

НА НАШЕМ DVD
ОТ ВИНТА!
ЛЕГЕНДАРНАЯ ПЕРЕДАЧА

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

МЕГАПОСТЕРЫ

• SUPREME
COMMANDER
• S.T.A.L.K.E.R.

ИГРОМАНИЯ

04 АПРЕЛЬ 2007

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

2 DVD №1

256 СТРАНИЦ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

STRANGLEHOLD

В РАЗРАБОТКЕ

ВЕРДИКТ

MERCENARIES 2

XIII ВЕК

WARFARE

GRAY
MATTER

WARFRONT:
TURNING POINT

RESIDENT
EVIL 4



ЖЕЛЕЗНЫЙ
ЦЕХ

ЧТО НУЖНО
WINDOWS
VISTA?

ПОЛЕЗНЫЙ
СОФТ

СЛЕДИМ ЗА
РАБОТОЙ СИСТЕМЫ



ИГРА В ОНЛАЙНЕ

GUILD WARS 2

VANGUARD

RF ONLINE

EXTRA!

TWO
WORLDS



НА DVD

СДЕЛАНО
В «ИГРОМАНИИ»
МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ
NEVERWINTER NIGHTS 2
ТАЛМА ПРОФИЛЬНОГО
ЛАРОМА
МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ
TES4: OBLIVION
ТЕМНОЕ ИСКУССТВО

STAR WARS: BATTLEFRONT 2 — А
SWBF CONVERSION PACK
ГЕРОИ ГАЛАКТИКИ
HALF-LIFE 2: А
GOLDENEYE: SOURCE
ДЖЕЙМС БОНД
СНОВА С НАМИ
MHL 07: RHL 07 А
ХОККЕЙ
ПО-РУССКИ



S.T.A.L.K.E.R



ТЕХНО
МИР

Мы ждали этой встречи
6 ЛЕТ!

СВЫШЕ

350 ИГР
В НОМЕРЕ И НА DVD

ЖУРНАЛ С
DVD
СВЫШЕ
17 Гб

SPECIAL

ВСЯ ПРАВДА
ПРО ГЕЙМПЛЕЙ
ИГРЫ, ТАК И А
НЕ УВИДЕВШИЕ СВЕТ

РУКОВОДСТВА
ПРОХОЖДЕНИЯ

GOTHIC 3 А JOINT TASK FORCE А
MIEVEVAL 2: TOTAL WAR А
MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X А
NEVERWINTER NIGHTS 2 А
ROBOBLITZ А TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT А
STAR WARS: EMPIRE AT WAR —
FORCES OF CORRUPTION
THE SHIP А WARHAMMER:
MARK OF CHAOS

ВИДЕОМАНИЯ

IPHONE: И СНОВА ПРО А
РЕВОЛЮЦИЮ
WH И ВСЕ ЧТО А
С НЕЙ СВЯЗАНО

ИГРОСТРОЙ

АЗБУКА ГЕЙМДЕВА А
РЕДАКТИРУЕМ
COMPANY OF HEROES А

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

GUILD WARS: А
EYE OF THE NORTH
ПУТЕШЕСТВИЕ В А
WORLD OF WARCRAFT



COMMAND
&
CONQUER

Реклама



- ВСТУПАЙТЕ В НАШИ РЯДЫ -

ПРОТИВ ТЕРРОРА

ВМЕСТЕ МЫ ИЗБАВИМ НАШ МИР ОТ БЕЗУМНЫХ ФАНАТИКОВ БРАТСТВА NOD
И ОСТАНОВИМ ГОНКУ ЗА ТИБЕРИЕМ! ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ НА GD.LEA.COM!



(C) 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, EA GAMES, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Барнацкий
Редакторы
Александр Макаренко, Алексей Моисеев, Николай Арсеньев, Николай Петрос, Светлана Карчаева, Олег Стацкий
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Бусоская, Анна Полоская
Программист сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Юридический отдел
Юлия Осипенко, Денис Смирнов
Теоретико-производственный отдел
Денис Ангальчев, Андрей Колган
Руководитель отдела дизайна и верстки
Риман Гривак
Дизайнерская группа
Андрей Дмитриевский, Сергей Ковалев, Сергей Певко, Николай Нищенко, Дмитрий Денисов
Руководитель верстки
Михаил Дмитриев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Алексей Лавинский, Семён Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

