной low-poly должна быть без артефактов и совпадать с исходной низкополигональной моделью либо покрывать ее. Результат можно посмотреть в файле **Gryphon's_Blade_LOW2+Subdiv_Complete.max**.

ПРАБОТКА ДЕТАЛЬНОЙ МОДЕЛИ

Мы подошли к самому интересному этапу работы — созданию детальной модели в **ZBrush**. Для того чтобы начать работу, экспортируем подготовленную сглаженную модель в формат **OBJ**. Галочку экспорта настраиваем так: снимаем галочки в группе **File**, а в комбинированном списке **Faces** выбираем пункт **Polygons**, после чего кликаем **OK**. В среде **ZBrush** выполняем команду **Tool/Load Tool**, в открывшемся диалоге находим экспортированный файл. Сохранем появившийся в меню новый инструмент как **ZTL** файл.

Чтобы посмотреть урок моделирования деталей «Котта грифона», идем в меню **ZScript**, кликаем на **¬es**, жмем **Load** и выбираем файл **Blade_Hi_Detail_Modelling.zsc**. В левом нижнем углу экрана появится маленькая кнопка **Play**. Нажимаем ее (нам предложат перезапустить среду — соглашаемся), после чего курсор сам переместится на меню загрузки требуемого инструмента. В открывшемся диалоговом окне выбираем файл **Blade_Hi_Start.ZTL**.

Курсор сам начнет «танцы» по интерфейсу **ZBrush**, а нам остается только наблюдать за этим и внимательно читать всплывающие подсказки (рис. 5). С помощью этого урока разберемся с моделированием в **ZBrush** не составит труда.

Когда модель готова, командой **Tools/Export** переводим каркас обратно в **OBJ**-файл, который впоследствии импортируем в **3DS Max** (в ту же самую сцену, где находится low-poly). Высокополигональную модель можно посмотреть в файле **Gryphon's_Blade_High_Complete.max**.

ВЫЧИСЛЕНИЕ КАРТЫ НОРМАЛЕЙ

В идеале полигональные каркасы должны быть одинаково ориентированы и находиться на одном и том же месте. Если по каким-либо причинам этого не произошло, придется подогнать их положение вручную. Поскольку детальная модель может быть чрезвычайно сложной, имеет смысл использовать упрощенное ее представление — в виде бокса (опция **Display As Box** в свойствах объекта).

Низкополигональная модель лишена развертки, поэтому при помощи модификатора **UVW Unwrap** добавляем для упрощенной модели текстурные координаты. В нашем случае имеет смысл сделать развертку как показано на рис. 6.1.

Пора приступать к нормал-мэппингу. Выбираем на сцене нашу лоуполи-модель и выполняем команду **Rendering/Render To Texture**, она запускает движок так называемого текстурного «запекания», с помощью которого можно процировать на текстуру низкополигональной модели не только нормали, но также цвет, тени и многое другое.

Первый свиток, опции которого нас интересуют, — **Objects to Bake** (объекты для «запекания»). В группе **Projection Mapping** (процирование карт) отмечаем галочкой пункт **Enabled** и снимаем пометку со ставшего активным пункта **Sub-Object Levels**. Также выбираем в списке рядом пункт **Projection Modifier** (проекционный модификатор). Жмем **Pick** и в диалоговом окне выбираем высокополигональную модель. Поскольку развертку для лоуполи мы сделали сами, кликаем флажок **Use Existing Channel**

ИГРОМАНСКИЕ МАНУСКРИПТЫ

Для новичков данная статья довольно сложна. Поэтому на нашем диске (в разделе «Игровой») можно найти статьи цикла «Игромоделер», которые помогут разобраться в процессе моделирования и текстурирования. В них детально рассматривается проблема создания развертки, дается ряд советов по рисованию текстур посылно в **Photoshop** и **Painter**, а также в пакете **Deep Paint 3D**.

(использовать существующий канал мэппинга) в группе **Mapping Coordinates**.

Следующий необходимый нам свиток — **Output**. Здесь мы добавляем те текстурные карты, которые нас интересуют. Пока нам требуется только **NormalsMap**, который выбираем из соответствующего списка (предварительно необходимо нажать кнопку **Add**). В строке **File Name and Type** устанавливаем имя и тип результирующего файла карты, после этого указываем размер создаваемой текстуры. Чем больше, тем лучше — в идеале **2048**. Теперь щелкаем **Render**, после чего запустится процесс рендеринга текстуры, но на экране будет отображена только проекция полной визуальной карты высокополигональной модели. На этой карте, скорее всего, будут присутствовать некоторые участки, закрасленные красным цветом. Давайте разберемся, что это значит.

Переключаемся на стек модификаторов лоуполи-модели. Оказывается, в его версии добавилась новая строка — **Projection**.



Рис. 5. Подсказки в ZBrush 2.

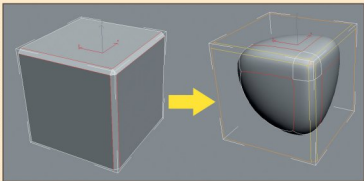


Рис. 3. Сглаживание с выделением контура.

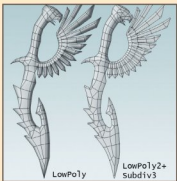
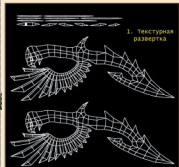


Рис. 4. Низкополигональная модель и ее сглаженный аналог.

Этот модификатор является вспомогательным при проецировании с одной модели на другую и служит для создания так называемой клетки (Cage). Клетка является копией исходного низкополигонального каркаса, но



1. Текстура
развертка



2. Карта
нормалей



3. карта
механического
износа



4. Заключенная
карта цвета

Рис. 6. Некоторые этапы создания текстур.

модифицирована она так, что внутри нее полностью помещается высокополигональная модель. Так вот, красными пятнами на текстуре «Макс» помечает те части, где детальная модель вылезла за клетку: произошло это из-за того, что генерировать идеальную клетку «Макс» пока не умеет (да и не скоро еще научится). Поэтому опять придется поработать вручную. Действуем по следующему алгоритму:

1. Сохраненную в файл карту нормалей загружаем в слот **Diffuse** пустого материала, включаем отображение текстуры во вьюпорте и назначаем этот материал нашей упрощенной модели. Карта нормалей будет наглядно (цветом) отображена в видовых окнах «Макса».

2. У проекционного модификатора выбираем уровень редактирования **Cage** и в одноименном свитке жмем кнопку **Reset**. Это восстановит изначальную форму клетки. Теперь, увеличивая значение **Amount** в группе **Push**, придаем такую форму клетке, чтобы она равномерно покрывала высокополигональную модель. После этого, перемещая верхнюю клетку, максимально улучшаем степень покрытия.

3. Рендерим текстуру.

Все эти шаги повторяем до тех пор, пока красные участки с текстуры либо не исчезнут, либо не окажутся в незаметных местах (закрытые сгибы, складки). Пример удачно сгенерированной карты нормалей показан на рис. 6.2.

Самая сложная часть работы позади, нам осталось только доработать детали и проверить модель в деле.

ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Использовать карту нормалей можно двумя способами. Первый способ заключается в том, чтобы в слот **Bump** пустого материала положить **Normal Bump**, а в него уже загрузить текстуру. После применения этого материала к низкополигональной сетке результат будет виден во время рендеринга модели. Второй способ, наоборот, позволя-



Рис. 7. Сравнение сложности каркасов моделей.

ТРЕХМЕРНАЯ ГЯЗЬ

Когда у вас есть не только low-poly, но и высокополигональная модель, рисовать на текстуре элементы механического износа и загрязнения не обязательно, потому что для этого существует маленький, но чрезвычайно полезный 3DS Max-плагин под названием **Quick Dirt 1.5**.

Используется он так: применяем модификатор **QuickDirt** к детальной модели и указываем тип загрязнения — **Dents** в свитке **General Parameters**. Во вьюпорте мы наглядно увидим области механического износа на детальной модели (рис. 1, **HighPoly**).

К детальной модели применим материал **QuickDirt**, который можно найти в списке стандартных материалов. Чтобы поместить все детали текстуры для поуполи, в списке элементов для «закления» (**Render To Texture**) добавим **Blend**, в опциях которого отключены все галочки, кроме **Diffuse**. Сохраняем новую текстуру в файл (рис. 6.3). Теперь если в «Фотошопе» ее наложить на карту цвета в режиме **Multiply**, немного подчистить и поиграть с настройками прозрачности, то текстура цвета для низкополигональной модели принимает вид как на рис. 6.4 (см. также **Gryphon's Blade_Diffuse.bmp** на диске).

Упрощенная модель с улучшенной текстурой смотрится намного реалистичнее (рис. 1).

ет видеть результат только во вьюпорте. Для этого у материала в свитке **DirectX Manager** выбираем пункт **Metal Bump9** и отмечаем галкой **Enable DirectX Material**. Теперь в появившемся свитке **DirectX Shader** — **Metal Bump 9** привозим карту нормалей в пункте **Normal**.

Добавим красок. В отличие от традиционного процесса создания текстур, рисование карты цвета с использованием **Normal Map** упрощается: ведь нам уже не требуется прорисовывать тени и блики. Поэтому, используя либо экспортированную **Texport** развертку, либо непосредственно карту нормалей, в **Photoshop** наносим только фактуру кожи, цвет металла и деталей.

Если результат вас устраивает, то работу можно заканчивать. Если же нет, то незамедлительно прочитайте текстовый блок «Трехмерная грязь» — там детально рассмотрено, как улучшить качество текстуры.

■ ■ ■

Полученную модель можно перенести в любую игру. Но итог нашей работы — это не только красивая моделька. Мы перешагнули барьер, отделяющий профессионального разработчика игр от модмейкера. Теперь вы можете самостоятельно создавать профессиональные модели не только для уже существующих, но и для своих собственных игр.

В завершение обратите внимание на рис. 7 — насколько «тяжелой» выглядит многополигональная модель по сравнению с low-poly. ■

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

СЕКРЕТЫ КАРТ GTA: SAN ANDREAS

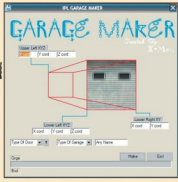
ИНСТРУМЕНТ: IPL Helper

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: А знаете ли вы, о матери GTA-модификеры, что файлы карт GTA: SA, помимо строк, отвечающих за расстановку объектов на карте, содержат текстовые блоки, которые несут в себе информацию об аудиозонах, местах входа (выхода) в помещения и гаражи?

Вот только редактировать все эти данные, зайти внутрь IPL-файлов, с помощью «Блокнота» не очень-то удобно: того и гляди пропустишь запятую, забудешь указать один из параметров или, что еще хуже, вообще всю текстовую конструкцию исковеркаешь. Во избежание таких неприятностей рекомендуем использовать крохотную утилиту **IPL Helper**. Программа позволит генерировать код, ответственный за создание гаражей, оружия и прочих элементов на карте. Вам достаточно лишь ввести числовые значения в поля пустой формы.

ПРАКТИКА: После загрузки утилиты перед вами предстанет довольно необычное окно с кнопками перехода к одному из встроенных генераторов кода. Рассмотрим работу с одним из инструментов — **IPL Garage Maker**. Кликнув по одиночной кнопке, вы увидите окно, в котором создаются новые гаражи. Чтобы создать новый, нужно указать координаты, задать тип двери, раскраску самого гаража и определить тип постройки.

В центре главного окна редактирования расположен схематичный рисунок, наглядно демонстрирующий предназначение тех или иных атрибутов. Для создания гаража достаточно нажать кнопку **Make**. Полученный на выходе код следует скопировать в IPL-файл карты GTA: SA между строк **Grge** и **End**, указанных в **IPL Garage Maker**. Работа с остальными инструментами, входящими в состав **IPL Helper**, проходит аналогичным образом.



IPL Helper максимально упрощает создание новых гаражей, оружия и автомобилей в GTA: SA.

ВЕРДИКТ: **IPL Helper** — незаменимый инструмент для каждого GTA-мастера. Нудная правка параметров в «Блокноте» уходит в прошлое. Теперь новый объект можно создать всего за несколько секунд.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

DFF ДРУЖИТ С LIGHTWAVE

ИНСТРУМЕНТ: LightWave DFF Exporter plugin v. 0.1

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Народные умельцы сумели подружить пакет 3D-графики **LightWave** с форматом хранения моделей **GTA: SA** — **DFF**. Плагин **LightWave DFF Exporter** находится пока только на начальной стадии разработки, но уже отлично справляется со своей задачей. Во время тестирования мы быстро создали в **LightWave** простейшую модельку автомобиля, сохранили ее в **DFF**-файл, а спустя еще 2–3 минуты (никаких длинных конвертаций и компиляций) уже лихо разрезали по значениям виртуального штата Сан-Андреас.

ВЕРДИКТ: **LightWave DFF Exporter** — очень и очень хороший **DFF**-плагин для **LightWave**. В отличие от аналогичной разработки для **3DS Max** он не вылетает с ошибками и работает значительно быстрее.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6/10

X-FILES

ИНСТРУМЕНТ: Panda DirectX Exporter for 3DS Max 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Подавляющее большинство современных игровых движков (и других программ) умело орудует с форматом 3D-моделей *.x, а вот объекты, казавшие бы, самых распространенных форматов **3DS** и **OBJ** не видят в упор. При этом в случае с **3DS Max** (даже последней, девятой версии) ситуация строго обратная: **3DS** и **OBJ** он понимает, а расширение *.x не замечает.

Компания **Pandasoft**, посевая на досуге тыковку, логично рассудила, что так больше продвигаться не может, и разработала специальный экспортер **Panda DirectX Exporter** для **3DS Max 9** (плагин для более ранних версий «Макса» вы также найдете на нашем диске).

В первые дни после появления плагина в интернете моделиеры со всего мира засыпали **Pandasoft** многочисленными посланиями с благодарностью за предоставленную работу. И действительно — как тут не похвалить создателя инструмента, ведь он служит проводником между подавляющим большинством игровых движков и «Максом». Плагин, во-первых, абсолютно бесплатен, во-вторых, в отличие от других модулей, он не сбивает и критических ошибок не выдает, ну и, наконец, в третьих, прост в установке и использовании.

ПРАКТИКА: Предположим, что вы создали какую-нибудь интересную 3D-модель

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игровостроителя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

и решили сохранить ее в файл типа **img.x**. Нет ничего проще! Выделяете модель на сцене, выбираете пункт меню **FileExport**, ищете строку **Panda DirectX (*.*)** в поле **Тип файла**, задаете нужное имя объекту напротив метки **Имя файла** и жмете на кнопку **Сохранить**. Появится окно, в котором вы сможете настроить специфические параметры экспорта модели — например, оптимизацию, сохранение текстур и их координат и ряд других атрибутов. Для завершения процесса экспорта щелкните по кнопке **Ok**.

ВЕРДИКТ: Проблема экспорта в **3DS Max** моделью с расширением *.x решена раз и навсегда.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

ТЕКСТУРНАЯ ПАСТОРАЛЬ

ИНСТРУМЕНТ: Object Painter 1.3a

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Создать 3D-модель не так сложно, как может показаться, куда сложнее сделать для нее качественную текстуру. Ведь даже гениальная моделька персонажа будет ужасно смотреться в игре, если для нее нет красивой шкурки.

А чтобы skin был что надо, для начала необходимо создать изображение в **Photoshop**, прорисовав все детали, умело подогнать светотеневую рисунки и только затем наложить на полигональный каркас в **3DS Max**. Впрочем, на этом все не заканчивается, потому что нужно еще подогнать участки стыковки скина, «зашифровать» неровности, проверить, как смотрится skin во время анимации...

Вручную на все это уходит уйма времени. Если в игре много различных персонажей и объектов, требуется целый штат художников, которые бы только тем и занимались, что подгоняли уже готовые текстуры под модельку. Именно для таких случаев компания **Cameleon labs** и создала приложение **Object Painter**. Теперь моделиеру достаточно сделать трехмерный объект и заполнить его предварительными текстурами. После этого запускается **Object Painter**, в него подгружается объект и синхронизиру-

ОБНОВЛЕНИЯ

ется с Adobe Photoshop. При модифицировании текстуры, покрывающей объект, все изменения будут отображаться в Object Painter на поверхности 3D-модели.

ПРАКТИКА: Поговорим о внутреннем устройстве приложения. Большая область программы отведена под окно перспективы, где отображается загруженный объект. Справа от него располагается специальная панель, которая содержит три вкладки — **Layers**, **Channels** и **Load Material**. В **Layers** можно выбирать слои, в **Channels** — установить каналы, выводимые на экран, в **Load Material** — подгрузить текстуры из Photoshop. Верхнюю часть приложения занимают различные меню и панель инструментов с кнопками для настройки положения камеры (поворот, перемещение), сохранения и загрузки проекта.

От теории переходим к практике. Выберите пункт меню **File/Open** и загрузите в программу 3D-модель. После этого щелкните по первой кнопке на панели инструментов для запуска Photoshop. На вспомогательной панели напротив окна 3D-вида перейдите на закладку **Load Material** и кликните по кнопке **Load** рядом с любым материалом. В появившемся окне кликните по кнопке **Ok**, чтобы подгрузить выбранную текстуру в Photoshop.

Прежде чем изменять картинку, давайте разберемся с режимами отображения текстуры на поверхности объекта и изучим основные клавиши навигации. Для перемещения камеры в окне перспективы активируйте режим **Translate** (пятая кнопка справа на инструментальной панели). Чтобы передвинуть камеру вперед или назад, воспользуйтесь курсорными стрелками вверх и вниз на клавиатуре. Для перемещения камеры влево или вправо передвиньте мышью с зажатой левой кнопкой. Если вы будете двигать мышью вперед или назад с одной из зажатых кнопок мышки, то добьетесь перемещения камеры вверх или вниз в окне 3D-вида.

Чтобы повернуть камеру в окне перспективы, щелкните по кнопке **Rotate** на панели инструментов и переместите мышью в любом направлении с зажатой левой или правой

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK.

Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего 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.



CryENGINE MOD SDK for Far Cry Ver. 1.4. Сздавать уровни и даже целые кампании для **Far Cry** (движок **CryENGINE**) с помощью официального редактора карт, конечно, удобно, но вот полностью переделать мир игры, увы, не получится. Редактор не позволяет править искусственный интеллект врагов и физику. Зато в Сети появился **Mod SDK 1.4** для

Far Cry. Этот набор вообрал в себя все, что нужно для разработки своей собственной некоммерческой игры: основные исходные коды движка, многочисленные компиляторы и файлы примеров, экспортеры уровней для **3DS Max**, а также множество мануалов.

**TXD Workshop 4.0B.**

Обновление самой популярной утилиты для просмотра/редактирования TXD-архивов тектур **GTA 3**, **GTA: Vice City** и, разумеется, **GTA: San Andreas**. В новую версию программы была добавлена возможность работы с IMG-архивами, поправлены некоторые баги, возникающие при компрессии изображений и работе с альфа-каналом (маской), наконец, модернизированы функции импорта и экспорта артов (добавилась поддержка PNG-изображений).

клавишей. Для настройки демонстрации обновленных текстур воспользуйтесь опцией **Refreshing Manual/Real** на инструментальной панели. Если вы задействуете режим ручного обновления, то на панели инструментов появится кнопка **Refresh**.

После выбора нужного режима обновления текстур и определения основных клавиш навигации самое время начинать рисовку изображений — все изменения будут отображаться в реальном времени на поверхности 3D-модели.

На нашем DVD (в разделе «Игροстрой») находится лишь демонстрационная версия Object Painter, она работает только 15 минут и имеет некоторые функциональные ограничения.

ВЕРДИКТ: Одна из немногих утилит, которая позволяет отслеживать изменения, сделанные в Photoshop, на модельке из 3DS Max. Программа пригодится практически всем девелоперам и моделлерам.

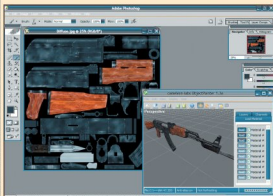
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ГЕНЕРАТОР ЖИВОГО

ИНСТРУМЕНТ: **Creation Creator Pro**

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Представьте себе такую ситуацию. Работаете вы с друзьями над созданием простенькой RPG или экшена на бесплатном движке. В команде имеется N-ное количество программистов, дизайнеров, художников, аниматоров, левел-дизайнеров, а вот моделлеры (которые всегда не хватает) отсутствуют. Разрешить проблему можно только двумя способами. Первый — нанять в штат нескольких опытных 3D-моделлеров. Однако такой вариант доступен далеко не каждой компании — услуги профессионалов сложно оплатить не каждая контора. Второй — слева найти в Сети, а затем приобрести какой-нибудь качественный генератор 3D-моделей различных существ. В течение нескольких недель мы шерстили Военирную лаунту в поисках программ такого рода, тестировали различные утилиты и пришли к довольно печальному выводу: большинство этих генераторов на



Object Painter в два счета объединяет Adobe Photoshop и 3DS Max.



Creation Creator Pro — мощный генератор 3D-моделей.

ИНТЕРЕСНОСТИ

XSI ОБ СТУЧИТСЯ В ДВЕРЬ



Сенсационная новость! Компания **SOFTIMAGE** готовится к выпуску шестую версию своего пакета 3D-моделирования **XSI 6**. Если вы, вдруг, не в курсе, объясним: XSI — один из самых популярных пакетов трехмерного моделирования. Конечно, **3DS Max** он не заменит, но как дополнение используется повсеместно. Демонстрационную версию XSI 6 уже можно скачать с официального сайта www.softimage.com/products/xsi.

МОДИНГ GTA: SA



Команда модмейкеров из сообщества **GTAForums.com** (собственного названия у нее нет) воспо трудится над созданием глобальной модификации для **GTA: SA** под названием **Myriad Islands**. Бета-версию уже можно скачать с сайта www.myriadislands.com. А попутно ребята разрабатывают новые утилиты для модифицирования **GTA: SA**. В самом ближайшем будущем свет увидит **GTA: SA Path Tool (SA Path Compiler)** — полноценный редактор путей в виде плагина для **3DS Max** и целый набор приложений, объективных под общим названием **G-tools**, предназначенных для продвинутого редактирования игровых карт.

«ЛАБОРАТОРИЯ ПОЛИГОНОВ»



Отличная новость для всех моделлеров: вышла очередная версия бесплатной утилиты **MeshLab** (за номером **0.8**) для редактирования различных 3D-форм, составленных из очень большого числа полигонов. **MeshLab** лихо орудует 3D-моделями, состоящими из нескольких миллионов полигонов (и часто делает это значительно быстрее **3DS Max** и **Maya**). Скачать программу, предварительно зарегистрировавшись, можно по адресу <http://meshlab.sourceforge.net>.

деле оказались очень примитивными приложениями, которые могут только насаждать кучу стереотипных, шаблонных персонажей.

Тем не менее нам удалось отыскать один достойный вашего внимания генератор моделей живых существ. Он позволяет палками делать абсолютно не похожих друг на друга персонажей гуманоидного и негуманоидного вида (за счет огромной библиотеки различных компонентов типа рук, ног и т. д.). Плюс к этому пользователь сам может модифицировать все элементы, из которых составлен персонаж: увеличить/уменьшить в диаметре размер головы (или вовсе поменять ее на другую), укоротить/удлинить те или иные конечности и все в таком духе. То есть помимо самого генератора мы получаем в придачу еще и очень мощный редактор создаваемых моделей (да здравствует виртуальная пластическая хирургия!).

ПРАКТИКА: Далеко не тратьте попусту журнальное место, рассмотрим процесс генерации своего собственного персонажа в **Creator Pro** и полностью изучим особенности интерфейса программы.

Запустите программу и щелкните левой кнопкой мышки по кнопке **Random Creature** в ее левом нижнем углу. Вы увидите, что в окне перспективы отразится сгенерированное утилитой существо. Если вы захотите изменить положение камеры в окне перспективы, переместите мышью с зажатым правой кнопкой. Поворот камеры осуществляется с помощью этого же манипулятора с зажатым левой кнопкой. Для масштабирования картинки необходимо передвинуть мышью вверх или вниз с зажатым средней кнопкой. Если вам понадобится сгенерировать существо, относящееся к какой-нибудь конкретной категории (фантастическое существо, существа женского пола), то перед стартом генерации в списке **All Types** напротив кнопки **Random Creature** выберите определенную группу персонажей. Для модифицирования частей персонажа перейдите на закладку **Edit Parts** в верхней части **Creator Pro Demo**. Затем выберите из списка **Object** нужную составляющую для редактирования и измените дефолтные значения посредством передвижения бегунков в

полках **X, Y, Z Parameters** и **taper**. Словом, все это очень напоминает создание своих звезд для **The Movies** и персонажей для **Oblivion**, то есть вам даже не нужно задумываться о назначении того или иного параметра.

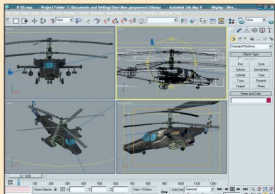
Если вам вдруг понадобятся вернуть все стандартные атрибуты, просто кликните по кнопке **Clear Current Settings** во вкладке **Edit Parts**. Возвратившись во вкладку **Objects**, вы можете сохранить модель в одном из трех общедоступных форматов — **OBJ**, **3DS**, **DXF**. Но поскольку мы имеем дело с ознакомительной версией программы, то данные опции будут заблокированы. Для снятия функциональных ограничений необходимо щелкнуть по кнопке со значком доллара на закладке **Project** и проследовать на официальный сайт разработчика для приобретения полной версии **Creator Pro**.

ВЕРДИКТ: Неплохая, а главное, многофункциональная программа для генерации различных живых существ. Главный недостаток — за рабочую версию утилиты вам придется пожертвовать своей восьмой монетой.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10



Представленный на ориентире район для **GTA: SA** можно разработать за несколько часов в **LightWave** и экспортировать в игру при помощи **LightWave DFF Exporter**.



Panda Direct Exporter учит **3DS Max** экспортировать модели в **X**-формат.

AGE *of* EMPIRES® III *The* War Chiefs

Age of Empires III: The WarChiefs - вполне достойная игра,
на которую можно смело потратить кровный рубль
и не пожалеть. Заслуженные восемь баллов
и наши самые лучшие рекомендации.
Журнал **ИГРОМАНИЯ**, 12/2006

Реклама



ENSEMBLE
STUDIOS

Microsoft
game studios



НОВЫЕ СПАСИТЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ВСКРЫТИЕ PREY

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Темный узкий коридор. На полу лежит несколько стонущих людей, среди них подруга Томми — Джен. Изголодавшиеся инопланетные окружают умирающих, готовясь наброситься на них. Вот мерзкое существо уже наклоняется к Джен... Вдруг один из монстров начинает падать из кислотной пушки по своим собратьям, сжигая их в пепел. Думаете, инопланетные просто не поделили добычу? Все не так! Просто в монстра на этот раз переплодился хитрый Томми.

Сегодня мы сделаем мод для Prey, который позволит вам залезть в шкуру любой инопланетной твари... И не только! Вы сможете пройти игру за Джен и даже за дедушку Томми. Всего несколько минут правки программного кода — и вот вы уже примеряете «шкурку» нового персонажа.

ДЕЛА МОДЕЛЬНЫЕ



Прежде чем приступить непосредственно к созданию мода, позвольте сориентировать вас в пространстве игровых директорий. Все интересные ресурсы собраны в подкаталоге `base`. В нем вы обнаружите файлы с расширением `pk4` — это самые обычные ZIP-архивы.

Архив `pak000.pk4` содержит конфигурационные файлы, `pak001.pk4` и `pak004.pk4` — текстуры (в первом случае расширения `dds`, во втором — более традиционного `tga`), `pak002.pk4` — модели (имеют расширение `md5mesh`) и их скины (`.tga`), `pak003.pk4` — звуковые эффекты (расширения `wav` и `ogg`).

В `pak000.pk4` нас больше всего интересует папка `def`, в которой находится огромное количество файлов, интересных для модостроителя. Все они имеют расширение `def` и

могут быть отредактированы в стандартном «Блокноте». Каждый файл поделен на блоки (разделы). Содержимое раздела заключается в фигурные скобки, а название располагается строкой выше. Блоки содержат различные параметры. Слева указывается название атрибута, справа — значение (при этом и то, и другое выделено кавычками).

Сегодня мы будем править только один файл — `player.def`. В нем собраны характеристики главного героя. Для того чтобы какой-нибудь игровой персонаж подменил Томми на поле боя, вам понадобится немного поработать над параметрами модели.

Начнем с головы. Вслед за комментарием `Head stuff` (закomentированному, то есть не учитываемому игрой тексту, предшествует символы «//») идет параметр `model_head`. Исправляя значение, вы заменяете голову персонажу. Вот наиболее интересные из возможных вариантов (далее слева указывается значение атрибута, справа — чьей голове оно соответствует):

`head_grandfather` — дедушка Томми;
`head_jenny` — Джен (подруга Томми);
`head_girfriend_blonde` — Джен со светлыми волосами;
`head_girfriend_spirit` — возлюбленная Домаса в облике призрака;
`head_hider` — индеец;
`head_hider2` — еще один индеец;
`head_princess` — принцесса;
`head_bob` — персонаж по имени Боб;
`head_paul` — персонаж по имени Пол;
`head_ted` — Тэд;
`head_mutilatedhuman` — изуродованный (мутированный) человек.

Что касается остальных частей тела, то за них отвечает атрибут `model` из раздела

`entityDef player_tommy`. Наиболее интересные значения следующие:

`model_character_grandfather` — модель дедушки;

`model_character_girfriend` — Джен;

Следующие шесть наименований значений также соответствуют подруге Томми в различных ее ипостасях (на разных картах выглядит она по-разному), отличия лишь в деталях: `model_character_girfriend_slab`, `model_character_girfriend_roadhouse`, `model_character_girfriend_lotae`, `model_character_girfriend_biolabs`, `model_character_girfriend_feedings`, `model_character_girfriend_feeding`.

`model_character_hider` — индеец;

`model_character_princess` — принцесса;

`model_character_hiderprincess` — еще одна принцесса;

`model_character_bob` — Боб;

`model_character_paul` — Пол;

`head_ted` — Тэд;

`model_monster_keeper` — Хранитель;

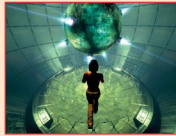
`model_monster_mutilated_human` — мутант.

Чтобы сыграть за любого персонажа, нужно просто присвоить параметрам `model_head` и `model` значения, соответствующие моделим головы и туловища необходимого героя. Однако можно и экспериментировать. Например, голову одного героя приделать к телу другого. Забавно выглядит, например, Томми с головой монстра (добиться такой мутации можно, присвоив первую атрибуту значение `model_mutilatedhuman`) или монстр с лицом Джен (здесь нужно будет использовать, соответственно, сочетание `head_jenny` и `model_monster_mutilated_human`).

РАБОЧИЙ МАТЕРИАЛ



Можно, конечно, ограничиться одним лишь изменением внешности главного героя, но можно пойти дальше и изменить практически все его характеристики. Перед тем как редактировать файл `player.def`, обязательно сделайте его резервную копию, чтобы всегда можно было вернуть Томми на роль главного героя. После того как вы создадите нового персонажа, также сделайте копию файла `player.def`: вы сможете легко переключаться между героями, копируя в игровую директорию (точнее, в



Джен фантастически прыгуча.



Если правильно передаться, у монстра не будет никаких шансов ранить подругу Томми.

каталог 'def' архива pak000.pk4) соответствующий вариант файла.

Основные (преимущественно физиологические и боевые) параметры вашего персонажа собраны в разделе **entityDef player_base**. Ознакомимся с основными атрибутами:

pm_jumpheight — высота прыжка;
pm_stepsize — дальность шага;
pm_crouchspeed — скорость передвижения в приседе;

pm_walkspeed и **pm_noclipsspeed** — быстрота ходьбы с оружием в руках и без оного;
pm_minviewpitch — насколько высоко персонаж может поднимать голову;
pm_maxviewpitch — насколько низко игрок может опускать голову;

pm_stamina — выносливость;
pm_crouchrate — быстрота перехода из положения стоя в положение сидя и наоборот;

health — здоровье на старте уровня;
maxhealth — максимальное количество здоровья.

Следующие восемь атрибутов определяют максимальное число патронов, предназначенных для следующих видов вооружения:

max_ammorifle — винтовка;
max_ammosniper — снайперская винтовка (винтовка в режиме альтернативной стрельбы);

max_ammocrawler — жук;
max_ammocannon — пулемет;
max_ammocannongrenade — гранаты к пулемету;
max_ammoacid — кислотный распылитель;

max_ammocrawlerred — гранатомет;
max_ammenergy — плазменный в «энергетическом» режиме стрельбы;
rifleAmmoRechargeRate — скорость восстановления заряда (ограничивается отметкой, определяемой настройкой **rifleAmmoRechargeMax**) для винтовки;

healthRechargeRate — скорость регенерации (до уровня здоровья, заданного показателем **healthRecharge**). В оригинале регенерация начинается, когда у игрока меньше 25% здоровья;

healthRechargeDelay — задержка (в миллисекундах) перед началом регенерации;
max_ammospiritpower — максимальное количество ментальной энергии.

Указанные далее шесть атрибутов описывают игрока в мире духов:

minResurrectHealth — минимальное количество здоровья, с которым игрок может вернуться с того света;

deathWraithHealthAmount — прибавка к здоровью за убийство красного существа;

deathWraithSpiritAmount — бонус к ментальной энергии за убийство синей твари;

deathWalkMaxWraiths — максимальное количество существ (красных и синих), которые вы можете увидеть и подстрелить на небесах потустороннего мира за одно посещение;

deathWalkWraithDamage — количество ментальной энергии, терпяемое игроком, когда в него попадает существо;

deathWalkMinTime — минимальная длительность (в миллисекундах) пребывания игрока в потустороннем мире;

damage_scale head — множитель урона, применяемый, если главному герою выстрелили точно в голову.



КТО НА НОВЫЙГОД?

С назначением настроек разобрались, приступаем к модостроительным работам. Они позволят добавить в игру четыре новых спасителя планеты.

ДЖЕН

Первый новичок в представлении не нуждается. Это возлюбленная Домасы — Джен. Чтобы сделать ее главным героем, первым делом измените модель. Для этого задайте атрибуту **model_head** значение **head_jenny**, **head_girlfriend_blonde** или **head_girlfriend_spirit**, а настройке **model** — **model_character_girlfriend**.

С внешностью закончили, приступаем к правке прочих характеристик. Поскольку Джен стройная и легкая, то логично будет сделать ее прыгучей и быстрой. Для этого атрибутам **pm_jumpheight**, **pm_walkspeed** и **pm_noclipsspeed** присвойте значения **75**, **210** и **230** соответственно. Теперь девушка передвигается прямо-таки молниеносно.

Характеристике **pm_stamina** пропишите число **8**, чтобы уменьшить выносливость. А параметры **health** и **maxhealth** сделайте равными **90**, слегка уменьшив тем самым запас жизненных сил у Джен.

Героиня, по логике, не сможет носить в своих хрупких плечах запасы амуниции в тех же объемах, что и Томми. Поэтому показателям **max_ammocrawler**, **max_ammocannon**, **max_ammocannongrenade**, **max_ammoacid** и **max_ammocrawlerred** присвойте значения **10**, **375**, **8**, **20** и **22**. Повысьте значения атрибутов **rifleAmmoRechargeMax** и **rifleAmmoRechargeRate** до **50** и **0.75** соответственно.

ДЕДУШКА ТОММИ

После Джен героизировать в мире Prey будет дедушка Томми. Чтобы применить «шкуру» старика, задайте атрибуту **model_head** значение **head_grandfather**, а **model** — **model_character_grandfather**. В

скорости дедок не может тягаться с продолжателем рода, поэтому числа, относящиеся к параметрам **pm_crouchspeed**, **pm_walkspeed**, **pm_noclipsspeed** и **pm_crouchrate**, следует исправить, соответственно, на **50**, **160**, **185** и **0.75**.

То же самое — с шагом, выносливостью и высотой прыжка. Значения атрибутов **pm_stepsize**, **pm_jumpheight** и **pm_stamina** понизьте до отметок: **12**, **55** и **7**.

Затем измените значения параметров **ammo_rifle**, **max_ammosniper**, **max_ammocannongrenade**, **ammo_crawlerred** и **max_ammenergy** на **120**, **10**, **10**, **20** и **50**. Старый индеец, как и подруга Томми, не сможет таскать с собой большое количество боеприпасов.

Несмотря на всю свою медлительность, дед Томми будет весьма опасен для монстров. Для этого параметру **max_ammospiritpower** пропишите значение **150**. Показателем **minResurrectHealth**, **deathWraithHealthAmount**, **deathWraithSpiritAmount** и **deathWalkWraithDamage** задайте значения **70**, **15**, **30** и **5**. Это позволит старику получить важнейшее преимущество по сравнению со своим внуком: в мире духов он будет чувствовать себя как рыба в воде. Теперь мудрый и опытный старец возвращается с того света с багажом как минимум 70% здоровья (в отличие от Томми, у которого сохраняется только половина энергии).



Выбирайте для себя наиболее подходящего вам персонажа из четырех предложенных или создавайте какого-то много на свой вкус. Благо примеров мы разобрали достаточно, да и со всеми основными параметрами игрока вы теперь хорошо знакомы.

Не забывайте, что в любой момент вы можете скопировать нужный вам файл с именем **player.def** в папку **def** архива **pak000.pk4** и продолжить игру за другого персонажа. Ведь новобранцы отличаются не только внешне, но и другими характеристиками, одни уровни проще проходить Джен, другие — дедом Томми, а некоторые — в облике мутанта. Хрупкая и изящная Джен — это скорость и увертливость. Дед получает льготы при посещении мира духов и большой запас ментальной энергии. Выбор за вами! ■



Незабываемое ощущение — перевоплотиться в летающего над землей монстра и поохотиться на своих же сотоварищей.

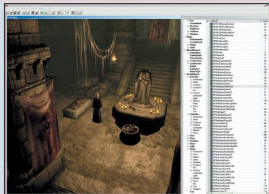




ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются по адресу gamedev@sigromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (то есть 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.

В редакторе TES 4: Oblivion я наткнулся на пункт меню World/Run Havok Sim. Не могли бы вы рассказать, что это за инструмент и для чего он нужен?



Havok Sim позволяет протестировать физику новых объектов.

Данная функция предназначена для теста физики игрового мира. Допустим, создали вы оружие или модель персонажа в 3DS Max и импортировали объект в редактор. После этого необходимо убедиться, будет ли новый предмет вести себя в соответствии со всеми законами физики TES 4: Oblivion. Поместите новый предмет на карту (в любое место — главное, чтобы оно было немного над поверхностью земли) и активируете модуль Havok Sim. Если в модели присутствуют все необходимые компоненты, то вещь должна упасть на землю. Если же она так и останется висеть в воздухе, то где-то вы напортачили и задали неверные атрибуты физики.

Я внимательно изучил статью по вскрытию Heroes of Might and Magic 5, но не нашел там ответа на один очень важный вопрос. Можно ли как-то методом вскрытия увеличить расстояние, которое герои преодолевают за один ход? Карта, которую я сделал для игры, очень большая, и если длина хода будет стандартной, герои станут ползать от одного края к другому часами.



Расстояние, на которое перемещается герой, можно изменить в файле DefaultStats.xdb. Никаких проблем. Увеличить длину хода совсем несложно. В этом вам поможет файл DefaultStats.xdb, находящийся в директо-

рии GameMechanics/RPGStats (архив data.pak). Править его лучше всего в обычном «Блокноте». В данном случае нам будет интересен раздел Adventure.

Первый параметр этого блока — BaseHeroMovement — определяет базовое расстояние, которое герой способен пройти за ход. Обратите внимание на то, что здесь не учитываются штрафы за хождение по пересеченной местности и всевозможные бонусы (в частности, степень развитости у героя логистики и нахождения пути). Этому атрибуту следует поставить значение повыше — в районе 2700—3500.

Желательно также изучить группу характеристик, задающих размер разовых бонусов к дальности хода при посещении различных строений. Речь идет о следующих настройках: VisitFountainOfYouthMovementBonus — прибавка к ходу за обращение к фонтану молодости, VisitRallyFlagMovementBonus — к восстанавливающему флагу, VisitOasisMovementBonus — к оазису, VisitStablesMovementBonus — к конюшне. Оптимальным вариантом будет поставить этим показателям значения примерно в следующих пределах: 500—600, 450—550, 900—1000, 700—750. Аналогичный атрибут имеется для путешествия по морю — LighthouseMaxSeaMovementBonus. Ему лучше присвоить значение 600—700.

Что касается конюшни, то за нее отвечает атрибут ForWeekStablesMaxLandMovementBonus. Он определяет размер ежедневной надбавки к скорости героя до конца недели (если строение посещалось). Впишите сюда число 700 (или даже чуть выше). Здесь же вы найдете параметр BaseHeroLookRange (регулируя базовое поле зрения героя). Раз уж мы развили в героях навыки путешественника, неплохо бы еще сделать их более зоркими. Для этого придайте характеристике значение в интервале 15—20. После всех этих изменений бонусы к скорости героев станут куда ощутимее. Да и вообще ваш персонаж (как, впрочем, и ваши соперники) будет готов к преодолению огромных расстояний за короткое время.

В корневом каталоге с Titan Quest, помимо файлов редактора, о которых вы рассказывали в статье «Титанический квестострой», я обнаружил несколько компиляторов: MapCompiler, ModelCompiler и ряд других. Почему про них нигде не было ни малейшего упоминания?



Все модели и карты Titan Quest удобней компилировать через утилиту Art Manager.

Описанные вами приложения предназначены для перевода исходных файлов уровня в формат игры. Но зачем делать это вручную, если все действия за нас делает утилита Art Manager? То есть опосредованную работу с компиляторами мы на самом деле описали. Случай, когда нужно обратиться к ним напрямую, меняя Art Manager, мы себе слабо представляем. Куда проще нажать пару кнопок, чем писать длинные строки кода в командной строке.

Вопрос месяца

Привет, «Игромания». Я пишу текстовую RPG (графика будет только в виде фонов и кукол героев), движок я сделал такой, что каждый диалог подгружается из отдельного файла. То есть файлов этих очень много, несколько тысяч, а будет еще больше. Сейчас уже готово более половины игры, и неожиданно я задумался во что надиктовать. Весь текст я храню в кодировке Windows 1251, знакомый программист сказал, что лучше бы я сохранил все диалоги в UTF-8, потому что у него больше возможностей. Это действительно так? У меня действительно не все символы получается сохранить в Windows 1251, но, возможно, есть еще какие-то нюансы?

Друг-программист во многом прав. Кодировки Windows-1251, KOI8-R и им подобные устарели, хотя их до сих пор повсеместно используют в веб-программировании, да и в txt-файлах к играм они частенько встречаются. Основной недостаток этих реликтов в том, что они могут отобразить на экране только 256 символов, тогда как UTF-8 поддерживает всю символику международного стандарта Unicode (все подробности о нем можно узнать на официальном сайте — www.unicode.org). А это более ста тысяч различных символов. Тут вам и дроби, и товарные знаки, и математические обозначения, и лигатуры. Главное же — в Unicode зашифты символы практически всех алфавитов.

На практике это работает следующим образом. Есть файл, из которого движок подгружает текст в вашу игру. Открываете вы таблицу символов в Windows или в Mac, если разработка игры ведется на нем (платформа не имеет значения, ведь стандарт общий), копируете из нее любой значок и вставляете прямо в ваш документ. И если это документ в формате UTF-8 и движок игры его понимает, то символ в игре будет отображен так же, как вы видите его в таблице.

В случае же с кодировками первой волны (KOI8-R, Windows-1251) большинство символов вам придется шифровать. Даже обычное тире не поставишь, придется вписывать специальный ключ (например, `—`). А если нужно не тире, а дефис? Извольте вписать ключ `‑`. И смотрите не перепутайте! Ведь для движка дефис и тире это совершенно разные символы. И так на каждом шагу. Как только вам понадобилось нестандартный символ, вы вынуждены использовать ключи. А в случае с UTF-8 все проще: скопировал — и символ сразу появился в игре.

Некоторые начинающие программисты утверждают, что ключи — это, мол, круто, здорово и только так и нужно. Разумеется, это не так. Ключи были созданы исключительно потому, что Windows-1251 и ей подобные кодировки поддерживали слишком мало знаков (256), остальное приходилось шифровать. Сейчас, когда есть Unicode, необходимость в таких заморочках отпала.

Программисты старой школы иногда кидают в огород UTF-8 еще несколько комов грязи. Говорят, текстовые файлы в этой кодировке занимают больше места, что если игра разрабатывается для интернета, то не все браузеры адекватно обрабатывают UTF-

8, что если кодировка используется на веб-страницах, то поисковики ее не видят...

Всему этому тоже не верьте. Подобные обвинения были правдоподобны еще года три-четыре назад, но не сейчас. Все современные интернет-браузеры отлично распознают UTF-8 (только надо не забывать указывать в тегах, каким способом закодирована ваша страничка, иначе браузер и Windows-1251 может не обнаружить), поисковики тоже отлично эту кодировку видят. А что касается объема файлов, то да, упрек оправдан, на кодировку большинства символов в UTF-8 уходит больше бит, чем, скажем, в KOI8-R. Но это закономерно: одно дело зашифровать 256 символов, совсем другое — 100 000. Обратите внимание, буквы английского алфавита занимают тот же объем, разница есть в русском и других языках. Если же сравнивать кодировку спецсимволов, то UTF-8 оказывается в выигрышном положении, потому что не приходится использовать ключи в духе `‑` (посчитайте-ка, сколько тут символов нужно закодировать).

И в завершение один очень важный момент. UTF-8, как уже было сказано выше, работает со стандартом Unicode, который, в свою очередь, поддерживает кодирование более сотни тысяч символов. Но это вовсе не значит, что на любом компьютере все эти символы будут правильно отображаться. Помните: кодировка — это интерпретация кода компьютером, а отображение — это выведение на экран определенного шрифта, каждый символ которого может соответствовать, а может и не соответствовать кодировке.

То есть если вы хотите вывести на экран изображение, скажем, какой-нибудь скандинавской руны, то вам недостаточно закодировать ее при помощи UTF-8. Необходимо, чтобы на компьютере пользователя был установлен шрифт, содержащий символ руны (сопоставленный Unicode-кодировке). Если шрифта нет, то либо игра вылетит с ошибкой, либо будет отображен неверный символ.

Даже если при разработке у вас в игре все отображается верно, не поленитесь и зашейте все шрифты в движок. У вас-то они из системной папки подгружаются, а у игрока могут быть вовсе не установлены. Поэтому еще раз: все шрифты должны быть в движке, никаких обращений к внешним TTF-файлам.



ПАРАД НЕСБЫВШИХСЯ НАДЕЖД

ПЕРСПЕКТИВНЫЕ ИГРЫ, ТАК И НЕ УВИДЕВШИЕ СВЕТ



Дмитрий Карасев
Игорь Варнавский



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Разработка игр — процесс сложный, многотрудный и непредсказуемый. Отмена или замораживание игр по самым разным причинам — обычное дело. Некоторые из них забываются сразу, о других продолжают вспоминать и через пять лет после закрытия. Одни уходят тихо, другие провозносятся толпами фанатов. Эта статья — что-то вроде мемориальной доски, где собраны все сколько-нибудь заметные компьютерные игры, которые были анонсированы, но так и не вышли. Поскольку игр таких очень много, мы решили разбить статью на две части. Первая часть перед вами, продолжение же будет в одном из ближайших номеров «Игромании».

Магги Озступился

American McGee's Oz

Жанр: LSD-экшен

Издатель: никто не отказался

Разработчик: Carbotb и его святейшество Американ Магги

Кто-то не в меру умный однажды сказал, что талантливый человек талантлив во всем. Этот человек, конечно же, не был знаком с создателем American McGee's Alice, извращенной версии знаменитой сказки Льюиса Кэрролла (хотя с мистером Магги ни в чем нельзя быть уверенным), но к Америкену эти слова относятся в полной мере.

Успех «Алисы» принес ему широкую известность и, как рассказали нам люди, работавшие с Магги, внушил тому мысль, что главной звездой id Software являлся именно он. После выхода иг-



Странное дело: сказка «Волшебник страны Оз» лучше всего выглядит в адаптации, будь то адаптация советского писателя Волкова или Америкена Магги.

ры Магги ушел в студию Carbotb и засел за работу часть «Алисы», потону пообещав сделать игру по мотивам сказок братьев Гримм. Однако вскоре он охладил к этой затее, переключившись на создание фильмов.

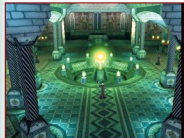
Здесь Магги тоже развил бурную деятельность. Сначала он собирался снять фильм по American McGee's Alice, потом по сказке «Волшебник из страны Оз» (советские и постсоветские дети знакомы с ее творческой

«адаптацией» под названием «Волшебник Изумрудного города»). В беседе с нами он отметил, что это было только началом его грандиозных планов, — конечной же целью Магги называл «создание абсолютно уникального метода в индустрии развлечений, при котором кино и видеоигры органично дополняли бы друг друга». При этом себя Америкен скромно назвал новым Уолтом Диснеем, только немного испорченным.

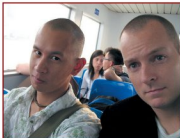
Как и следовало ожидать, ничего путевого из этих начинаний не вышло. Фильм по «Алисе» после нескольких лет неопределенности вопли в Universal Pictures, которые снимают его уже безо всякого участия Магги. Экранизация «Волшебника из страны Оз» (точнее, трилогии) занимается Walt Disney, и хотя Магги числится там одним из исполнительных продюсеров, его влияние на проект сильно ограничено.

Разочаровавшись в киноиндустрии, Магги вернулся к игре Oz, которая все это время лежала в студии мертвым грузом, и попытался найти для нее издателя. Но от Carbotb требовали нечто большее, чем несколько концепт-артов. Сам Магги в том же разговоре с нами назвал это отговорками издателей — по его мнению, игровая индустрия сегодня просто не способна воспринимать новые идеи.

В конце концов проект пришлось закрыть, а студию распустили. Сам Магги, впрочем, не унывает. После закрытия Carbotb он уже успел выпустить две игры (Scrapland и Bad Day L.A. — и та, и другая так себе), а когда придет время, обещает непременно вернуться к American McGee's Oz.



Единственное изображение из American McGee's Oz, которое хоть сколько-нибудь напоминало бы реальный игровой скриншот.



Американ Магги (справа) — та еще баболок. Все его обещания надо делить как минимум на два и извлекать из них квадратный корень.



Страшила в Магги-интерпретации.

Все зло от денег

Abducted

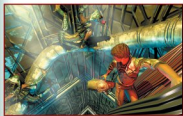
Жанр: экшен нашей мечты
Издатель: никто не прельстился
Разработчик: Contraband Entertainment

Студия Contraband Entertainment существует с середины 90-х годов, но широкой публике практически неизвестна. Собственных игр у нее никогда не было, она лишь занималась портированием чужих проектов на приставки и «Макин» (в их числе *SIN*, *Hexen 2*, *Baldur's Gate 2*, *Myth 3: The Wolf Age*, *Icewind Dale*, *Aliens vs. Predator*). Однако в Contraband хотели делать свои игры, благо опыта ее сотрудникам было не занимать (некоторые из них работали в геймдеве еще со времен Atari 2600).

В начале 2000-х «контрабандисты» анонсировали *Abducted*, эдакий *Prey*, только без чернухи. Сюжет планировался примерно следующий: некий юноша пытался обмануть с корабля инопланетин, которые его зачем-то похитили (отсюда и название: «abducted» — значит похищенный). В отличие от главного героя *Prey*, здешний протагонист суперменом себя не считал, то есть по духу игра должна была быть ближе к *System Shock*.

Особенно хорошо в *Abducted* смотрелась графика. Авторы не скупились на обещания, грози презвзойти не кого-нибудь, а *DOOM 3*, который тогда был у всех на устах. К лету 2003 года проект развил внушительную скорость — не случайно NVIDIA выбрала *Abducted* для демонстрации на своем стенде во время E3.

Казалось бы, все шло хорошо. Но, увы, после возвращения Contraband Entertainment с E3 2003 в воздухе повисло тягостное молчание. Разработчики занялись подготовкой антологии лучших игр *Activision* для PS2, *Abducted* же пропала без вести на три года. Лишь в марте 2006 года появилось сообщение о том, что игра продана другой компании. Тогда же обещали сделать анонс, но его почему-то нет до сих пор...

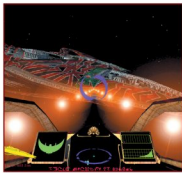


Abducted. Сейчас такая картинка уже не завывает дух, но четыре года назад...

Б. Вавилонская

Babylon 5: Into the Fire

Жанр: космический симулятор
Издатель: Sierra On-Line
Разработчик: Sierra Studios
Сайт: www.firststones.com/b5games



Babylon 5: Into the Fire. Телекритик «Вавилон-5» был, что уж скрывать, той еще жесткой. Но поскольку любителям космической фантастики выбирать особо не из чего, мы все его как-то даже любили.

Вот ведь какая несправедливость: вселенные *Star Wars* и *Star Trek* имеют в своем активе целые коллекции игр, а по «Вавилону 5» до сих пор нет ни одного проекта. Первой игрой по этому сериалу мог стать космический симулятор *Babylon 5: Into the Fire*, анонсированный Sierra в 1998 году. Оптимизм внушало уже то, что помимо сотрудников самой Sierra над игрой также работали создатели сериала.

К сожалению, в сентябре 1999 года *Babylon 5: Into the Fire* потерял крушение, находясь буквально в двух шагах от релиза. Причина оказалась банальной — Sierra столкнулась с финансовыми трудностями, и в ходе реорганизации компании команда *Babylon 5* попала под сокращение.

И тут поклонники сериала подняла настоящую бурю. Одни собирали подписи под петицией в защиту проекта, другие призвали объявить бойкот продукции Sierra, третьи осыпали компанию гневными письмами. Все это, естественно, ничего не дало, и фанатам пришлось воплощать свою мечту в жизнь самим: *Babylon 5: I've Found Her* — их рук дело.

Тем не менее в июле 2006 года создатель сериала Джо Стражески туманно намекал, что в ближайшее время «Вавилон 5» может наконец получить полноценное игровое воплощение.

Остаться в живых

Survivor

Жанр: симулятор выживания
Издатель: никто не отяжелел
Разработчик: Replay Studios
Сайт: www.replaystudios.de/survivor

Survivor (анонсирован в 2004 году) — реалистичный экшен от третьего лица, где игроку предлагалось вжиться в роль простого человека, оказавшегося в эпицентре катастрофы и пытающегося спасти свою жизнь. Как именно — зависит уже от ситуации.

В основу игры были положены самые известные катастрофы последнего столетия — от крушения «Титаника» и урагана «Эндриу» до теракта 11 сентября 2001 года. Но желание включить в игру свежие события пришлось не по душе издателю, решившим, что если «Титаник» и Хиросиму общественное мнение за давностью лет перенесет нормально, то вот 9/11 — уже никак. Replay Studios, вместо того чтобы вырваться из игры крошечные эпизоды, попросту заморозили *Survivor* и занялись другими проектами. Не факт, что это навсегда: как пошутил в разговоре с нами один из сотрудников компании, они вернутся к *Survivor*, «когда с момента этих событий пройдет достаточно времени».



Никто из издателей не отяжелел взять под свое крыло симулятор экстремальных ситуаций *Survivor*: давняя катастрофа — это локалуется, а вот что-нибудь свежее, вроде 9/11... — ни-ни.

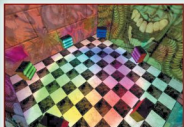
Жертва имени самого себя

Prey

Жанр: action
Издатель: 3D Realms
Разработчик: 3D Realms



Prey — такой, какими он был в конце 90-х годов.



Prey, 3D Realms или законченные перфекционисты, или полные раздолбай. Мировать игры по десять лет — это надо уметь.

Далеко не все знают, что разработка экшена **Prey**, выпущенного в прошлом году, была начата более десяти лет назад, в 1995 году. Первая версия **Prey** должна была стать демонстрацией возможностей нового движка, создаваемого тогда в **3D Realms**. Но работа не задалась с самого начала.

Около года проектом руководил Том Холл, после чего отбыл к Джону Ромеро в новосозданную **Ion Storm**. Игрой занялся Пал Шуйтёма, при котором игра приобрела свои отличительные черты: главным героем стал истребитель, в качестве места действия был выбран корабль пришельцев, появилась система порталов. Саундтрек заказали известной немецкой индустриальной группе **KMFDM**. Все это подкреплялось отличной графикой.

Впервые **Prey** был продемонстрирован на E3 1997 и вызвал тогда бурю восторгов. Но из-за трудностей с реализацией системы порталов и других технических проблем работу над игрой прекратили. Проект, так официально (и не закрытый, повис в воздухе. Лишь в 2001 году **3D Realms** наконец вернулась к разработке **Prey**.

Вообще, любопытный получился круговорот: оригинальный **Prey** был применен в жертву (прев в переводе жертва) с тем, чтобы в будущем дать жизнь новому **Prey**.

1984 = 2005

The Y-Project

Жанр: action / RPG

Издатель: не нашлось

Разработчик: Westka Interactive



Их что-то, а сделать красиво немцы умеют. Aquatic, Project Nomads, Far Cry, Crysis или вот хотя бы The Y-Project — все как на подбор.

Das Reich 2005

Жанр: action

Издатель: не нашлось

Разработчик: Joylabs



Das Reich 2005. Нацстам, как и немцам вообще, не откажешь в чувстве прекрасного: акцентна, но стильная обстановка — их конек.

The Y-Project (объявлен летом 2000 года) должен был стать чем-то вроде немецкой версии **Deus Ex**. То есть с одной стороны здесь было достаточно экшена, а с другой — присутствовали ролевые элементы и множество различных приспособлений, от управляемых ракет до магнитных ботинок для хождения по потолку. Игра использовала движок второго **Unreal**, поэтому графика выглядела очень и очень недурственно. Но к сожалению, **VIVA Germany**, владельцы Westka Interactive, отказались финансировать студию дальше, и весной 2003-го ее пришлось закрыть.

Разработчики, впрочем, не стали долго предаваться унынию и создали новую компанию — **Joylabs**. **The Y-Project** был отложен в сторону ради нового проекта — **Das Reich 2005** (анонс состоялся в начале 2004 года). Это была зарисовка из альтернативной истории, в которой фашисты не только не проиграли Вторую мировую войну, но и благополучно захватили (к 2005 году) власть над всем миром. Единственной надеждой всего человечества стала небольшая группа тех, кто подпольно сопротивлялся нацистам (в их число попал главный герой). Подобно **The Y-Project**, графика в **Das Reich 2005** была весьма и весьма аппетитной.

Издателя для **Das Reich 2005**, увы, не нашлось, а финансировать разработку своими силами **Joylabs** не смогла. В результате эту игру тоже пришлось положить под сукно.

Последние дни Рейха

Schwarzenberg

Жанр: action

Издатель: не нашлось

Разработчик: Radon Labs

Radon Labs, если кто не помнит, это та самая студия, что осуществила нас в 2002 году чудесной игрой **Project Nomads** (в итогах года «Игромания» назвала ее лучшим не-хитом года). Всего через несколько месяцев после выхода **Project Nomads** последовал анонс сле-



Стилистически **Schwarzenberg** был безупречен. Предметное солнце как будто намекает на закат самого Рейха.

дующего проекта компании — **Schwarzenberg**.

1945 год, войска союзников заняли уже всю территорию западной Германии за исключением небольшой долины, которая оказалась словно бы под защитой неведомых сил. Городок **Шварценберг** остался недостижим для танков и артиллерии союзников. Выяснить, что там случилось, отрядили главного героя.

Выглядела игра очень заманчиво, но, несмотря на издателя почему-то не прельстила, и к 2006 году ее перевели из категории «когда-нибудь в будущем» в категорию «отложено до лучших времен».

Тяжелое наследие Postal

Flesh and Wire

Жанр: action / adventure

Издатель: сначала **Ripcord Games**, но она сожогчила

Разработчик: **Running with Scissors**

Flesh and Wire, объявленный сразу после выхода **Postal 2**, задумывался как экшен про полицейского по имени **Ангус**, который, пронувшись однажды, обнаружил, что его ноги хуже какой-то исполненной тваре. Почти сразу же выяснилось, что не он один столкнулся с такой проблемой — целый город подвергся нападению инопланетян.

RWS были полны энтузиазма, но у игры возникли проблемы с издателем. **Bethesda Softworks**, нахлебавшись с **Postal 2**, отказалась от дальнейшего сотрудничества. **Ripcord Games**, издатель оригинального **Postal**, собрался было издать и **Flesh and Wire**, но потом отказался от нее. В итоге летом 2006 года игру пришлось закрыть. В интервью с нами президент **RWS** **Винс Дези**, однако, сообщил, что когда-нибудь они могут все вернуться к этой игре — если издатель все-таки найдется.

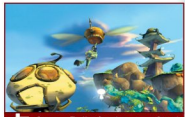
Аркада-да-да

The Kore Gang

Жанр: аркада

Издатель: Playlogic International

Разработчик: **Unique Development Studios**



Визуально **The Kore Gang** был типичен **Beyond Good & Evil**.

Разработка аркады **The Kore Gang** стартовала в начале 2002 года. По стилистике игра напоминала **Beyond Good & Evil**, по геймплею — похождения неугомонных братьев **Марио**. Играть предстояло за четырех молодых людей, которые стащили у сумасшедшего профессора его главное изобретение — металлические доспехи **Core**, дающие своему владельцу уникальные возможности. Комби-

ниру таланты главных героев, игроку предстояло отбить нападение пришельцев.

Изначально аркада называлась **Core** и должна была выйти в 2003-м. Затем релиз сдвинулся на 2004 год, но вместо игры весной пришло сообщение о закрытии студии **Unique Development**. Потом игру продали CDV, и она окончательно канула в Лету.

Люди в синем

Blue Vault

Жанр: стратегия

Издатель: не нашлось

Разработчик: Elixir Studios



Демис Хассабис, конечно, умничка, но вот игры у него получались странные. **Blue Vault** — еще один тому пример.

Blue Vault — последний, так и не доведенный до релиза проект **Elixir Studios**, известной главным образом тем, что у руля ее стоял Демис Хассабис, бывший помощник Питера Молины в **Bullfrog** и **Lionhead** и живой геней во плоти. За время своего существования студия успела выпустить две крайне своеобразных игры — **Republic: The Revolution** (2003) и **Evil Genius** (2004). Следом за ними был анонсирован **Blue Vault**, своеобразная смесь **Syndicate** и **X-COM**.

В **Blue Vault** игрок брал на себя управление секретной организацией, борющейся с пришельцами по всей планете. Помимо выполнения миссий, необходимо было заботиться о финансировании отряда, работать с персоналом, прокачивать умения бойцов. Дополнительной проблемой становилось то, что гражданские лица ни в коем случае не должны были становиться свидетелями, а тем более жертвами конфликтов с инопланетянами.

В 2005-м **Elixir Studios** столкнулась с серьезными финансовыми проблемами. Издатели вроде бы проявляли интерес к **Blue Vault**, но дальше переговоров дело не пошло. В апреле студия была закрыта, а вместе с ней закрыли и игру.

Что в имени тебе моем?

Mythica

Жанр: MMORPG

Издатель: Microsoft Game Studios

Разработчик: Microsoft Game Studios

Mythica, онлайн-ролевая игра, основанная на скандинавских мифах, неслоно разработана Microsoft с 2002 года. Команда разработчиков насчитывала около человека, скриншоты демонстрировали впечатляющую графику. Ничего больше о ней известно не было.



Mythica как-то даже не очень жалко, такие MMORPG штамуются десятками.

В конце 2003 года Microsoft начала рекламную кампанию **Mythica** и столкнулась с неожиданной проблемой. Студия **Mythic Entertainment** (разработчик другой MMORPG — **Dark Age of Camelot**) обратилась в суд, усмотрев в схожести своего названия и названия **Mythica** способ обогатиться и заодно избавиться от конкурента.

Вскоре, однако, разбирательство потеряло всякий смысл. В начале 2004-го Microsoft пришла к выводу, что рынок MMORPG перенасыщен, и отменила **Mythica** на спом. Баба с возу, кобыле легче.

Между первой и... третьей?

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Жанр: кватитактический action

Издатель: Ubisoft Entertainment

Разработчик: Red Storm Entertainment



Какой все-таки счастье, что **Ghost Recon 2** минавал PC: консольные версии были сущей врезкой.

Ниже по течению вы найдете рассказ о **Daikatana 2** — уникальном случае, когда сиквел разрабатывался параллельно с оригиналом. **Red Storm** и **Ubisoft** же в свое время продемонстрировали обратный пример — за первой частью сразу последовала третья.

Оригинальный **Ghost Recon** (2001) получился крайне удачной игрой, поэтому анонс сиквела в марте 2004-го никого не удивил. **Ghost Recon 2** обещали оснастить новым движком, детально проработанной однопользовательской кампанией и отточенным мультиплеером. В то же время было объявлено, что в начале 2006 года выйдет **Ghost Recon 3**.

Чуть позже **Red Storm** отнасила кое-какие подробности: сообщалось, что **Ghost Recon 2** выйдет также на PS2 и Xbox, причем движок и сюжет во всех трех версиях будут разными. Дата выхода была передвинута на первую половину 2005 года.

Вскоре релиз PC-версии был вновь отодвинут, а в апреле 2005-го **Ubisoft** вообще отменила его, объяснив это тем, что даты выдох **Ghost Recon 2** и **Ghost Recon 3** так «залежали» друг на друга. В качестве компенсации **Ghost Recon 3** пообещали выпустить на несколько месяцев раньше обещанного срока. По мнению некоторых игровых изданий, **Ubisoft** просто переименовала вторую часть в третью, не сумев или не пожелав заниматься сразу двумя проектами.

Закрытый космос

Silent Space

Жанр: космический симулятор

Издатель: не нашлось

Разработчик: Crytek Studios



Crytek в общем-то даже повезло, что **Silent Space** не удалось довести до релиза. Космос-ны вот уже лет семь как выжили из моды.

Engalus

Жанр: action

Издатель: не нашлось

Разработчик: Crytek Studios



От **Engalus** сохранилось лишь несколько страшных скриншотов.

Crytek Studios (так же как и **Radon Labs**, **Westka Interactive**, **Joylabs** — это немецкая студия; что же им всем так не везет?) стала известна после выхода **Far Cry**. Однако если познакомиться с историей компании, выяснится, что **Far Cry** мог называться совсем по-другому, действие игры могло происходить вовсе не на тропическом острове и вообще все могло случиться на несколько лет раньше.

Впрочем, обо всем по порядку. **Crytek** была сформирована в начале 1999-го, и одним из первых анонсированных ею проектов стала игра **Silent Space**, нечто среднее между симулятором

и аркадой (сами разработчики называли ее космическим шутером). Не в последнюю очередь игра задумывалась как демонстрация возможностей движка CrySpace, который Crytek разработала специально для игр про космос. Скриншоты вызвали восторг, однако создание игры затягивалось, найти издателя все никак не удавалось, и в итоге проект был закрыт.

Одновременно во всю шли работы над экшеном **Engalus**, анонсированным в сентябре 2000-го. Как и в случае с другими разработками Crytek, его главным достоинством была невиданная доселе графика. Сюжет рассказывал о киллере по имени Джордан, который был нанят для устранения некоего сумасшедшего, завладевшего могущественным артефактом под названием Engalus.

Графика на скриншотах действительно была невиданной, но затем появился **CryENGINE**, и студия оказалась перед выбором — заканчивать Engalus или начать создание совершенно новой игры на совершенно новом движке. В результате все силы было решено бросить на создание Far Cry, и об Engalus пришлось забыть.

Из грязи в князи и обратно

Rites of Acerbus / Crest of Dharim

Жанр: action / RPG / adventure
Издатель: не нашлось
Разработчик: OMG-Games



Интерфейс Rites of Acerbus/Crest of Dharim отличается. Что означает все эти яны, строили вертикально и лежаче горизонтально?

Rites of Acerbus от студии **OMG-Games** (образована в 1998 году) начиналась как безымянный мод, превращающий **Unreal** в ролевую игру. Разработка шла до того бодро, что вскоре мод трансформировался в полноценную игру, которая, собственно, и получила название Rites of Acerbus (позже ее переименовали в **Crest of Dharim**).

Rites of Acerbus была основана на доработанной версии движка Unreal и представляла собой оригинальную смесь из трех жанров — экшена, RPG и adventure. По словам разработчиков, каждый нашел бы здесь что-то для себя: тут были и сотни NPC с побочными квестами, и левдины с толпами врагов, и лазание по скалам. Сюжет был посвящен злоключениям некоего принца, обвиненного в убийстве отца и отправленного за решетку. Сбежав на свободу, главный герой отправился выяснять, кто его подставил и насколько далеко простираются планы вселенского зла на сей раз.

Разработка Rites of Acerbus продолжалась вплоть до 2002 года, но будущее игры все это время оставалось в тумане — ни издателя, ни официальной даты выхода. В конце концов, после четырех лет разработки проект закрыли.

Выкидывш в simействе

SimsVille

Жанр: стратегия
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Maxis



Игра Уилла Райта обычно вают за мирный, жизнеутверждающий настрой. Канули в Лето-сити на закате в SimsVille, а в этом кадре уместилось XXI-заведение, банда байкеров, попыхаха, карнавал оленьего лова со стороны сырого леса, строящая машина и заключенная здание.

SimsVille родилась из идеи срассить три **SimCity** и **The Sims** — самые популярные бренды Maxis. Будучи анонсированной еще в середине 1999 года, она подкупала прежде всего самой идеей: с одной стороны, игрок выступал в роли мэра, заботясь о благополучии города в целом, а с другой — каждый житель города, подобно **The Sims**, был личностью со своим набором характеристик и уникальной манерой поведения. Авторы обещали, что в игру можно будет импортировать персонажей из **The Sims**, а одним из горожан — управлять напрямую.

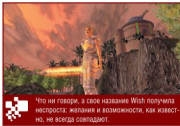
SimsVille создавалась на трехмерном движке (один из разработчиков признался нам, что игра вышла из мечтаний Maxis о трехмерном **SimCity**), и это накладывало определенные ограничения на масштаб — управлять предстояло уже не огромным мегаполисом, а скромных размеров городком.

В сентябре 2001 года Maxis объявила, что проект закрыт, а сотрудники переключатся на работу над другими играми. Причина — **SimsVille** потребовала больше ресурсов, чем планировалось в начале, и Maxis решила не распылять силы. Впрочем, многие идеи из **SimsVille** нашли свое воплощение, с одной стороны, в **SimCity 4**, а с другой — в **The Sims: Hot Date** и **The Sims 2**. В общем, сиемского близнеца разрезали, так и не успев срассить.

Несбывшееся желание

Wish

Жанр: MMORPG
Издатель: не нашлось
Разработчик: Mutable Realms



Что ни говори, а свое название Wish получила исторически: желания и возможности, как известно, не всегда совпадают.

Подобно многим чересчур амбициозным проектам, **Wish** пала под грузом собственной тяжести. Игра обещала стать первой в мире ультрамассовой MMORPG. По завершению **Mutable Realms**, сетевой код мог бы одновременно поддерживать до 10 тыс. игроков в едином мире, не разбитом на зоны и шарды.

Изначально никаких поводов для беспокойства не было. Разработка **Wish** шла точно по графику, 1 января 2005 года даже началось бета-тестирование, причем количество желающих настолько превысило вычислительные мощности сервера, что создателям игры пришлось вводить специальные ограничения. Еще 8 января президент **Mutable Realms** Мэтью Ньюкок рассказывает о грядущих нововведениях. А уже 9-го был распростран пресс-релиз, в котором говорилось о закрытии проекта. По официальной версии, разработчики были разочарованы популярностью беты и пришли к выводу, что **Wish** не оправдал финансовых затрат.

Сотрудники компании назвали нам еще несколько причин такого решения: неудачную пиар-кампанию, непопулярность идеи единого мира среди игроков и возможную конкуренцию со стороны более раскрученных брендов. Но и это, скорее всего, лишь часть правды. Так или иначе, от **Wish** осталось лишь любительский проект, создаваемый группой энтузиастов из числа бета-тестеров.

На любителя

Epsilon Conflict / Sorcery

Жанр: стратегия в реальном времени / ролевая игра
Издатель: Starbreeze Studios
Разработчик: Starbreeze Studios



В апрельском номере за 2000 год «Игромания» под этим же самым скриншотом сокрушалась по поводу очередного переноса Sorcery. Знай мы тогда, что игра не выведет вовсе...

Epsilon Conflict (анонсированная в 2001-м) должна была стать первой турнирной стратегией, рассчитанной главным образом на проигеймеров. Разрабатывалась игра студией **Starbreeze** (авторы **Evolve**).

Для работы над **Epsilon Conflict** привлекли нескольких профессиональных игроков, в частности Гийома «X'Ds-Grrrr» Патри (неоднократный победитель мировых турниров по **Starcraft**). Реализмом, сюжетом и всем прочим было решено пожертвовать ради детально проработанного геймплея. Много внимания уделялось графике.

Спустя полтора года после начала разработки проект был закрыт без объяснения причин. Участники проекта утверждают, что «**Epsilon Conflict** получалась отнюдь не идеальной игрой», то есть **Starbreeze Studios**, ви-

димо, опасались, что она не выдержит конкуренции с другими стратегиями.

Не менее амбициозным проектом той же студии была трехмерная RPG *Sorcery*, объявленная Starbreeze аж в 1997-м, сразу после основания компании. По словам разработчиков, в случае с *Sorcery* они взяли курс на возвращение к классическому ролевым играм с видом от первого лица. Правда, в отличие от классики, в *Sorcery* не планировалось никакого оружия — только магия. Проект находился в разработке более двух лет, но из-за технологических проблем так и не вышел (не исключено, что Starbreeze наугад сдвинула конец следующей к тому времени серии *Might and Magic*). Впрочем, многие наработки *Sorcery* появились потом в *Enclave*.

Изгнанник

Outcast 2: The Lost Paradise

Жанр: action / adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Arpeal

Outcast в свое время стал сенсацией. Игра вышла летом 1999 года и мгновенно покорила всех: уникальный воксельный движок выдавал волшебную картинку, не предъявляя никаких требований к видеокарте, а технология искусственного интеллекта была признана революционной для того времени. Сюжет тоже получился весьма занятный: морского пехотинца по имени Каттер Слейд в составе группы ученых посылают в параллельное измерение, чтобы закрыть угрожающую Земле черную дыру, но по прибытии на место ему приходится спасать уже тот мир. Параллельный мир оказался Каттеру отнюдь не параллельным.

Игра моментально обрела культовый статус — фанаты даже придумали обитателям параллельного мира собственный язык. Продолжение ждали с нетерпением, тем более что работы над ним начались почти сразу же после релиза первой части. Каттеру Слейду предстояло вновь отправиться в параллельный мир, которому угрожала смертельная опасность.



Приоритетной платформой для *Outcast 2* была PS2. Поэтому и скриншоты такие мутные.

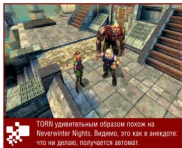
Outcast 2 делали уже на новом движке, экшена обещалось на порядок больше, чем в первой части. Увы, работы затонули, студия исчерпала свои финансовые ресурсы и была объявлена банкротом.

Один из сотрудников *Appeal* поведает нам, что они несколько раз обращались за помощью к *Infogrames*. Издатель даже создал специальную комиссию для оценки перспектив *Outcast 2*, но дополнительные средства для завершения игры выделять в итоге так и не стал. *Appeal* пытались бороться, заявляя, что «проект не закрыт, а только отложен» и что «ничего страшного не происходит». Но в конце концов, *Outcast 2* все-таки отменили. Остался только *Open Outcast: The Hidden Game* — сиквел, разрабатывавшийся группой фанатов на основе движка *Crystal Space 3D*.

Перемена мест слагаемых

Black Isle Studios' TORN / Baldur's Gate 3: The Black Hound

Жанр: RPG
Издатель: Interplay Entertainment
Разработчик: Black Isle Studios



TORN удивительным образом похож на *Neverwinter Nights*. Видно, это как в аниматоре: что ни давай, получается автомат.

TORN был одним из самых ожидаемых проектов студии *Black Isle* (*Planescape: Torment*). В отличие от *Baldur's Gate*, к D&D игра не имела никакого отношения — действие происходило в специально придуманном для нее мире, а ролевая система S.P.E.C.I.A.L. была заимствована из *Fallout*. Главной особенностью *TORN* было непрямо управление товарищами по команде: им можно было отдавать лишь общие приказы, которые каждый персонаж понимал по-своему. Так, при словах «в атаку!» воины кидались вперед, ассасины пытались подкрасться сзади, а священники начинали готовить лечашье заклинание. В качестве технологической основы был выбран движок *LithTech*. Что касается сюжета, то это была обычная байда о герое, оказавшемся в центре разборок между добром и злом.

Разработка *TORN* с самого начала шла через пень-колоду. Движок постоянно обновлялся, а вместе с ним приходилось переписывать и всю игру. К тому же, как сообщил нам бывший глава *Black Isle* Фергус Уркхарт, *LithTech* был изначально предназначен для экшенов, приспособить его под нужды ролевой игры оказалось непросто.

Другой проблемой стал алгоритм поиска пути. По признанию самих разработчиков, даже простая попытка партии войти в дом была настоящим испытанием для нервов игрока. Все это привело к тому, что демонстрация *TORN* на E3'2001 едва не провалилась. Стало очевидно, что на исправление ошибок придется потратить множество ресурсов и почти год работы, а столкнувшись с финансовыми проблемами *Black Isle* не могла себе этого позволить. Летом 2001 года *TORN* открыли кингстоны, и под пение «Марсельезы» игра ушла на дно.

Поклонники, впрочем, могли утешиться новостью о начале работ над продолжением *Baldur's Gate*, которое получило подзаголовок *The Black Hound*. Третья часть использовала совершенно новый трехмерный движок и должна была разительно отличаться от своих предшественников — вместо постоянных вояк упор в ней делался на ролевой элемент и выполнение квестов; бесконечный набор опыта сменялся изучением окружающего мира.

По сути, *The Black Hound* не имела никакого отношения к знаменитой серии. Слова *Baldur's Gate* в названии были уловкой разработчиков — *Black Isle* к тому времени уже лишилась лицензии на игры по D&D, но сохранила права на серию *Baldur's Gate*.

К сожалению, в 2003 году *The Black Hound* попал под сокращение из-за бесконечных финансовых проблем *Black Isle*. Движок игры был задействован в проекте *Van Buren* (см. ниже).

Ху из мистер Ван Бюрен?

Незванная ролевая игра Troika Games

Жанр: ролевая игра
Издатель: не нашлось
Разработчик: Troika Games



Эта игра Troika Games так и осталась бесыменной.

Van Buren (Fallout 3)

Жанр: ролевая игра
Издатель: Interplay Entertainment
Разработчик: Black Isle Studios



Fallout 3 — каким мы его уже никогда не увидим.

Впервые опасения по поводу будущего бренда **Fallout** возникли в 1998 году, когда трое создателей серии — Тимоти Кейн, Леонард Бойрский и Джейсон Андерсон — покинули **Interplay** и основали студию **Troika Games**. Однако **Black Isle** продолжили заниматься **Fallout**. В 2001 году вышел **Fallout: Brotherhood of Steel**, а вслед за ним сразу началась разработка третьей части, получившей кодовое имя **Van Buren**.

Сюжет игры был посвящен войне старого доброго Братства Стали с Новой Калифорнской Республикой. Главной героиней, бывший заключенный (виновен он или нет, должен был решить сам игрок при генерации персонажа), мог встать как на одну, так и на другую сторону.

Довести игру до релиза **Black Isle** не успела: **Interplay**, столкнувшись с финансовыми трудностями, вынуждена была распустить студию в декабре 2003-го и заморозить **Van Buren**.

Тем временем **Troika Games** последовательно выпустила три ролевых игры — **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura** (2001), **The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure** (2003) и **Vampire: The Masquerade — Bloodlines** (2004). В середине 2005-го начали ходить упорные слухи, что параллельно с «Вампирами» **Troika Games** кропает некую постапокалиптическую RPG, по всем признакам напоминающую **Fallout**. Взятый нами за тему Кейн рассказывал, что они надеялись выкупить у **Interplay** права на создание третьей части, но испытывавшая финансовые кризис компания запросила слишком большую сумму. Таких денег у **Troika Games** не нашлось.