Сайт www.igromania.ru «ТехноФарм»
Генеральный директор
Азам Даниеров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромания»
www.igromania.ru
Телефакс (495) 730-0414
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Анна Козлова (anna.kozlova@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Кэти Сайенская (katsienka@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Ирина Мухоморова (irina.mukhomorova@igromania.ru)
Светлана Лозова (svetlana.lozova@igromania.ru)
Мария Королёва (koroleva@igromania.ru)
Телефакс (495) 730-6694
Руководитель отдела
Кэти Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Свечерко (svetocherko@igromania.ru)
Милан Вучичан (milan@igromania.ru)

ОКСЛОЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

sales@igromania.ru
Телефакс (495) 643-87-80
Ольга Борова, Ирина Едичкова
Дмитрий Емельянов, Сергей Сымаев
Надежда Галева, Дина Сидрикова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬСКИЙ ОТДЕЛ

Елена Шевченко, Надежда Медова, Анастасия Муравьева
Дмитрий Мурадин, Евгений Юркин

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

11884, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Телефакс (495) 231-2385
Телефакс 231-2385
e-mail: info@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журнал всегда требует талантливых авторов. Если вы чувствуете себя таковыми — присылайте нам резюме и примеры работ по адресу writel@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 торговые 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 трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD, а также является бездисковым приложением.

Цена свободная.
Оптический и CD-ROM «SPAUDOS KONTURA» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD Art»

© «Игромания», 1998-2007.
Тираж 227120.

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!

Ну что ж, друзья, вот и оно. Коммунизм настал, конец света наступил, а S.T.A.L.K.E.R. таки вышел. Шесть лет ожиданий, слухов и переносов даты релиза — все это уже в прошлом. Сегодня, без преувеличения, закончилась одна великая эпоха и началась совсем другая.

Я прекрасно помню, как в 2001 году впервые в жизни услышал ключевое слово «Сталкер». Тогда я связывался с GSC по поводу интервью об их шутере Venot и как-то совершенно случайно узнал про «некий проект в духе «Пикника на обочине» Стругацких». С тех пор «Сталкер» несколько раз умирал и воскресал в совершенно другом образе, менял названия, графические движки и концепции. Дата выхода плавно переносилась с 2002 года на 2003-й. Потом на 2004-й, 2005-й. Уже прошел 2006-й, кто-то за все эти годы уже просто перестал ждать, как вдруг... «Сталкер» вышел. Без лишней помпы и шумихи настал день 4, и коробки с той самой «игрой про Чернобыль» появились в каждом магазине.

Естественно, к выходу великой ответственной игры мы подошли со всеми подобающими ритуалами. Для начала съездили в зону отчуждения Чернобыльской АЭС, то самое место, где двадцать один год назад произошла величайшая техногенная катастрофа в мире. Именно Зона вдохновила в свое время авторов «Сталкера», и именно она стала причиной такой огромной популярности игры еще до выхода. Подробное обо всем этом еще расскажет Игорь Варнавский в репортаже на стр. 74-77. Затем мы долго вспоминали беспредельную для нашей игроманской дороге «Сталкера» к релизу (стр. 78) и, наконец, написали одну из самых длинных в истории «Игромании» рецензий (стр. 68). В завершение темы также советуем не пропускать сегодняшний выпуск «Видеомания», где, в частности, есть фильм о том, как разрабочки «Сталкера» черпали свое вдохновение.

Впрочем, не Чернобылем единым — как обычно, в этом номере «Игромания» можно найти еще немало чего интересного. Скажем, в «Центре внимания» (стр. 54) со всех сторон рассматривается Strangelohd — жжён от гонимого режиссера Джона Ву про китайца Чоу Юнь-Фата. Гармоничный сплав Max Payne и всех

известных науке гонимых боевиков — проект как минимум достойный вашего внимания.

«Еще одна гиперссылка: в нестарейшей «Прямой речи» у нас сегодня особо почетный гость, вернее гостья: Джейн Дженсен — королева адвенчуры — а мы некогда культового сериала Gabriel Knight — сегодня рассказывает нам о своем новом квесте Gray Matter (стр. 50). Кроме Джейн, за прошедший месяц мы также встречались с Николаем Дыбовским (идеолог «Мора.Утопия»), который поделился идеями касательно своего нового проекта «Тургор» (стр. 41); побывали в GFI Russia для того, чтобы в очередной раз посмотреть на все еще сильно ожидаемый долгострой Warfare (стр. 36); съездили в Киев к разработчикам исторической стратегии «XIII век» (стр. 46). В общем, сделали немало всего интересного.