Зато нашлись они у **Bethesda Softworks**, которой в конце концов и достались права на создание третьей части. Релиз **Fallout 3** в ее планах прописан на 2007 год, но, скорее всего, раньше 2008 года ждать его не стоит.

К слову, **Van Buren** получила свое имя в честь восьмого президента США Мартина Ван Бюрена. Такова традиция **Interplay** — давать всем своим проектам кодовые названия по именам американских президентов и вице-президентов. **Baldur's Gate** был присвоен «поэтический» президента Джексона (предшественник Ван Бюрена), **Lionheart** — Квинси, **Icewind Dale** — Адамса, **TORN и Baldur's Gate 3** — Джефферсона и Джорджа Вашингтона соответственно.

Blizzard тоже делает это

Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Жанр: квест
Издатель: не нашлось
Разработчик: Blizzard Entertainment / Animation Magic



Художники добились потрясающей узнаваемости картинка. Вы только посмотрите, это ведь волкеры грифона!

Shattered Nations

Жанр: пошаговая стратегия
Издатель: не нашлось
Разработчик: Blizzard Entertainment



От Shattered Nations осталось лишь несколько картинок и один короткий видеоролик.

Warcraft, сделанный в Санкт-Петербурге, — звучит, согласитесь, как что-то на грани фантастики. Тем не менее такое вполне могло случиться. Весной 1997 года **Blizzard** решила сделать квест во вселенной своей самой популярной серии. Разработку доверили питерской студии **Animation Magic**.

Lord of the Clans была классической рисованной адвенчурой. События игры стартовали сразу после **Warcraft 2: Beyond the Dark Portal**, в роли главного героя выступал молодой орк Тралл, которому предстояло пройти путь от раба в человеческом поселении до вождя большого племени.

Warcraft Adventures планировалось выпустить уже в конце 1997 года, но затем ее перенесли на 1998-й. Причиной тому стали технические проблемы вкупе с отсутствием контакта между студиями — по словам одного из сотрудников **Animation Magic**, в ходе разработки они практически не общались с **Blizzard**. Кор-

да игра была почти готова, **Blizzard** наняла Стива Меретки (легендарный геймдизайнер, автор **Planetfall, The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, Zork Zero: The Revenge of Megabotz**), чтобы он помог на финальном этапе разработки. Тот совместно с **Animation Magic** пришел к выводу, что многие моменты в игре следует переделать, добавить больше анимации, озвученных диалогов и т.д.

А время шло. В конце концов, весной 1998 года **Blizzard** положили проект на полку, сказав, что момент для выпуска игры упущен. По одной из версий, компания испугалась конкуренции со стороны **LucasArts** и их серии **Monkey Island**, по другой версии **Blizzard** насторожила постоянно снижающаяся популярность игр данного жанра.

Еще одна игра, анонсированная **Blizzard**, но не вышедшая в свет, называлась **Shattered Nations**. Это была пошаговая стратегия, действие которой происходило в мире, пережившем ядерную зиму. Игроку предстояло возглавить группу людей в борьбе за выживание с такими же отрядами уцелевших.

Разработка началась в 1995-м, руководил ею Боб Фитц, в будущем один из отцов **Starcraft**. Однако вскоре **Shattered Nations** была приостановлена, а Боб занялся программированием искусственного интеллекта в **Warcraft 2**. После релиза **Warcraft 2** все силы **Blizzard** были брошены уже на **Starcraft**, и **Shattered Nations** благополучно канул в Лету.

Памяти Фрэнка Герберта

Dune Generations

Жанр: онлайн-овая стратегия
Издатель: Cryo Networks
Разработчик: Cryo Networks



По меркам 2001 года Dune Generations была фантастически красивой.

Dune Generations, анонсированной французской компанией **Cryo** в 2001 году, не было ничего необычного, кроме одной детали — это была не очередная MMORPG, а первая в истории (на тот момент) онлайн-овая RTS.

Игроку предлагалось возглавить один из многочисленных кланов вселенной «Дюны».

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

сделать его сильнейшим во вселенной и выиграть главный приз — планету Апракис. Все-го в игре было три протобиорбующих стороны (торговцы, войны и наемники), каждая, как водится, со своей спецификой. Игровой процесс протекал одновременно и на поверхности планеты, и в космосе.

Планировалось, что уже к началу 2003 года будут запущены первые серверы с игрой. Но как раз к этому времени у Стюа начались финансовые проблемы, компания была объявлена банкротом, а вместе с ней в небытие канула и Dune Generations.

Киянка войны

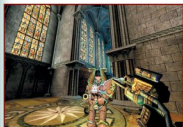
Warhammer 40 000:

Agents of Death

Жанр: action

Издатель: не нашлось

Разработчик: Mirage Media



С Warhammer 40 000: Agents of Death у Mirage Media, к счастью, не задалось. Потому что кроме треша они ничего делать не умели.

Warhammer Online

Издатель: не нашлось

Жанр: MMORPG

Разработчик: Climax Entertainment



Warhammer Online теперь существует в двух ипостасях — новый и старый. Вот это вот — старый.

Сверхпопулярная вселенная Warhammer известна прежде всего по настольным играм. Но регулярно появляются и компьютерные

«экранизации» — что, в общем, неудивительно, учитывая количество фанатов.

Одна из игр во вселенной Warhammer была доверена компании **Mirage Media**, известной по экшен-серии **Mortyr**. Игра рассказывала о противостоянии трех героев правителя некоей планеты, который, даром что архиепископ, продался силам хаоса по сходной цене. Перед началом каждого уровня игрок мог выбрать одного из трех персонажей, остальные двое при этом управлялись AI.

Mirage Media делала **Agents of Death** параллельно с **Mortyr 2**, обе игры использовали дымчатый трехмерный движок, который, по словам девелоперов, позволял создать завершенно реалистичный и детальный мир. Но довести проект до релиза компании не удалось: в 2000 году Agents of Death списали в утиль.

В это же время в **Games Workshop** (владельца прав на вселенные Warhammer и Warhammer 40 000) решили, что неловко бы сделать какую-нибудь MMORPG и в 2003 году поручили английской студии **Climax** разработку **Warhammer Online**. Игра основывалась на настольной версии Warhammer Fantasy Roleplay (сестра Warhammer Fantasy Battles, где бой ведется не большими отрядами, а отдельными фигурами). В июне 2004 году руководство Games Workshop, однако, посчитало, что разработка идет слишком медленно, требует чересчур больших вложений — и вообще, ну его нафиг, этот онлайн. Climax какое-то время пыталась доработать игру собственными силами, но в мае 2005-го к Game Workshop завлялась Mythic Entertainment и выкупила права на проект.

Интересно, что хотя новая версия и основывается на вселенной «Молота войны», ролевая система не будет иметь с Warhammer ничего общего.

Ультиматум Борна

Ultima Worlds Online: Origin

Жанр: MMORPG

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems



Ultima Worlds Online: Origin. Как же все-таки неудобно показывать фак в досках.

Ultima X: Odyssey

Жанр: MMORPG

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems / Electronic Arts

Ultima VIII: The Lost Vale

Жанр: ролевая игра

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems

Ultima Online — бабушка всех онлайнных RPG. Выбравшись из материнской утробы осенью 1997 года, игра мгновенно завоевала



Ultima X: Odyssey стала для Ричарда Гэррита последней каплей — после ее закрытия он ушел в NCsoft.

всеобщую популярность и в течение вот уже почти десяти лет (рекордный, между прочим, срок) умудряется оставаться на плаву.

Первая попытка сделать продолжение Ultima Online была предпринята в 1999 году. Новая MMORPG называлась **Ultima Worlds Online: Origin** и была полностью трехмерной, а ее действие происходило все в том же мире, но после глобального магического катаклизма, смешавшего воедино прошлое, настоящее и будущее. Это привело к появлению на арене двух новых рас: Meerg, марог из прошлого, и Juka, принесших с собой стимпанковые технологии будущего.

В марте 2001-го, незадолго до релиза, Electronic Arts закрыла проект. По словам бывших сотрудников Origin, в EA рассуждали примерно так: «У нас есть Ultima, ее популярность только растет. Зачем изобретать велосипед и делать две игры, которые будут только отбивать друг у друга пользователей?»

Второй шанс на продолжение Ultima появился в 2004 году. **Ultima X: Odyssey** была первой и пока последней игрой серии, которая создавалась после ухода Ричарда Гэррита на корейские хлеба (если быть точным, в NCsoft). Она позиционировалась как MMORPG нового поколения, разработчики обещали уйти от жанровых штампов и не делать очередной клон EverQuest. Сюжет Ultima X напрямую продолжал девятую часть оффлайновой серии (отсюда и цифра X в названии). Разработка шла около года, но потом EA снова вспомнили свою приказку про велосипед и отменили проект.



Ultima VIII: The Lost Vale. «Ultima» — потрясающе живучий бренд, странно даже, что EA на него сейчас поддается.

Говоря о неизданных играх из этой серии, следует вспомнить также **Ultima VIII: The Lost Vale** — дополнение к восьмой части, выпущенной аж в 1994-м. Оно было полностью готово, но так и не вышло в свет из-за неудовлетворительных продаж самой Ultima VIII.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Дай-ка-Таня

Daikatana 2

Жанр: action
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Human Head Studios



Даикатана, если кому интересно, это меч, позволяющий путешествовать во времени.

Daikatana была первой и самым амбициозным проектом Джона Ромера после его ухода из **id Software** и основания **Ion Storm**. Сразу же после анонса (в начале 1997 года) началась мощная рекламная кампания с расклеиванием стильных красных плакатов и журнальными публикациями на тему «Ромеро всем покажет!».

И он показал. Правда, не класс, а свою некомпетентность как менеджера. Выход **Daikatana** несколько раз откладывался из-за постоянных технических проблем, вынужденной смены движка и внутренних разногласий в команде. В 2000 году игра наконец увидела свет... и под удлинением прессы провалилась в продажах. В следующем году исчезла и сама **Ion Storm**.

Казалось бы, при чем тут сиквел и зачем он вообще был нужен после такого грандиозного фиаско? Дело в том, что **Daikatana 2** разрабатывалась параллельно с оригиналом и была закрыта еще до того, как вышла первая часть. Игра была начата в феврале 1998 года, когда в **Ion Storm** еще никто не предполагал, что создатель первой **Daikatana** затянется надолго и что продолжения никому уже не захочется. Поскольку сам Ромеро был занят, разработку поручили студии **Human Head** (**Rune**, **Dead Man's Hand**, **Prey**). Но через полгода у **Ion Storm** начались проблемы, и **Daikatana** пустили под нож.

Лебединая песня Westwood

Command & Conquer: Renegade 2

Жанр: action
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios



Стилистически **Command & Conquer: Renegade 2** ни на грамм не отличался от первой части.

Command & Conquer: Continuum

Жанр: MMORPG
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios

Разработка сиквела к **Renegade** (2002), первому и пока единственному (ключевое слово — «лока») экшену во вселенной **Command & Conquer**, стартовала сразу после выхода первой части. **Renegade 2** должен был стать связующим звеном между собственно **Command & Conquer** и **Command & Conquer: Red Alert**. Но в 2003 году **Westwood** стала частью EA, и **Renegade 2** закрыли ввиду низкой популярности первой части.

Вместе с **Renegade 2** скончалась и онлайн-новая RPG **Command & Conquer: Continuum**. В отличие от большинства MMORPG, где врагов обычно ковыряют чем-нибудь колюще-режущим, в **Continuum** ставка делалась на стрелковое оружие.

Под горячую руку попал и **Command & Conquer 3**, однако затем игру все-таки реабилитировали. Так что у **Continuum** и **Renegade 2** все еще есть шансы.

Не сунься

Super Star Wars

Жанр: аркада
Издатель: LucasArts Entertainment
Разработчик: Brain Bug / Sculpted Software



Непонятно, о чем думала **LucasArts**, затевав в 1995 году портирование **Super Star Wars**, которой тогда уже три года стукнуло. Сразу ведь ясно было, что идея дохлая.

Star Wars: Obi-Wan

Жанр: стелс-экшен
Издатель: LucasArts Entertainment
Разработчик: LucasArts Entertainment

В 1992-м **LucasArts** выпустила для приставки **Super Nintendo** серию **Super Star Wars** по IV, V и VI эпизодам, соответственно. Спустя три года датская компания **Brain Bug** обратилась к **LucasArts** с предложением портировать первую часть серии на PC. Те подумали и согласились.

Поскольку за три года технологии шагнули вперед, для PC-версии была переиспользована графика и переделан звук. В случае успеха **LucasArts** планировала портировать вторую и третью часть. В том же 1995 году **Brain Bug** стала частью немецкой компании **Softgold** и продолжила работу над проектом уже в этом статусе.

Между тем в **LucasArts** сменилось руководство. Новые люди решили, что портирование **Super Star Wars** не отвечает интересам компании, и прикрыли его.

Пожкая история приключилась и с экшеном **Star Wars: Obi-Wan**. Никакого оружия, кроме светового меча и Силы, игроку не по-



Star Wars: Obi-Wan — как раз тот случай, когда игру ну совершенно не жалко. Ибо культура,

лагалось; сюжет предшествовал событиям первого эпизода. Игра была довольно плохонько встречена игроками и прессой и по этой причине вышла только на Xbox (в декабре 2001 года).

Работа в подполье

Dungeon Keeper 3: War for the Overworld

Жанр: стратегия
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Bullfrog



Dungeon Keeper и ее сиквел с их бравым девизом «*Evil is good!*» остались в истории как одни из самых необычных игр. Что касается третьей части, то единственным документальным свидетельством ее существования является трейлер, присутствовавший на некоторых дисках с **Dungeon Keeper 2**. В ролике мы могли видеть, как главный герой, качая роговатой головой, выходит из подполья на свет бойкой.

Продолжение серии получило имя **War for the Overworld**. Суть его была раскрыта в трейлере — Хранитель Подземелья покинул подполье и начал досажать врагу уже на его территории. Работы над третьей частью начались после выхода второй и прекратились в 2000-м, когда **Bullfrog**, как и многие разработчики, поддалась всеобщему сумасшествию и решила заняться играми для PS2. В скором времени студия была закрыта.

Забракованные

Full Throttle 2: Payback

Жанр: квест
Издатель: LucasArts Entertainment
Разработчик: LucasArts Entertainment

Full Throttle: Hell on Wheels

Жанр: квест
Издатель: LucasArts Entertainment
Разработчик: LucasArts Entertainment



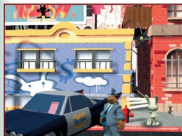
Иногда сценаристы из Full Throttle: Hell on Wheels, формируя повествование, заглянули от простого «Ах так — подумала тогда в LucasArts. — Ну и шики вам тогда, а не новый Full Throttle».

Sam & Max Freelance Police

Жанр: квест

Издатель: LucasArts Entertainment

Разработчик: LucasArts Entertainment



Sam & Max Freelance Police закрытие проклятия легко и почти сразу же возродилось в виде эпизодического сериала.

У Full Throttle и Sam & Max: Hit the Road есть две общих черты. Во-первых, оба этих квеста сделаны в LucasArts. Во-вторых, история их продолжений больше напоминает издевательство над фанатами.

Full Throttle, лихая байкерская авантюра, вышла в 1994-м. Когда на рубеже веков LucasArts анонсировала Full Throttle 2: Payback, радость фанатов не знала границ. Но вскоре работы были свернуты, не успев толком начаться. В 2003 году была предпринята еще одна попытка, на этот раз сиквел обозвали Full Throttle: Hell on Wheels. Однако реакция поклонников оказалась диаметрально противоположной — игру называли пародией на оригинал и глумлением над ее прахом. В конце концов, LucasArts сами признали это и закрыли проект.

Sam & Max: Hit the Road вышла на год раньше Full Throttle и тоже покорила всех — мультяшной графикой и фирменным юмором. Полностью трехмерный сиквел Sam & Max объявили весной 2002 года. Разработка шла без каких-либо задержек, игра получила положительную прессу... но весной 2004-го неожиданно для всех LucasArts закрыла проект в двух шагах от релиза — по инициативе компании, жанр квестов в последние годы переживает не лучшие времена. Стивен Перселл, руководивший созданием Freelance Police, спустя какое-то время заявил: «Работы над Sam & Max шли в соответствии с графиком без каких бы то ни было трудностей. Меня издалека внезапно решение LucasArts прекратить разработку Sam & Max».

Кончилось все тем, что часть работавших над Freelance Police сотрудников уюлилась из LucasArts, организовала студию Telltale Games и объявила о разработке сиквела на свой страх и риск. Планируется, что он будет состоять из шести отдельных эпизодов. Первый из них (Culture Shock) отрецензирован нами в прошлом номере.

Проклятие древних богов

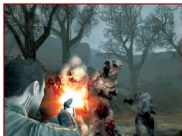
Call of Cthulhu: Destiny's End

Жанр: action / survival horror

Издатель: не нашлось

Разработчик: Headfirst Productions

Сайт: www.headfirst.co.uk/html/game_cocde.php



Call of Cthulhu: Destiny's End — уже не первая игра в нашем списке, с которой ее собственное издание сыграло злую шутку.

Deadlands

Жанр: action / survival horror / RPG

Издатель: не нашлось

Разработчики: Headfirst Productions / Pinnacle Entertainment Group



Deadlands. Тамара у разработчиков было в избытке, а вот ресурсов...

Как заметил однажды один из руководителей Electronics Arts, разработкой компьютерных игр занимаются очень творческие люди, но они категорически не способны к организованной работе. Глядя на судьбу многих игр, остается только грустно вздохнуть и согласиться.

Студия Headfirst Productions появилась на свет в 1998 году (правда, костяк ее уже тогда состоял из разработчиков, имевших существенный опыт работы) и сразу же запустила в производство две игры по мотивам книг Говарда Лавкрафта — Tainted Legacy и Destiny's End. Нетрудно представить, какой это вызвало интерес.

Но что-то у Headfirst не заладилось — точнее, не заладилось все. Разработка обеих игр шла крайне медленно из-за множества технологических проблем (о, как же часто мы это слышим — тех-но-ло-ги-чес-ки-е-проб-ле-мы!

и постоянных переделок то одного, то другого. Тем не менее Headfirst анонсировала еще один проект — экшен-RPG Deadlands, основанную на одноименной настольной ролевой игре. Это была история о мертвом ковбое, который заключил сделку со злым духом и вернулся в мир живых, чтобы отомстить бандитам за свою смерть. Те, правда, тоже не стали сидеть сложа руки и объединились с демонами из параллельного измерения.

Все закончилось тем, что Headfirst столкнулась с серьезными финансовыми проблемами. Как рассказал нам один из бывших сотрудников студии, доходило до того, что им зачастую приходилось работать вдвоем на одном оборудовании (!). Релиз Tainted Legacy, по ходу переименованный в Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Headfirst не спас. Издатель игры Bethesda Softworks сотрудничать со студией больше не захотела, другие компании набиваться в друзья тоже не спешили. В итоге Headfirst была объявлена банкротом, а все ее незаконченные проекты отпраздничали на помойку истории.

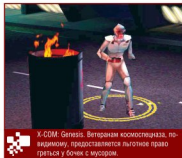
Дауншифт братьев Голлон

X-COM: Genesis

Жанр: стратегия / тактика

Издатель: Hasbro Interactive

Разработчик: MicroProse



X-COM: Genesis. Ветеран космостроения, по-видимому, предостаточно льготное право греться у бочек с мусором.

X-COM: Alliance

Жанр: тактический экшен

Издатель: Hasbro Interactive

Разработчик: MicroProse



Star Wars: Republic Commando мог выйти лет на пять раньше, и назывался бы он тогда X-COM: Alliance.

Freedom Ridge

Жанр: пошаговая стратегия

Издатель: Virgin Interactive Entertainment

Разработчик: Mythos Games

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

В 90-е годы братья Голлоп по статусу были чем-то средним между пророками и богами — и все благодаря серии X-COM. С тех пор предпринималось немало попыток разной степени успешности вернуть ее к жизни, но настоящего успеха никому пока достичь не удалось.

Достоинным продолжением серии мог стать X-COM: Genesis, начатый MicroProse в конце 90-х. Планировалось, что игра будет полностью соответствовать оригинальному X-COM, за исключением трехмерного окружения и реального времени вместо пошаговой системы.

В 1999-м студию купила Hasbro Interactive, один из гигантов американской игровой индустрии (не только компьютерной — ей принадлежат права на «Монстрио» и «Трансформеров»). Hasbro собиралась превратить X-COM в один из своих наиболее раскрученных брендов. Работы над Genesis продолжались, позже к нему добавился еще один проект — X-COM: Alliance.

В отличие от остальных игр серии, Alliance был шутером, а не стратегией. Зато сюжет напрямую продолжал предыдущие части. Действие происходило в 2062 году, когда отправленная на Землю космическая экспедиция наткнулась на инсектоидов (главных врагов из первого X-COM). Те, как выяснилось, не только живы и здоровы, но и воюют продолжают захватническую политику, наседая на своих соседей. Игроку предстояло возглавить команду из 12 пехотинцев, объединенных с новой расой и усилить космических агрессоров.

Руководство проектами поручили Дэйву Эллису, одному из создателей оригинального X-COM. Все шло хорошо, но в конце 1999-го Hasbro разочаровалась в игровой индустрии и решила свернуть свою деятельность на этом поприще. X-COM: Genesis торпедировали, а команду разработчиков уволили. Alliance нежил первую волну закрытий, но спустя полгода и на этом проекте был поставлен крест.

Братья Голлоп к тому времени уже ушли из MicroProse, организовали студию Mythos и объявили о разработке пошаговой стратегии Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. Фор-

мально эта игра не имела отношения к знаменитой серии (права на нее остались у Hasbro), но, по сути, это был все тот же старый добрый X-COM, которому привили трехмерность и полностью интерактивное окружение. На этот раз Землю предполагалось не защищать, а освободить после уже свершившегося нападения инопланетян.

Игру ждали с нетерпением, но спустя год после начала работ ее закрыли. В интервью нам братья Голлоп рассказали, что издатели попросту побоялись связываться с пошаговой стратегией. В конечном счете, все наработки по Dreamland Chronicles передали студии ALTAR Interactive, которая использовала их при разработке собственной игры под названием UFO: Aftermath. От проекта братьев Голлоп там осталась лишь сама идея и некоторые технические моменты. Сама же Aftermath получилась весьма и весьма спорной игрой. Большинство поклонников оригинала обвинили разработчиков в намеренном упущении и сошлись на том, что очередная попытка вернуть великую серию к жизни провалилась.

Акелла промахнулся

Axle Rage / Rage Rider

Жанр: ролевая игра
Издатель: Акелла
Разработчик: Quazar Studio



«Акелла» очень хотела выпустить Axle Rage/Rage Rider на PS2. Когда представители Sony приехали посмотреть на игру... в офисе, разрешения выпустить это на PS2 они так и не дали.

Enosta: Discovery Beyond

Жанр: RPG
Издатель: Акелла
Разработчик: Quazar Studio



Большинство российских игр выглядят довольно скучно, но Enosta получается весьма симпатичной.

Действие Axle Rage разворачивалось на Земле, пережившей очередную глобальную катастрофу. В наличии имелись: вся постапокалиптическая эстетика; мрачные урбанистические пейзажи, засилье уличных банд. Игрок выступал в роли члена одной из таких банд. В игровом процессе чередовались легкие разборки с бешеными погонями на мотоциклах. Релиз игры ожидался в конце 2004 года, но его несколько раз откладывали.

В 2005-м, во время показа на Е3, выяснилось, что проект претерпел ряд изменений: экшен разбавили ролевым элементом, название сменилось на Rage Rider, действие перенеслось из абстрактного города будущего во вполне конкретный штат Невада. Новую дату выхода так и не сообщили, а вскоре игра и вовсе была закрыта.

Что касается Enosta: Discovery Beyond, это была уже космическая RPG. Согласно сюжету, существование человечества и других цивилизаций оказалось под угрозой из-за Мрака — чего-то вроде черной дыры, беспредельно разрастающейся и сметающей все на своем пути. Спасать от нее можно, только отыскав мир под названием Эноста — единственное место, которому Мрак не страшен.

Сами разработчики называли Enosta «Diablo в космосе». Впервые игра была представлена публике на стенде «Акеллы» во время КРИИ2005 и покорила всех трехмерными космическими пейзажами. Но затем разработка застопорилась, и в 2006-м игру отменили. Ее наработки даром, конечно же, не пропали — их наверняка использовали в «Хрониках Тарр».

Средневековый спецназ

Defenders

Жанр: тактический экшен
Издатель: 1C
Разработчик: Digital Fun Studio

Defenders — несостоявшийся тактический слэшер в мире альтернативного средневековья (анонсирован в 2002 году). Главный герой в один прекрасный момент решает, что «так дальше жить нельзя», покидает родину и вступает в отряд крестоносцев. В составе отряда он сражается с викингами в Англии и участвует в первых крестовых походах.

В плане геймплея это должно было быть что-то вроде «рыцарского» Medal of Honor. Игрок сражался в одном строю с другими рыцарями, выполнял приказы командира, а впоследствии получал под свое командование целый свод. Проект был перспективным, но из-за технологических проблем в свет так и не вышел.

Долгая-долгая сказка

Всеслав: Чародей (Всеслав: Дружина)

Жанр: ролевая игра
Издатель: 1C
Разработчик: Snowball Interactive
Сайт: www.fatherday.com

Stormbringer

Жанр: ролевая игра
Издатель: не нашлось
Разработчик: Snowball Interactive



Dreamland Chronicles: Freedom Ridge. В начале 2000-х такие кадры приводили всех в благоговейный ступор. А разлетающиеся в разные стороны кирпичи, признаться, и сейчас выглядят неплохо.



Snowball, пожалуй, самая продвинутая отечественная студия, и видя это говорят правдиво. Но вот игры у них далеко как-то не получается. После многих лет обещаний «Восслав: Чародей» превратился в детскую игру «Восслав: Дружба».

Сейчас фраза «амбициозный российский проект» способна вызвать разве что улыбку, но в далеком 1996 году, когда все еще только начиналась, любая перспективная отечественная разработка привлекала внимание прессы и простых игроков.

«Восслав: Чародей» (на Западе известен как **Fatherdale: The Guardians of Asgard**) от студии **Snowball** сумел завоевать множество поклонников еще на стадии разработки. События игры разворачивались в Древней Руси, жанр сами разработчики определяли как «тактическая ролевая игра». «Восславу» предрекали славу русского **Fallout** (тогда еще первого), немалый интерес к проекту проявили и на Западе.

Однако время шло, и где-то на четвертый год ожидания у многих возник вопрос: а дождемся ли вообще? Наконец, спустя шесть лет проект отправился в печать, по пути сменив название. Но это была уже совсем другая игра: «**Fallout** в русском антураже» превратился в исторический проект, своеобразную интерактивную детскую энциклопедию Древней Руси. В общем, получилось как всегда — момент был упущен, и игру пришлось переделывать.



Stormbringer разрабатывался на движке «Восслав», но закрыли его еще раньше, чем «Восслав» — в 2000 году.

Пожалуй история приключилась со **Stormbringer**, еще одной многообещающей RPG от **Snowball**, основанной ни много ни мало на книгах Майкла Муркока. В конце 90-х — начале 2000-х вокруг нее было много шума, но потом игру отменили.

Конец света по-нашему

Евразия: Апокалипсис

Жанр: стратегия
Разработчик: ElectroTECH Multimedia
Издатель: ElectroTECH Multimedia

Бестиарий

Жанр: стратегия
Издатель: ElectroTECH Multimedia
Разработчик: MIST land
Тактическую стратегию «Евразия: Апокалипсис», работы над которой начались летом 1997 года, многие называли «русским **Command & Conquer**». Разработку вела компания **ElectroTECH Multimedia**, до этого отменившаяся изданием **Total War** — одной из первых российских игр.

Синopsis: в «Евразии» был примерно следующий. Земля пережила глобальную катастрофу — из-за глобального потепления и последовавшего за ним глобального похолодания уцелела только Южная Сибирь, от остального же мира остались только разрозненные острова, после чего все без исключения мировые державы (вернее то, что от них осталось) вступили в борьбу за оставшуюся территорию.

Помимо оригинального сюжета, демоверсия (ее, кстати, можно найти в Сети) «Евразии» подкупала красивыми voxelными ландшафтами, радиолокапловой эстетикой и оригинальным саундтреком. Но все эти достоинства перекрывались одним «но»: ужасающим количеством ошибок, делавших ее практически неиграбельной.

В 1998-м игра получила приз «Самая перспективная разработка среди компьютерных игр». Но ошибки, сидевшие еще в демо-версии, в конце концов дожили «Евразию». **ElectroTECH** решила, что дальнейшие затраты на доводку игры не имеют смысла, и закрыла ее. А заодно и другой проект — трехмерную стратегию «**Бестиарий**», разрабатывавшуюся фирмой **MIST land**.

Зазеркалье

Миреленд

Жанр: action / adventure
Издатель: не нашлось
Разработчик: ArtyShock Graphics



И «Миреленд» могла бы получить отечественная **Darkened Sky**. Но вместо этого студия **ArtyShock** предпочла заняться движком для прошлогоднего позорца **LADA Racing Club**.



Главная героиня «Миреленд», кстати, была весьма похожа на художку **ArtyShock** Викторию Казарину.

Российская компания **ArtyShock** известна прежде всего одноименным движком, который, в свою очередь, известен далеко за пределами России. Кроме него, в свое время студия успела отделиться одним весьма интересным проектом.

«Миреленд» (западное название — **Mirrorland**) мог стать демонстрацией только что созданного к тому моменту движка **ArtyShock**. Это была приключенческая игра с сильным упором на экшен — в качестве аналогии см. **Darkened Sky** и ей подобные.

На КРИТ2003 «Миреленд» очаровал всех потрясающей графикой и главной героиней — девушкой по имени Танди, которая по сюжету отправлялась в параллельный мир (здравствуй, **Outcast!** как поживаете, гражданочка **The Longest Journey**) для борьбы со злым колдуном Ахором. Найти издателя, увы, не удалось, и в конце 2004 года «Миреленд» был пущен ко дну.



Перечисленные игры — лишь макушка айсберга. Игр, которые разрабатывались долгое время, но так и не были объявлены, в несколько раз больше, просто мы о них не знаем и, скорее всего, не узнаем никогда. Анонс — знаковое событие, анонсированные игры закрывают лишь в самую последнюю очередь, когда ничего другого уже не остается.

Даже если анонсированную игру все-таки закрыли, не стоит воспринимать это как конец света. Если игру анонсировали, значит, в нее уже вложили много сил, денег и времени, то есть считали перспективной. А это, в свою очередь, значит, что такая игра может перекрестить вновь, как это было с **Fallout 3**, **Sam & Max** и **Warhammer Online**. Из перечисленных нами игр шансы на воскрешение есть как минимум у **Dungeon Keeper**, **Command & Conquer: Renegade** и **Ultima**. ■



Николай Пегасов

Волкодав из рода Серых Псов

Производство: «Централ Партнершип»
Прокатчик в России: «Централ Партнершип»
Режиссер: Николай Лебедев
Сценарий: Николай Лебедев, по книгам Марии Семеновой
В главных ролях: Александр Бухаров, Оксана Акиньшина, Игорь Петренко, Анатолий Белый, Юозас Будraitис, Александр Домогаров
Бюджет: \$10 млн
Сайт: www.volkodav.ru

«Волкодав из рода Серых Псов», несмотря на все старания рекламистов, нельзя отнести к категории первых и самых-самых. Это не первый фантастический блокбастер, снятый в России: были же еще и «Дозоры». Это и не самый ожидаемый в нашей стране фантастический фильм: «Трудно быть богом» Алексея Германа ждуть куда дальше. Это и не самая высокобюджетная картина: стать самой кассовой ей тоже вряд ли светит.

Чтобы потешить гордыню авторов, назывем ленту первой отечественной экранизацией в жанре славянского фэнтези, причем экранизацией спорной. «Волкодав» Марии Семеновой — эталон для русской фантастики произведение, образец хорошего фэнтези. Молодому авторам его можно рекомендовать как учебник писательского мастерства. К несчастью, проще снять хорошую экранизацию плохой книги, чем хорошую экранизацию хорошей книги. При переносе на экран романа, у которого миллионы

воле Лебедев (он же режиссер), однако, обшелся с исходным текстом весьма вольно.

Плохо не то, что Волкодав, Лучезар или Нилит — совсем другие персонажи, и не то, что в фильме другой центральный сюжет. Герой Кайдановского далека от Рада Шухарта из «Пикника на обочине», но «Сталкер» от этого только выиграл. Плохо то, что сценарий Лебедева грешит даже на упрощениями, а нестыковками, противоречиями, провисаниями в сюжете. Зрителя, недовольного путаным и нелогичным повествованием киношного «Ночного дозора», новый фильм возмутит еще сильнее.

Да и главного героя жалко. Ведь он больше не разговаривает деревьями, не учится грамоте по уличным вывескам, не преклоняется перед женщиной-матерью и не вспоминает девочку, с которой обручился, — невесты Волкодава в фильме вообще нет. Но самая большая проблема фантазийного киномира — это отношения людей и богов, полный сумбур в верованиях и конфессиях, которые у Семеновой выстраивались в четкую

вом русле собственного сюжета, пытается придать происходящему хоть какую-то связность.

Зато технически все снято замечательно — по крайней мере, для отечественного кинематографа. Лебедев внимательно пересмотрел классику фэнтезийного и приключенческого кино — «Виллоу», «Властелин колец», «Индиано Джонса» — и воспроизвел лучшие находки в «Волкодаве». Это можно считать плагиатом, мне же больше по нутру слово «киноцитата». Лебедев — очень крепкий ремесленник, и моя оценка для постановки большинства сцен колеблется между «убедительно» и «блестяще». Режиссеру почти удалось сохранить высокий пафос на протяжении всей картины, и лишь сцена с племенем харюков нарушает стилистическую целостность. Да и то происходит это скорее по вине актеров, не увидевших разницы между детской сказкой и героическим фэнтези, а не по вине режисера.

Единственная значительная декорация, построенная для фильма, — деревянный город Галирад, занимающий на «Мосфильме» целых 5000 м². Мрачность обгорелых и перепалканых бревен как бы подчеркивает: вот оно, аутентичное средневековье! В качестве остальных декораций используются нарисованные на компьютере



поклонников, съемочная группа должна озабодиться тем, чтобы не обмануть их ожиданий. Сценарист картины Ни-

колай Пегасов, полагательные персонажи фильма обращаются к безымянному божеству грома и неким древним богам, отрицательные — к богине смерти Моране. Причем молятся они только тогда, когда сценарист, застряв в кри-

стала и девственные ландшафты средней полосы России: луга, леса и реки. Мир Волкодава оказался красив даже без голливудских затрат на спецэффекты.

Сами спецэффекты, кстати, вполне приличные, особенно хорошо удался Нелетучий Мышь, погодные явления и стаи воронов. Но в финале ленты, когда добру с треххожденной буквы «Д» противостоит не менее габаритное зло, эффект становится слишком много — и сразу является кустарность их производства. Впрочем, без последнего эпизода картина бы лишь выиграла, и не только из-за качества компьютерной анимации.

Традиционно поругаем монтаж, обрабащущий концовки значимых фраз, и немаленький звук — эти вещи никак не дано русским кинопроизводителям. Также в миссах хореография боев (пора, наверное, обратиться к мастерам из Гонконга), зато в плюсы занесем работы операторов и костюмеров.

Резюме: Фильм слаб сюжетно, но силен технически. Один раз посмотреть «Волкодава» вполне можно, но пересматривать вы его вряд ли станете. Если же вы патриотично прощаете фильмам недочеты только за то, что они сняты в России, накиньте сверху одну звездочку.

Оценка: ★★★★★

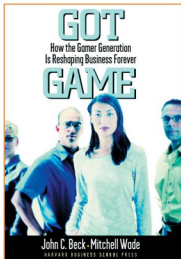




Доигрались!

> КАК ПОКОЛЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ НАВСЕГДА МЕНЯЕТ БИЗНЕС-СРЕДУ

Джон Бек / Митчелл Уэйд



GOT

How the Gamer Generation Is Reshaping Business Forever

GAME

John C. Beck - Mitchell Wade

HARVARD BUSINESS SCHOOL PRESS

- Жанр: публицистика, исследование субкультуры
- Авторы: Джон Бек, Митчелл Уэйд
- Издательство: «Претекст»
- Тираж: 3000 экземпляров
- Мягкая обложка, 248 стр.

Игры всегда были, есть и будут не просто развлечением, но еще и способом получить навыки, которые будут полезны в будущем. Спортивные игры развивают физически, логические тренируют мозг, войнушки и дог-лики учат строить отношения в социуме. Так неужели компьютерные игры, пользующиеся среди большинства пап и мам дурной славой, не дают ничего подобного?

Еще как дают, заявляют авторы «Доигрались!». Несмотря на небольшой объем, эта книжка содержит немало любопытных фактов и наводит на весьма серьезные размышления о прошлом, настоящем и будущем геймеров. Правда, авторы обращаются в первую очередь не к нам с вами, а к предыдущему поколению и судят именно с позиций людей старшего возраста: недаром об игроках Бек и Уэйд говорят исключительно в третьем лице.

ДОИГРАЛИСЬ!

КАК ПОКОЛЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ НАВСЕГДА МЕНЯЕТ БИЗНЕС-СРЕДУ

GOT GAME: HOW THE GAMER GENERATION IS RESHAPING BUSINESS FOREVER

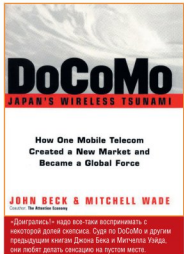
Коротко введя непосвященных в тему и объяснив, что такое игры (причем объяснив весьма адекватно, что для серьезной публицистики отнюдь не правило), авторы достаточно быстро переходят к сути вопроса. Пожалуй, главной заслугой «Доигрались!» можно назвать основанное на данных статистики подтверждение того, что увлечение электронными играми отнюдь не синоним эскапизма и оно не означает, что геймер обречен провести всю свою жизнь перед монитором или телевизором, лишенный общества и перспектив в жизни. Наоборот, по мнению Бека и Уэйда, игры открывают перед геймерами огромные возможности. И примеров этому масса.

Позиция авторов относительно игроков в бизнес сводится к тому, что те более активны, лучше адаптируются к резким изменениям обстоятельств, обладают ярко выраженными качествами индивидуалистов, но когда надо — умеют работать в команде ради достижения общей цели. Прекрасные качества для любого работника — и их развитию, согласно «Доигрались!», способствуют как раз игры, формирующие у геймеров особый взгляд на жизнь.

В то же время надо учитывать, что книга написана для американцев и про американцев. В России же, в отличие от США, поколение, которое знакомо с играми с самого раннего детства, еще не достигло того возраста, когда можно было бы уверенно судить о том, какую нишу геймеры смогут занять в отечественном бизнесе.

Впрочем, относительно ситуации в западном мире Бек и Уэйд в целом тоже демонстрируют достаточно однобокую точку зрения. Не секрет ведь, что существует несколько видов лжи — просто ложь, наглая ложь и статистика; авторы книги оперируют в первую очередь последней. Прочитав «Доигрались!», можно подумать, что те успешные в современном мире геймеры, о которых ведут речь Бек и Уэйд, обязаны своими достижениями чуть ли не исключительно своему увлечению. В «Доигрались!» подробно рассмотрена лишь одна сторона вопроса, а вот остальным факторам, формирующим успешного человека, уделено минимум внимания.

Очевидно, что подобно книгам, кино или спорту, электронные игры сами по себе не способны дать молодым людям все, что им следует знать и уметь. Игровой опыт и черты характера, которые формируются у геймеров, согласно исследованиям Бека и Уэйда, безусловно, способны стать хорошим подспорьем в профессиональной жизни. Но могут ли они оказаться единственным определяющим фактором карьерного роста? Едва ли. Это как с футболом или любым другим видом спорта: недостаточно любить его всем сердцем и время от времени им заниматься — без постоянной работы над собой, базовых навыков и, конечно, таланта навню



DoCoMo

JAPAN'S WIRELESS TSUNAMI

How One Mobile Telecom Created a New Market and Became a Global Force

JOHN BECK & MITCHELL WADE

Coauthors: The Atlantic Business

«Доигрались!» надо все-таки воспринимать с некоторой долей скепсиса. Судя по DoCoMo и другим предыдущим книгам Джона Бека и Митчелла Уэйда, они любят делать сенсации на пустом месте.

даже мечтать о достижениях каких-то серьезных результатов.

Да и не одни только компьютерные игры в недавнем прошлом заметно изменили облик мира. Технологии в наше время развиваются как никогда стремительно, и естественно, что представитель поколения, выросшего в подобной атмосфере, значительно отличается от человека старшего возраста, даже если тот сумел адаптироваться к мобильной связи, интернету и прочим достижениям современности.

И все же несмотря на то, что Бек и Уэйд рассматривают заданную тему в весьма узких рамках, их исследование — это одна из первых попыток осмыслить феномен компьютерных игр и то влияние, которое они оказывают на нас с вами. Пусть авторам не удалось в равной мере осветить все стороны этого вопроса, а с некоторыми их утверждениями можно поспорить, зато игра наконец-то начали рассматривать как интересное и разноплановое явление, а не как проблему, с которой надо непременно бороться.



Резюме: «Доигрались!» может стать прекрасным аргументом в споре с упрямыми родителями, не позволяющими любимому чаду волею играть на компьютере, или помочь психологам и учителям взглянуть на феномен электронных игр с другой стороны баррикад. Но, безусловно, куда полезнее она будет для кадровиков и начальников старшего поколения. Обычному же игроку «Доигрались!» может пригодиться разве что при поиске работы. Книга поможет лучше разобраться в собственных сильных и слабых сторонах и, максимально используя первые, свести к минимуму вторые. ■

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Интернет в каждый Vault



«Дайте нам 75 миллионов баксов, и мы устроим апокалипсидца на весь онлайн!» — примерно так звучит главный посыл презентации, которую в середине декабря провела Interplay, родительница Fallout. Как известно, у знаменитой некогда серии дела обстоят не совсем благополучно: фанаты ждут продолжения уже целых шесть лет (если считать со времен Fallout Tactics), а серьезная вроде бы компания Bethesda Softworks, которой проданы права на новый оффлайновый Fallout, кормит народ исключительно обещаниями. Interplay же тем временем грезит наполовеновскими планами по захвату онлайн — именно для этого ей и нужны упомянутые \$75 млн.

Если отбросить иронию, то в целом идея очень хорошая. Разработка может начаться осенью, зимой 2007 года, — для этого все готово. Пять миллионов из вышеуказанной суммы уйдут на препродакшн, сорок на создание собственно игры и еще тридцать — на ее запуск, который намечен на конец 2010-го. Потом три года активной эксплуатации, и вуаля — вложения окупаются. Здесь, впрочем, есть одна неуловочка. Разработчики планируют уже в первый год привлечь один миллион пользователей, но при этом оценивают размеры хардкорной Fallout-аудитории в 350 тыс. человек. Остальным же придется искать на стороне.

Впрочем, с такой-то вселенной и не найти пользователей? Постапокалиптический мир с роскошной атмосферой, интересной историей и своими мифами, несколько противостоящих сторон с кардинально различающимися идеологиями, артефакты, оставшиеся от прошлой цивилизации (то есть нас, современных людей), мутации, разные необычайные явления — что может быть интересней? Остается только пожалеть, чтобы Interplay поскорее нашла инвестора, — может ведь получиться роскошная MMORPG.

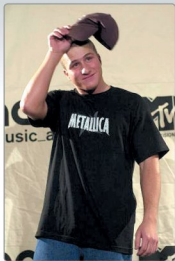
Ryzom будет жить!



Пробалансировав несколько месяцев на краю пропасти, MMORPG Ryzom, похоже, начинает возвращаться к жизни. История болезни игры типична — компания-разработчик Nevrax так и не смогла сделать свой проект прибыльным и поэтому быстро превратилась в банкрот. Поддерживать функционирование Ryzom создатели вроде бы и хотели, но возможности не было. Выход оставался только один — попытаться продать игру более удачливому издателю. Переговоры велись около месяца, причем за спасение Ryzom даже хотели присоединиться фанаты, собравшие на специальном сайте около 170 тыс. евро (правда, не наличными, а лишь в виде расписок-намерений). Но владельцами несчастной MMORPG (и компании-разработчика Nevrax в придачу) стали все-таки не они, а Gameforge AG. Эта немецкая компания сильна на рынке браузерных игр — число подписчиков их проектов превышает четыре с половиной миллиона человек. Теперь вот Gameforge решила и на «большой» онлайн. В самое ближайшее время будет возобновлено полноценное функционирование Ryzom, ну а потом... кто знает, может, игра будет переведена на привычную для браузерок схему «артефакты за реальные деньги»?

WoW! Мой личный блог!

Шон Финнинг — личность очень знаменитая. Некогда он создал Napster, программу, позволяющую пользователям обмениваться файлами. Очень быстро этот сервис стал одним из самых популярных каналов распространения нелегального пиратского обеспечения, настолько он оказался удобным и «безопасным». Сегодня Napster уже закрыт, но его идеология положена в основу нескольких других мощных файлообменных сетей.



Шон же тем временем вовсе не нарезает круги по тюремному дворику, как могли подумать некоторые, а готовит очередную популярность блогами, он подумал — а почему бы не сделать нечто подобное для фанатов онлайн-игр?». Так родился идея Rupture — специального блога, рассчитанного пока лишь на поклонников World of Warcraft (в будущем добавятся и другие проекты). От классических блогов он будет отличаться дополнительными возможностями, рассчитанными именно на онлайн-геймеров. Например, в дневнике обязательно найдется место для информации о ваших персонажах, достижениях, статусе. Наверняка предусмотрены и специальные функции для гильдий, которые хотят поведать миру о своих успехах, — по крайней мере, именно крупные игровые кланы сейчас являются основными бета-тестерами Rupture.

Не стоит забывать и о том, что блог должен быть не только удобным, но и модным... В свете того, что MMORPG с каждым годом набирают популярность, мода на Rupture обеспечена.

RF Online теперь и в России

Отечественный онлайн-бум и не думает заканчиваться. Малоизвестная компания «Иннова Системс» объявила, что совсем скоро в России будет издана MMORPG RF Online. На первый взгляд, все как у всех: полная локализация, техподдержка, два



сервера, оперативный перевод патчей и... море зубастых конкурентов вроде той же «Акеллы». Однако у «Иновы» есть чем удивить игроков: дело в том, что отечественная версия RF Online будет полностью бесплатной! — с вас не потребуют ни ежемесячных отчислений, ни покупки клиента.

Желаете как «взрослея» платить абонентскую плату (ожидается, что она составит 200 рублей)? Получайте специальный аккаунт, на котором и опыт растет быстрее и полезные вещи «падают» чаще. Еще одно интересное введение — «Иновы» планируют всецело поддерживать продажу игровых вещей за реальные деньги (и наверняка собираются заработать на этом).

В общем, мы получаем почти то же самое, что есть в сверлопупильных MMORPG, только... в совершенно другом качестве. RF Online, конечно, не является лидером онлайн-рынка, но тем не менее это полноценная коммерческая игра, разработанная достаточно опытной командой. В ней есть и качественная трехмерная графика, и сеттинг, где нашлось место как научной фантастике, так и околомистическим элементам, и достаточно интересный геймплей, построенный на противостоянии трех непохожих рас: Беллато, Кобы и Акретии. В общем, отличный выбор для тех, кто не хочет платить деньги, но хочет играть.

Налоговая не спит

В то время как большинство разработчиков онлайн-игр ведет войну с торговлей виртуальными вещами за реальные деньги, американское правительство уже подумывает, как бы на этой самой торговле навариться. Все очень просто. В законодательстве США (равно, кстати, как и в законодательствах большинства других стран) прописано, что любая сделка, приносящая прибыль, должна облагаться налогом. Продажа персонажей-шмоток-кредитов в онлайн-играх проектах отлично подходит под это определение.

Одним из активных поборников введения онлайн-налогов является экономический комитет Конгресса. Дэн Миллер, один из членов комитета, заявляет, что сектор онлайн-игр растет на 10-15% в год — а следовательно, и сделки, проводимые в

Одной строкой

■ По неофициальной информации, компания **NetDevil** (создала **Auto Assault**) ведет разработку детской MMORPG по заказу некоего производителя игрушек. Возможно, это будет **LEGO Online?**

■ **NCsoft** гордо рапортует о том, что продажи онлайн-серии

Guild Wars достигли трех миллионов копий. Правда, в этой цифре учтены как оригинальная игра, так и два аддона, — следовательно, количество активных подписчиков должно быть значительно меньше.

■ **Sony Online Entertainment** выпустила преордер-версию **Vanguard: Saga of Heroes**, покупатели которой смогут принять участие в бета-тесте и попасть в игру на несколько дней раньше всех остальных. Кстати, эта новость подтверждает то, что дата выхода ожидаемой MMORPG, конец зимы, вряд ли будет серьезно изменена.

■ **Codemasters**, европейский издатель MMORPG **ArchLord**, объявила, что с четвертого января 2007-го года в этой игре отменяется абонентская плата. Все, что вам нужно будет сделать, — купить за полсотни долларов коробку с клиентом и ключом активации.

■ **NCsoft** совместно с ФБР закрыла **L2Extreme** — пиратский сервер, на котором играло около пятидесяти тысяч поклонников **Lineage 2**. Это достаточно редкое для «Линейки» событие — обычно издатель очень спокойно относится к нелегальным «шармам».

■ Перед самым выходом аддона **The Burning Crusade** список серверов **World of Warcraft** пополнился четырьмя новыми названиями: **Misha (PvE)**, **Bladefest (PvE)**, **Maiev (PvP)** и **Ravenholdt (RPvPvP)**. Ну а число подписчиков «Вовки» достигло семи с половиной миллионов человек.

■ К спасению проекта **Ryzom** подключились поклонники, которые сейчас собирают деньги на то, чтобы выкупить у агонизирующей **Nevarx** права на проект и продолжить его поддержку. Двадцатого декабря «температура», показываемая градусником-индикатором на сайте www.ryzom.org, равнялась 170 тысячам евроградусов.

них, растут не меньшими темпами. Так что рано или поздно налоговые службы США обратят свои взоры и в эту сторону. Тут, правда, встает вопрос контроля над бизнесом. Дело в том, что в большинстве случаев продажа предметов в играх запрещена и производится нелегально. Причем в случае поимки нарушитель наказывается очень мягко — блокировкой игрового аккаунта. А вот если за дело возьмутся правительственные органы, то одним баном дело не ог-

раничится, могут и «привлечь к ответственности».

Куда проще ситуация обстоит в играх, где торговля разрешена и тем или иным образом контролируется, — например, **EverQuest 2**, **Second Life** или **Project Entropia**. Здесь стоит только договориться с разработчиками, и вперед — собирать с пользователей дань. Например, из того же **Second Life** регулярно поступают рапорты об очень серьезных сделках.



STARGATE WORLDS



- Жанр: MMORPG
- Издатель: Cheyenne Mountain Entertainment
- Разработчик: M2M Interactive
- Сайт игры: www.stargateworlds.com

ДАТА ВЫХОДА

вторая половина
2007 года

Вселенная Stargate («Звездные врата»), известная у нас только по одноименному фильму, особой популярностью в России не пользуется. На Западе же, особенно в США и Канаде, этот сеттинг по популярности не уступает таким мастодонтам, как Babylon 5 и Star Trek.

Судите сами: на сегодняшний день существуют полнометражный фильм, три телесериала, множество комиксов, настольная ролевая игра, основанная на системе d20, несколько консольных и компьютерных игр для одиночного прохождения. Ну а поскольку разработчики сейчас буквально помешались на онлайн-ролевых играх, не удивительно, что кто-то из них решил сделать MMORPG во вселенной Stargate.

Проект обещают сделать AAA-класса, и играть в него будет далеко не только поклонники вселенной. Несмотря на то что игра готова почти наполовину, информации о ней не так уж много: в основном общие фразы, невнятный концепт-арт, почти никакой конкретики и несколько скриншотов, явно доработанных в Photoshop. Поэтому мы напрямую обратились в офис Cheyenne Mountain Entertainment и вызвали на ковер Ребекку Орозко, помощницу продюсера.

Расовый вопрос

Игровой мир — важная составляющая любой игры, особенно онлайн-овой. Всевозможные орки, эльфы и прочая фантазийная братия уже порядком надоели, а MMO-игр в sci-fi антураже давно не выходило (исключение — RF Online, но играть в нее в России не так просто). К тому же онлайн-игра по фильму — явление еще и весьма редкое.

ВАНЯ Расскажите нам много о сюжетной подоплеке и вселенной игры.



[Ребекка] Stargate Worlds основана на сюжетной телесериала Stargate-SG1, а в различных дополнениях, которые обязательно появятся, будут добавлены сюжетные элементы из Stargate Atlantis. То есть игра представляет собой своеобразный кон-

тейл, в нем есть по чуть-чуть от различных элементов вселенной — кусочек полнометражного фильма, щепотка сериала, немного комиксов.

Поклонники сериала не будут разочарованы. Они смогут побывать во многих местах, которые они видели на экранах телевизоров или про которые читали в книгах. Но это, конечно, не значит, что мы не делаем ничего нового: наши дизайнеры трудятся вовсю, дополнительных локаций будет очень много.

Не сюжетом единым живет игра, самое важное — это, конечно, геймплей. Пусть даже разработчики лицензируют для своего тайтла самый популярный бренд, это вовсе не гарантирует успеха игре. Наглядный пример — Star Wars Galaxies. Уж на что популярная вселенная, а геймплей вышел не очень, и игроки моментально это почувствовали.

Вообще, пользователям в первую очередь нужно разнообразие. Чтобы рас и больше, и характеристики интереснее, и локации побогаче... Да еще и про баланс нельзя забывать. Стоит хотя бы одну расу сделать более сильной или заострить внимание геймера на прокачке конкретной характеристики — лишь пропало: одноклюки RPG нынче не в моде.

ВАНЯ Много ли будет рас и классов в Stargate Worlds? Как они будут взаимодействовать между собой?



[Ребекка] В игре будет несколько рас, все они позаимствованы из вселенной Stargate. За каких именно персонажей можно будет играть, мы пока рассказать не можем, это секрет.

Что же касается классов, то в игре их не будет вовсе — по крайней мере таких, каких вы привыкли видеть в других онлайн-играх. Тип боя и взаимодействие с окружающим пространством будет определяться в первую очередь расой. Также на дерево умений будет влиять внешний вид героя. Персонажа практически любой расы можно сделать как магом, так и воином, но изначальная склонность имеет очень большое значение.

Взаимодействие между расами будет во многом зависеть (только не пугайтесь!) от сюжетной линии: то есть если по сюжету две расы противостоят друг другу, то и в игре им будет очень сложно подружиться. Но мы также сделали фракции (аналог гильдий), в которые смогут объединяться геймеры разных рас, так что теоретически можно будет устраивать внутрирасовые конфликты.

Вместе мы сила!

В любом человеке, вне зависимости от возраста, пола и вероисповедания, заложена жажда соперничества. Поэтому так сложно представить себе MMORPG без боевой системы. В такую бы просто никто не стал играть. Но популярности онлайн-овых RPG сильно сказывается наличие или отсутствие режима PvP. Большая часть геймеров хотят сражаться с другими игроками, а не только с монстрами, управляемыми AI. Иными словами, общественности требует именно многопользовательской игры, а не псевдо-MMOG, где приходится в одиночку сражаться с толпами тварей.

ВАНЯ Игра будет в первую очередь ориентирована на одиночное прохождение и сражения с монстрами или на командную работу?



[Ребекка] Ответ на вопрос есть в сюжете телесериала Stargate-SG1. Там показаны действия небольшой слаженной команды, никаких одиночек. Мы хотим развить эту идею и сделать свод главной боевой единицы в Stargate Worlds.

Весь игровой процесс строится именно на взаимодействии участников свряда. Это, конечно, не значит, что мы заставляем игроков объединяться в группы. Не заставляем, всего лишь настоятельно рекомендуем. Волки-одиночки также смогут принимать участие в сражениях, однако они не получат столько опыта, сколько смогут заработать соратники.

Обратите внимание, что отряд — это не просто партия, как в других онлайн-ролевых играх. Он создается не на один-два часа, а на несколько дней, недель или даже месяцев.



✓ Небо в игре живет по своим законам. В каждом мире оно свое.



Unreal Engine 3 в действии. По завершении разработчиков, картинка в Photoshop не дорабатывалась.

Более высокий уровень взаимодействия игроков — объединение в гильдии. Их мы делаем по аналогии других успешных MMORPG, то есть, объединившись в гильдию, геймеры получат возможность совершать некие глобальные действия. Например, строить огромные космические корабли. Можно сказать, что отряд — это ваша семья, а гильдия — страна, в которой вы живете.

ИМАНУИЛ На что сделан акцент такого «отрядного» прохождения игры. На PvP или PvE? Игроки будут сражаться с монстрами или убивать себе подобных?



В наших планах совместить оба варианта, так что игроки смогут выбирать — уничтожать монстров или воевать с персонажами, управляемыми другими людьми.

На форуме игры один из разработчиков низшего звена описал такую картину, наглядно характеризующую PvP. На независимой территории встречаются два враждебно настроенных отряда. Лекота с дикими криками выдвигается вперед, снайперы спешно занимают позиции на близлежащих холмах. Но вот незадача, местность уже облюбовала стая диких инопланетных монстров. Что делать? Пытаться расправиться с монстрами и вражеским отрядом одновременно или заключить мир, вместе уничтожить тварей, а затем уже разбираться друг с другом?

В хорошей MMORPG все должно быть прекрасно: и сюжет, и геймплей, и графика. О первых двух составляющих мы поговорили, теперь подробно разберем визуальную составляющую игры.

Внеземная красота

ИМАНУИЛ Как обстоят дела с графикой? Какие технологии используются в игре?

Мы используем Unreal Engine 3 и технологию BigWorld's Client Server. Про движок, думаю, рассказывать не стоит: вы отлично понимаете, что UE3 гарантирует высочайший уровень графики.

Несколько слов о BigWorld. Это специальная сетевая технология, которая позволяет, в первую очередь, отслеживать баланс загрузки сервера (теперь, если на каком-то сервере одновременно окажется слишком много игроков, часть из них будет автоматически переправлена на свободный сервер, а не выкинута из игры). Во-вторых, BigWorld дополнительно защищает игру от обоев. Вас будет отключать от сервера только в одном случае — обрыв связи со стороны игрока.

Комбинируя эти две технологии (Unreal Engine 3 и BigWorld), мы планируем создать, а точнее уже почти создали, крепкую основу для очень хорошей ролевой игры.

Сейчас сложно сказать, все-таки Unreal Engine 3 очень требователен к железу, с другой стороны — качество картинки стоит денег, потраченных на апгрейд. В процессе разработки требования к железу постоянно меняются: мы создаем игру, заглядывая в будущее. Впрочем возможно, что на тех компьютерах, которые сейчас стоят у основной массы геймеров, наша MMORPG будет работать не совсем гладко.

Но до релиза еще довольно далеко, к тому моменту технология сделает еще один шаг вперед и на компьютерах образца 2007 года играть в Stargate Worlds будет вполне комфортно.

ИМАНУИЛ И последний вопрос — когда же игра появится на прилавках?

Сейчас еще рано говорить об этом, впереди еще очень много работы, однако думаю, что во второй половине 2007 года игру уже можно будет приобрести.



А вот и сами врата. Пока, правда, в нерабочем состоянии.



Сейчас еще рано говорить об этом, впереди еще очень много работы, однако думаю, что во второй половине 2007 года игру уже можно будет приобрести.

Красивая графика, популярный sci-fi сеттинг, сочетание PvP и PvE-режимов игры — что еще надо для счастья? У разработчиков есть все шансы выпустить хит, который покориет сердца миллионов геймеров по всему миру. Впрочем, всегда есть и другой шанс — провалиться с треском. Когда мы пытались доработать по поводу ролевой системы, распределения умений и способов заработать очки опыта, они отмахивались как партизаны. Либо большая тайна, либо просто эти элементы еще не проработаны.

Ну а мы пока продолжаем держать руку на пульсе. Как только появится новая информация об игре, мы оперативно доносим ее до вас. Уж очень хочется поиграть в нормальную sci-fi MMORPG, фэнтезийный сеттинг порядком надоел.

ИМАНУИЛ Какие системные требования будут у игры?

Сейчас сложно сказать, все-таки Unreal Engine 3 очень требователен к железу, с другой стороны — качество картинки стоит денег, потраченных на апгрейд. В процессе разработки требования к железу постоянно меняются: мы создаем игру, заглядывая в будущее. Впрочем возможно, что на тех компьютерах, которые сейчас стоят у основной массы геймеров, наша MMORPG будет работать не совсем гладко.

Но до релиза еще довольно далеко, к тому моменту технология сделает еще один шаг вперед

и на компьютерах образца 2007 года играть в Stargate Worlds будет вполне комфортно.

Сейчас еще рано говорить об этом, впереди еще очень много работы, однако думаю, что во второй половине 2007 года игру уже можно будет приобрести.

Сейчас еще рано говорить об этом, впереди еще очень много работы, однако думаю, что во второй половине 2007 года игру уже можно будет приобрести.

Сейчас еще рано говорить об этом, впереди еще очень много работы, однако думаю, что во второй половине 2007 года игру уже можно будет приобрести.

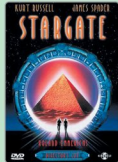
Сейчас еще рано говорить об этом, впереди еще очень много работы, однако думаю, что во второй половине 2007 года игру уже можно будет приобрести.

Сейчас еще рано говорить об этом, впереди еще очень много работы, однако думаю, что во второй половине 2007 года игру уже можно будет приобрести.

Продолжению фильма — быть!

Не так давно Дин Девлин, сценарист полнометражного фильма по вселенной Stargate, снятого в 1994 году, сообщил, что он начал работу сразу над двумя сиквелами — «Звездных врат». Оба фильма дополнят сюжетную линию первой полнометражки. Из известных актеров в ролях замечены Курт Рассел и Джеймсон Спейдер.

Налицо желание MGM подзаработать еще немного денег: сначала выходит несколько игр, подогревающих интерес к вселенной, а затем уже подготовленной



публике подается главное блюдо — кино.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Высокотехнологичная MMORPG в популярном sci-fi сеттинге — это то, чего ждут миллионы геймеров по всему миру. Фантастические аватары, многопользовательский мир и Stargate Worlds: есть лишний шанс стать очень популярной игрой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 55%



- **Жанр:**
MMORPG
- **Издатель:**
Vivendi Games
- **Издатель в России:**
Сейф Конт
- **Разработчик:**
Blizzard
- **Цена игры:**
\$50
- **Абонентская плата:**
\$15/мес
- **Скорость связи:**
256 Kbit/s
- **Требования:**
От 5 до 20 МБ/ч
- **Сайт игры:**
www.blizzard.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО
800 МБ ЦП, 512 МБ, 30 МБ видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 МБ видеопамяти

Два года назад мир онлайн-новых игр поделился на две эпохи: «до выхода *World of Warcraft*» и «после выхода *World of Warcraft*». И как бы ни ругали «Вовку» его противники, но факт остается фактом — блокбастер от Blizzard перевернул наши представления о MMORPG, продемонстрировав, до какого совершенства можно отточить геймплей, продумать каждую его составляющую. Семь с половиной миллионов поклонников — лучшее доказательство успешности игры.

А теперь вот и жизнь *World of Warcraft* собирается поделиться на две эпохи: «до выхода *The Burning Crusade*» и «после выхода *The Burning Crusade*». За месяц до релиза аддонка к нам в руки попала бета-версия, после знакомства с которой стало ясно — Blizzard готовит нам очередную шедевр.

Завтра началось вчера

Главное правило любой MMORPG — постоянные изменения. В идеале онлайн-игра должна быть непроходимой: как только кто-нибудь из игроков доберется к концу, ему обязательно нужно предложить что-то новое, не виденное ранее. Следуя этому правилу, Blizzard в свое время сделала ставку на PvE-режим (Player Versus Environment — игрок против окружения). Суть его проста: это набор подземелий-инстансов, за прохождение которых выдаются разнообразными награды — в первую очередь ценные вещи.

Самые сложные инстансы становятся доступны после достижения максимального шестидесятого уровня, для их освоения требуется слаженная игра группы из двадцати или даже сорока человек, где каждый отлично знает свое место в команде и не брезгает пользоваться голосовой связью. Подобная игра — высший пилотаж *World of Warcraft*, задний «кибер-онлайн-спорт»: за красивым зрелищем здесь скрывается максимальная отдача всех участников рейда и опыт, набранный неделями тренировок.

Логично, что такие вот рейды доступны далеко не всем игрокам: нужно быть владельцем хорошо «одетого» персонажа, уметь управлять им, состоять в толковой, дисциплинированной гильдии и главное — обладать огромным количеством времени. Апогеем сложности стал Наксрамас — чтобы освоить его, приходится тратить по шесть-восемь часов в день. И вот тут Blizzard немного прочиталась, сделала ставку на сверхсложный контент

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

и слишком мало давала тем пользователям, которым не хватало на него времени. В *The Burning Crusade* от подобного подхода решено отказаться — теперь в игре полно развлечений для всех сословий.

На первом месте, конечно же, идет измененный режим PvP — сражения на специальных оторванных от игрового мира «баттлграундах». Изначально планировалось включить его в аддон, однако потом разработчики передумали и выпустили патч, доступный всем пользователям оригинальной игры. Главным недостатком «старого» PvP так же, как и в случае с PvE, была фантастическая требовательность ко времени. То есть играть, конечно же, мог каждый, но для того, чтобы получить доступ к PvP-наградам, надо было заработать ранг, который нивалился за несколько месяцев очень упорной игры.

В новом режиме все иначе — вещи теперь приобретаются за очки славы, которые игрок получает за убийства противников или победы на «баттлграундах». В итоге награды стали доступнее: теперь неплохую вещь можно заработать всего за неделю расслабленной игры. По меркам *World of Warcraft* это очень и очень быстро.

Еще одно интересное следствие введения новой PvP-сис-

темы — сражения вернулись и в мир игры. Если раньше Орда с Альянсом дрались в основном на «баттлграундах», а в повседневной жизни друг дружку трогали реже, то теперь плюх раздают на каждом углу — ведь за победу награждают ценным хонором. Появился смысл и в провальном ранее world-PvP. Суть его заключалась в том, что в некоторых местах игрового мира сторонам предлагалось сражаться друг с другом за контроль, например над башнями. Победа награждалась очень скромно — небольшим повышением одной из характеристик всех персонажей выигравшей стороны. Поэтому на world-PvP все обычно левали с большой колокольни. Теперь же это лишний повод набить себе немного очков славы.

Нельзя не отметить и новые арены — две небольших локация, которые рассчитаны на слаженную команду из двух-трех возможных вариантов 2х2, 3х3 и 5х5). До семидесятого уровня арены доступны в тренировочном режиме — за победы на них игроки не получают ровным счетом ничего. По достижении заветной цифры появляются и продвинутая система статистики, и специальные награды, обновляемые раз в три месяца, и интерфейс для создания своих команд.



Аванпост войск Альянса пока приходится создавать с нуля — собственная летящая змея стоит в *The Burning Crusade* цілому соостоянні.



Подобная куча-начала круглосуточно творится прямо на входе в Аутлендс. Кошмар!



Разруха, усиленные патрули, стража — жить в прифронтовой городке ой как непросто.

По ту сторону портала

Все вышеописанное появилось в оригинальной игре (с выходом последнего глобального обновления), хотя и было запланировано как часть аддона, поэтому мы так подробно обо всем рассказали. А теперь о том, что будет доступно только тем, кто купит дополнение. Первым делом десять новых уровней со всеми полагающимися умениями и очками талантов. Сразу же отметим, что прогнозы насчет сверхлокации прокачки не оправдались — до новой планки сейчас можно добраться примерно за месяц неспешной игры. Ничего не случится и с эпическими вещами, которые долгими месяцами собирались в оригинальной World of Warcraft, — в большинстве из них спокойно можно проходить до 66—68 уровней и только потом начать серьезно переделывать.

Вторым пунктом у нас идет две новых расы: дреanei за Альтера и кровавые эльфы за Орду. Их введение — достаточно спорное решение со стороны Blizzard. Дело в том, что в оригинальной World of Warcraft у каждой стороны было по одному уникальному, доступному только ей классу персонажей — шаман у Орды и паладин у Альянса. Это вносило небольшой дисбаланс: в некоторых местах проще было одним, в некоторых другим. Игроки, конечно, ругались, но подобный подход вносил в игру разнообразие, добавлял интереса.

Теперь обе стороны полностью уравнены в правах: у дреanei появились шаманы, а у темных эльфов паладины. Но сами расы нравятся всем. Дреanei — красивые и необычные существа, эдакая восточ-

ная экзотика World of Warcraft. У них интересная архитектура, необычный речевой акцент, очень симпатичные женщины — с красивыми фигурами, хвостиками и на аккуратных копльцах. Мужчины тоже не отстают: могучие и крупные, они чем-то похожи на ордынских тауренов. Помимо шаманов, дреanei могут быть воинами, паладинами, охотниками, приставами и магами. Независимо от класса, дреanei получают бонус к ювелирному делу (новая профессия, появившаяся в The Burning Crusade), обладают очень неплохим лечением заклинаниями, лучше переносят shadow-магию и, находясь в группе, увеличивает шанс своих соратников нанести удар по противнику.

Кровяные эльфы чуть менее оригинальны. Обычные представители «ушастого» племени: рослые, стройные и чрезмерно гламурные. Помимо паладинов, кровавые эльфы могут быть охотниками, разбойниками, приставами, магами и чернокнижниками. Расовые бонусы у них следующие: повышенный навык зачерпывания вещей, вытравливание маны из врагов, умение слышать находящихся неподалеку противников и хорошая переносимость магии любой школы.

Для каждой расы создан свой набор стартовых локаций, где можно прожить примерно до двадцатого уровня. Потом прокачка в привычном WoW-мире или визит в Аутлендс — новые земли из The Burning Crusade.

Путешествие по Аутлендс

Аутлендс представляет собой отдельный набор локаций, не присоединенный ни к одному из континентов оригинальной игры. Попасть сюда можно через портал, расположенный в Блестелендс. Ограничений по уровню нет никаких, но все-таки до шестидесятого совастья не стоит — растопчут.

Первое впечатление, которое вызывает прогулка по Аутлендс, — дизайнеры на этот раз превзошли себя. Качественный проработанный славилски и локации оригинальной World of Warcraft, но в этот раз нам подготовили что-то новое и интересное. Новый мир с первых же секунд поражает красотой и насыщенностью событиями. Прямо перед выходом из портала идут масштабные боевые действия, постоянно прибывают подкрепления, деловито раскачивают ордынские и альянсовские начальники. Ну а за линией фронта копошатся исследователи экспедиции, держат оборону укрепленные форты и увлеченно носят сотни икровок.

Качественный дизайн проявляется во всем. Взять, например, квесты. Большинство, конечно, выполнены по востандарту: убей двадцать таких и десять сяких монстров, собери четыре таких и четыре эдаких штуки, скоди, узнай, разберись, но попадаются и очень оригинальные. Скажите, когда в последний раз вам доводилось прорываться на тер-

риторию врага и с помощью дымов наводить «бомбардировочную авиацию» на грифонах?

Продолжила Blizzard и развитие идеи world-PvP — теперь сражения ведутся чуть ли не в каждой локации, причем везде по своим правилам. Улучшились и награды: помимо бонусов к характеристикам, победившая сторона получает медали, которые можно обменять на вещи. Так что локальные конфликты в Аутлендс уже сейчас стали обычным делом: временами, когда подбираются две хороших команды, драка может идти часами.

Не забыты и поклонники старого доброго PvE — а The Burning Crusade для них заготовлено несколько инстансов, рассчитанных на 70 уровень и группы из 10 или 25 человек, так что попасть туда при должном старании смогут и те, кто тратит на игру не так уж много времени.



Официальный запуск The Burning Crusade намечен на 16 января и вряд ли Blizzard отложит дату еще раз. Бета-версия, в которую мы отыграли в конце декабря, выглядела как полноценная игра. Никаких багов, вылетов, недоделанных квестов и неработающих возможностей — хоть прямо сейчас выноси предвзвешенный вердикт. Что мы, собственно, и сделаем. Ну а здесь несколько номеров ждите более обстоятельного описания The Burning Crusade. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень правильный и качественный аддон. Огромное количество новых возможностей, грамотный дизайн, доступность для игроков всех категорий — а этот раз никто не уйдет обиженым.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

9,0

ОТЛИЧНО



EVERQUEST 2

ECHOES OF FAYDWER

Благодаря своим крыльям, феи способны планировать и прыгать безо всякого вреда с огромных высот. Другое же «национальности» теперь используют для этого парашюты. Да и начинать играть на Фейдвере можно за любую расу — этот континент хоть и является родным домом феи, но вовсе не закрыт «железным занавесом».

Если же обратить внимание на геймплей, то Echoes of Faydwer неожиданно оказывается самым серьезным из всех аддонов к EverQuest 2. Это не просто подборка новых квестов, умений, классов, локаций и прочих мелочей, а полноценная игра в игре. Фейдвер — огромный континент, на котором найдется занятие персонажу любого уровня. При желании можно провести здесь всю виртуальную жизнь, даже не думая о том, чтобы вырваться в мир основного сета EverQuest 2 (хотя контента в оригинале значительно больше).

Максимальный уровень персонажа в Echoes of Faydwer увеличился не стали, зато подняли уровень гильдий (с 50 до 60) и добавили новых вещей. Но стремиться все равно есть куда: одновременно с появлением аддона разработчики очень серьезно переработали баланс всей игры, местами значительно усложнив ее. Впрочем, в ближайшее время наверняка появится еще множество изменений — Sony Online Entertainment славится своей любовью раз за разом менять механику (хотя это относится к большинству разработчиков онлайн-игр).

Кроме того, в аддоне появились две новые профессии. Tinkering (в русской версии — механик) изготавливает всевозможные полезные предметы (начиная от аквалангов и парашютов и заканчивая механической лошадкой и сапогами, значительно увеличивающими на короткое время скорость бега), которые не делают персонажа сильнее, но



Выбравши фею игрокам придется привыкнуть, что большинство жителей EverQuest 2 будут смотреть на них сверху вниз.

зато помогает в самых разных ситуациях. Transmuting умеет разбирать ненужные вещи на ценные компоненты, после чего их могут использовать в своей работе обладатели других профессий. То есть теперь в мире EQ2 бесспорных предметов нет вовсе.

Ну и наконец, последнее серьезное изменение — божества. EverQuest 2 может по праву гордиться своей системой проклятий: очень богатая и разнообразная, она почти на каждом уровне дает игроку что-то новое, необычное и интересное. Всего богов восемь: три добрых, три злых и два нейтральных. Выбрали одного из них и выполнили целую линейку заданий — получите новые заклинания.

Технологию в Echoes of Faydwer оставили ровно такие же, как и в оригинальной игре, но появились дополнительные сетки брони и новая ветка достижений, уникальная для каждого класса (сами достижения теперь активируются после 10 уровней). Дизайн заметно шагнул вперед, над обликом Фейдвера работали настоящие профессионалы, которые сделали континент потрясающе красивым. Не подкачала и музыка — все композиции очень приятны.

Лучший аддон?

Sony уже заявила, что считает Echoes of Faydwer лучшим аддоном за всю историю EverQuest 2 — причём не только по продажам, но и по такому показателю, как количество заново установленных аккаунтов (то есть людей, которые ушли из игры, но сейчас вернулись, чтобы посмотреть аддон). Мы присоединяемся к этому мнению. Редко когда встретишь дополнение, которое по глубине и интересности практически не уступает оригиналу, да еще и исправляет огромное количество его недостатков.

P.S. Компания «Акелла» ругается, что закончила локализацию аддона и сейчас занимается его тестированием. Если все пойдет нормально, то в продажу Echoes of Faydwer поступит еще до появления второго номера «Игромании» в продаже. На прилавки лягут две версии: просто диск с клиентом и ключом активации аддона и DVD-бокс, который помимо этого будет содержать оригинальную игру, все предыдущие аддоны и универсальный ключ (для тех, кто только собирается войти в мир EverQuest 2). ■

- **Жанр:** MMORPG
- **Издатель:** Sony Online Entertainment
- **Издатель в России:** Akella Online
- **Разработчик:** Sony Online Entertainment
- **Цена игры:** 300—700 рублей (в России)
- **Автоматическая плата:** 240 рублей (в России)
- **Скорость связи:** 128 Kbit/s
- **График:** от 8 до 30 FPS/ч
- **Сайт игры:** <http://eq2.akella-online.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, GeForce 5600/
Radeon 9600 с 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, GeForce 7900/Radeon
1800 с 512 Мб видеопамяти

Любили ли вы в детстве бабочек? Этих грациозных созданий, весело порхающих в ярких лучах солнца. А нравилось вам подходить к ним, ловить их, радоваться тому, как они трепыхаются в ладошках, кусок за куском отрывать крылья и бросать на землю? Признайтесь, ведь любви, правда? Тогда вам прямая дорога в Echoes of Faydwer, очередной аддон к EverQuest 2. Там этих бабочек хватит на всех.

Мир в коробке

Справедливости ради отметим, что никакие это и не бабочки, а самые настоящие феи. Живут они на континенте Фейдвер, по старой эверквестовской традиции совершенно не похожи на выполненных по фантази-стандарту эльфов и орков: скромный рост, роскошные крылья и немного мушкетёрская внешность.

Именно феи являются новой расой Echoes of Faydwer. Впрочем, сразу же отметим, что это не самая важная новинка аддона — интерес крылатые малышки вызывают скорее чисто эстетический.

ДОЖДАЛИСЬ?

Одно из самых масштабных и интересных дополнений не только за время существования EverQuest, но и за всю историю MMORPG вообще. Echoes of Faydwer поразит вас как ветеранам EverQuest 2, так и новичкам.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8,0

ГРАФИКА

★★★★★ 8,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 9,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9,0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

EVE ONLINE: REVELATIONS



Со стороны может показаться, что пилоты, бороздящие космические просторы **EVE Online**, подпали в индийзм. Вот уже больше года они с завидным энтузиазмом обсуждают некую Кали. Чем пригласилась индийская богиня тьмы простым калдарцам и галлентам? Ответ прост: **Kall** — это кодовое название очередного бесплатного дополнения **Revelations**, которое по своим масштабам заметно превосходит вышедшие ранее аддоны **Cold War Edition** и **Red Moon Rising**.

Во вторник 28 ноября мир EVE прекратил свое существование на сутки. На приостановленный кластер единой вселенной была загружена первая часть **Revelations** (кодовое название **Kall-1**). А вечером 29 ноября геймеры, вошедшие в игру, сразу же столкнулись с новшествами. Производственники заметили новые линейки (**Tier**) линкоров и эскадренных крейсеров. Но новые корабли, модули к ним и умения — дело обоего. Куда интереснее переработанная система взаимоотношений корпораций (аналог гильдий в EVE) и игроков. Если раньше дела приходилось вести, что называется, на доверии, то теперь в игре появились самые настоя-

щие контракты, возможность назначать курьеров, занимать и давать в долг деньги (ISK) и устраивать аукционы.

Любимое занятие крупных корпораций и альянсов — война за системы и ресурсы, и разработчики про это не забыли. Вместо устаревшей системы банд они добавили возможность управлять огромным флотом (до 256 кораблей — это не считая беспилотных истребителей и дронов).

Полностью переработанная система управления космическим воинством включает в себя три уровня командования. Самая главная шишка — капитан флота, он управляет командирами авиакрыла, которые, в свою очередь, руководят командирами звеньев, а те уже отдадут указания простым бойцам небольших эскадрилий. Пилоты-разведчики, глаза и уши капитанов, смогут быстро докладывать оперативную обстановку. Разумеется, на капитана придется долго учиться — умения в игре так просто не даются.

Такой акцент именно на сражениях (а не на торговле или промышленности, например) в **Revelations** сделан неслучайно. Разработчики не скрывают, что с каждым обновлени-

ем галактика EVE все ближе к межзвездной войне четырех человеческих рас — калдары, галленте, миниматар и амарр. И война эта будет самой масштабной за всю историю EVE, да и любой другой MMORPG, ведь в ней примут участие более 30 000 пилотов.