А еще в отчетный период вышло на удивление много отличных игр — за месяцы зимнего затишья мы даже немного отвыкли от такого обилия хитов. Забудьте пальцы: Resident Evil 4 (стр. 80) — культовый survival horror наконец-то добрался и до нашей платформы. Далее: Supreme Commander (стр. 88) — обожаемый нами Крис Тейлор (см. его Total Annihilation) сдержал практически все обещания и после долгого перерыва сделал чуть ли не самую изюминку RTS последней пилитетки, Jade Empire (стр. 94) — та самая RPG от создателей Star Wars: Knights of the Old Republic; War Front: Turning Point (стр. 84) — неплохой идеологический наследник Red Alert; наконец, «Смерть шилонцам» (стр. 86) — достаточно занятная отечественная вариация на тему Hitman и Splinter Cell.

Не забывайте и о других наших рубриках. Вот, например, «Игра в онлайн», как всегда, уже стоит на ушах — сегодня там раскрываются подробности о — ни много ни мало — Guild Wars 2 (стр. 210). Если до этого вы даже никогда не интересовались онлайнными мирами, то вам предостало отличный шанс начать это делать.

Как обычно, это только десятая доля всего того интересного, что есть в нынешней «Игромании». Так что читайте, изучайте DVD и смитрите «Видеоманию» — всего этого как раз должно хватить до выхода следующего номера.

Увидимся в мае!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
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.aviton-press.ru/podpiska.php

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 24 апреля!

Искать!



На стартовой странице wap.beeline.ru
вместе с поисковой системой

В твоих руках мощнейший инструмент, готовый искать для тебя все, что захочешь. Набери интересное тебя слово в строке поиска и получи подборку информации на нужную тему.

Узнай больше

☎ 06 40 20

www.beeline.ru



Билайн™

живи на яркой стороне

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН	6-15
Новостной меридиан	6
Даты выхода игр и игровых фильмов	12
DVD-МАНИЯ	16-29
Сделано в «Игромании»	17
Игровая зона	18
Бонусы игровой зоны	19
Патчи	20
Веселости	22
Киберспорт/Интересности	23
Машина времени	24
Ретрозона	26
Демоблок	27
Руководства и прохождения	29
ВИДЕОМАНИЯ	30-31
Видеонюжты за прошедший месяц * От винта! * Nextgen	
На прилавках: каталог месяца * Репортажи со всего мира	30
ИЗ ПЕРВЫХ РУК	32-39
Two Worlds	32
Warfare	36
R&S: В РАЗРАБОТКЕ	40-49
Рейтинговая система рубрики R&S	40
Тургор	41
Mushroom Men: The Spore War	42
Nail to the Chimp	44
XIII век: Слава или смерть	46
Mercenaries 2: World in Flames	49
R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ	50-52
Gray Matter	50
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ	54-57
Stranglehold	54
R&S: ВЕРДИКТ	58-107
Moorhuhn Kart 2	58
Austin Cooper 5 Racing * Стритрейсеры: Горячий асфальт	59
Luscinda Green's Equestrian Challenge * The Shield	60
Великие битвы: Курская дуга * Backyard Baseball 2007	62
Little Britain * Panzer Elite Action: Dunes of War	64
Battlefront * Ed, Edd n' Eddy: The Mis-Adventures	66
S.T.A.L.K.E.R.	68
Resident Evil 4	69
War Front: Turning Point	84
Смерть шпионам	86
Supreme Commander	88
Восхождение на трон	92
Jade Empire: Special Edition	94
Дэйвэр: В поисках Атлантиды	98
Arthur and the Invisibles	100
Titan Quest: Immortal Throne	101
Galactic Civilizations 2: Dark Avatar	102
Стальные монстры: Союзники	103
Блицкриг 2: Освобождение	104
Sam & Max Episode 3 — The Mole, The Mob and The Meatball	106
The Sims: Life Stories	107
ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ	108-112
Отечественные локализации	108
Dragonblade: Клинок возмездия * Birth of America: Битва за независимость	108
Barrow Hill: Проклятие старого кургана * BreakQuest	109
Sensible Soccer 2006 * Стритрейсеры: Парижский удар	109
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent * Hitman: Blood Money	110
F.E.A.R.: Extraction Point * DarkStar One	110
Стратегия победы 2: Молиниевая война * Приказано уничтожить: Операция в Колумбии * 18 стальных колес: Полный загрус * Poga и копья	112
Таблица локализаций	116
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	116
ИГРА МЕСЯЦА	118-120
Итого голосования за период с апреля по январь 2007 года	118
Во что поиграть в этом месяце * Игровой тотализатор «Игромания» рекомендует	119
	120
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ	122-126
«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм	122
GAME OVER?	128-129
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад	128
Месяц в истории: апрель	129
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ	130-157
Железные новости	130
Теория	132
Косметика виртуальных миров. Часть вторая	132
События	136
Все для Windows Vista	136
Обзор технологии GeForce и ее перспективы	140
Тесты	142
Тестирование новейшего процессора Core 2 Duo E4300	142
Железные новости	146
Самое свежее железо отечественного рынка	146
Цифровая жизнь	150
Последние новости из мира цифровой техники	150
Новая линейка	152
Новая линейка от Oklick	152
Компьютер в сборке	153
Игровая станция «Эксилон» Universal-FA12 от компании «Эксилэнд»	153
Разумный компьютер	154
Разумный компьютер за разумные деньги	154
Горючая линия: железо	156
Железные ответы на «железные» вопросы	156
ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ	158-167
Практика	158
Программы для слежения за работой Windows	158

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

1177	209
1178	210
1179	211
1180	212
1181	213
1182	214
1183	215
1184	216
1185	217
1186	218
1187	219
1188	220
1189	221
1190	222
1191	223
1192	224
1193	225
1194	226
1195	227
1196	228
1197	229
1198	230
1199	231
1200	232
1201	233
1202	234
1203	235
1204	236
1205	237
1206	238
1207	239
1208	240
1209	241
1210	242
1211	243
1212	244
1213	245
1214	246
1215	247
1216	248
1217	249
1218	250
1219	251
1220	252
1221	253
1222	254
1223	255
1224	256
1225	257
1226	258
1227	259
1228	260
1229	261
1230	262
1231	263
1232	264
1233	265
1234	266
1235	267
1236	268
1237	269
1238	270
1239	271
1240	272
1241	273
1242	274
1243	275
1244	276
1245	277
1246	278
1247	279
1248	280
1249	281
1250	282
1251	283
1252	284
1253	285
1254	286
1255	287
1256	288
1257	289
1258	290
1259	291
1260	292
1261	293
1262	294
1263	295
1264	296
1265	297
1266	298
1267	299
1268	300
1269	301
1270	302
1271	303
1272	304
1273	305
1274	306
1275	307
1276	308
1277	309
1278	310
1279	311
1280	312
1281	313
1282	314
1283	315
1284	316
1285	317
1286	318
1287	319
1288	320
1289	321
1290	322
1291	323
1292	324
1293	325
1294	326
1295	327
1296	328
1297	329
1298	330
1299	331
1300	332
1301	333
1302	334
1303	335
1304	336
1305	337
1306	338
1307	339
1308	340
1309	341
1310	342
1311	343
1312	344
1313	345
1314	346
1315	347
1316	348
1317	349
1318	350
1319	351
1320	352

Scorched Earth	34
Seed	34
Remains of War 2007	106, 114
Remains of War: Soccer	15
Seven Kingdoms: Conquest	15
Seven Kingdoms: Crusades	15
Shattered: Daughter of the Stars	15
Shattered: The Stars	15
Shattered: The Stars 2	15
Shattered: The Stars 3	15
Shattered: The Stars 4	15
Shattered: The Stars 5	15
Shattered: The Stars 6	15
Shattered: The Stars 7	15
Shattered: The Stars 8	15
Shattered: The Stars 9	15
Shattered: The Stars 10	15
Shattered: The Stars 11	15
Shattered: The Stars 12	15
Shattered: The Stars 13	15
Shattered: The Stars 14	15
Shattered: The Stars 15	15
Shattered: The Stars 16	15
Shattered: The Stars 17	15
Shattered: The Stars 18	15
Shattered: The Stars 19	15
Shattered: The Stars 20	15
Shattered: The Stars 21	15
Shattered: The Stars 22	15
Shattered: The Stars 23	15
Shattered: The Stars 24	15
Shattered: The Stars 25	15
Shattered: The Stars 26	15
Shattered: The Stars 27	15
Shattered: The Stars 28	15
Shattered: The Stars 29	15
Shattered: The Stars 30	15
Shattered: The Stars 31	15
Shattered: The Stars 32	15
Shattered: The Stars 33	15
Shattered: The Stars 34	15
Shattered: The Stars 35	15
Shattered: The Stars 36	15
Shattered: The Stars 37	15
Shattered: The Stars 38	15
Shattered: The Stars 39	15
Shattered: The Stars 40	15
Shattered: The Stars 41	15
Shattered: The Stars 42	15
Shattered: The Stars 43	15
Shattered: The Stars 44	15
Shattered: The Stars 45	15
Shattered: The Stars 46	15
Shattered: The Stars 47	15
Shattered: The Stars 48	15
Shattered: The Stars 49	15
Shattered: The Stars 50	15
Shattered: The Stars 51	15
Shattered: The Stars 52	15
Shattered: The Stars 53	15
Shattered: The Stars 54	15
Shattered: The Stars 55	15
Shattered: The Stars 56	15
Shattered: The Stars 57	15
Shattered: The Stars 58	15
Shattered: The Stars 59	15
Shattered: The Stars 60	15
Shattered: The Stars 61	15
Shattered: The Stars 62	15
Shattered: The Stars 63	15
Shattered: The Stars 64	15
Shattered: The Stars 65	15
Shattered: The Stars 66	15
Shattered: The Stars 67	15
Shattered: The Stars 68	15
Shattered: The Stars 69	15
Shattered: The Stars 70	15
Shattered: The Stars 71	15
Shattered: The Stars 72	15
Shattered: The Stars 73	15
Shattered: The Stars 74	15
Shattered: The Stars 75	15
Shattered: The Stars 76	15
Shattered: The Stars 77	15
Shattered: The Stars 78	15
Shattered: The Stars 79	15
Shattered: The Stars 80	15
Shattered: The Stars 81	15
Shattered: The Stars 82	15
Shattered: The Stars 83	15
Shattered: The Stars 84	15
Shattered: The Stars 85	15
Shattered: The Stars 86	15
Shattered: The Stars 87	15
Shattered: The Stars 88	15
Shattered: The Stars 89	15
Shattered: The Stars 90	15
Shattered: The Stars 91	15
Shattered: The Stars 92	15
Shattered: The Stars 93	15
Shattered: The Stars 94	15
Shattered: The Stars 95	15
Shattered: The Stars 96	15
Shattered: The Stars 97	15
Shattered: The Stars 98	15
Shattered: The Stars 99	15
Shattered: The Stars 100	15