Глобальные космические баталии — удел альянсов и звездных политиков. А что нового в **Revelations** для простых смертных — воинов, шахтеров и торговцев? Капиталисты, владеющие оригиналами редких чертежей судов и модулей, потеряют монополию. Отныне любой желающий, получив в свое распоряжение ценный прибор или корабль линейки **Tier2**, может снять с него чертеж и несколько раз скопировать. Да, копия оригинала оборудование стоит огромных денег, но тут важен сам факт выбора — купить копию чертежа у буржуа или снять копию самому. Правда, пока что нельзя копировать боеприпасы и беспилотные корабли-дроны, но и эта возможность, скорее всего, скоро появится.

Но и это еще не все. Раньше взрывающийся корабль оставлял после себя аккуратный контейнер с добычей. Теперь он превращается в самый натуральный космический мусор, который можно попытаться собрать вручную, а потом еще и пройтись по нему особым сканером, чтобы выудить из добытых деталей дополнительную оснастку для корабля (**Rig**). Оснастка чем-то похожа на дополнительные детали из «Космических рейнджерах», на наговоры в **World of Warcraft**, на встраиваемые карты **Ragnarok**. Это своего рода тоник, тонкая настройка и усиление элементов корабля.

Ну и, наконец, в игре появились так называемые бустеры (не путать с малыши игровыми дополнениями, например в **Battlefield 2**) — запрещенные наркотики, которые добываются из космических туманностей на нелегальных фабриках. Не

- **Жанр:** MMORPG
- **Издатель:** CCP Games
- **Разработчик:** CCP Games
- **Издатель в России:** отсутствует
- **Цена игры:** \$19,95
- **Компьютерная плата:** \$14,95/мес
- **Скорость связи:** 30 Кбит/с
- **Требования:** от 2 до 10 ММЧ
- **Сайт игры:** <http://eveeve.eve-online.com>

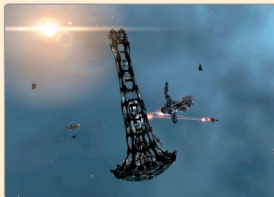
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 600 МГц, 512 Мб, 32 Мб видеопамять
НЕЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамять

советуем попадаться с грузом бустеров полиции (DED) — судьба неудачливого контрабандиста трагична: у него либо отберут часть имущества, либо на долгие годы лишат лицензии. Что интересно: официально кампания по борьбе с бустерами идет в EVE уже несколько месяцев, то есть с момента, когда их еще не было в игре.

Своя порция вкусностей досталась и новичкам. Они получили в подарок от разработчиков целых 800 тысяч единиц опыта (это немало — примерно две недели прокачки).

Экономика игры бурно переживает нововведения, на этом фоне политические драмы в мире EVE поутихли. Но время освоится с изменениями **Kall-1** у игроков есть — последние две части аддона разработчики обещают выпустить лишь в апреле. В них мы увидим обновленную графику, встраиваемый модуль голосового общения и дополнительную систему наград. А там, глядишь, и до большой звездной войны недолго останется. ■



✓ За возможность попасться на обломках гигантского многокилометрового «Титана» можно и ослепнуть. Придут битвы охотников за падалью!



ДОЖДАЛИСЬ?

Kall-1 хоть и представляет собой лишь первую из трех частей масштабного дополнения **Revelations**, но по масштабности превосходит все предыдущие аддоны для EVE вместе взятые. Перед нами предстала практически новая игра, в ней больше битв, немного улучшенная экономика, а главное — она дружелюбна к новичкам.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

★★★★★★★★★★ 8.0

★★★★★★★★★★ 7.0

★★★★★★★★★★ 9.0

★★★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

PHANTASY STAR UNIVERSE



- **Жанр:** MMORPG
- **Разработчик:** SEGA Studios
- **Издатель:** SEGA
- **Цена игры:** \$39
- **Абонентская плата:** \$9,99
- **Скорость скача:** 296 Кбит/с
- **Трафик:** 8–15 Мбит/с
- **Сайт игры:** <http://phantasystaruniverse.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видеопамять
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамять

Началось все в 2001 году, когда SEGA выпустила игру **Phantasy Star Online** для тогда еще живой консоли Dreamcast. Конечно, это была не первая онлайн-ролевая игра — достаточно вспомнить **Ultima Online** (1997 год) и гораздо более ранние онлайн-ролевые игры с не слишком прилично (для русского языка, конечно) выглядящей аббревиатурой **MUD**. Но в мире консолей **Phantasy Star Online** была, несомненно, чем-то свежим и оригинальным (в 2002 году тайтл был портирован на PC).

С тех пор прошло пять лет, и вот продолжение игры, получившее гордое название **Phantasy Star Universe**, вышло на **PlayStation 2**, **Xbox 360** и персоналках. Как это почти всегда бывает с мультиплатформенными релизами, графика во всех трех вариантах выглядит практически одинаково — так, чтобы ее могла потянуть самая слабая консоль (PS2 в данном случае). Зрелище, надо признать, довольно страшное: разработчики старательно маскировали недостатки графического движка общей блестящей декорацией и некоторой замысловитостью, но получить, скажем так, не очень приятный момент — у **PlayStation 2** очень мало оперативной памяти, и уровни не только мелкие, но еще и совершенно пустые. А если не пустые, то совершенно ми-

кроscopicкие: в городах, например, для того чтобы подняться на пару этажей в нужный магазин, придется три или четыре раза взглянуть на экран загрузки. Во времена **World of Warcraft** такое наблюдать очень печально.

Геймплей довольно прост: мы выбираем себе персонажа по вкусу (варианты: человек, андроид, «чудовище» и, конечно, неизбежный эльф), один из нескольких классов и идем решать во врагов или рубить их мечом. Можно совмещать. Прогруливаемся по иррациональным уровням, стреляем-рубим-режем мелкую живность, в конце каждого уровня разбираемся с боссом. Подземелье, к счастью, создается для каждого игрока или партии отдельно. К счастью — потому что иначе в мелких коридорах уровней было бы вообще невозможно двигаться.

Роловая игра? Очень может быть, вот только ролевых элементов, свойственных современному MMORPG, в **Phantasy Star Online** немного. Один из самых замечательных моментов — в партию можно вступить, не спрашивая согласия командира. Не хочется в очередной раз ползти через подземелье и рубить монстров? Пробежать мимо них, увы, не получится: монстры возникают по предусмотренным разработчиками местам карты, и пройти мимо нельзя — или игрок убивает все, что шевелится, или разоруживается и идет обратно. Можно посмотреть, кто в данный момент штурмует подземелье, и аккуратно присоединиться к тому игроку, кто почти добрался до выхода. Время, конечно, экономит, но вот считать ли такое прохождение честным, большой вопрос. А больше — в игре и делать нечего... Знать себе проходи инстансы.

В **Phantasy Star Universe** у каждого персонажа есть свои



квартирка. Тесная, серая, неудобная, но теоретически своя. Практически же в комнатушку может зайти любой игрок и... Какой смысл ходить по чужим квартирам, если они все одинаковые? Правильно, надо разнообразить интерьер. Идем в магазин бытовой техники (три экрана загрузки, как всегда в этой игре), покупаем синюю лампу, пытая, таким же к себе в конуру, предаемся, в общем, несложным радостям консумеризма. Правда, вопрос о том, зачем же кому-то лезть в нашу уютную квартиру цвета «тусклый металл», остается открытым. Оказывается — за покупками! У каждого героя в комнатушке есть чудо-робот, который помогает по хозяйству: ест исходные материалы и чертежи, отдает всякие полезные в хозяйстве вещи (набор из разных геймеров отличается). Можно его и в торговле приспособить. Вмонтированный в стену терминал позволит нам поискать недостающие ингредиенты или самодельное оружие, а также доспехи и прочую бижуерию. Здакий аукцион, но со странностями.

Напоминает различные виртуальные миры, вроде **Second**

Life и «Дом-3»? Несомненно, что-то общее есть. Зачем разработчикам понадобилось прикручивать к проекту, позиционируемому как полноценная MMORPG, эти элементы, не совсем понятные. Возможно, они с самого начала понимали, что остальные элементы геймплея геймеров привлекут мало?

В целом, игра не так уж сильно отличается от **Phantasy Star Online**. Фактически нововведения ограничиваются квартирой с чудо-роботом. Напоминаем, **PSO** вышла пять лет назад! Скучные монотонные бои (одна кнопка для атаки, и все), корбоные уровни, чудовищная графика и практически полное отсутствие взаимодействия с другими игроками... Конечно, перед нами онлайн-ролевая игра, только прокрававшаяся в сегодняшний день из «преданий старины глубокой», да и там она вряд ли бы блистала.

Ах да, чуть ли не самое важное: есть режим одиночного прохождения, но он, как бы это помягче выразить, вообще неинтересный. Даже квартиру оставить не дают. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Играть в **Phantasy Star Universe** можно, только если вы были фанатом **Phantasy Star Online** и хотите ненадолго вернуться в прошлое. Остальным играть на эту, по сути, паззельную данность \$10 в месяц мы настоятельно не рекомендуем.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 4.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

ЕВРОПА III

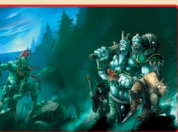
Иногда легенды возвращаются.

Реклама

1С
ФИРМА «1С»


paradox
INTERACTIVE

snowball.ru
искусство побеждать



СИСТЕМА РЕПУТАЦИИ В WORLD OF WARCRAFT

Говорят, ничто не стоит нам так дешево и не ценится так дорого, как вежливость. Также же копилки народной мудрости извлекаем «Береги честь смолоду», «Не плыви в колодези», «Делай добро, и оно тебе вернется», ну и в качестве жидкой точки «Поступай с другими так, как хочешь, чтобы они поступали с тобой». Всем этим немудреным постулатам уже сто лет в обед. Когда они были произнесены впервые, никто спьяком не слыхивал об онлайнных играх.

Но вот пришло время, и игроки-де все масти и расцветок бросились интегрировать народную мудрость в виртуальные миры. За примерами далеко ходить не надо: тот же горячо любимый нами Питер Молинье предоставляет игрокам возможность поповствовать, как у зла отрастают рога, а добро встречают градом аплодисментов (**Fable: The Lost Chapters**). Ну а система репутации в D&D-мирах (там она называется мудренным словом *alignment*, то есть мировоззрение) известна всякому, кто хоть сколько-то увлекается ролевыми играми.

В онлайнных играх, в частности **World of Warcraft**, о котором и пойдет речь сегодня, репутацию можно трактовать двояко. С одной стороны, это отношение к вам окружающих игроков — оно отходит от схем «хороший-плохой», предлагает массу иных вариантов. С другой стороны, это отношение к вашей скром-

ной персоне всяческих внутриигровых фракций, коих в WoW очень много. И если в первом случае точные значения репутации и ее выгоды посчитать весьма сложно (межличностные отношения в циферках мерить еще никто не догадался), то во втором — запросто. О том, что же такое репутация в WoW, зачем она вообще нужна и как ее развивать, мы сегодня и поговорим.

Or Hated do Exalted

В реальной жизни наше поведение в любой незнакомой компании обычно начинается с нейтральной позиции. Допустим, вы устроились на новую работу. К вам относятся не хорошо и не плохо — вас просто не знают, и уже от вас зависит, кто будет вам помогать, а кто пошлет к черту. Точно так же и в WoW, за одним лишь исключением: здесь система отношений с любой из фракций прописана весьма четко. В качестве матчасти рассмотрим общую градацию, оставив нюансы и примеры напоследок.

Neutral. Стандартное начальное отношение со стороны большинства сторонних фракций (исключения ниже по течению). Вас не обижают, но и помощи не ждите. После набора 3000 очков репутации переходит на следующую стадию.

Friendly. Вас занесли в список друзей, но обычно особые

привилегий на этом уровне не дают (хотя для затравки могут предложить пару неплохих вещичек). Для перехода на следующую стадию нужно 6000 очков.

Honored. Как правило, здесь уже можно начинать пользоваться плодами своих трудов. Ваши заслуги признали, и большинство фракций на этом уровне подкинут вам несколько приятных сюрпризов. Для перехода на следующую стадию нужно 12 000 очков.

Revered. Вы почти герой. Вам еще не клануются в плес и не целуют пятки, но вы уже можете получить почти все, что может дать фракция, с которой у вас такие отношения. Почти — потому что после набора 21000 очков начинается следующая стадия.

Exalted. При вашем появлении женщины кричат «ура!» и бросают в воздух лифчики (иносказательно, конечно). Зачем вам какие-то дикие эмоции, если теперь вы можете получить все — самые редкие рецепты, самые заманчивые знанти, самые фиговые вещи? Если вам уж очень хочется, можете добавить еще 1000 очков репутации, хотя это уже просто шутка ради. Аве Мария, дальше уже некуда. Для данной фракции вы бог во плоти.

Подвигавшее большинство группировок в WoW предназначено для того, чтобы развивать с ними отношения исключительно в лучшую сторону. Но иногда, при очень большом желании, можно завести себе врагов на равном

месте — от исходной нейтральной репутации сплусься до...

Unfriendly. На вас еще не кидаются с камнями, но уже не будут ни торговать, ни разговаривать. В цифровом выражении это -3000 очков.

Hostile. Знаете, что такое КОС-лист? Этот онлайнный термин означает сокращенное выражение **Kill on Sight** — «увидел — убей!». Поздравляю, вас только что туда занесли, ну и еще вы честно заработали -6000 очков.

Hated. Теперь все члены данной фракции, включая полудолых NPC первого уровня, будут кидаться на вас, как бык на красную тряпку. Им уже все равно, что силы неравны: состояние **At War** (война) обязывает всех действовать соответственно. Для полного погружения в нирвану наоборот вам надо всего лишь достигнуть показателя -36000. Сложно, но на какие жертвы не пойдешь ради искусства?

На самом деле ни один здравомыслящий игрок не будет добиваться отрицательной репутации ни с одной из группировок — хотя бы потому, что пользы от этого никакой. Вот выползает с уровня «мы все тебя ненавидим» до «ангел... мы любим тебя!» иногда приходится.

Про смену копей на перепае

Если у вас под рукой есть WoW-аккаунт, откройте его и за-



Чтобы потушить руку, горящую под самым носом Магнадара, придется его убить (инстанс ИМС).



Убийство Хакхара, одного из последних боссов 25, поднимет вашу репутацию у закардариких троллей.

гляните во вкладку репутация. Первый большой раздел будет называться **Horde** или **Alliance** — в зависимости от того, за какую фракцию вы играете. В этом разделе пять подпунктов: по четыре столицы и по одной основной группировке (ордынская **Darkspore Trolls** и альянсовская **Gnomeregan Exiles**). Это так называемые **расовые фракции**, со знакомства с ними мы и начнем. Напомним, что к Орде относятся такие расы, как тролли и орки (**Orgrimmar**), таурены (**Thunder Bluff**), кровавые эльфы (**Silvermoon City**) и нежить (**Undersity**), к Альянсу — гномы и карлики (**Ironforge**), люди (**Stormwind**), дренеи (**Exodar**) и эльфы (**Darnassus**).

Новый игрок, только входящий в игру, по умолчанию получает дружеское отношение со всеми «своими» фракциями. Впрочем, из этого правила есть несколько исключений — например, кровавые эльфы или нежить. Учитывая особенное положение нежити в Орде, они начинают игру с дружеской репутацией только в своем родном городе (**Undersity**), все прочие столицы Орды относятся к ним нейтрально. Другим расам орды нежить платит той же монетой — отношение со столицей нежити для всех ордынцев по умолчанию начинаются с нейтральной позиции.

Поскольку Орда и Альянс постоянно воюют, нетрудно догадаться, что репутация с городами противоположной фракции изначально испорчена до состояния At War. Причем это единственный случай, когда ухудчить отношения с недружелюбной фракцией невозможно по определению — ситуация, когда зеленокожий орк спокойно разгуливает по улицам **Stormwind** (столицы людей), — за гранью фантастики (или результат удачного рейда).

Зато репутацию с городами родной фракции можно повышать сколько угодно. Стандартный способ — выполнять квесты городских NPC (учтите, они могут находиться не только в столице, но и за ее пределами). Если все возможные квесты выполнены, а планка не достигла нужного уровня — попробуйте сдавать ткань специальному вендору.

Законный вопрос, ради чего так стараться, имеет вполне определенный ответ. На уровне **Honored** персонаж получает 10% скидку при покупке товаров, починке, обучении новым навыкам и полетах (кстати, это относится не только к столицам, но и вообще ко всем фракциям, где есть вендоры, учителя или точки перелетов). А при повышении репутации со столицей

«неродной» расы до **Exalted** появляется возможность научиться ездить на тех животных, которых использует эта раса. Например, тролль по умолчанию может научиться управлять только ратпором, но если станет национальным героем нежити и завоеует самую лучшую репутацию в **Undersity** — запросто сумеет оседлать и фирменного коня мертвяков.

Было и прошло

Следующий крупный раздел страны репутации — отношение с **боевыми фракциями**. **Horde Forces** или **Alliance Forces** для Орды и Альянса они будут называться по-разному, но суть одинакова: это боевые арены **Warsong Gulch** (битва за захват флага), **Arathi Basin** (битва за ресурсы) и **Alterac Valley** (масштабное сражение, которое заканчивается убийством генерала противоположной фракции). Как несложно догадаться, чем чаще вы устраиваете забеги по конкретной боевой арене и чем эти забеги успешнее — тем лучше и отношение к вам у представителей соответствующей фракции. Исходная репутация у боевых арен нейтральная.

Здесь нам надо будет сделать некое историческое отступление и рассказать вот о чем. До выхода **The Burning Crusade** проклятая репутация с боевыми аренами считалась делом нужным и важным, поскольку только при хорошем ее уровне появлялась возможность купить некоторые весьма интересные предметы у соответствующих вендоров. Сплошь и рядом встречались игроки, готовые сутки напролет просиживать на **Альтераке** ради возможности приобрести великолепное оружие или элитического маунта, который могла дать эта фракция при самом лучшем отношении.

Однако с выходом аддона и тотальным изменением всей системы чести полезность проклятой репутации на боевых аренах свелась к нулю, и фактически показатель отношения сейчас не влияет ни на что. Исключением можно считать лишь **Альтерак**, где высокий показатель репутации может помочь выиграть битву. Тем не менее полоски уровня отношений остались на своих местах, и теперь нам остается только догадываться — то ли близзардовцы просто упустили этот момент из виду, то ли какие-то возможности будут добавлены позже.

Здесь же сделаем еще одну ремарку: говоря о репутации с боевыми фракциями, мы имеем в виду именно тройку вышепере-

Хинты: Argent Dawn



■ Быстро повысить репутацию с этой фракцией можно было во время эвента «**Нашествие**» — толпы нежити атаковали мир, герои днями и ночами бились за победу. Вполне вероятно, что **Blizzard** повторит этот эвент впоследствии.

■ Репутация **Exalted** с данной фракцией бесплатно открывает игрову доступ в один из самых сложных высокоуровневых инстансов — **Naxxaramas**. При более низком уровне отношений с фракцией за проход надо платить, причем весьма дешево.

численных боевых арен. Закавка состоит в том, что «боевая арена» — это самый адекватный перевод английского battleground. Но после введения патча в игру появились собственно арены (arena) — командный бой стенка на стенку до последнего выжившего. Этот элемент геймплея никак не относится к общей системе репутации, и упоминаем мы о нем только для того, чтобы читатели не путались в определениях.

Самое интересное

Следующий пункт, **Steamweeilde Cartel** (сообщество лопухих зеленых гоблинов, включающее в себя четыре города), одинаков и для Орды, и для Альянса. Он не предоставляет никаких интересных возможностей, кроме уже описанного 10% бонуса на уровне **Honored**. Вполне возможно, некоторые дополнительные хитрости разработчики введут позже, а мы пока обратимся к последнему и самому интересному пункту, объединенному общим заголовком «**Прочие фракции**» (**Other**). У игрока, только что начавшего играть, этот пункт отсутствует; но уже через несколько месяцев ко-

личество попавших туда группировок может перевалить за десятков. Самые интересные из них мы сейчас и рассмотрим.

Argent Dawn

Фракция, вендоры которой продают отличные рецепты (начиная с уровня **Friendly**) и позволяют положить неплохой знант (защита от некоторых школ магии) на напелнички. Кроме того, здесь предлагаются несколько интересных вещей (например, сумку на 18 слотов) в обмен на так называемые **Insignia** (чем выше уровень вашей репутации, тем меньше нужно собрать этих самых «инsignia»).

Располагается эта фракция в **Plaguelands**, ее представители изначально одинаково нейтральны к Орде и Альянсу. Репутацию можно повышать самыми различными способами: убийство определенных undead-монстров, защита инстансов **Scholomance** и **Stratholme** (оба рассчитаны на стандартную группу из пяти человек), сбор специальных камней — **Scourge Stones** (для этого вам будет введена специальная сержка), выполнение квестов. Основные враги — любая нежить на территории **Plaguelands**.



✓ Силтрус — место, полное проклятых монстров, но игроки 60-го уровня проводят здесь сутки напролет, повышая репутацию.

Cenarion Circle

Эта фракция (с некоторыми исключениями и дополнениями) — почти калька с Argent Dawn. Хорошие отношения с ней дадут вам прекрасные новые рецепты, неплохие вещи для сбора **Badges** (эти штуки даются за выполнение местных квестов; чем выше ваш текущий уровень репутации и чем больше их количество вы собираете, тем интереснее будет вознаграждение), а также возможность получить эпический сет из трех предметов (свой для каждого класса).

Располагают они в области **Silithus**, по умолчанию нейтральны. Репутацию можно повышать, выполняя квесты, собирая специальные тексты (**Encrypted Twilight Texts** — выпадают из местных гуманоидов), убивая малых и больших вызываемых монстров и участвуя в походах в **Ruins of Ahn'Qiraj** (сокращенное название — **AQ20**, рейдовый инстанс на 20 человек).

Основные враги — гуманоиды секты **Twilight** и все обитатели **AQ20**.

Brood of Nozdormu

Изначальная фракция, отношения с которой изначально испорчены до сакраментальных -36000. Но зато даже восстановление репутации до нейтрального уровня даст неплохой бонус в виде фиолетового кольца, которое по мере роста репутации будет становиться еще лучше. Также начиная с нейтрального уровня можно начинать собирать соответствующий эпический сет (состоит из пяти вещей, свой для каждого класса).

Глава этой фракции — дракон **Anachronon**, найти его можно в пустынных местностях **Tanaris**, возле Пещеры Времени (**Caverns of Time**). Он выдает и квесты, и награды. Самый простой и действенный способ по-

высить репутацию с этой фракцией — постоянно ходить в **Temple of Ahn'Qiraj** (сокращенное название — **AQ40**, рейдовый инстанс на 40 человек, расположен на территории **Silithus**).

Hydraxian Waterlords

Отношения с этой фракцией изначально нейтральные и улучшаются в основном при убийстве монстров и боссов в **Molten Core** (**MC**, рейдовый инстанс на 40 человек). Найти «Водных лордов» весьма непросто — для этого придется прилететь в **Azshara** и совершить весьма длительный заплыв до одного из самых южных островов.

Никаких особых плюсов репутации с HW не дает, за исключением возможности получить нескончаемую бутылку **Aqual Quintessence** на уровне **Revered** (если уровень репутации ниже, то перед каждым походом в MC нужно совершать зачет за новой такой бутылкой). Сама бутылка нужна, чтобы гасить руны в инстансах, — предпоследний босс, **Majordomo Executus**, появляется только тогда, когда они все погашены.

Thorium Brotherhood

Изначально нейтральная фракция, основные представители ее находятся по адресу **Searing Gorge** (**Thorium Point**). Особой любовью пользуется у кузнецов, ибо при уровне репутации **Exalted** здесь дается рецепт на крафт легендарного молотка **Sulfuron Hammer**. Основной способ прокачки — сдавать в космических масштабах все, что требуют представители данной фракции (в одиночку это не то чтобы нереально, но очень и очень сложно). Впрочем, бонусы от дружбы с этой группировкой можно стричь уже с уровня **Friendly** — весьма неплохие фиолетовые рецепты

Хиты: Cenarion Circle

■ До уровня **Honored** убийство одного **Twilight Cultists** даст 1 пункт репутации. После этого она будет повышаться только от убийства **Twilight Flamereavers**.

■ Чтобы вызвать специальных боссов, вам нужно выглядеть как культист. Для этого придется выбрать из любых гуманоидов, в имени которых есть приставка **Twilight**, комплект особой одежды и надевать ее, приближаясь к камню вызова. После использования комплект сгорает.

■ Для вызова и убийства самых высокоуровневых боссов в области **Silithus** нужен полноценный рейд.



для кузнецов и отличные формулы для энциклопедов.

Timbermaw Hold

Отношения с этой фракцией изначально испорчены до уровня **Hostile**, и повышать их приходится в добровольно-принудительном порядке — иные через охраняемый мишками тоннель из **Felwood** в **Winterspring** и **Moonglade** придется пробиваться с боем. Способ здесь единственный — убийство неугодных монстров и сбор бижутерии с холодных трупов.

Если вы потратите недельку-другую на тотальный геноцид и добьетесь отношения **Exalted** (для прохода достаточно **Unfriendly**), в качестве вознаграждения получите сережку, с помощью которой можно вызвать защитника. С уровня **Friendly** также становятся доступны различные рецепты, из которых ценность представляют разве что формулы энциклопедов.

Zandalar Tribe

Основной квест этой фракции троплей можно найти на острове севернее орднского поселения **Grom'Gol**. Репутацию стоит повышать в обязательном

порядке — тут и куча всевозможных рецептов для всех профессий, и эпические сетки для каждого класса, и возможность положить очень серьезный значок на шалку или штаны. Основной зуб — непрерывные заботы в **Zuf'Gurub** (**ZG**, рейдовый инстанс на 20 человек). Изначально фракция нейтральна ко всем игрокам.



Практически любая из группировок в WoW может дать тому, кто потрудится в ее славу, много интересного снаряжения, рецептов и прочих ползостей. Уйти, все, что дает фракция, автоматически «привязывается» к персонажу, так что эти вещи невозможно ни купить на аукционе, ни получить другим путем.

Разумеется, в рамках одной статьи мы смогли уложить лишь самый общий обзор тактико-безразмерной темы, как репутация. Возможно, позже мы детально осветим каждую из фракций, хотя, с другой стороны, рассказывать все досконально — значит лишить новичков львиной доли удовольствия от открытий и находок. ■



Танарис. Вход в Пещеры Времени пока еще закрыт.



Вскрикан — один из самых сложных боссов AQ20.

ГОЛОВОРЕЗЫ: КОРСАРЫ XIX ВЕКА

- НЕПЕРЕДАВАЕМАЯ АТМОСФЕРА ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ И ВОЕННОГО ШПИОНАЖА ВРЕМЕН ПОСЛЕДНЕГО РАСЦВЕТА ПИРАТСТВА.
- СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА И НЕЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ В ОГРОМНОМ МИРЕ КАРИБСКОГО МОРЯ И МЕКСИКАНСКОГО ЗАЛИВА.
- ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ, ОТЧАЯННЫЕ САБЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ И СУМАСШЕДШИЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.
- БОГАТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО ЧАСТИ АПГРЕЙДА КОРАБЛЕЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУШКИ, КАЛЕННЫЕ ЯДРА, ПОРОХОВЫЕ РАКЕТЫ, ПУЛЕМЕТЫ ГАТЛИНГА И ПРОЧЕЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ 19 ВЕКА).
- БОЛЬШОЙ ВЫБОР ХОЛОДНОГО И ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ, КОМБО-АТАК.



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

О каждой точке на Земле

Сервисы Google Earth (<http://earth.google.com>) и «Википедия» (<http://ru.wikipedia.org>) в представлении не нуждаются. Если вы закладываете интернетчик, то вам хорошо знакомы наборы масштабируемых спутниковых карт и огромная энциклопедия обо всем на свете. Даже если вы заглядываете в Сеть изредка, то не слышать о них вы не могли.

И вот теперь у нас появилась возможность наблюдать результат причудливого симбиоза этих двух мега-серверов: «Википедия» умело прикрутила к глобусу «Гугла». Найдя и приблизив практически любой жилой массив на карте Google Earth, вы получите по нему квалифицированную справку из «Википедии», достаточно лишь кликнуть по шару (стандартный символ веб-библиотеки). Если же нажать на плюсик, то вам продемонстрируют фотографии из подборки «Википедии».

Ну что тут скажешь. Масштабные онлайн-сервисы продолжают развиваться, и отсюда, что при этом они находят точки соприкосновения и интегрируются в глобальные поисковые системы. Мы же, простые пользователи, от этого только выиграем. Осталось скрестить поисковики со Steam и GameSpy, после чего геймеры всего мира займутся в экстазе. Товарищи из Valve и Google, мы с нетерпением ждем...

Онлайн-преступность в России

Интересная особенность: интернет в России неумолимо развивается, а вот веб-преступность как-то замерла. За истекший год число нарушений на территории рунета было практически таким же, как в 2005-м. Об этом не так давно поведал общественности Борис Мирошников, руководитель бюро специальных технических мероприятий МВД России.

В прошлом году на территории России было зафиксировано около 15 тыс. компьютерных преступлений, в этом году цифры похожие. При этом чуть более половины противозаконных деяний связано с несанкционированным доступом к разного рода информации: счетам, спискам клиентов банков. Например, не так давно группа мошенников попыталась снять со счета одного крупного отечественного банка почти три миллиарда рублей. Не вышло — злоумышленников вовремя заметили и заслуженно покармали. Бедолаги попали в заветные 70% компьютерных и околокомпьютерных преступлений, которые в нашей стране раскрываются. Цифры эта очень высокие, на Западе раскрываемость ниже, но там и опыта у веб-мошенников куда больше.

По словам Мирошникова, основная проблема на данный момент в том, что базы данных никак не защищены законом, они не являются охраняемой информацией, и соответственно, даже если база была украдена и преступники найдены, никаких серьезных санкций по отношению к ним при-

менить нельзя. Представитель МВД сообщил, что подобный законопроект уже существует, и органы правопорядка с нетерпением ждут его принятия. Интересно, изменится ли что-то после этого? Как-то не верится, что пиратов и мошенников остановят какие-то санкции: закон о пиратстве приняли давно, а число флибустеров виртуальных миров поубавилось не сильно.

С английского на русский...

...и обратно. Компания Google запустила новый сервер, позволяющий прямо в онлайне, без помощи дополнительных программ, переводить с русского на английский и обратно (как, впрочем, и на другие языки) большие тексты и даже целые веб-странички. Вам нужно всего лишь зайти по адресу www.google.ru/language_tools и прописать адрес странички в командной строке, не забыв при этом определить направление перевода.

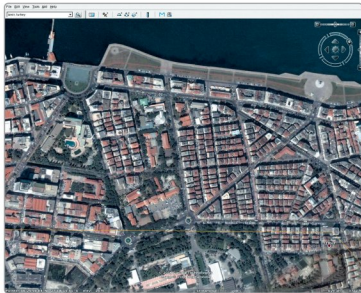
Пока сервис находится в стадии бета-тестирования, но уже адекватно транслирует на русский многие сайты. Качество перевода, конечно, оставляет желать лучшего (в лучших традициях всех программных переводчиков), но для тех, кто иностранных языков не знает вовсе, и это в радость. К сожалению, сервис неадекватно работает с cookies, поэтому странички с элементами флэша зачастую переводятся не полностью или не переводятся совсем.

Накрученный счетчик

Владелец практически любого коммерческого сайта спит и видит, как счетчик посещений наращивает бег, оцетнивается шесть, семью нулями после единицы, выходит в астрал. Ну а если обойтись без утрирования, то чем больше посетителей на портале, назначенном на получение прибыли, тем лучше. Дороже реклама, выше рейтинги в чартах, спонсоры сами напрыгивают и отряпывают контракты с руками.

На какие только ухищрения не идет администрация. И повторные обновления главной странички при переходе на субдомены ставит, и посещения форума к счетчику прикручивает, опять же всплывающие рекламные ослы с перенаправлениями никто не отменял. Аналитические компании NetRatings и Nielsen провели независимое исследование на тему того, какой же процент пользователей на крупных порталах, скажем так, реалек, то есть сколько человек целенаправленно зашли, чтобы изучить именно этот сайт.

Выяснилось забавное. На подавляющем большинстве сайтов более 80% посетителей составили так называемые фэйки (то есть люди, которые зашли на сайт случайно). Например, на сайт Entrepreneur.Com



за месяц зашло суммарно около 10 млн пользователей, из них по перенаправлению — около 7,5 млн. Сталкивались с ситуацией, когда рекламное окно с гиперссылкой закрывает ссылку на скачивание какого-нибудь важного файла? Чтобы такое окно закрылось, надо кликнуть на него, на секунду оказаться на непонятно каком сайте, тут же закрыть окно и уже после этого скачать файл. Вот так счетчики и накручиваются. Причем обвинять владельцев сайтов в недобросовестной рекламе бессмысленно — они все сделали по закону.

Вирусы через поисковики

Как можно поймать вирус? Да проще простого, через дискету или DVD, через почту, в ICQ, на каком-нибудь сайте... Причем именно с сайтами ситуация очень интересная. Большинство интернетчиков считают, что вирусы в основном встречаются на хакерских и порносайтах. Путешествуют же по порталам, ссылки на которые выдают, скажем, поисковики, считается вполне безопасным. Как бы не так, говорит статистика.

По данным антивирусной компании McAfee, за последний год поисковые машины действительно стали значительно безопаснее (приблизительно на 12%). Исследовав около 3000 результатов поиска по популярным ключевым словам на самых различных поисковиках (AOL, Google, Yahoo, MSN Live) специалисты пришли к выводу, что на сто сайтов приходится около пяти ловушек, готовых в считанные секунды заразить компьютер пользователя самыми различными вирусами. Самые же опасные сайты — те, что откликаются в поисковиках на позывные «халва», «free», «секс». В этом случае опасность заразиться в два-три раза выше.

Будущее интернета

Каждый год в декабре или январе толпы аналитиков усаживаются за свои мониторы и изливают в Сеть тонны предсказаний. Кто-то прогнозирует развитие Мировой паутины на год-полтора, иногда угадывает и попадает в элиту. К ним начинают прислушиваться крупные интернет-компании, платят им приличные деньги. Те же прорицатели, которые пытаются пронасти мыслью более далекое будущее, чаще всего попадают пальцем в небо.

Чего только нам не пророчили. И появление общедоступной сети интернет-2 к 2006 году, и смерть веба от вирусов к началу 2007-го, и даже слияние всех поисковых порталов в один общий (это уже так, из области локальных пророчеств). Известный аналитик Брюс Стерлинг, который всегда делал краткие, но очень точные предсказания, в интервью журналу **Wired** сделал свой последний интернет-прогноз (он так и называется: **My Final Prediction**).

Брюс заявил, что современная интернет-аналитика перспектив развития Сети больше всего напоминает второсортную футурологию. Прогнозов много, а пользы от них мало. В качестве примера Стерлинг приводит результаты одного из последних глобальных анализов, проведенных компаниями **Pew Internet** и **American Life Project** год назад. Из более чем 700 опрошенных специалистов практически никто толком не угадал, что про-

А знаете ли вы, что...



В июне 2000 года компания **Babel Media** (www.babelmedia.com) основала в интернете крайне интересный сервис. Любый разработчик компьютерных игр мог обратиться к Babel Media за помощью профессиональных бета-тестеров. Геймеры выезжали прямо в офис к девелоперу, несколько дней практически без сна и отдыха проверяли игру на прочность, вываливали список ошибок, забирали деньги и удалялись. С тех пор появилось множество подобных фирм, но компания Babel Media по-прежнему жива, вот только спектр услуг значительно расширился.

В июле 2001 года в Сети появилась первая мультимедийная «аска». Программа **Trillian** с легкостью обрабатывала протоколы **AIM**, **ICQ**, **MSN**, **IRC** и **Yahoo!**. Сейчас подобными многостаночниками никого уже не удивишь, а тогда подход был в новинку.

В январе 2002 в интернете приключилась настоящая эпидемия сетевого червя «Бен Ладен». Если до этого милый кольчатый копатель составлял всего несколько процентов от общего числа сетевых вирусов, то тут неожиданно мутировал (не без помощи хакеров, разумеется) и начал расплодиться по Сети, словно спрут. Всего за несколько дней им оказалось заражено около 10% компьютеров в США, Канаде и некоторых странах Европы. Хорошо еще, что вирус научился быстро лечь, да и сам по себе он не очень опасен: в основном пытался украсть пароли ICQ да выводил на экран патриотические лозунги.

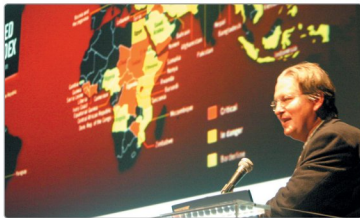
5 сентября 2003 года было внесено в историю кинематографа как день, когда впервые состоялась синхронная трансляция художественного фильма в кинотеатре и через интернет. Фильм **This is Not a Love Song** («Эта песня не о любви») показала одновременно в кинотеатрах Великобритании и на официальном сайте фильма.

В апреле 2004 года в американского городке Сарритосе всего за три недели число интернетчиков выросло в несколько раз. Как такое возможно? Очень просто: один из провайдеров расставил по всему городу Wi-Fi-точки. А поскольку владельцы мобильных телефонов в Сарритосе было много, они тут же воспользовались недорогой (провайдер назначил очень демократичные цены) возможностью побегать по Мировой паутине. В течение года подобную практику переняли сотни провайдеров в США и Канаде — расходы на организацию точек окупались всего за 2-3 месяца.

изойдет с Сетью за 2006 год, при этом сами пророчества были зачастую диаметрально противоположными, взаимоисключающими.

Брюс считает, что веб-футурология скоро выйдет из моды. Сейчас предсказаниями не занимается только ленивый, любой владелец интернет-дневника считает своим долгом высказаться о перспективах, а если

ему вдруг повезет и он угадает, его сразу превозносят и начинают платить деньги как консультанту... Разумеется, только до того момента, когда выяснится, что следующее его предсказание не сбылось. Сам Стерлинг заявил, что это была его последняя публикация в **Wired**, он прекращает вести в журнале колонку анализа и предсказаний.





Я НАЙДУ ТЕБЯ ВЕЗДЕ

РЕГИСТРАЦИЯ САЙТА В ПОИСКОВЫХ СИСТЕМАХ

В позарешленном номере «Игромани» (в первой части статьи «Веб-дизайн для начинающих») мы рассмотрели базовые принципы создания сайтов и даже разобрались в некоторых дизайнерских тонкостях. Пора двигаться дальше, ведь пора сайт, заложенный на хостинг, по сути своей мертв — никто из интернетчиков не подозревает о его существовании. Чтобы о вашей разработке узнали тысячи, а может, и миллионы, необходимо сайт раскрутить. И самый быстрый путь — зарегистрировать ресурс в поисковых системах («Рамблер», «Яндекс», Google и ихе с ними).

Сегодня мы, во-первых, разберемся, как происходит сам процесс регистрации, а во-вторых, научимся вешать на свой сайт так называемые мета-теги, которые служат метками для поисковиков.

В очередь на регистрацию

Как правило, добавить новый сайт в базу данных любого поисковика несложно. Для этого достаточно зайти на специальную регистрационную страничку, прописать в полях адрес, имя сайта и некоторые другие параметры (какие именно, зависит от поисковой системы) и дожидаться, когда ресурс будет проиндексирован. Давайте для наглядности за-

регистрируемся в двух наиболее популярных поисковых системах — «Яндексе» и Google. Зайдите на страничку www.yandex.com/addurl?continue=addurl и в поле URL пропишите полный адрес вашей странички. Например, <http://www.igromania.ru>. Напротив слова **Comments** введите ключевые слова, характеризующие ваш сайт (именно они будут использоваться для поиска), наконец, в поле **Optional** напечатайте текст из прямоугольной рамки для защиты от автоматической регистрации. Кликните по кнопке **Add URL** и завершите регистрацию. Обратите внимание, что пока сайт не добавлен в базу данных поисковика, на это может уйти от нескольких часов до нескольких недель.

На «Яндексе» регистрация проходит похожим образом. Заходите на страничку <http://webmaster.yandex.ru>, прописываете ссылку на сайт, вбиваете контрольную комбинацию букв, жмете кнопку **Добавить**. Заметьте интересную особенность? На «Яндексе» не нужно указывать ключевые слова для поиска по вашей страничке. Некоторые интернетчики думают, что ищелка сама анализирует содержание сайта и составляет список слов. На самом деле «Яндекс», да и множество других поисковиков, работающих по похожему принципу, не настолько умны. Они лишь просматривают HTML-код и отыскивают в нем так называемые мета-теги, в которых как раз и заключены ключевые слова и фразы. Давайте разбираться, как вве-

дти эти самые мета-теги в домашнюю страничку: ведь без них множество поисковых систем просто не «увидит» ваш сайт.

Мета-теги

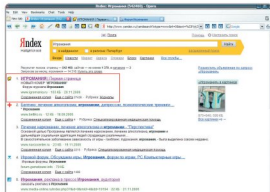
Для создания мета-тегов нам потребуется самый обыкновенный «Блокнот». Обращаться за помощью к мощным HTML-редакторам типа **Macromedia Dreamweaver** незначит: ведь нам нужно всего лишь немного видоизменить исходный код.

Мета-теги принято размещать в заголовке `<head>... </head>`. Если в коде есть теги `<title>` **Название страницы** `</title>`, то мета-блоки размещаются сразу за ним. Как правило, профессионалы при разработке сайтов используют всего лишь два мета-тега — **Description** и **Keywords**. Первый содержит в себе краткую информацию о ресурсе (в тегах должно быть не более 350 символов). Вот пример такого тега:

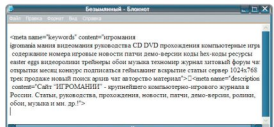
```
<meta name="description" content="Все о NFS: Carbon">
```

Здесь «**Все о NFS: Carbon**» как раз и есть краткое описание странички, которое будет проиндексировано поисковыми машинами.

Мета-тег **Keywords** служит для хранения ключевых слов, являющихся ориентиром для краулеров (это программы-боты, которые собирают информацию по самым различным сайтам и «складируют» ее на свои серверы). Этот блок имеет следующий вид: `<meta name="keywords" content="NFS: Carbon музыка видео программы статьи форум">`



При поиске в «Яндексе» сайтов с ключевым словом «Игромани» на первом месте по результатам поиска оказывается именно сайт «Игромани»...



А все дело в том, что в исходника главной страницы есть мета-тег **Keywords**, содержащий более 40 ключевых слов для поиска.

Текст, заключенный в кавычки после символа «=», это перечень ключевых слов для поиска. Обратите внимание, что разделять слова запятыми не нужно, вполне достаточно пробела. Более того, иногда ставить запятые вредно. Некоторые поисковики интерпретируют ключевые слова совместно со знаками препинания и будут выдавать ссылки на вашу страничку только в ответ на запросы вроде «Музыка,» — «Видео.»

На этом список мета-тегов не заканчивается. Рассмотрим еще несколько очень важных конструкций, которые хоть и не относятся к поисковым системам, но бывают очень нужны для нормальной работы сайта.

`<meta http-equiv="Refresh" content="60">`

Данный тег служит для автоматического обновления страницы через указанное число секунд. В нашем случае страница будет перезагружена через одну минуту пребывания пользователя на сайте.

Нередко бывает так, что веб-мастер сначала загружает сайт на бесплатный хостинг, а затем, раскупив портал, переходит на домен второго уровня (www.название_сайта.ru). В этом случае на главную страницу (а иногда и на странички, закопанные поглубже) устанавливается тег перенаправителя, который осуществляет переход браузера на новую страницу. Выглядит он так:

`<meta HTTP-EQUIV="Refresh" content="10; URL=http://www.игромания.ru/">`

Здесь цифра 10 устанавливает время (в секундах), после которого будет осуществлен переход на указанный после конструкции URL = адрес, в нашем случае это www.игромания.ru.

Для того чтобы браузер корректно определял тип кодировки вашего HTML-документа, применяется мета-тег:

`<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">`

При этом на месте надписи iso-8859-1 необходимо прописать кодировку вашей странички. Если вы работаете в Macromedia Dreamweaver, то беспокоиться об этом пункте не нужно — программа сама импортирует кодировочный тег в HTML-файл.

Напоследок приведем пример экзотического мета-тега, позволяющего отменить авторское право просмотренной странички в кэш браузера:

`<meta http-equiv="Content-Type" content="no-cache">`

Авторегистраторы

В ряде случаев можно не регистрировать свой сайт в поисковых системах вручную, а воспользоваться услугами так называемых автоматических регистраторов. Работают они по следующей схеме. Пользователь заходит на определенный портал, заполняет стандартную регистрационную форму, как правило, состоящую из двух частей: информация о владельце ресурса (e-mail, контактные телефоны, адрес) и сведения о самом сайте (ссылка на главную страницу, краткое описание ресурса, ключевые слова для поиска). Подобный сервис вы можете опробовать, скажем, на примере службы **Easy Submit** (регистрирует ваш сайт сразу в 10 поисковиках), которая располагается по адресу: www.scrubtheweb.com/abs/submit/index.html.

Регистрация проходит в три этапа. На первом вы, как упоминалось выше, заполняете формы с информацией о себе и о сайте. На втором этапе — подтверждение правильности введенных данных. И, наконец, на третьем выбираете поисковые системы, в которых хотели бы зарегистрировать сайт. По окончании процесса регистрации вам на электронный ящик будет выслано письмо (с адреса scrubby@scrubtheweb.com) со специальной активационной информацией.

Впрочем, авторегистраторы не так хороши, как может показаться на первый взгляд. Минус номер один — практически любой пользователь может зарегистрировать произвольную страницу в наиболее популярных поисковиках. Информация никак не проверяется, поэтому если кто-то захочет подпортить вам жизнь, то это у него, скорее всего, получится (если, конечно, вы не зарегистрировали свой сайт заранее).

Второй серьезный недостаток автоматической регистрации — довольно сложно узнать, был ли ваш сайт внесен в базу данных той или иной поисковой системы или запрос на индексацию был отнесен. Если вы регистрируетесь вручную, непосредственно на поисковике, то вам об этом сообщают по почте, а вот в случае автоматических регистраторов... увы и ах.

Наконец, третий недостаток — самые качественные из них требуют денег, но даже они редко сообщают вам, прошел ли запрос на конкретный поисковик. То есть получается, что деньги вы платите, а вот попадет ли ваш сайт во все заявленные поисковые машины — это еще неизвестно.

Так что, на наш взгляд, проще все-таки делать все по старинке ручками. Только так можно быть уверенным, что ваша страничка проиндексирована всеми основными поисковыми машинами. Приводим прямые ссылки на странички регистрации самых популярных поисковиков (на «Яндексе» и Google ссылки мы уже давали):

[www.aport.ru/addurl.htm](http://aport.ru/addurl.htm) (регистрация сайта в поисковой системе «Апорт»);

<http://add.yahoo.com/fast/add/> (регистрация сайта в Yahoo!);

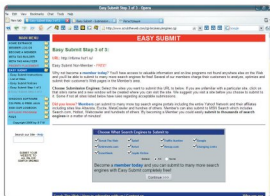
www.rambler.ru/doc/add_site.shtml (регистрация сайта в Rambler).



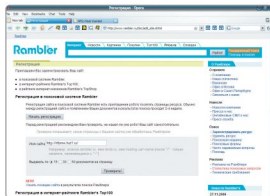
Сегодня мы зарегистрировали свой сайт в «Яндексе» и Google, в двух популярных поисковых системах, а также рассмотрели принципы написания и работы специальных мета-тегов, которые не только служат «подводными» для поисковых систем, но и вы-

полняют немало других полезных функций (перенаправление, обновление странички).

Разумеется, тема сайтостроительства на этом не закрыта. В одном из ближайших номеров «Игромании» мы вернемся к ней и рассмотрим еще несколько тонкостей. Оставайтесь на нашей информационной www.igromania.ru волне. ■



Стоит щелкнуть по кнопке Continue, и сайт будет зарегистрирован сразу в десяти поисковых системах.



Ручная регистрация значительно надежнее автоматической: точно известно, зарегистрирован сайт в базе данных или нет.

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.fulltorrent.net



Если вы пользуетесь torrent-клиентами для скачивания из Сети различных файлов (надеюсь, исключительно легальных), то вам, вероятно, знакома проблема, когда нужного контента не оказывается на сервере, которым вы постоянно пользуетесь. Именно для этих целей и существуют специальные torrent-поисковики. Fulltorrent, пожалуй, один из лучших.

http://hacktest.net

1

Подсказка
Добро пожаловать на Хакерский тест №1! Перед началом прохождения рекомендуем прочитать [об особенностях этой версии](#).

Итак, начнем. Эта страница номер один. Это должно быть очевидно, потому что выше расположен цифра «1». Однако есть небольшая проблема: вы не можете перейти на страницу 2! Как же найти страницу 2 без удобной ссылки? Постарайтесь размышлять или нажать чтобы попасть на страницу 2, вы должны указать код следующей страницы, составленный по аналогии с кодом текущей страницы. Введите код, и попробуйте нажать на страницу. Если вы правильно, вы попадете на следующую страницу. Если неправильно — вы увидите сообщение об ошибке. Все просто.

Вы считаете себя крутым хакером и в ближайшем будущем собираетесь взломать сайты NASA, «Пентагона» и Microsoft одновременно, а пока тренируетесь на домашней страничке Васи Пупкина? Что ж, возможно вы действительно так круты, как себя мните. Но чтобы окончательно расставить все точки над i, рекомендую пройти специальный хакерский тест. Он разложит все по полочкам — на самом ли деле вы настолько хорошо разбираетесь в программировании и взломе или больше вынудиваетесь.

Тест состоит из множества вопросов, и чтобы перейти к следующему, вам каждый раз необходимо проявить свой хакерский талант. Приведу простейший пример (вопрос теста №1): «Эта страница номер один. Это, должно быть, очевидно, потому что выше расположен цифра 1. Однако есть небольшая проблема: нигде нет ссылки на страницу 2! Как же найти страницу 2 без удобной ссылки? Постарайтесь размышлять как хакер! Чтобы попасть на страницу 2, вы должны указать код следующей страницы, составленный по аналогии с кодом текущей страницы. Введите код и попробуйте «взломать» страницу. Если все правильно, вы попадете на следующую страницу. Если неправильно — вы увидите сообщение об ошибке. Все просто».

Следующие вопросы уже сложнее. Отличный способ потренироваться в хакерском мастерстве, не нарушая закон.

www.romupdate.ru



Огромная подборка прошивок для смартфонов и коммуникаторов. Если раньше приходилось часами искать последнюю версию прошивки, чтобы наладить работу своего продвинутого мобильника, то теперь это можно сделать буквально за пару минут. На сайте даже есть специальная прошивка для набирающего в России популярности HTC MTeor, которую найти в Сети очень сложно.

http://en-ru.ru

Учебник



«цифрозилквфтифюк» — знакомая ситуация? Хотели набрать [www.igromania.ru](#), но забыли переключить раскладку, и вышла такая вот галиматья? Можно пользоваться программами, отслеживающими переключение раскладки, но почти все они не умеют адекватно работать с командной строкой браузеров, а сервис [En-Ru.Ru](#) делает это элегично. Теперь не нужно перенабивать адрес руками, достаточно кликнуть на ссылку, и вас сразу же переробит на нужный сайт.

Единственная неприятность: передача работает, только если сайт есть в информационной базе портала. На момент написания этих строк в ней было 58 279 интернет-ресурсов, включая сайт «Игромания».

http://uztranslations.net.ru

Если вы изучаете иностранный язык, то данный сайт просто создан для вас. Огромный мультиязычный портал, на котором собрано множество учебных пособий и уроков по самым различным языкам. От немецкого до китайского и от русского до английского.

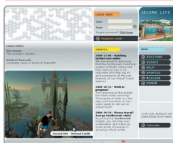


http://etazherka.ru



Интереснейший блог, посвященный авиации. Каждый день веселые и серьезные тексты, красочные зарисовки и фотографии. Читать увлекательно, даже если вы совершенно индифферентны к стальным птицам.

www.synthtravels.com



Уникальное тургентство. В нем вы можете заказать путешествие... нет, не в Египет, не в Турцию и даже не в Англию. А в компьютерные игры! Да-да, вы не ослышались, компания Synthtravels организует профессиональные туры по виртуальному миру. За весьма умеренную плату вас проведут по самым примечательным (и, конечно же, важным для прохождения игры) местам различных MMORPG.

Из популярных в России онлайн-овых RPG доступны экскурсии по [Ultima Online](#), [World of Warcraft](#), [EVE Online](#), [EverQuest](#) и [EverQuest 2](#), [Final Fantasy XI](#), [Guild Wars](#), [Lineage 2](#), [ROSE Online](#) и [Anarchy Online](#).

http://tattler.ru

Блоги в России продолжают набирать популярность. На [Tattler.Ru](#) (он же «Сплетник: Ничего святого!») ежедневно публикуются самые свежие новости, сплетни и фотографии знаменитостей. Порой такое можно прочитать, что ни в какой газете или журнале не напишут.

Флэш-игры

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.

Всегда работает почтовый ящик URLS@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие из них 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!

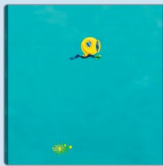
www.goriya.com/flash/alias.shtml


Динамичная аркада с потрясающей графикой, детально проработанной физикой и множеством противников. Можно долго петь дифирамбы Alias, но в нее нужно просто один раз поиграть, чтобы понять, что это за игра. На наш взгляд, да и на взгляд тысяч геймеров по всему миру (Alias побеждала на многочисленных конкурсах), это лучший флэш-платформер.

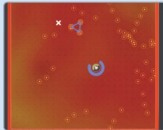

<http://theroom2.freehost.pl>


Замечательный «комнатный» квест. От множества собравших по жанру отличается в первую очередь весьма необычным помещением. Чтобы перейти в следующее помещение, вам не надо отыскивать и комбинировать различные предметы, достаточно лишь найти на экране пароль доступа. Но сделать это не так просто. Иногда слово написано, например, на дне бутылки, а иногда разбито на

буквы и раскидано по всему помещению. Самое же забавное в том, что увидеть пароль, просто глядя на предметы в комнате, нельзя, приходится прибегать к помощи лупы (она изначально есть в инвентаре). Но и с увеличительным прибором все не так просто: у него есть несколько степеней приближения. Чтобы найти пароль, иногда приходится обшаривать локацию несколько раз.

www.thepencilfarm.com/games/sunken_treasure/?id=1


Пучины моря таят в себе множество сокровищ. Опытный ныряльщик может очень быстро разбогатеть. Для этого все-то и нужно добраться до дна, собрать на нем побольше алмазов и подняться на поверхность. Вот только коварные рыбы, злобные медузы и хищные осьминоги так и норовят отобрать драгоценности. Что ж, придется проявить смекалку и оставить хитрых тварей с носом. Главное — не забывать следить за уровнем кислорода, а то до поверхности доберется не ныряльщик, а скафандр с бездыханным телом.

www.fatking.co.uk/podpanic.php


Очередное гениальное творение ребит из **Fatking Productions**. Игра в спорреалистичном мире, где действуют свои законы физики и обитают необычные «геометрические» твари, так и норовящие уничтожить корабль главного героя (хотя это сооружение и кораблем-то назвать сложно). Свообразное сочетание аркады и головоломки. Чтобы пройти игру, вам придется выучить все законы, по которым живет этот несобычный, но очень увлекательный флэш-мир.

www.pixeljam.com/gammabros/online


Замечательнейшая аркада: открытый космос, толпы пришельцев, ваш маленький и юркий кораблик, попиивающий огнем супостатов, решивших захватить ваш сектор галактики. Пиксельная графика в духе **ZX Spectrum** не только не портит игру, но, напротив, придает ей своеобразный шарм.

www.eyezmaze.com/grow/cube/index.html


Веселый симулятор развития экосистемы на... кубе. Изначально перед вами «голый», ничем не покрытый куб. Выбирая различные действия, вы можете заселить его различными существами и строить всевозможные конструкции; экосистема же при этом будет развиваться. Вот только далеко не все комбинации и последовательности действий формируют жизнеспособный биотоп. Например, если заселить куб людьми слишком рано, то они уничтожат его, если слишком поздно — спалят его огнем. Не успеете наладить водоснабжение, засохнет растительность. Не посадите деревья, начнут разрушаться почва. Играть очень интересно, а вариантов развития экосистемы десятки. Гений разработчиков из **EyeMaze**, подаривших нам множество отличных флэш-игр, снова проявил себя.

КИБЕРСПОРТ

35

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

СО ВСЕЙ СЕРЬЕЗНОСТЬЮ!

Вы уж простите, но у нас в России все, как обычно, наоборот: в декабре CS-сезон открыли (см. репортаж ниже по течению), а в остальном мире его закрывают, да и не только по CS. CPL и WSWG, обозначившие в 2006 году раскол поклонников Quake на две половины (одни ратуют за третью часть, другие за четвертую), сочно заканчивают год LAN-финалами в США. WSWG успели разыграть свои главные призы в начале декабря, что увеличило их шансы на попадание в этот номер, а вот CPL начали финалы лишь 17 числа, и на момент написания этих строк идет только второй игровой день. В СНГ, а затем уже и о том, что известно о CPL. (А рассказать есть чего).

России на финалах WCVG в Нью-Йорке представлял сам Антон «Cooler» Синегов, поехавший оспаривать титул чемпиона по Quake 4. Чего лукавить — залп в отношении Quake 4 у него иссяк еще летом, однако к финалам он постарался подойти хоть как-то подготовленным и для этого за месяц до турнира отправился в Германию, а затем в США, где тренировался со своими партнерами по команде. Тем не менее интересно, взятое польским журналистом Sarmasom непосредственно перед финалами, началось с вопроса «Как прошла подготовка к финалам WSWG? Как обычно плохо, да?» и положительного на него ответа. Партнер Кулера по команде, американец Socrates, в интервью тоже сдохнул, заявив, что шведу Toxic точно не видать победы на финалах. Итоги оказались неутешительны: Cooler был остановлен на пороге призовой

тройки, а Сократес еле-еле в нее попал. Toxic, гегемон Quake 4, заслуженно выиграл свои \$20 000 за первое место, а второе место занял настоящий суперстар турнира Fatalitty. Такой прыти от старичка никто не ожидал.

Пока Cooler пытался покорить WSWG, его боевой товарищ Jibo, одобряемый спонсором в лице Razer и киберспортивной организации Hacker Gaming, покорил один за одним турниры по Quake III Arena, которые устраивала CPL. Выиграв осенью турнир в Сингапуре, он немного не дотянул до победы в Милане, а затем восполнил потерю в Швеции, на CPL Nordic. На последний турнир приехали только совсем уж стойкие, ибо здесь не было никаких призовых, кроме оплачиваемой поездки в США на CPL Winter 2006, подводящей черту под сезоном CPL. Как я уже говорил, на данный момент ни Jibo, ни Cooler даже еще не сыграли своих первых игр, однако ясно, что им светят призовые места. И не только потому, что кто-то там не приехал, а просто потому, что это все же Quake III Arena, где мы в свое время равных не знали. Из-забыть ради этого турнира спустя год вернулся американец CZM, главный соперник Cooler'a на чемпионате мира в 2005 году, однако бытует мнение, что ему, в отличие от Кулера, придется тренироваться намного дольше, чтобы вернуть былую форму. Так или иначе, о результатах вы узнаете уже на нашем диске в разделе репортажей, куда мы успеем отписаться о турнире в наиболее полном виде.

Тем временем первый день CPL Winter прошел без игр, зато с новостями от президента лиги Анжела Мунье. Первая новость от него, по сути, новостью не была: игрой сезона 2007 CPL выбрала Quake III: Arena. Ясно, что данное заявление было повторено им для смака, чтобы не забывали. Основной же темой выступления Мунье в Далласе был новый

КИБЕРСПОРТИВНЫЙ ЖУРНАЛ В США!



Кроме всего прочего, на CPL Winter состоялась презентация первого в США журнала, посвященного киберспорту. Его учредителем выступил сайт GotFrag.com, один из ведущих киберспортивных порталов в мире. Подписка на шесть номеров обойдется в \$14, в России она будет доступна обладателям кредитных карт.

проект CPL — как водится, революционный. В виду того, что с играми id Software каша в последние годы не сваришь (речь о DOOM 3 и Quake 4), CPL начинают разработку собственной соревновательной игры. Она носит красивое название Severity (англ. «строгость», «суровость»), «серьезность») и будет заточена под два режима — deathmatch 1x1 и 5x5, причем дульная часть будет базироваться на положениях Quake III Arena, а командная — на положениях Counter-Strike. Игра будет использовать сетевую код и серверную часть третьего Quake, а также графические технологии id Software, каже именно — пока секрет. Движок Quake III Arena уже официально лицензирован CPL, что же до секретных технологий, то все, что может что-то знать, пока молчат. В тайне держится и имя издателя игры (хотя его вполне может и не быть). Релиз Severity намечен на 2008 год, первые же бетаверсии выйдут уже в 2007-м — чтобы посмотреть на фидбек со стороны игроков. Интерес подогреет. 2007 год уже на дворе, того и гляди скоро увидим первые скриншоты...

■ ■ ■

Все подробности WSWG, CPL Winter и еще кучи турниров, не освещенных на этой странице, вас ждут на диске в разделе репортажей!

P.S. В статье использованы фотографии Вилли Дависа (Willie Davis, WSWG).



Fatalitty выходит в финал. Уж не знаем, чего ждать от старичка в следующем году.



К концу сезона Jibo уверенно закрепился как главный фаворит турниров по Quake III Arena.



Toxic. Возможно, первый и последний, а заодно и абсолютный чемпион по Quake 4.



Часы Rolex достались каждому игроку, попавшему на WSWG в призовую тройку. Приятный довесок...

НА DVD

ОБУЧЕНИЕ

Иван «Artk» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Илья «Roach» Болонин

■ STARCRAFT: АЗИАТСКИЕ ХИТРОСТИ

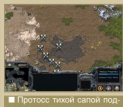
В середине декабря в Китае состоялся International eSports Tournament 2006. На этот турнир были приглашены восемь игроков мирового класса из разных стран, чтобы выяснить, кто есть кто в Starcraft, а заодно побороться за немаленький призовой фонд в размере \$35 000.

Мы предлагаем вашему взору откомментированную видеозапись одной игры из финальной серии между Ehome.Super (терраны) и KTF_REACH (знаменитый корейский протосс). Игра получилась очень динамичной и зрелищной. Вы увидите скрытые прокси-здания как с одной, так и с другой стороны, обходные звезды вултура, грамотное заграждение протосса с помощью танк-пуша, то есть все ту же типичную азиатскую игру со своим характерным стилем. Кроме того, вы узнаете про методы выхода из тулпиковых ситуаций, примерную тактическую схему карты R-Point (именно на ней проходит игра) и увидите уникальный билд-ордер китайского террана.

Видеозапись ищите на нашем DVD в разделе Киберспорт/Обучение/Starcraft.



■ KTF_Reach



■ Протосс тихой сапой подкрадывается к осадным танкам террана.

■ WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE. ВИДЕООБУЧЕНИЕ

В любой игре существуют разные стили игры. В Warcraft III они называются школами, которые, как правило, делят на европейскую и азиатскую. Если в первой, более близкой нам школе, упор обычно делается на подбор наиболее эффективной контратактики, то во второй — на микроконтроль войсками, то есть качество ведения боя.

Признанные профессионалы стараются комбинировать основы обеих школ, но до талантливых азиатцев порой не дотягивают даже сильнейшие представители Европы. У нас с вами имеется отличная возможность посмотреть на невероятную точность действий, потрясающую реакцию и чувство игры двух молодых корейских игроков: wNv.Soccer'a и Prae.Supplanta'a. Каждый из них пользуется уважением у себя на родине, что уже говорит о многом. Оба играют за ночных эльфов. Зеркальный матч двух ночных эльфов, как известно, очень сложен в исполнении. На все эти вопросы подробно ответит наш видеосурок, который вы найдете на нашем диске по адресу Киберспорт/Обучение/Warcraft.



■ Шестая минута игры, оба игрока заказывают второго героя в таверне.



■ Танчики Soccer'a попали в незавидное положение, оказавшись закатами между раскоченным оленями на демоне и великанами.

■ COUNTER-STRIKE 1.6: ПОДСАДНЫЕ УТКИ

Тема нашего последнего материала — разбор одного из самых часто используемых тактических приемов, известного как подсадка. Зачем нужны подсадки? На это есть как минимум две причины. Во-первых, чтобы подсадить в прямом смысле этого слова своего партнера по команде на желаемую позицию (высокий ящик, стена и так далее). Во-вторых, чтобы просто удерживать определенную точку, стоя друг на друге. Примеры подсадок на различных картах:

De_train. Террористы делают тройную подсадку в центре карты с целью убить игрока контртеррористов, который может оказаться на пятом вагоне.

De_inferno. Часто используемая тройная подсадка игрока защиты на угол у «зелени». Согласитесь, достаточно неожиданное место. Оттуда контртеррорист может просматривать «зелень» и выход с «ковров» (балкон) и при необходимости атаковать.

Хотите узнать больше? Тогда добро пожаловать в наш раздел на диске — Киберспорт/Обучение/Counter-Strike.



■ Train



■ Inferno

ТАКЖЕ НА DVD

■ **Репортажи** с гранд-финалов World Series of Video Games в Далласе, CPL Winter 2006 (Quake III Arena, Quake 4, CS 1.6, WC3), International eSports Tournament 2006 в Китае (Warcraft III, Starcraft). Демонастрации, результаты, фотографии.

■ **Софт** для Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft: Brood War и Quake III Arena.

■ **Amazing Gaming:** аудиокomментарии специалиста команды — Eagle'a. На этот раз закомментированы игры осенней серии GigaGames.

Обратите внимание, в содержании раздела «Киберспорт» на DVD возможны некоторые изменения и дополнения!



■ Немецкая команда Alternate aTAX стала чемпионом мира по CS 1.6 по версии WSVG. Как это было — смотрите в разделе репортажей на диске.

ШОУ-МАТЧИ ДЕКАБРЯ

В начале декабря, с промежутком в какие-то несколько дней, в Россию завалились сразу две европейские команды по Counter-Strike мирового класса для участия в шоу-турнирах против команды **Virtus.pro**. С того момента, как в 2005 году к нам приехали датчане **SK** (см. историческую справку неподалеку), наступило форменное затишье, а тут вынь да пожь — две команды одна за другой.

Первой ласточкой стали норвежцы **Meet Your Makers** — молодая команда с одним отличным «но» в виде Олы «ElementT» Мума, игрока поистине легендарного. Не будем, правда, лукавить: сами Meet Your Makers — команда пока что не очень, звезда Элемента же давно блистает на уровне игры, а скандинавскими переходами из команды в команду. Так или иначе 7 декабря норвежцы появились в Москве.

А буквально через несколько дней в Россию, но теперь уже в Санкт-Петербург, приехала финская пятерка **Hooorai**. И тут не обошлось без «но»: сразу после анонса шоу-матча команда ушла из-под своего тега Hooorai и в полном составе переименовалась в нечто под названием **69°N-28'E**. Это несколько не спугнуло зрителей, купивших дорогостоящие билеты, и... постойте, начнем с Москвы.

7 ДЕКАБРЯ, МОСКВА. VIRTUS.PRO VS. MYM

«А кто, собственно, оплачивает этот банкет? — вопрошал герой известной советской комедии. — Ну, по крайней мере, не мы!». На самом деле необходимо сказать, что обе команды приехали в Россию не просто так, и у каждого шоу-матча была своя подоплека. В случае с Москвой это было официальное открытие второго сезона чемпионата НПКЛ, а также объявление о партнерстве НПКЛ с немецкой лигой ESL. Для последнего пункта

был также приглашен иностранный гость, президент ESL Йенс Хилгерс.

Чем нам нравится мероприятие в 4Game, так это своей направленностью на игроков. Это касается всего, что там происходит: от турниров ASUS Open до игровых туров лиги НПКЛ. Написано «открытие лиги НПКЛ, шоу-матч по Counter-Strike». И как бы здорово ни умели кататься медведи на мотоциклах, а тигры прыгать через огненные обручи, большая часть аудитории, пришедшая в 4Game, желает смотреть в первую очередь Counter-Strike (не стоит при этом воспринимать фразу «в первую очередь» в буквальном смысле).

Официальная часть длилась примерно час. Сначала вступительную речь произнес президент НПКЛ Дмитрий Шроков, затем Сергей «Warrior» Соловьев в непринужденной манере провел жеребьевку первого игрового дня, после этого настал черед немецкого гостя из ESL. Гость провел небольшую презентацию того, что мы получим от партнерства НПКЛ и ESL. С переводом ему помогла Ирина «Runcha» Семенова, бессменный менеджер Virtus.pro. Сам Йенс не терялся, говорил четко и по делу, периодически вставляя крепкие словечки (их запас в английском не столь велик, как у нас, но вариаций слова «f***» хватало за глаза). Ну а затем в зале все взорвалось, под громкую музыку прозвучали имена игроков Virtus.pro и mYm — игра началась!

Virtus.pro взяли более чем бодрый старт, и почему-то сразу показалось, что победы норвежцам не видать: на первой же карте (**de_nuke**) «Виртуса» с наскока взяли 11 раундов за контртеррористов. Хваленый ElementT, на котором строилась все игра mYm, за первые десять раундов не убил ни одного противника. После смены сторон mYm заиграли бодрее, однако наши все же взяли свое (счет 16:12). На второй карте (**de_dust2**) Элемент наконец-то раскопегарился и даже дважды зарезал Virtus.pro/Hooor'a, чем изрядно повеселил публику. Тем не менее и эту карту выиграли Virtus.pro, тем самым подведя черту под матчем — 2:0.

СОЮЗ НЕРУШИМЫЙ

Как и положено спортивному поединку, перед матчем Virtus.pro с mYm играли гимны обеих стран. Норвежцы сначала почему-то не стали вставать во время своего гимна, но исправили положение под веселый шум обдоркойей их толпы. Может, в Скандинавии так не принято?



10 ДЕКАБРЯ, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ. VIRTUS.PRO VS. 69°N-28°E

Мероприятие, связанное с шоу-матчем, называлось **Intel Challenge Cup** и было приурочено к открытию первого в России кинозала с цифровым проектором. Собственно, именно в этом зале («Кронверк Синема» на Ладужской) и прошел сам матч. Так сказать, и народ развлечь, и проектор на прочность проверить.

Финны прилетели в северную столицу за день до турнира, чтобы успеть посмотреть город и рассказать о том, как у них дела. Вы-

■ Такие афиши появились в Питере за несколько дней до турнира.



■ Команда Meet Your Makers, Норвегия.

яснилось много интересного: например, их новое название (69°N-28°E) означает координаты озера в Финляндии, но зачем это нужно самой команде, они отвечать не захотели: мол, пока секрет. Зато выяснилось другое: несмотря на третье место в мировом зачете, 69°N-28°E попросту не имеют тренировочной базы, а интернет-кафе в Финляндии можно пересчитать по пальцам. Как выяснилось, все победные тактики шифруются игрой через интернет из дома. Вот чего можно добиться в столь спартанских для наших времен условиях — фактически экс-Noogai являются единственной командой из мировой элиты, которая 80% времени тренируется через интернет.

Организаторы шоу-матча в Санкт-Петербурге уделили намного больше внимания шоу, чем самому матчу: были специально приглашены танцовщицы, группа брейк-дансеров, ведущий и рок-группа под названием «Дружки». Как и положено, на сцене перед каждым игровым местом была установлена широкая плазма, дабы можно было наблюдать за действиями каждого игрока, основные же события проецировались на главный экран. Габариты зала не позволили разместить плазмы так, как надо, однако это уже хуже не организаторам и не залу — для шоу-матчей по Counter-Strike он не предназначен.

Стопловотворение перед входом в кинозал началось задолго до начала шоу-матча, интерес людей был виден невооруженным глазом. В итоге матч увидело порядка тысячи зрителей, заполнен был не только кинозал, но и фойе кинотеатра, где установили дополнительный экран. А билеты, между тем, стоили недешево.

Как и в прошлый раз, бой между командами шел до двух побед, и Virtus.pro второй раз подряд доказали свое превосходство над соперником. Лишь на второй карте финны, почуввав удачу, ринулись отыгрываться и сводить матч к решающей схватке, но наши ребята



■ Финские игроки пользовались популярностью у зрителей. От желающих взять автограф не было отбоя.



■ Какой-то грамотей сделал ошибку в слове «championships».

устояли. Мы же в очередной раз убедились, что во многом Virtus.pro выигрывают благодаря притясающему командному духу. Невозможно представить эту команду без подбадриваний Lak'a, капитана «виртусов». Во время игры на de_dust он яростно откомментировал действия своей команды: «Отличный раунд взяли, но мало, мало взяли! — надо все брать!». Встречено это было бурными аплодисментами. Гордость пробирает!

К сожалению, из-за задержек (вместо 16 часов все началось примерно в шесть вечера) и некоторых технических неполадок шоу-программа получилась довольно скромной и не развалила собой игры, а была наполовину перенесена в самый конец мероприятия, когда зрители уже покидали зал. Это еще раз говорит о том, что люди приходят смотреть именно Counter-Strike.

К обоим шоу-матчам было приковано внимание множества СМИ, в частности обратили внимание на них телеканалы. Порадовали зрители, пришедшие в большом количестве как в 4Game, так и в питерский «Кронверк». Безусловно, организация матча в Питере немного уступала тому, что было в Москве, однако на то есть свои причины. Питеры замкнулись на большой масштаб, не обладая при этом накатанной платформой, какой является 4Game в Москве. И самое главное — не имея опыта в проведении таких ивентов (а именно НПКЛ организовывали шоу-матч с SK в 2005 году), но приобретаая его. Пожелав успехов обоим организаторам, надеемся, что это не последнее, что они еще делают на этой ниве. ■



■ Президент лиги ESL выступает с речью на сцене 4Game.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА: 2005 ГОД

Идея привести в Россию какую-нибудь известную команду по Counter-Strike витала в воздухе уже давно. Переначально ей должны были стать SK.Sweden, лучший киберспортивный коллектив 2004 года. Однако к марту 2005 года, когда НПКЛ наконец-то решился привести SK в Москву, шведский состав был уже расформирован, а вместо него играли датчане. Впрочем, это не сильно подортило влечение 700 зрителей, пришедшим в кинотеатр «Kodak Киномир» 5 марта 2005 года, чтобы посмотреть игру SK.Denmark против все тех же Virtus.pro. Увы, наши тогда проиграли со счетом 1:2. Записи тех матчей, равно как и матчей, описанных в этой статье, вы найдете на нашем DVD.



■ В 2005 году в Москву приехали SK.Denmark.



■ ElementT — самый «звездный» игрок Meet Your Makers.



■ Кубок Intel Challenge Cup в руках Virtus.pro!



Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

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 — разные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Caesar 4



Несколько дополнительных кодов к тем, что были опубликованы в прошлом номере. Для их активации, правда, придется чуть-чуть попотеть.

Найдите в папке с игрой файл **language-text.xml** и откройте его в «Блокноте». Откройте раздел под названием **Cheat codes**. Там вы найдете 52 строки такого вида:
`<String id="CHEATCODE_001"></String>`
`<String id="CHEATCODE_002"></String>`
 И так далее. Чтобы активировать код, нужно прописать его в любую из этих строчек между символами `>` и `<`. Например, строка
`<String id="CHEATCODE_038">Jupiter </String>`
 активирует код **Jupiter**.

Когда отредактируете файл, сохраните его, запустите игру, давите на **Enter** и вводите: **Jupiter** — обрушивает гром и молнии на выделенное здание или юнит;

Savings X — ваши личные сбережения увеличиваются (или уменьшаются, если ввести отрицательное число) на X. Посмотреть их можно в меню **Advisors** → **Imperial**.

Unlock — открывает все сценарии игры;
Unleashed — мгновенное поражение;
fire — включает или отключает возможность возникновения пожара;
satisfy — все жители довольны;
plague — чума на головы ваших подопечных;
earthquake — землетрясение (перемещает здания);
rain — дождик;
moral — включает или отключает мораль ваших воинов;
requests — обрубает все запросы (типа «Пришли мне денег») из Рима.

Gods: Lands of Infinity

Прямо во время игры нажимайте **Enter** и вводите: **dajcepenezl** — дает 100 золотых монет;
zasekunzomse — перемещает вас к ближайшему узелку;
somgadzgo — почти бессмертие (любую удар наносит 1 единицу повреждений).

Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера

Для начала нужно активировать консоль. Делается это так. В папке с игрой зайдите в каталог **profiles**, там найдите файл **autoexec_a1.cfg** и откройте его «Блокнотом». В самом конце файла допишите такую строку: **set var dev_console_password = schwinges-des-todes** (не забудьте о пробелах до и после знака равенства).

Теперь обратите свой взор на папку **Мои документы/My Games/Heroes of Might and Magic V/Profiles<ваш профиль>**. Внутри пригласил файл **input_a1.cfg**, на который нужно безжалостно натравить «Блокнот». Проверьте открытый файл на наличие строки **bind show_console ~** (между одинарных кавычек — апостроф, находится на той же клавише, что и тильда ~). Если такую строку не найдете, допишите ее в конце файла.

Теперь запускайте игру, жмите на тильду (~) и вводите коды:

add_all_spells — дает все заклинания выбранному герою;

add_gold X — дает деньги и ресурсы (золота дается ровно X, остального в несколько раз меньше);

add_money X — дает X единиц всех ресурсов и в тысячу раз больше денег;

clear_money — отнимает у вас все ресурсы;
set_heroLuck morale X Y — дает выбранному герою X очков удачи и Y — морали;

add_exp X — добавляет X очков опыта выбранному герою;

show_player_money X — показывает количество ресурсов врага (вместо X вводится номер игрока);

show_hero_mp — показывает подробную информацию об очках действия выбранного героя;

add_army_town X Y — слоты армии выбранного героя заполняются существами указанной расы. Здесь X — номер расы, Y — 1 или 0 (улучшенные или базовые юниты). Номера рас такие: **HUENGEUN** — 0, **PRESERVE** — 1, **ACADEMY** — 2, **DUNGEON** — 3, **NECRO** — 4, **INFERNO** — 5.

@Win() — победа в миссии;
 @Loose() — поражение;
add_skill X — дает герою скилл X, где X — его название либо номер. Всего скиллов 150.

Warhammer: Mark of Chaos

Сожмите правую руку в кулак, левой рукой оттопырьте указательный палец правой руки и нажмите им клавишу **Enter**. Этим же пальцем вбивайте коды:

Love the Gelt X — дает X золота (код работает на глобальной карте);

Strong Wind — бесконечная мана для выбранного юнита;

Irresistible Force — мгновенная перезагрузка заклинаний для выбранного юнита;

Army Creep — бессмертие для выбранного, как вы правильно догадались, юнита.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые читатели маскируют. Эти приколы называют «easter eggs», по-русски — пасхальные яйца.

Battlefield 2142

В процессе регистрации учетной записи надо указать свою страну проживания. Среди стран есть... Антарктида! Что не только весело, но и абсолютно неверно, ведь Антарктида не принадлежит ни одному государству. А с другой стороны — разработчики поступили правильно: надо приучать любителей ко современной игровой индустрии. Не все же им «Новосаф» по утрам пить (**clovergta@rambler.ru**).

Broken Sword: The Angel of Death

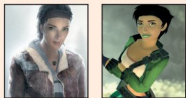


Интересные двойники: Альфонсо из игры **Broken Sword: The Angel of Death** и Курильщик из сериала «Секретные материалы». Случайность? Но ведь оба эти персонажа имеют пристрастие к сигаретам и склонны к длительным проповедям. Так что вполне вероятно, что образ Альфонсо списан именно с Курильщика (**Максим Глишин**).

Darkstar One

В самом низу карты, в кластере Аппак, можно найти систему Аскарон (имя образовано от названия компании **Ascaron Entertainment**, создателя игры). После прохождения основной сюжетной линии становится доступен двигатель, с помощью которого можно совершить прыжок в эту систему. Там вы обнаружите банду, состоящую из разработчиков игры (**Антон Мальев**).

Half-Life 2



Алик из **Half-Life 2** и Джейк из **Beyond Good and Evil** настолько очевидные близняшки, что даже странно, отчего раньше никто из читателей этого не заметил (**Сергей Куликков**).

Need for Speed: Carbon



Хотели бы вы увидеть лицо главного героя? Когда его арестовывают, в конце заставки есть баг, буквально на миг убирающий блюр с лица главгероя (**Борис Трофимов**).

Ragnarok Online

В городе менчик Излуде (Izlude), в самом его центре, есть большой шатер, в котором расположились торговцы. На крыше шатра красуется флаг Евросоюза. Получилось не очень-то уважительно по отношению к Евросоюзу (особенно если вспомнить, что сидит в шатре), зато смешно (**mxX@rambler.ru**).

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2

На карте «Завреть» можно обнаружить трех окаменевших троллей, о которых рассказывал Бильбо маленьким хоббитам на праздновании своего дня рождения в первой части кинотрилогии. Они так долго спорили, как его приготовить, что при первых лучах солнца превратились в камень (**timy490@mail.ru**).

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Что общего между Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent и True Crime: New York



City? Абсолютно одинаковые граффити на стенах (**Егор Голиков**).

Если вы получили хорошую концовку, не спешите, посмотрите титры до конца. После них вас ждет дополнительный уровень на корабле. В конце этой миссии содержится внятный намек на продолжение сериала. Как будто мы и без намеков не знаем, что дойти товарища Фишера будут до тех пор, пока у публики не возникнет рвотный рефлекс на это имя (**Петр Овчинников**).

You Are Empty



Совсем даже не паскалка, а яля разработчиков, но яля очень забавный. В игре можно найти висящую на стене карту... России! Это при том, что действие игры разворачивается в

середине XX века, а значит, эта карта не могла существовать (тогда наша страна называлась СССР и занимала гораздо большую площадь). Но не это самое смешное. А то, что карта сфотографирована из обычного школьного атласа. Не верите? Тогда обратите внимание на след корешка посередине и на номер страницы в верхнем левом углу (**Юрий Савицкий**).

Завтра война

В самом начале 26-й миссии («Погоня») главгерой попадает в богатую украшенную яля. Если повернуть камеру, то можно заметить портрет, на котором изображен сам «двулик» Александр Зорич (Дмитрий Гордеевский и Яна Бодман) (**Дмитрий Бородин**).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИТЫ

Хиты — это баги и недочтенные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какую-то особенно засадовую яля. Быстрее обычного кажутся самые крутые оружие и т. д.

Dark Messiah of Might and Magic

Интересная особенность: практически на каждом уровне есть статуя, которая валится на пол и подсвечивается фиолетовым цветом. Если у вас прокочан телекинез, можете взять эту статую и поставить на пустующий постамент (он обычно находится неподалеку). Тогда где-то в области постаumenta развернется пол, и там вы обнаружите некоторое количество скелетов с зельями, а если повезет — то и редкое оружие.

Также, когда вы будете идти по горной местности к храму, в одной из пещер будет тара. Раскачав его, вы можете отрезать проход в зал, где находится большое количество зелья и гробница с хоршим оружием внутри (**Вишератин Александр**).

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хиты попали на окрестные страницы, получают в подарок яля Rayman Raving Rabbids, которая в России издается компанией «Бука». Если вы попали в их число, напишите по адресу **winner@igromania.ru** или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА ОВД

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: **Alarm for Cobra 11: Nitro**, **Caesar 4**, **DropTeam**, **Frankie Dettori Racing**, **Lawnmower Racing Mania 2007**, **Marvel: Ultimate Alliance**, **Medieval 2: Total War**, **Stronghold Legends**, «В тылу яра 2».

Трейнеры: **Anno 1701**, **Cabela's African Safari**, **Civil War Battles: Campaign Shiloh**, **Company of Heroes**, **Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition**, **Eragon**, **FIFA 2007**, **Frankie Dettori Racing**, **Made Man**, **Medieval 2: Total War**, **Neverwinter Nights 2**, **RTL Ski Jumping 2007**, **Smoking Guns: Shooting Gallery**, **Sonic Riders**, **Starshatter**, **The Gathering Storm**.

Кроме того, на нашем сайте 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 хит из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, записывайте их архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **FrapS**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Софт» → «Игроманский стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в нискотом виде так нам будет проще перебирать 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**, хиты — **trick@igromania.ru**. К письмам 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 хитов указывайте только оригинальные англий-

ские названия персонажей, оригинальные имена уровней (хиты, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских русифицированных версий. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хит нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС», и, конечно же, увеличим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете 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 список спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6–8 яля 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**.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

На январь 2007 года **Wizards of the Coast** анонсировали только одну книгу в линейке D&D. Это очередной томик из так называемой complete-библиотеки — **Complete Scoundrel**, посвященный авантюристу и сопряженным профессиям. Как это обычно бывает, в руководстве представлены всевозможные навыки, престиж-классы, заклинания, волшебные вещи и все, что может потребоваться герою, не обремененному моральными принципами: карманнику, контрабандисту, бретеру, взломщику, аферисту и прочим представителям вольных ремесел. 160-страничная книга продается за \$30.

Отсутствие других серьезных новинок **Wizards of the Coast** компенсировала перенем продуктов, которые будут изданы в серии **Dungeons & Dragons** в наступившем году (до июля включительно).

Больше всего новинок относится к базовому сеттингу D&D. **Complete Champion** продолжит complete-линейку и предоставит информацию о войнах, посвятивших себя служению богам. **Monster Manual V** — очередной bestiary для самой популярной ролевой игры. **Dungeonscape** знакомит игроков и мастеров с опасностями приключений в подземельях. **Drow of the Underdark**, как следует из названия, систематизирует и дополняет наши знания о драу — злых темных эльфах, живущих глубоко под поверхностью земли. Наконец, **Magic Item Compendium** будет второй книгой в серии «компендиумов» (после **Spell Compendium**) и представит сотни магических предметов — как уже известных, так и совершенно новых.

Технофантазийный сеттинг **Eberon** дополнится книгой **Secrets of Sarlona** про таинственный и ранее не описанный материк Сарлона. Позже выйдет руководство, посвященное событиям, героям и последствиям Великой войны, которая сотрясала мир Эберона несколько лет назад — **The Forge of War**.

Самый популярный D&D-сеттинг **Forgotten**



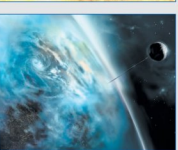
Realms расширится за счет выхода двух супермодулей: это приложения **Cormyr** и **Shadowdale** объемом по 160 страниц каждая.

Конечно, это не все D&D-руководства, которые дебютируют в 2007 году. Это лишь те продукты, которые находятся в состоянии достаточной готовности, чтобы издателю достало смелости их проанонсировать. Помимо руководств, уже сейчас «Визардс» опубликовали информацию о полудожине приключенческих модулей, которые появятся в печати в текущем году.

EVE: The Second Genesis

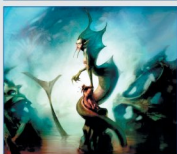
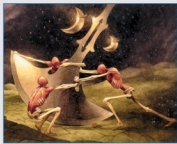
Количество коллекционных карточных игр стремительно растет благодаря лицензиям на... компьютерные игры. А всему виной успех **World of Warcraft TCG**, которую издает **Upper Deck Entertainment**.

Новая игра, распространением которой займется безызывственная **White Wolf Publishing** (**Vampire: The Masquerade**), создана по мотивам вселенной массовой онлайн-ролевой игры **EVE Online**. Официальное название коллекционной карточной игры — **EVE: The Second Genesis CCG**. В игре будут использоваться колоды четырех рас: **Amargi**, **Caldari**, **Gallente**, **Minmatar**. В России продукция под маркой **EVE CCG** будет официально представлена компанией «Волшебный мир».



Magic: The Gathering

В Париже состоялся долгожданный чемпионат мира 2006 года. На турнир собралось 350 игроков и 50 национальных команд. После четырех дней соревнований определились восьмерка лучших игроков и две лучшие сборные. Среди топ-8 было всего два известных игрока — Кацухиро Мори и Габриэль Нассиф. Однако сражаться в фи-



нале предстояло не им. Два гражданина Японии, Макихито Михара и Рису Огура, встретились в решающем матче за звание чемпиона мира, и победителем стал Макихито. В командных состязаниях японцы вновь сражались в финале, но не смогли одолеть голландскую сборную. Командный трюфль уехал в Нидерланды.

Россию на чемпионате мира представили Василий Цалко, Артем Косарев, Сергей Егоров и Михаил Глушанков. Лучшее выступил чемпион России Василий Цалко, заняв 75-е место. Украину представляли Александр Герасименко, Евгений Гонтов, Евгений Гордиенко и Сергей Селихов. Удачей всех выступил Сергей, занявший 144-е место.

Гран-при в этом месяце не проводился, но зато появилось частичное расписание на следующий сезон. Заявлено около половины турниров, из них шесть в Европе. Первым из них состоится Гран-при Амстердама (Нидерланды), 7 марта, в формате **Two-Headed Giant Limited**. Затем 5–6 мая в Стокгольме (Швеция) пройдет Гран-при в формате **Limited**. В том же месяце, 19 и 20 числа, в Страсбурге (Франция) состоится еще один Гран-при, уже в формате **Block Constructed**. В таком же формате пройдет Гран-при в итальянском городе Флоренция, 8–9 сентября. Затем 3–4 ноября в Кракове (Польша) пройдет Гран-при в формате **Standard Constructed**. И завершает этот сезон **Limited** Гран-при в Штутгарте (ФРГ), 15–16 декабря. Уверены, что еще пара-тройка Гран-при будут заявлены по ходу сезона, но и сейчас уже есть к чему готовиться!

В **Magic Online** пока затишье. Все заморело в ожидании бета-тестинга нового сервера **Planar Chaos**. Про версию 3.0 по-прежнему ничего не слышно. Может, оно и к лучшему.

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru



ДРАКУЛА

Жанр: настольная игра-приключение ■ Разработчик: Kosmos/Звезда ■ Сайт: zvezda.org.ru
 Количество игроков: 2 ■ Продолжительность партии: от 20 до 30 минут ■ Язык игры: русский

Помните старую-старую игру, в которой карточки выкладывались лицом вниз и их надо было открывать по две, стремясь найти пары одинаковых? На первый взгляд именно такое времяпрепровождение предлагает нам настольный «Дракула» Михаэля Ринке. Игровое поле расчерчено на 12 клеток — домов в пригороде Лондона. На каждой клетке — по одной карте. Тому, кто играет за Дракулу, нужно найти как можно больше невинных жертв; его сопернику Ван Хельсингу — обнаружить все вампирские тайные укрытия-склады. Помимо жертв и укрытий, на картах встречаются вампиры и охотники на вампиров (помощники главных героев), амулет бессмертного графа и распятие от важного доктора. Если наткнетесь на помощника своего оппонента, с ним придется сразиться. Откройте вражеский артефакт — потеряете жизнь.

Один маленький нюанс превращает игру из детской «угадайки» во вполне серьезное развлечение. Только по шесть карт встреч каждого игрока изначально выкладывается на поле. Еще по девять остается у них на руках. Если в ходе игры вы открыли свою карту, можете забрать ее в руку и положить на освободившееся место другую. Если победили вампира (охотника) или нашли склад (жертву), опять же кладете вместо этой карты одну из руки. Таким образом, расположение карт на поле постоянно меняется, и вы

никогда не можете в точности знать, что ожидает вас в том или ином доме.

Уже это обеспечивает «Дракуле» завидное разнообразие партий: ни одна следующая не будет похожа на предыдущую. Однако Михаэль Ринке пошел дальше и ввел в игру карты действий, которые заменяют традиционный кубик. Количество клеток, на которые игрок может пойти, и результат сражения теперь не зависят от случайности, а в значительной степени предсказуемы. На карте действия указаны текущий лимит передвижения и сила игрока на данном ходу. Поскольку карта для «оплаты» хода выбирается игроком после движения и вскрытия карты встреч, вы можете сыграть именно ту карту действия, которая вам необходима. Например, если вы сделали три шага и встретили в конце врага с силой 2, вам стоит сыграть карту действия, на которой указаны не менее трех пунктов передвижения и не менее двух очков силы. Помимо этих показателей, на карте действия указаны дополнительный эффект (например, переместить на любую клетку поля или посмотреть карты в руке противника) и цвет препятствия, которое можно передвинуть на данном ходу. Препятствия выкладываются между клетками поля; Дракуле и Ван Хельсингу приходится обходить их. Разумно размещая препятствия, вы можете направить оппонента в нужном вам направлении.

Уровень исполнения игры нельзя назвать высокохудожественным, но вместе с тем это явно не «троечка». Иллюстрации разнообразны (вы не найдете двух одинаковых карт жертв или складов) и выдержаны в викторианском стиле, соответствующем антуражу игры. Фиджи, как всегда у «Звезд», отлиты

из пластика (в немецком оригинале они деревянные). Единственное, что пострадало при локализации «Дракулы», — это счетчик жизней: вместо деревянных кубиков нам предложены мелкие пластиковые палочки, которые необходимо вставлять в подставки. Но за вычетом этого маленького недостатка российский вариант ничем не уступает немецкому и американскому.

«Дракула» — настоящий подарок как начинающим игрокам, так и многолетним любителям настолок. Игра не требует ни многокисленной компании, ни большого количества времени. Правила просты в освоении, а текст на картах действий редко требует обращения к буклету (где на всякий случай развернуто описан их эффект). Будем надеяться, что в наступившем году нас ждет еще не одна локализация из знаменитой «Космосовой» серии настольных игр для двоих.

Петр Толпеев

Геймплей	XXXXXXXXXX (9)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (7)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (8)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (8)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (9)

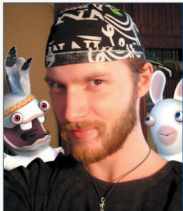
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★★ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Warhammer RPG.** Сплешдворка по популярной ролевой игре: приключенческие модули, дополнение по магической системе.
2. **Puerto Rico.** Правила и бесплатное дополнение к культовой экономической стратегии.
3. **Axis & Allies.** Дополнение D-Day для знаменитого коробочного варгейма.
4. **Warmachine.** Материалы по техно-фантазийной военно-тактической игре.
5. **Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition.** Приключение Dragotha's Lair.
6. **A Game of Thrones CCG.** Своекая подборка по популярной ККИ.
4. **Подборка по Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стювена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



**СТАРПОМ МАКАРЕНКОВ**

Виват, гардемарины! Любое явление, даже самое на первый взгляд необъяснимое, имеет под собой вполне конкретные, понятные прозорливому разуму причины. Знакомый программист недавно поведаль забавную, а для пытливых умов еще и поучительную историю. Сидел он, согбенный, за монитором, судорожно сучил ручками по клавиатуре, пронзал взором воздушный код, вылавливал ошибки, коптил продукт сигаретным дымом. Засыпавшая урчание в животе, понял, что это желудок выдает ошибку подключения к лицевым ресурсам. Иными словами, надо срочно подзаправиться.

Сходил на кухню, разорел котлету, вскипятив чайку и вернулся с лишними припасами к монитору. И чуть было не тыкнул дара речи от того, что увидел там. Код программы, которую знакомый набрал несколько дней подряд, планомерно, строчка за строчкой, стирался. Сам по себе. И стерлось уже порадонно.

Программист был готов поверить в бога, помолиться темными силами, прославить семь стийкий и воздать почести инполнатному разуму — настолько необъяснимой была для него ситуация. Через пару минут, придя в себя, программист понял, что на клавиатуре просто запада давно разболтанная клавиша BackSpace. Но каков был эффект!

Тешу себя надеждой, что в своей жизни в целом и при прочтении почты в частности проникаете разумом в самую суть. Видите, что варианты ответа практически на любое опубликованное письмо может быть множество. Мы со Светланой лишь выбираем один из интересных вариантов и озвучиваем его.

Помните, что секрет не только в рассказчике, но и в рассказе. Человек мыслящий возьмет из текста информации куда больше, чем предполагал автор письма и отвечающий на него. Поэтому навести вас извилины и готовность обвиться ими вокруг древа познания. Яблоко раздора на нем хватит на всех.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Дорогие читатели, мы не виделись с вами с прошлого года, поэтому вдвоем рада всех вас видеть, слышать, читать. «Почта» этого номера получилась довольно необычной: вместо шумного мельтешения мы старались давать взвешенные и местами немного психологические ответы. Впрочем, резвости и задора вам хватит в разделе «Вопрос — ответ», там все максимально сжато и по существу.



Я вот недавно подумала, а что бы произошло, если компьютеры неожиданно остановились в своем развитии. То есть индустрия перестала бы выпускать новое железо и разработчики компьютерных игр были бы зажатые жесткими системными требованиями. Ведь ни для кого не секрет, что на приставках, например, качество игр обычно повышается со временем. Самые продуманные, глубокие игры появляются через два-три года после начала продаж консоли.

На игровых автоматах, аркадах, эта тенденция тоже прослеживается. Когда автоматы только появляются, то игры для него, скажем так, не очень, но все играют, потому что новое. Проходит время, игроки привыкают к платформе, начинают требовать большего, и вот уже разработчики выпускают настоящие шедевры, которым первые игры в подметки не годятся. На том же Neo-Geo достаточно проследить эволюцию серии **The King of Fighters**, чтобы понять, насколько эволюционировали игры на этой платформе.

А что с PC? А на PC девелоперы постоянно подхлещивают новое железо. Сколько сил уходит на это пустое следование моде, на гонку за числом полигонов... А в какие игры мы бы сейчас могли играть, если бы развитие компьютеров замерло, скажем, на уровне Pentium II 400 МГц (наверное, мы бы тогда уже умерли от скуки... **Прим. ред.**). На досуге подумайте, а мы начинаем детальный разбор ваших вопросы.

ПИСЬМО НОМЕРА**ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ АВАТАРЫ**

Всем привет, давно хотел написать, но все как-то не складывалось. Тема меж тем довольно интересная и касается она аватаров, то есть изображений, которые мы выбираем себе на форумах и в чатах. Я постоянно люблю себя на мысли, что от того, какой аватар выбрал себе человек, зависит то, как я его воспринимаю. Стоит у него какой-нибудь скелетон, ну я его ощущаю как скелета. А если пользователь выбрал картинку с героем какого-нибудь фильма, все еще хуже — у меня идет четкая ассоциация «герой — человек».

Казусы начинаются, если мы с этим изером пересекаемся в реальности, например на форумной тусовке в клубе или еще где-то. Обычно реальный человек ма-

ло похож на свое изображение. Но я не могу сказать, что он не имеет с ним ничего общего. Очень даже имеет. Да, иногда (с этим все понятно), но чаще выбирается эдакий антипод. Допустим, маленькие хилые пацаны выбирают эдаких мачо-героев, а девчонки-малолетки с неформировавшимся бюстом предпочитают пышногрудых красавиц...

И наоборот, крепкие мужики ставят себе на аватарки каких-то очкастиков-задохликов, а красивые девушки — Кать Пушкиных. Почему так происходит? Ведь это же ужасно мешает воспринимать человека таким, каков он есть? Да и в реальной жизни тоже возникают проблемы, если нужно встретиться с таким изером.

С уважением, Александр Фролов (г. Одесса).

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(УНИКАЛА НАБЫТЕУ)**

Можно, я немного помучаю? Просто на данную тему довольно много в свое время читала, большой багаж знаний накопился. Одним из челомодчиков прямо сейчас и подделю.

Тема и загадочна человеческая душа, но товарищи психологи, которые всегда делают вид, что все знают и во всем разбираются, научились подбирать ключики к ее плотно закрытым дверкам. До смешного и одновременно грустного доходит: жутких маньяков и убийц в судах оправдывают. Потому что они, оказывается, не сами убивали, а по велению второй половины раздвоенной личности или еще по какой-нибудь причине, но поинтой простому смертному.

Вот и описанному вами, уважаемый Александр, феномену подобрали вполне адекватное объяснение. Считается, что изначально, от рождения, в человеке уживаются практически все возможные варианты развития. То есть он может стать как большим и сильным, так и маленьким и хилым. Варианты большой и хилый, а также маленький и сильный, разумеется, тоже возможны. В процессе становления личности организм под действием среды выбирает какое-то одно направление развития: очень редко кому-то удается быть гармоничным (такая уж наша человеческая природа — в крайности бросаться).

При этом альтернативные варианты на психологическом уровне никуда не деваются, они всегда с нами. И проявляют они себя вот в таких вот мелочах. Огромный бугай-шварценеггер, держащий в ежовых рукавицах всю округу, в быту оказывается «ильям котеночком» и спрашивает у мамы, можно ли ему остаться у друзей на ночь. А хиленький ботаник оказывается в семейной жизни истинным тираном и деспотом (кстати, ни для кого не секрет, что маленькие и слабые люди обычно очень агрессивны и злы, если, конечно, дать им волю).

С аватарками то же самое. Интернет — благодатнейшая почва для проявления скрытых потенциалов личности. Пацифисты играют в самые кровавые эшканы, воюя выраиваивают миллашек-собачек в «Симсах», профессора запускают тупейшие аркады, а девчонки, которые на уроках 2 и 2 сложить не могут, становятся гениями тактик и стратегий.

Что касается идеала, к которому стремятся все, но достигнуть не может никто, потому



что идеал это то, что по определению недо-
стижимо, я, пожалуй, говорить не стану — вы
ведь и так это прекрасно знаете.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(СТЕБЛАСЬ ВПРОК)

Товарищ Светлана, умичать — моя при-
влекгия. Но уж колк скоро вы вырвали уду
из моих мозолистых рук и прищипили иско-
ного моего жеребца, отступило от стандартной
канвы и, скажем так, просто сделаю несколько
замечаний.

Ископок веков человечество мерилось
чем попало. Грубые неотесанные самцы ме-
рились бicepsами, грубостью нижней челю-
сти, кубиками на пузе, потом тем, что ниже
(этим меряются до сих пор, причём пополю-
но). Самцы поумнее и похилее, за наименее
надежащего качества того, что пониже (да и
высше) у них обчно не очень), мерялись
высотой лба, длиной пальцев, остротой ума,
шутками юмора.

Не отставал от самцов и прекрасный пол.
Впрочем, тут есть один нюанс. Проведя непре-
стое социальное исследование и опроса в об-
щей сложности более двухсот дам, я выяснил,
что, оказывается, у женщин никакими частями
тела меряться не принято. Такой вот парадокс.
Зато у них принято меряться... правилом, свои-
ми мужчинами. У одной побольше, у другой по-
умнее, у третьей покрасивее, у четвертой — ма-
ленький тупенький уродец, зато на «Феррари».

В Мировой паутине накал страстей возрос
многokrato. Собеседника не видно, меряться
можно даже тем, чего у тебя на самом деле
нет. И пошло-поехало. «У меня 20 см!» —
«А у меня все 25!». «Чего? Носа?» — «Нет,
бороды!». Но одно дело меряться тем, чего не
видно, и совсем другое — тем, что всегда на
виду. А аватар — считается, лицо любого из-
верга, его сетевое представительство. И если
в жизни на физиономию плюсовать в лучшем
случае можно нанести помаду и пудру (у муж-
чин выбор и вовсе невелик — борода, усы,
синяк под глазом), то в интернете «лицо»
можно отшлифовать до блеска.

Вот и появляются на аватарках самые не-
обычные, самые феноменальные изображения.
Ягодичные мышцы вместо лица? Легко!
Хочется быть кинороером? Пожалуйста! Же-
лаете выпендриться и написать какою-нибудь
похвальбу? Не проблема!

Говорите, аватар не соответствует дей-
ствительности? Не похож на реального чело-
века? Ну, во-первых, в случае с ягодичными
мышцами вместо лица можно поспорить. Во-
вторых, в реальности лица иногда тоже до та-
кого состояния уродуют, что становится сов-
сем не похоже на то, что было до этого. На
племени дикарей в Африке посмотрите. Та-
кое вытворили... сажай мажук, иглаками ко-
лот, ножками режут, даже помет адронных
жаб под кожу носа вводят. А интернет — та
же дикая Африка. Массовой цивилизованнос-
ти в Сети мы не увидим ещё лет так д-цать.

ПИСЬМО №1

КИТАЙСКАЯ ГРАМОТА

Привет, «Игромания», а также бесцен-
ные ведущие почты Светлана и Старпом!
У меня в вас вопрос как к знатокам линг-
вистики и словесности. Я очень люблю

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходят 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 напи-
сан на русском языке, соответствовать ос-
новной теме разговора и наглядно демон-
стрировать, что письмо адресовано именно
редакции. Бывает случаи, когда спам-бот
или редактор удалит то или иное сообще-
ние, заподозрив, что это спам или вирус. В
частности, стопроцентно удаляются письма
без заполненного поля Subj (тема). Пример
корректного заголовка: «Вопрос «Игромани-
и»: мне надоели компьютерные игры, что
делать?» (слово «Игромания» гаранти-
рует, что ваше письмо не спам) или просто
«Игры и их влияние на психику» (из кон-
текста понятно, что это не спам).

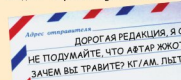
■ Тема, которую вы хотите с нами обсу-
дить, должна быть интересна большинству
наших читателей. Руководствуйтесь логи-
кой. Разговор о левой пятке восьмого зу-
пальца осьминога с планеты Шеллезяка зна-
чительно менее интересен, чем, например,
тема насилия в компьютерных играх. Но да-

же если вы придумали очень интересную, на
ваш взгляд, тему, пролистайте 3—4 послед-
них номера журнала и убедитесь, что вопрос
уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему
быть не менее 100 и не более 2000 симво-
лов. Ограничение условно. Если вам удаст-
ся внятно и интересно изложить тему в 50
символов, мы, разумеется, начекаем и во.
Вот только сложно это. Письмо же объемом
более 2000 символов рискует просто не по-
меститься 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 игро-
манском форуме в постоянном режиме ра-
ботает ветка «Почта журнала», где обсу-
ждаются опубликованные и неопубликован-
ные в номере письма. Там же можно задать
вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой
наводной — <http://forum.igromania.ru>.



жаир MMORPG, игрую во все новинки, но
больше всего мне нравится восточные
RPG, сделанные в аниме-стиле. К сожа-
лению, на английском языке таких игр
вышло очень немного, стоит ли говорить, что
на русском их и вовсе нет.

Поэтому приходится играть в азиатские
аналоги. А там все на иероглифках. Понять
ничего нельзя. Единственный выход —
консультироваться с англоговорящими
геймерами, которые худо-бедно знают ки-
тайский, японский или корейский языки.
Что удивительно, таких немало, всегда
подкажут, как выполнить тот или иной
квест, какие характеристики у той или
иной шмотки.

Но я заметил очень интересную за-
кономерность. Многие геймеры из стран
Востока отлично понимают друг друга. Смот-
ришь в профиль, геймер из Японии, смот-
ришь в другой, а он из Китая, третий вовсе
из Кореи, а в игре они все в одной партии
и отлично понимают друг друга.

Как такое может быть? Я своих-то, рус-
ских, не всегда понимаю, а они живут в
разных странах, принадлежат к разным на-
циональностям, а легко общаются друг с
другом. Или это просто жители одной стра-
ны пытаются голову друг заморочить и
пишут, что они из другого государства?

С уважением ко всем игроманцам, Ви-
талей Морозов (г. Кострома).

лег-геймеров из Китая, Японии, Кореи, кото-
рых сейчас ого-го сколько. Приготовьтесь,
сейчас будет шлопка.

Начнем с основ. Существует множество
различных классификаций лингвистических
языков, но все языки (всего их около 5000) ми-
ра — пока речь только о письменности —
можно условно поделить на две большие
группы. В так называемых знаковых языках
(к ним, в частности, относится русский, ан-
глийский и прочие языки индоевропейской
группы) каждому символу на письме соответ-
ствует определенный звук. Слова, отображаю-
щие понятие, соответственно, складываются
из отдельных символов. Зная, как звучит
та или иная буква, можно свободно читать не-
знакомые слова. Письменность в таких язы-
ках очень плотно связана с речью. Стоит вы-
учить код (азбуку), и вы сможете легко пере-
водить речь в письмо и наоборот.

Второй тип письменности — образный (на
его основе построено большинство восточных
языков — китайский, японский, корейский).
Запись ведется рисунками или пиктограмма-
ми, в которые не заложен код произношения.
То есть, глядя на образ, каковым является,
скажем, иероглиф, нельзя понять, как он про-
звучит. Надо знать! Именно поэтому пись-
менности китайский язык или японский имеет
мало общего с языком разговорным. Это как
бы два разных направления. Умеете гово-
рить? Это совсем не значит, что вы можете
писать. И наоборот. Если язык образный, то
учить письменность и речь надо отдельно.

Одна из важнейших особенностей образ-
ных языков — однозначность трактовки.
Один иероглиф или группа иероглифов отоб-
ражают определенное понятие. Скажем, ки-
таец какой-нибудь иероглиф «да-жун-яй» пой-
мет точно так же, как любой другой китаец.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ЧИТАЛ ЛЕКЦИЮ ПО ЛИНГВИСТИКЕ)

Для начала хотел ограничиться коротким
разъяснением, но потом подумал, что многим
будет интересно узнать об особенностях
письменности восточных стран. Полезно для
расширения кругозора и для понимания кол-



0598954621



В европейских (знаковых) языках все не так. В них очень много терминов, которые каждый понимает так, как хочет. Например, заказываете вы красивый маленький розовый унитаз с пушистым бачком. А вам привозят огромную чугунную дурю красного цвета с жутким стачком длиной два метра, на который начинен стальной аквариум, обклеенный перьями (типа бачок). Вы, конечно, начинаете возмущаться, а курьер вам и говорит: «По мне так этот унитаз очень маленький, вы еще не видели наших больших унитазов! Цвет вполне розовый! Бачок? Да вы его полюбите, очень даже пушистый!»

Происходит такая несуразица потому, что понятия «мягкий», «розовый», «маленький» в русском языке относительны. Четкого определения термин не имеет. С одной стороны, это забавно — можно дискутировать об одном и том же понятии, подразумевая под ним разное. На этом построено множество телевизионных ток-шоу. Собирается какая-нибудь сладкая парочка и начинают бодаться, что же такое «свобода». Один говорит: «Свобода — это когда я могу выйти на улицу и сказать любому встречному, что он ротатое животное». А другой ему в ответ: «Э, нет, братец! Свобода — это когда я могу любому, кто называет меня ротатым животным, засветить в лицо».

Проблема очевидна — товарищи просто не договорились, что понимать под словом «свобода». Если бы понятие было четко определено, не было бы и спора. Или взять, к примеру, форум «Игромания». Сколько споров о том, что такое жанр экшен или RPG? Нет определенности! Проблем, вытекающих из этой особенности знаковых языков, очень много. Скажем, в науке и областях точных знаний. Нельзя просто сказать токарю: «Сделай мне маленькую овальную гайку». Надо указать точные размеры, степень кривизны лекала, способ выточки.

А вот у китайцев и японцев таких проблем нет. Иероглифы четко определяют, что значит «маленький розовый унитаз», «овальная гайка» и «свобода». Никакой двоякой трактовки быть не может. Если два термина похожи, но тем не менее различаются по смыслу, для них просто используются разные иероглифы.

Из интересного. У всех изучающих образные языки равномерно активны оба полушария головного мозга. У изучающих знаковые — левое активнее (на уровне левого полушария

любого знатка образного языка), а правое несколько заторможено. Если молодой европеец (до 18—20 лет) начинает изучать, скажем, японский язык, то правое полушарие в развитии у него догоняет левое за два-три года.

А теперь самое важное — о чем, собственно, и был вопрос. Письменный язык, то есть иероглифы, являются общими для японского, китайского, корейского и еще целого ряда восточных языков. Китаец никогда не поймет, что говорит ему японцу (звукосово обозначение иероглифов у народов различается), но стоит японцу написать свою мысль на бумаге — и языковой барьер будет сломлен.

Так что никакого секрета тут нет, практически все геймеры в азиатских MMORPG могут свободно общаться друг с другом в обычном чате. Вот в голосовом, увы, ничего не получится, а при помощи иероглифов — сколько угодно.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ИЗУЧАЯ ФАЙЛКИНУ ГРАМОТУ)

Томе немного поумничко. У азиатских языков общая письменность только потому, что множество народов взяли да и скопировали иероглифы у китайцев. Можно сказать, украли. Не спорю, это удобно, когда азията понять, но могли бы и что-то свое придумать.

Еще меня очень забавляют люди, которые иногда просят меня определить, японскими или китайскими иероглифами выведена надпись на футболке или в какой-нибудь инструкции. Разницы ведь нет — точнее, в некоторых иероглифах она есть, но неочевидная.

ПИСЬМО №2

ЦЕНОВАЯ ПОЛИТИКА

Здравствуйте, Старпом и Светлана. Может быть, это уже обсуждалось и я что-то пропустил. Меня давно мучает вопрос, из чего конкретно складывается цена игры? Почему, например, в магазине некоторые игры всевозможных жанров и издателей, с разным количеством дисков стоят одинаково. Причем здесь существует несколько вполне стандартных цен, которые можно пересчитать по пальцам в отличие, скажем, от рынка DVD-Video или Audio-CD. Ded Valuy



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПРОСВЕЩАЯ ПРИЩЕЛЬЮ В ГЛАЗ)

На Западе цена игры складывается из множества показателей. Сильно утрирую, но в общем и целом ценочка ценообразования выглядит следующим образом. Трудозатраты человека-дней, помноженные на размер штата девелоперов + затраты на промоушен + деньги, ушедшие на лицензирование софта и middleware + оплата авторисеров + имя разработчика и издателя (чем известней, тем дороже) + ожидаемость игры + печать + проценты распространителя.

Из всего этого перечня наименьшее влияние на итоговую стоимость коробки с игрой оказывает стоимость печати (даже если игра занимает 2 DVD или 6—7 CD), а наибольший, в зависимости от обстоятельств, либо имя разработчика/издателя, либо время разработки, либо то, насколько игру будут геймеры (этот показатель, кстати, часто напрямую связан с расходами на рекламу). Обратите внимание, что качество самой игры при расчете ее итоговой стоимости практически не учитывается. Это признают как отечественные, так и зарубежные маркетологи. То есть если игра плохая, но делалась долго и геймеры ее ждут, то продавать ее будут задорого.

Такова ситуация на Западе. Поэтому в их магазинах можно видеть весь ценовой спектр. От \$2—3 до \$50—70. В России ситуация иная. Видю того, что продавать игры по западным ценам пока сложно (люди будут покупать пиратские, а не официальные версии), стоимость складывается строго из двух показателей. Печать + сумма, которую готов отдать покупатель и которая при этом позволяет издателю остаться в плюсе от проекта, а не уйти в жесткое минуса.

Такое ценообразование имеет два важных следствия. Во-первых, число дисков, на которых издается игра, может серьезно влиять на стоимость. Это хорошо заметно: игры на DVD и на CD стоят по-разному, на 2—3 CD дороже, чем на одном. Во-вторых, сумма, накладываемая сверху, всегда приблизительно одинакова. Просто потому, что больше покупатели не заплатят: либо уйдут к пиратам, либо из Сети скачают, либо вообще не купят.

В итоге мы имеем на полках магазинов странный ряд тайтлов самого разного качест-



Разборка в стиле «Игромания». Автор — Константин Дебелый.



«Как было сказано не раз, будем мочить их точным выстрелом в глаз». Павел Андреев aka SP[NE].

ва по одной цене. Хорошо это или плохо — не нам судить. Замечу лишь один важный момент. Подробная политика ценнообразования характерна для молодого развивающегося рынка. Когда вы увидите на прилавках игры, сильно различающиеся в цене, то будете знать, что расчет стоимости стал более тонким и гибким, рынок сформировался. Вот только до этого еще ой как далеко.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОВАЛАСЬ ЗА РАЗИТНЕ)

Все это очень здорово, но Алексей, кажется, слишком уж сгущает краски. То есть, конечно, рынок развивается, до стабилизации ему еще очень далеко... это я все понимаю. Но если мыслить менее глобально, с позиции простых покупателей, то дела очень даже неплохи. Ну и что, что цены формируются именно так, а не иначе? Главное, игры продаются существенно дешевле, чем на Западе. Любый геймер может купить лицензию, а не отдавать кровно заработанные денежки-пирату.

В общем, я как покупатель двумя руками за такую ценовую политику. Ровно до тех пор, пока зарплаты россияне не станут такими, чтобы можно было покупать игры по мировым ценам. А пока пускай будет дешевле.

ПИСЬМО №3

ФИЛЬТРЫ СОЗНАНИЯ

Доброе время суток, просветлитель масс, бесподобная Светлана и гроза интернет-бездарности Алексей! Долго оставался просто читателем «Игромании». Но пора вступать в диалог с официальным голосом игрового сообщества России.

Вот сидел, мирно читал статью и вдруг понял, что не все так просто в игровой сфере нашей жизни. Какую функцию выполняют компьютерные игры для социума? Разведательную? Времяпровожденную? На каком образовательную? Может быть, но как мне кажется, игры стали уже определять мировоззрение многих людей. Они уже задают некую модель поведения, которая раньше формировалась на долгом и изнуряющем общении с окружающим нас миром.

Я не утверждаю, что это плохо, но и сказать, что это хорошо, тоже не могу. В той или иной ситуации мы несознательно, но все же моделируем свою реакцию или вариант поведения по сюжету сценария из очередного хита игровой индустрии. Может, уже пора включать в образовательную программу новые предметы по «гигиене» игр? Хотя я понимаю, что не все так серьезно, как я описал, но ведь мы можем к этому скоро придти. И лучше быть заранее готовыми.

Кстати, ведь такие журналы, как «Игромания», являются своего рода фильтрами для неокрепшего мозга многих поклонников виртуального времяпровождения. И большое это за вам спасибо.

Теперь уже не просто читатель, Mr. UzzaM.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОВАЛАСЬ ЗА ВСЕХ)

Дорогой Mr. UzzaM, это я настояла, чтобы ваше письмо было опубликовано. Дело в том, что как-то очень уж интересно на него ответить сложно: вы все очень точно расписа-

ли, разложили по полочкам. Главное, сделали это красиво и понятно для всех. Большое вам за это спасибо. От себя только добавлю, что часто ловлю себя на том, что в мыслях, речи, поведении копирую героев любимых игр. Значительно чаще, конечно, подражание идет героям фильмов, но и игры тоже начинают накладываться свой отпечаток.

Кстати, для тех, кто думает, что подражает героям игр и кинофильмов это плохо («думателей» немало). Вся наша жизнь это подражание: родителям, друзьям, своему представлению о правильном человеке. Поэтому подражание — это вовсе не плохо, только копировать поведение и поступки нужно, конечно, с умом, чтобы за имитацией не потерять себя.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(СУДИЛАСЬ И НЕДОУМЕВАЛ)

Вай-вай, какие нафосные слова. «Не потеряй себя», «имитация — это вовсе не плохо», «определять мировоззрение». На всякий случай уже начал бояться за свое психическое здоровье. А ну как где-нибудь в метро из меня личина Принца Персии выскочит и пойду скакать по двору, как гамадрил-эквилибрист. Или на очередном кинопоказе неожиданно почувствую себя Дюком Нюксом и начну садить в зритель из верного друга-шотгана.

Не забывайте, что бытие, конечно, определяет сознание, но вот сознание при этом формирует бытие. Игры — продукт жизнедеятельности человека (что бы это ни значило), разумеется, они, как любой продукт жизнедеятельности, влияют на него. Беспокоиться по этому поводу не стоит. Стоит только следить, чтобы продукт был качественный, тогда и мы с вами не заболеем.

Автору — респект. Приятно ощущать себя фильтром для неокрепшего мозга.

ПИСЬМО №4

КОНСОЛЬНАЯ «ИГРОМАНИЯ»

Всем привет! Буду краток и сразу перейду к главной теме моего письма. В «Игромании» стали часто писать о консолях нового поколения, что весьма интересно. Ну а какие планы у редакции на будущее? Собираетесь ли вы писать рецензии на консольные игры, сообщать о разработке еще одного консольного хита, уделяя этому пару (а то и больше) журнальных страниц? На мой взгляд, это будет интересно всем. И нам выгода (журнал будет брать не только PC-шники), и нам выгода. Должны же мы знать, что происходит на консольном рынке, да и ведь некоторые игры выходят на PC.

С огромным уважением, ваш постоянный читатель Омен.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ГЛАГОЛИЛА ИСТИНУ)

Уважаемый Омен и остальные наши читатели, «Игромания» максимально геймерский журнал. То есть мы стараемся рассказывать обо всем, что интересно большинству из вас. При этом, как вы заметили, так называемую войну консольщиков и компьютерщиков мы не понимаем и не поддерживаем. Именно поэтому «Видеомания» стала мультиплатформенной, да и на страницах журнала мы регулярно рассказываем о консолях.

240 СТРАНИЦ
• DVD №1 — 8,5 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ
• DVD №2 — 5 ЧАСОВ ВИДЕО

В ЗАЛЕ СУДА

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

СПОРЫ ОБ ЭТОМ ПРОЕКТЕ ВЫНУЖДАЮСЬ НАЧАТЬ СУДЕБНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ. АЛЕКСАНДР ЛЮБЕНКО, ПРЕДСТАВИТЕЛЬ В ПРОШЛОМ МОНЕ ВИДЕОРЕЖИЗЕР, БЕРЕТ СТОРОНУ ЗАЩИТЫ. DASH ПРЕДСТАВЛЯЕТ ОБВИНЕНИЕ, А РАССУДИТЬ ИХ ВЗЯЛСЯ РИЧАРД ПСИМТ.



КРУПНЫМ ПЛАНОМ

ПОДРОБНО О ГЛАВНОМ

НАЧИНАЕМ И ПРОДОЛЖАЕМ ЗНАКОМСТВО С ХИТАМИ ОСЕННЕ-ЗИМНЕГО СЕЗОНА, WANNAMER, MARK OF CHAOS, MEDIEVAL II, TOM CLANCY'S SPLINTER CELL, DOUBLE AGENT, NEVERWINTER NIGHTS 2, GOTHIC 3, MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X И МНОГОЕ ДРУГОЕ...



ВОКРУГ ИГРЫ

ИГРА ВЫЗЫВАЕТ ИГРОКА
ВОЕННЫЙ СОВЕТ

НИКОЛАЙ ДЫБОВСКИЙ СОЗДАТЕЛЬ «МОР. УТОПИИ», ВСТРЕЧАЮЩИЙСЯ С ИГРОКАМИ НА «ИГРОМИРЕ», СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ НАШЕГО ЖУРНАЛА СОСТАВИЛ СВОЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ В ПИСЬМЕННОМ ВИДЕ. ВОЕННЫЙ СОВЕТ С ИГРОКАМИ — КАКОЙ СТАНЕТ ИГРА В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ И ЧТО ДЕЛАТЬ, КОГДА ОНА ВЫЗОВЕТ НАС НА ПОДИУМ?



ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

WORLD OF WARCRAFT
БОЛЬШОЙ ТОРГОВЫЙ ПУТЬ. ДОРОГА В БИЗНЕС

СЕРГЕЙ ЗВЕРЕВ ОТКРЫВАЕТ ЭКОНОМИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ, ХВАТИТ ЭКОНОМИТЬ, ЧТОБЫ СКОПИТЬ НА ХОРОШЕ ОРУЖИЕ И ЕЗДОВЫХ ЗВЕРЕЙ. ВСЕ СПОСОБЫ ЭФФЕКТИВНОГО ЗАРАБОТКА АВТОР ЛИЧНО ПРОВЕРИЛ НА ПРАКТИКЕ — А ПОСЛЕДНЯЯ ГЛАВА НАЗЫВАЕТСЯ «ЧТО ДЕЛАТЬ С ЗАРАБОТАННЫМ ЗАЛОТОМ?».





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.

Но при этом мы отлично отдаем себе отчет, что в журнале приставки должны занимать ровно столько места, сколько будет интересно прочитать вам. Пока конкурс, в особенности нового поколения, на отечественном рынке представлений крайне слабо. Писать обзоры новых игр, конечно, можно... но зачем? Чтобы вы пукали слонки, не имея возможностей в них поиграть?

Мы считаем, что так делать неправильно. Поэтому в ближайшем будущем «Игромания» остается журналом только о PC-играх. А консолям как явление мы будем уделять столько внимания, сколько нужно для того, чтобы вы были в курсе самых интересных событий приставочного мира.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ФАНА КОНСОЛИ НА ГРЕККИ)

Есть еще один момент, про который все интересующиеся консольной игрой или неконсольной игрой постоянно забывают. Если вдруг (ну как на горе свиснет или жареный петух проплет) нам захочется начать писать про консольные игры, то надо ведь где-то это делать. То есть нужны живые журнальные странички, на которых можно эти обзоры публиковать.

Делать это в ущерб PC-играм никто не будет. На все интересно, что уже сейчас есть в «Игромании», и то не всегда места хватает. А значит, если мы и начнем писать о консольных играх, то только нарастив объем журнала. И как верно подметила Светлана, не раньше, чем вы все захотите читать про консольные игры (потому что у каждого дома будет приставка).

ВОПРОС — ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обойму мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Здравия желаю, тов. Старпом! Привет, Светлана! Я большой фанат таких игр, как Silent Hill и Metal Gear Solid, я знаю, что Антон Логинов тоже большой фанат этих игр. А как насчет вас и других редакто-

ров «Манин»? Являетесь ли вы фанатами каких-либо игр (именно фанатами, а не любителями)? Или же вы просто по долгу службы отыгрываете в очередной NFS/HL?

Надеюсь на ответ, ваш постоянный читатель Максим Сергеевич а.к.а. Darth_Hawk.

СВЕТЛАНА: Фанатом лично я точно ничего не являюсь, слово это мне очень не нравится, ассоциируется с нездоровым блеском в глазах, пеной у рта, хищным оскалом. А вот к поклонникам некоторых игр вполне могу себя отнести. Например, обожаю Guild Wars и Titan Quest, а также почти все игры во вселенной «Звездных войн».

СТАРПОМ: У каждого сотрудника «Игромании» — будь то редактор, корректор, верстальщик или рядовой автор — есть свои любимые игры. Но назвать кого-то именно фанатом не могу. Фанатическое отношение исключает профессионализм и объективность.



Привет. Давно интересует вопросик: а где работают игроманцы? Опишите кратко место, куда вы приходите каждый день. У меня дома не библиотека и некоторые номера нет, так что не считайте за флуд, если это сообщение уже было (Доминатор).

СТАРПОМ: Редакция «Игромании» занимает целый этаж здания, расположенного недалеко от метро «Шоссе энтузиастов». На входе дежурит коварный охранник, вылавливающий за ширку непрошенных гостей и развешивающий им волшебные пендели. Дальше на красивом лифте с зеркалами прямой наводкой на третий этаж, где располагаются отдельные кабинеты. «Железный цех», комната верстки, переговорная. Все чинно, культурно, хотя отдельно взятые рабочие места могут быть оформлены в крайне экстравагантном стиле. Местами стены украшены дисками с компьютерными играми, а из некоторых дверей порой доносятся стоны сотрудников, павших в неравных боях с начальством.



Если картинка на компьютере занимает несколько мегабайт, то смотрите, насколько мала память человека, если мы с трудом учим стихи по 500—600 Кб — то что будет дальше? (Антон Стрченко)

СТАРПОМ: Не стоит сравнивать компьютер и человеческий мозг. С PC все понятно: что является носителем информации, какова элементная ячейка хранения данных, таков и способ вывода данных и их интерпретации. С человеческим же мозгом ясности не будет как минимум до тех пор, пока мы не будем знать элементарную единицу хранения информации. Вот тогда уже можно будет о чем-то говорить, делать какие-то выводы. И тогда же, кстати, вероятно появятся способы оперировать данными, зашифрованными в мозге. И мысли читать можно будет, и данные напрямую в мозг записывать. Но пока, увы, наука не готова назвать «элементарную структурную единицу памяти». А те из вас, кто считает таковой нейрон, быстро бегут и учат физиологию.

СВЕТЛАНА: Память — это одно, а эвристический анализ совсем другое. Ни один современный компьютер не способен анализировать и уж тем более творить так, как может мозг человека. Мне сравнение видится не совсем уместным, хотя согласна с тем, что в плане запоминания мы компьютерам здорово проигрываем.



Приветствую Старпوما и Светлану, я хтвенный рулевой, и, когда летом мы ходим в Финляндию, я беру с собой но-



Очередная работа нашего постоянного читателя и крайне творческой личности Stazar.



Подвыпивший Элай Вэнс из HL2 за авторством игрохудожника Ubuu.

ут, чтобы играть в игры. Но времени на это не хватает, поэтому вопрос всегда такой: нужно ли вообще брать с собой ПК, когда надолго куда то едешь? (Diantre)

СТАРПОМ: Это триггер. На вопрос «взять ли?» два варианта ответа — взять и не взять. На вопрос «стоит ли?», ответа тоже два — стоит взять и не стоит. На вопрос «стоит ли брать?» уже четыре варианта: стоит, но не брать; стоит, взять; не стоит, взять; не стоит, не брать. Выбрать предлагаю каждому самостоятельно. Я лично ноутбук в длительные поездки часто беру, потому что нужно по работе. Ради развлечения точно бы не брал.

СВЕТЛАНА: Я с ноутом практически никогда не расстаюсь, даже летом, если еду на юг. Он как продолжение меня: вся информация, фотографии, переписка и много еще чего в нем. Но всем настоятельно рекомендую такой «привязанность» не обзаводиться. Если вдруг пропадет, будет море слез и жесткая необходимость восстанавливать данные. Я это тоже уже проходила.

Уважаемые С. П. и А. М., какое у вас хобби? (сг0n0s)

СТАРПОМ: Туризм, плавание, работа и жизнь.
СВЕТЛАНА: Компьютерные игры, катание на горных лыжах, а еще я собираю снежные шарчики. Это такие стеклянные, внутри какая-нибудь зимняя композиция, а если встряхнуть, то идет снег. Жаль, что у нас в России хорошие шарчики очень редко попадаются.

Привет, СП! Я о личном. Мне кажется, что твоя борода показывает тебя старше, чем есть на самом деле. И появляется такое ощущение, что ты совсем не игроман, а взрослый серьезный человек. Может, тебе попробовать сбрить эту бороду, хоть она очень неплохо смотрится на тебе! Хотя бы попробуй.

С уважением и почитанием, игроман навеки LancerEvo-IX.

СТАРПОМ: По секрету — я местами взрослый, а отдельными выступающими частями даже очень серьезный. Иногда самому страшно, насколько взрослый и серьезный. Без бороды ходил еще два года назад, нынешнюю пока сбрасывать не собираюсь.

СВЕТЛАНА: Ай-яй, никакого обстригания бород. За что же я буду дергать, если Старпом как-нибудь слишком уж зверски на какой-нибудь ваш вопрос ответит? Вопрос-то на голову у него теперь тоже нет: половину сбрил, а вторую половину я сама поковырдала, чтобы не занудствовал, отвечая на ваши письма.

Давно читаю «Игроманию», приблизительно с 2003 года, и ни разу не писал в редакцию... Но вот решил. Сразу к делу: предложение у меня по поводу почты (журнальной). Помнится, была у Алексея и Светланы идея про характер ответов на вопросы, получилось так, что вы сами стали путаться в том, кто «рубит правду-матку наотмашь», а кто «ехидно хихикает». Стали вставлять смайлики напротив ответов, получилось очень интересно, а главное — понятно, какие мысли в развитие темы вопроса и ответ на него, а какие шуточные приколы и отводки. Вот предложение: почему бы вам, уважаемые авторы почты, не встав-

лять смайлики (самые простые типа: =) :-) ...) непосредственно в сам текст? Не через каждое предложение, ведь это будет отнимать немало места, соответственно сокращая ответы на наши вопросы, а в определенный момент «эмоционального всплеска», чтобы нам, вашим читателям, стало проще определять, в каком настроении или состоянии вы, Алексей и Светлана, в определенный момент отвечаете на письма.

РАЗВРАТНУК.

СВЕТЛАНА: Дорогой, Развратник, я очень люблю смайлики и поэтому большое спасибо вам за предложение, но мне кажется, что смешные рожицы очень хороши в интернете, а в печатном издании они могут использоваться только как оформительский элемент.

СТАРПОМ: Есть такая прописная истина :). Смайлики :) используются тогда :(, если рассказчик не может :) передать эмоцию литературным стилем :(, Не можешь написать, например, смешно :) и начинаешь втыкать смайлы :(, где ни попадя :) :(, Есть также мнение, что смешнее от этого :) не становится (это же правило часто относится к использованию комментариев в скобках и к примечаниям редактора, но не всегда) (вот только не надо на редакторские комментарии баллон катить и булочку крошить, они иногда бывают очень даже и месту. Особенно в скобках. — Прим. ред. :).

МЫ В СЕТИ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Тянется, тянется на наш почтовый ящик веренца ваших ссылок на самодельные работы в области веб-дизайна и сайтостроительства. Некоторые попадаются откровенной халтурой, некоторые же заставляют удивляться — неужели такое мог создать один человек. Мы стараемся отобрать наилучшие работы и рассказать вам о них. Напоминаем, что:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru

ria.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 своего сайта.

- www.oblivion-game.by.ru — все о The Elder Scrolls 4: Oblivion: происхождение, даты, скриншоты, обои, концепт-арты, трейнеры и многое другое.
- <http://hexact.rustorumz.com> — полный набор для фаната Titan Quest: трейнеры, моды, патчи, паскалки, прохождения, рецензии.
- www.game-s.ru — молодой некоммерческий сайт о компьютерных играх. Делается группой энтузиастов своего дела, быстро наполняется контентом.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАЦЕВА

Догисывая последние строки так быстро пролетевшая «Почта», изредка поглядывая за окно, где выпал перья для столпичи в этом году настоящий пушистый снег, и становится немного грустно. Вот так и номера «Игромании» кружатся, планируют, а потом тают и забываются. А ведь сколько в каждый вложено сил, души... Впрочем, что-то я раскисла, не настолько все плохо. Друзья, многие из которых тоже читают журнал, иногда вспоминают статью да и даже трехлетний давности, а значит, не все кануло в Лету, не все забылось.

Пожалуй, с этими мыслями отправлюсь в небольшой творческий отпуск. Разумеется, только до следующего выпуска журнала, ведь там снова придется корпеть над нетленными ответами на ваши неподластные временные вопросы. До скорых встреч, крепко-крепко всех обнимаю.

СТАРПОМ МАКАРЕНКОВ OFF

Всё. Цирк уехал, клоуны разбежались. Весь пар текучей почты ушел в гудок. Точим карандаши и нерено стрчим нам очередные мегаопусы на самые животрепещущие темы. В следующем номере поживотрепещем вместе. ■



Композиция World of Halo кисти уважаемого Дениса Валишина.

МЕХАНОИДЫ ГОЛКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

- Соревнования смертоносных машин будущего.
- Более 50 заездов в чемпионате на 16 разнообразных трассах.
- Более 30 различных глайдеров, каждый - с уникальной динамикой и дизайном.
- Большое количество вооружения, в том числе мины и ракеты.
- Разнообразная тактика уничтожения соперников, коварные ловушки и полезные бонусы.
- Игра по сети, онлайн-овая таблица рекордов.



Реклама



www.aimracing.ru

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 SkyRiver Studios. Все права защищены.

**SKYRIVER
STUDIOS**



ДНЕВНИК ЛАМЕРА

День первый.

Позвонил я по работе, сказали, что сегодня привезут компьютер. Совсем у начальника крыша поехала, зачем мне, дизайнеру, компьютер? Ведь день ждал, взял большой блок, на работу не поехал. Не привезли.

День второй.

Позвонили из доставки, сказали, что привезли, мол, ничего дома не было; говорит, что если я не хочу платить неустойку, мне придется забрать его самому. Интересно, а сколько он весит? Открыл журнал «Наука и техника» за 1955 год, полистал. С виду не меньше тоны. Ну, ничего, начальник сказал, что он должен быть персональным, значит, небольшой, наверное. На всякий случай подключил коллегу, у него КАМАЗ. Когда приехали, нас почему-то сразу же спросили, не могли ли бы мы еще фуру к КАМАЗу прицепить. Я расстроен. Куда такую ерунду поставить-то? У меня квартира, а не склад электроники. Мужики в синих кофтах вынесли две коробки, погрузили. Коробки совсем небольшие и не тяжелые.

Странно. Показал журнал и фотографию — долго смеялся. Нормальность. Привез корбоки домой. На них надписи на непонятном языке. Позвонил начальнику, сказал, что дает мне две недели на освоение нового инструмента. Все, спать.

День третий.

Пронулся поздно, позвонил в техподдержку, попросил вызвать специалиста. Меня спросили, в чем проблема, и доходчиво объяснили, в чем нужно просто вскрыть коробку и вставить в подходящие разъемы провода. Сказали, что с этим даже ребенок справится, и поэтому специалистам от работы отрываться не будут. Позвонил бывшему однокласснику. Узнал, что надписи на коробках переводятся как «Открывать здесь», «Не брать», «Бережь от огня».

Аккуратно разрезал коробку налопам, оттуда сразу же вывалился большой белый ящик. За ним пластина с кнопками и овальный кукок пластмассы. Вторую коробку пока не открывал. Весь вечер сидел, думая, как открыть большой белый ящик. Насилию открыл изометные (не метрические) шурупы ножницами. Внутри много разных деталей. Испулся. Остаток ночи заканчивал работу. Вскрыл вторую коробку. В ней телевизор. Подключил в сеть. Черный экран. Смотрел надпись LG 57SC15. Нашел телефон сервиса компании, позвонил, ответил, что таких телевизоров они никогда не выпускали. Была и вторая надпись — StudioWorks. Вызванивал два часа по справочнику с нулевым результатом. Отключил все.

День четвертый.

Обратил внимание на паверт с проводами. Оказалось, что один из них можно протянуть от телевизора к белому ящику. Протянул. Поставил конструкцию на стол. Включил ящик и телевизор в розетку. Протянутый ящик. Наверное, нагревается. Закон в дверь. Пришел соседний мальчик брать задание по рисованию (учу его писать кистью). Пока я ходил, он подбежал к столу и как-то умудрился воткнуть доку с кнопками и пластмассу в ящик.

Пока я его выгонял и пытался все вернуть, как было, плиск прекратился. На экране появились странные картинки, одна из них мелькнула разными цветами, написала какое-то слово, начинающееся с буквы W. После этого появились новые картинки. Попробовал трогать пластмассу — белая

попоска стала ерзать по экрану. Понажимал кнопки на доске. Появилось сообщение на чисто русском языке. Точно не помню, предлагали что-то удалить. Испулся. Нажал самую большую кнопку. Что-то затрещало, после этого все выключилось.

День пятый.

Испуган. Обзвонил всех знакомых, посоветовали купить книжку. Пошел в магазин. Продавец — интеллигентный молодой человек с красивыми глазами — продал мне книги: «Язык ассемблера для профессионалов», «Краткое руководство по системному администрированию Windows», «Криптография, кодирование, программирование в двоичных кодах». Последняя книга оказалась самой интересной. Читал.

День шестой.

Оказывается, та пластина называется клавиатурой, пластмасса — мышкой. В перерывах между чтением нарисовал на системном блоке (белая коробка) человека фломастерами. Случайно обтерся белой футболкой. Очень интересный тон. Сделал фотографии, отправил в фирму, получили классные обои для вана. Осознал, что компьютер уже начал мне помогать. С новыми силами углублюсь в чтение. Оказывается, я своими действиями осуществил переименование именованных областей диска, что повлекло за собой потяро логических связей между исполняемыми модулями. Очень увлекательно. Вычитал что такое ассемблер, написал программу. Восстановил то, что удалил позавчера. Также появились новые папки. «Сов. секретно. База данных ФСО», «Исходные коды Microsoft Windows XP», «Правительство РФ. Реальное расхождение бюджетных средств в связи с угрозой инопланетного вторжения».

Позвонил в милицию, рассказал о странной вещи. Повесили трубку. Предварительно обзвонил и отправил в пеще эротическое путешествие. Позвонил на работу, спросил, откуда компьютер, объяснили, что он списан с оборонного предприятия. Я спросил, может, на нем что-то осталось важное, а мне сказали, что там была произведена полная очистка поверхностей диска, памяти и системы с помощью новой оборонной технологии, и после этого ни один ген. хакер, террорист или еще кто бы то ни был ничего не сможет прочитать в ближайшие пять тысяч лет. Все неужесте стер. Лег спать. Снились разные сны. Во сне ко мне пришел пингвин и сказал, что я избран для борьбы с беспределом Microsoft. Проснулся среди ночи от чувства голода.

День седьмой-восьмой.

Купил сонник. Ничего интересного не вычитал. На улице наткнулся на изображение пингвина на майке. Продавщица сказала, что это линукс. Странно. Открыл книгу о животных и не нашел там ни одного отряда пингвинов с таким названием. По дороге домой купил еще книгу «Интернет-передача данных — TCP/IP». Прочитал там про интернет, мне понравилось. Полночи писал программу для просмотра данных в интернете. Постоянно не получал ответа от COM-порта. К утру вычитал, что для нормальной работы нужен еще модем. Переглянул сотовый телефон и присоединил его к системному блоку. Странно: днем сваявшегося хуже, так как постоянно слышны чьи-то переговоры. Судя по всему, линия губернатора. Зато ночью слышная отличная. Вспомнил, что давно не ел и не спал. Оставшееся время ел и спал.

День девятый.

Нашел в интернете сайт модельного агентства, выдал оттуда кучу новых дизайнерских решений. Отправил начальнику. Тот сказал, что я гений, и дал отпуск на месяц. Странно, информация была как-то неправильно выложена, поэтому не все могли ее забрать, а только те, кто знал какую-то фразу из букв и символов и слово root. Исправил ошибку, написал системному администратору. Ночью оплет приснился пингвин. Проснулся и зашел в интернет.

День двадцать пятый.

Всплорил в шину классный девайс. Трафик ушел за терабайт, система летает. Прогнал камень от 600 до 6000. Потом зашел сосед. Принес Ozake III Arena. Подсоединил к серверу. Два часа мучил управление, потом набил три сотни фразгов — надоело. Месяц ем гиво и сардельки. Оброс и пазуху. Проткнул и подвал кабелей, теплы у меня выделена линия. Влезал сайт «Майкрософт», положили туда русскую бесплатную копию Windows 98. Странно. Такая серьезная компания, а элементарные программы приходится искать по переходам в метро.

День двадцать шестой.

Перевел себе из швейцарского банка два миллиона фунтов, купил на свой бункер и аппаратуру. Живу поглотито. На работу забил.

День двадцать одна тысяча триста шестьдесят девятый.

Отключился от интернета. Выключил компьютер. Узнал, что телевизор называется монитором и что такое ламера. Умер.



Монастырь. На кафедру поднимается епископ.

Перед ним лежит молитвенник задней коркой вверх, корешком вправо. Он пытается открыть его, проведя пальцами по правой стороне книги. Молитвенник не открывается. Епископ:

— Алло, техподдержка? Дежурного дьякона ко мне!

Приходит дьякон. Епископ:

— Не открываешь!

— А вы ее перезагружали?

— Как?

Дьякон переворачивает книгу (начало сверху, корешок слева):

— Попробуйте.

— Заработало!

Дьякон уходит. Епископ, пролистав книгу до конца (опять задняя корка сверху, корешок справа), пытается снова ее открыть, шара пальцами по корешку:

— Техподдержка!... Как опять не открывается!

— А вы ее перезагружали?

Переворачивает книгу (корешок справа, начало сверху), шари пальцами справа.

— Все равно не открывается!

— А вы ее правильно перезагрузили?

Переворачивает ее еще раз (корешок слева, конец книги сверху) шари пальцами справа:

— Открылось! Погодите, тут библберда какая-то!

Все вверх ногами!

Дьякон приходит, переворачивает книгу (начало сверху, корешок слева).

Епископ:

— Ну вот, открылась... Какая все-таки сложная эта новая версия молитвенника! Вот старая версия, которая в свитках, была намного удобнее!

ЛЮБА ЕДИНА ТОМБРАЙДЕР

ФЕВРАЛЬ

5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22
2 9 16 23
3 10 17 24
4 11 18 25



Игра: Tomb Raider: 10th Anniversary ● Издатель: Eidos ● Разработчик: Crystal Dynamics

ИМАХИСТ

FRANZISKA



ФЕРАРЬ

4 11 18 25
3 10 17 24
2 6 13 20 27
1 8 15 22 29
5 12 19 26
9 16 23
13 20 27
17 24
21 28



RAYMAN RABBIDS
FRANZEN

Игра: Rayman Raving Rabbids • Издатель: Ubisoft • Разработчик: Ubisoft

ЧТО НЕЛЬЗЯ ДЕЛАТЬ С WII?

Инструкции к японской технике славятся своей оригинальностью. Но Nintendo, кажется, превзошла всех со своей инструкцией пользователя Wii. Внутри гухленькой книжечки нудное описание консоли разбавлено смешными картинками о том, что нельзя делать при использовании Wii. Народ, разумеется, не остался в стороне и нарисовал свои версии этих картинок.



Вот парочка картинок из оригинальной инструкции.



Ну а это (и далее) — народные творения. Для геймеров они гораздо актуальнее.



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. Какой мини-игры нет в **Rayman Raving Rabbits**?

- А. Швыряние коров на дальние дистанции.
- Б. Дуэль Реймана с кроликом на вантузах.
- В. Свободное падение с пролетанием через дымчатые кольца.
- Г. Гонки на здоровенных хряках.
- Д. Вытаскивание червей из зубов бешеного кролика.

2. Не секрет, что в **Command & Conquer**

3: **Tiberium Wars**, помимо GDI и Nod, будет третья сила. Знаете, какая?

- А. Мутанты.
- Б. Инопланетяне.
- В. Огромные человекоподобные роботы.
- Г. Россия.
- Д. Некроманты будущего, вдыхающие жизнь в мертвые тела при помощи тибериума.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Почти каждой профессии посвящен какой-нибудь праздничный день. 5 октября — День учителя, 12 апреля — День космонавтики. А 30 декабря во всем мире отмечают День трехмерщиков, то есть людей, так или иначе связанных с трехмерным моделированием.

- А. Истинная правда.
- Б. Врете в глаза и не краснеете.
- 4. Разработчики **Half-Life 2: Episode Two** собираются ввести в игру так называемый режим для казуалов. При его активации управление Гордоном Фрименом перейдет к компьютеру, а игроку останется только стрелять по врагам. Зато в таком режиме игра становится на порядок зрелищнее.

- А. Правда от первого до последнего слова.
- Б. Полная чушь.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *It all started right here... Where else could it happen? New York, capital of the universe...*

(— Это все началось здесь... Где еще такое могло случиться? Нью-Йорк, столица вселенной...)

- А. Broken Sword: The Angel of Death
- Б. True Crime: New York City
- В. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- Г. Fahrenheit

Д. Max Payne 2: The Fall of Max Payne

6. Диалог двух героев:
— *Those bastards from town are here, and they're coming down after you!*

— *Well, this is a tomb. I'll make them feel at home.*

(— Эти ублюдки из города уже здесь, и они идут прямо за тобой!

— Ну, я в гробнице. Я позабочусь о том, чтобы они чувствовали себя как дома.)

- А. Gothic 3
- Б. Dark Messiah of Might and Magic
- В. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- Г. Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- Д. Tomb Raider: Legend

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Сколько зубов у среднестатистического бешеного кролика из **Rayman Raving Rabbits**?

- А. 2
- Б. 4
- В. 10
- Г. 13
- Д. 32

ЧТО, КАК И КУДА



Призы 10 победителей получат в подарок игру **Guild Wars: Nightfall**, которую у нас в стране издаёт компания «Бука».

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечнозелёный ящик

contest@igromania.ru с пометкой в теме «Тест №2. Февраль». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живёте.

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 №2. Февраль» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №2. Февраль».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Фотографическая память №2. Февраль



Правила Вам нужно расставить картинки из игры **Rayman Raving Rabbits** 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»**.

Призы Победителей ожидают десять дисков с локализованной версией игры **Tomb Raider: Legend**. В России любовь к

Куда отправлять

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечнозелёный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №2. Февраль». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живёте.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **foto** (т.е. в начале сообщения надо ввести **foto**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №2. Февраль» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

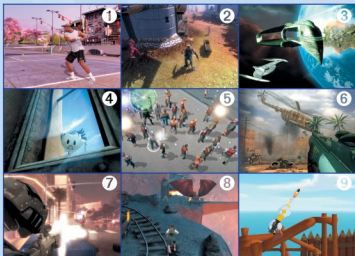
3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №2. Февраль». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



Ларе Крофт приветствует компания «Новый диск».

СКРИНТУРС 2 Февраль

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.



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 №2. Февраль» (можно как-ни-

будь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №2. Февраль».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Призы В качестве приза у нас сегодня 10 коробок с игрой **Warhammer: Mark of Chaos**. На территории России игра распространяется компанией «Новый Диск».

Куда отправлять.

- 1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №2. Февраль». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.
- 2) Либо по SMS на короткий номер

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА №12/2006

Тест №76. Декабрь

Правильные ответы

1. В «Химки» проиграла команде «Лос-Анджелес Клипперс», а вот ЦСКА показали буржуй кузюкин мать).
2. В **(Broken Sword: The Angel of Death** не издавалась на приставках).
3. А (Konami и впрямую умудрилась запатентовать метки в своих футбольных симуляторах).
4. А (на официальных серверах **Counter-Strike: Source** уже несколько месяцев царят рыночные отношения).
5. Б (цитата из **Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock**).
6. А (цитата из **The Elder Scrolls 4: Oblivion**).
7. I — А, II — Г, III — Д, IV — В, V — Б.

Победители

1. Денис Бероснев (Череповец)
2. Сергей Авдеев (Роскозово)
3. Анастасия Нефедова (Беларусь, г. Клецк)
4. Руслан Саликов (Москва)
5. Дмитрий Кожекин (Александров)
6. Ольга Федорова (Красноярск)
7. Иван Емельченко (Нижевартовск)
8. Евгений Малыгин (Ульяновск)



ELECOM

Призы

Три первых победителя получают складные наушники Elecom EHP-0H700 (www.elecom.net.ru). Еще пятерых призеров ждут диски с игрой **Battlefield 2142**, которая в России издается компанией «Софт Клуб».

Скринтурс №12. Декабрь

Правильные ответы

1. The Secret Files: Tunguska
2. Just Cause
3. Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock
4. Jet's'n'Guns
5. Caesar 4
6. Pac-Man World 3
7. Battlefield 2142
8. FlatOut 2
9. Герои уничтоженных империй

Победители

1. Антон Журавлев (Магнитогорск)
2. Елена Лагунова
(LENO4KA-NEMEZIDA@yandex.ru)
3. Роман Айсин (gen1s@mail.ru)
4. Владелец номера 950-XXX-04-39 (SMS)
5. Ольга Зубарева (Омск)
6. Дмитрий Грищенко
(demonrock_84@mail.ru)
7. Руслан Вилкоден (webruslan@mail.ru)
8. PitheS (godden@mail.ru)
9. Вячеслав Беллев
(Узбекистан, г. Ташкент)
10. Иван Хохлячев(Аткарск)

Призы



Призеры, занявшие первые пять мест, получают в подарок игру Medieval 2: Total War. Второй призера счастливчиков достаются диски с игрой F.E.A.R.: Закулачки. Обе игры издаются на территории России компанией «Софт Клуб».

**Фотографическая память
№12. Декабрь**

**Правильные ответы (Broken
Sword: The Angel of Death)**

5, 2, 3, 1, 4.

Победители

1. Марат Давлетгареев (Уфа)
2. Александр Максим
(Вениновомыск)
3. Павел Балин (Тюмень)
4. Алексей Сузевский (Курган)
5. Александр Волошин
(Ростовская область, пос. Зимовники)
6. Кирилл Бабкин (Рязань)
7. Маргарита Ланцова (Тверь)
8. Обладатель телефона с номером
912-XXX-59-62 (SMS)
9. Обладатель телефона с номером
904-XXX-01-34(SMS)
10. Ильнур Гарифудинов (Рязань)
11. Василий Гальперов (Иркутск)
12. Дилера Шафикова (Тверь)
13. Николай Синюкин (Троицк)

Призы

Три мини-стереосистемы (питание от разъема USB или батареек), подаренные компанией Neodrive (www.neodrive.ru). Для остальных призеров в нагрудных дисках с локализованной версией игры



Fable: The Lost Chapters (10 штук). Изда-ется в России — фирма 1C.

NEODRIVE



Рубрику подготовил
Дормидонт Геймблейк.

**УЧАСТИЕ
В КОНКУРСАХ
«ТЕСТ», «СКРИНТУРС»
И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»**

Для участия в «Тесте», «Скринтуре» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие отметки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Дале — подробнее.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываем номер вопроса, а после него — то, какой вариант вам кажется лучше: — в столбик).
«Скринтур»: 1) Nice Day N.Y. 2) Broken Leg: The Death of Angel 3) Company of Loosers.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 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 разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете ответы по обычной почте, расчерчивайте писки свой листок, включая индекс и фамилию-им-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-им-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылайте письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MANIASCREEN@IGROMANIA.RU для «Скринтура».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (test для «Теста», scr для «Скринтура», foto для «Фотографической памяти»).

в) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (test для «Теста», scr для «Скринтура», foto для «Фотографической памяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Длина одного SMS (включая пробелы), набранного латиницей (английскими буквами), — 158 знаков, кириллицей (русскими) — 70 знаков. Проверьте длину сообщений, чтобы ответы присылались одним SMS, а не несколькими (в этом случае они могут затеряться). Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «**Фотопамять №2. Февраль**»).

г) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111824 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тупить резину зубами и отправлять письмом как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Ответы и победители фиксируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в «Игромании» №12, ответы на него с 90%-й вероятностью будут в «Игромании» №4/2007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «приспосабливается». Иными словами, ответы на февральские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 26.02.2007. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подтверждение итогов по конкурсу.

6. В «Тесте», «Скринтуре» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договоримся о поездке и подкачаем.

8. Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если писало было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос ящика winner@igromania.ru.

9. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на domi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит 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, периодически, новинки номера, только поступившие в продажу.

Можно работы онлайн-магазина таковы: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на ваш почтовый отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Расписка наложенным платежом

Расписка 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».



Antigona



Он издается что ли? Баил и подарил мне шапку — то скульптуру, куда ее лучше поставить, ввязи 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!

Катя



А вы проводите выходные своего любимого? Сидишь и смотришь, как можно пойти в это-то-то

Шалун



Вчера вечером со мной приключилось невероятное. Выгуляв на машине нет, всё-таки. Выгуляв на машине нет, поварачивая голову прямо вперед, на дороге выскочил и тут же, что у меня на кармане лежал 5 рублей и вылетел мне голланд!

Лиса



В последние несколько лет мне очень нравится читать блоги. Они дают возможность узнать много нового и интересного. Спасибо авторам блогов!

БЛОГИ@mail.ru®

Пиши, общайся, комментируй!

<http://blog.mail.ru/>

Владимир
БОЛВИН

До прихода в «Игроманию» занимался всякой ерундой: был автослесарем третьего разряда, телеграфистом, курсантом, студентом, начальником канцелярии военного трибунала г. Милитии и даже депутатом. Но в основном эксплуатировал различные летательные аппараты — от вертолетов до истребителей последнего поколения. Все это чрезвычайно мешало ему играть в компьютерные игры, к которым он проникся искренней любовью еще в 1997 году (когда мама на день рождения подарила компьютер с процессором Pentium 100 МГц). Проживает то здесь, то там. Питает особые чувства к таким играм, как Z, «Космические рейнджеры», The Elder Scrolls 3 и 4.

ПОЧЕМ ОПИУМ ДЛЯ НАРОДА?

легкое

зрелище!-) и на

несколько дней скрасил се-

рне будни древних римлян. С того вре-

мени мало что изменилось. Разве что для

удовства современного плембса зрелища по-

ставляются на дом, через ТВ-лицо, прямо в

зрительный нерв. А развлекательная про-

грамма еженедельно печатается в газетах.

Да, народ любит развлекаться с давних пор, и

с этим трудно поспорить.

Однако при чем здесь компьютерные иг-

ры? Почему их записали в развлечения по-

добного рода? Ведь суть любого зрелища в

созерцании. Что требуется от рядового теле-

зрителя? Сиди и смотри. Тебе все покажут,

расскажут и объяснят. Твой номер шестой —

выбирай первую кнопку (-Наша кнопка -) —

самая первая кнопка в мире!-), пей свою ко-

(Наша кока самая конюная в мире!-) и на-

блюдая за тем, что тебе приготовили шоу-ме-

и шоу-игры. Им известно, что человек

может бесконечно смотреть на три вещи: как

горит огонь, как течет вода и как другие люди

работают. На том и стоит телезритель. По-

больше огня — взрывов, пожаров, зажига-

тельных штук. Побольше воды — океанов,

морей, водянистых разговоров ни о чем. По-

больше липла в кадре, который изображает

бурную деятельность: постельных сцен, экс-

пансию инопланетных тарелок, трансляций с

заседания Государственной Думы. Рейтинг

будет, если высосанное из пальца покажут

ярко и красочно.

Формально в компьютерных играх проис-

ходит то же самое. Запустите любую игру —

и вы увидите, как горит огонь, как течет вода

и как экранные человечки изображают из се-

бя героев. Но только самый сторонний на-

блюдатель не может не видеть принципиальной разницы — в игру приходится играть. Смотреть по сторонам совершенно некогда (иногда, правда, и не на что). Где же здесь основной развлекательный момент любого зрелища — созерцание? Нет! его! В любой компьютерной игре необходимо что-то делать. Причем делают это не специально нанятые люди, а сам играющий — строит виртуальные города, ведет в бой отряды горячих бойцов, управляет машинами и механизмами. Он обязательно что-то делает. А это, дорогие мои, называется уже РАБОТОЙ. К тому же у этой работы есть вполне конкретные результаты — количество убитых врагов, уровень персонажа, этапы прохождения сторилайна. Чтобы обойти этот досадный факт, хитрые западные разработчики придумали заморышский термин — интерактивное развлечение. То есть вроде развлечение, но придется поработать руками и головой. Отсюда и пошло.

Казалось бы, какая разница, пусть называют как хотят, лишь бы нас не трогали. Однако не все так просто. Со времени изобретения термина прошло достаточно много времени. И приставка «интерактивное» употребляют разработчиками все реже и реже. «Мы работаем в индустрии развлечений!» — значит, и делаем так же, как они: ярко, красочно, эффектно. На первый план выходит все, что отвечает за зрелищность игры, — графика, спецэффекты, звуковые и музыкальное сопровождение. Телепузиком усиленно удавливают, что это главное. И практически уже удвоили! «Ах, какие шейдеры! Какая вода!-!», «Ах, какой изумительный огонь в спецэффектах!» — радуемся мы как дети. Но хуже, когда слышим: «Не мог отжаться от игры. Затягивает со страшной силой. Но вот шейдерное нет и огонь подкачал». Да что же такое происходит? Геймплей и есть главное, за что любят компьютерные игры. Он определяет работу, которую предстоит выполнить игроку: как строить, воевать, развиваться. И от него зависит, какой будет эта работа: простой или сложной, умной или глупой, индустриальной или увлекательной. Доля геймплея в итоговой оценке должна составлять не менее 80%. А на красивую картинку, спецэффекты и прочие широкие фокусы — все, что осталось. Ведь как бывает — графика есть, музыка есть, а игры нет. Все силы, весь бюджет потратили на пресловутую кинематографичность. Уважайте, за этим я лучше в кино схожу. Вы мне делом интересным дайте позаниматься. Не путайте меня с телепузиком.

Зловредная идея о том, что компьютерные игры — это лишь развлечение, опиум для народа, стремительно разъедает нестойкие мозги разработчиков. Еще недавно об этом говорили вполголоса, неуверенно, со знаком вопроса на корпоративные мероприятия — съезды, конференции, пати, чтобы хором декларировать единую мантру: «Мы работаем в индустрии развлечений!». Многократные повторения закрепляют идею на уровне подсознания, вызывают поток положительных эмоций, вселяют в разработчиков уверенность в завтрашнем дне. Ну а в то — они ведь работают в индустрии развлечений! Там, где кино, телешоу и клоуны из ширца шалито. Никто не слушает контроловды сомневающиеся, которых все меньше и меньше. Идея возродится в абсолют. Никто не хочет делать компьютерные игры — все хотят работать в индустрии развлечений!

Само собой, такие глобальные идеи не рождаются на пустом месте. Еще в Древнем Риме подметили слабость плембес к зрелищам. Заняться о населении, августейшие особы пристально следили за списком развлекательных мероприятий. «Понедельник: разрушить Карфаген. Вторник: казнить Спартак и его соратников. Среда: зарезать Цезаря. Четверг...». Император Нерон как-то даже приказал поджечь город. Пожар оставил ему незабываемые впечатления («Какое велико-

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, телик с электронной 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-тюнер 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, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

kraftway
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