Обзор Windows Vista	160
Программы-розгрыши	162
Содержательный набор	
Гвоздь набора * Свежата! * Игроманский стандарт	164
ИГРОСТРОЙ	168-193
Вступительное слово	168
Глобальный геймдев-FAQ	170
Форум разработчиков: концепция и дизайн-документ	178
Мастерская	
Создание новых карт для Company of Heroes	182
Игры: способы переключения в World of Warcraft	184
Вскрытие	
FIFA 07	188
Горячая линия: игрострой	
Специальные ответы на любые игростровские вопросы	192
SPECIAL	194-207
Специальный репортаж	
Где живет геймплэй: зарисовки натуралиста	194
Парад несбывшихся надежд: игры, которых не было. Часть третья	200
ИГРА В ОНЛАЙНЕ	208-229
Новости онлайнных игр	208
Ждем: Guild Wars 2	210
Ждем: Guild Wars: Eye of the North	211
Играем: Vanguard: Saga of Heroes	212
Играем: Massive Assault Network 2	216
Играем: Rising Force Online	218
Играем: способы переключения в World of Warcraft	220
Интернет: события и факты	224
Онлайновые кошелки	226
Интересное в Сети	228
КИБЕРСПОРТ	230-233
Вести с поля	230
Обучение	231
Репортаж с ASUS Winter 2007	232
КОДЕКС	234-235
Стандартные коды	234
Читательские паскалки	235
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	236, 238
Новости компьютерных игр	236
Обзор игры «Небожители. Бета»	238
ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	240-247
Шоу-программа «Старпом и Светлана»	240
ЮМОР	248, 251
Как разогнать монитор? (часть вторая)	248
КАЛЕНДАРЬ	249-250
Resident Evil 4	249
S.T.A.L.K.E.R.	250
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	252-254
Тест №4. Апрель	252
Скриншот №4. Апрель * Фотографическая память №4. Апрель	253
Подведение итогов за №2/2007 * Правила участия в конкурсах	254
ОСОБОЕ МНЕНИЕ	256
Про уродов и людей	256
МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»	
S.T.A.L.K.E.R.	
Supreme Commander	
НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»	
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	
Supreme Commander	
S.T.A.L.K.E.R.	
Mass Effect	
Jade Empire: Special Edition	
Tomb Raider: 10th Anniversary	
РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»	
Обложка:	
Soft Club	2-я обложка
Prestigio	3-я обложка
MegaFon	4-я обложка
В номерах:	
Фронт ПК	1
Билайн	3
Акселла	9, 11, 65, 83, 97, 105
SVEN	13
Randa Software Russia	15
AverMedia	21
Регион	23
ASUS	25
TRENdot	29
ViewSonic	35
Wrigley	67
Sibiant	67
CSF Games	45, 63
Sony Ericsson	53
Tetra Pak	61
Soft Club	61
91, 245	91, 245
111, 113, 127, 177, 215, 223, 241	111, 113, 127, 239
115, 121, 239	115, 121, 239
117, 169, 181, 191, 217	117, 169, 181, 191, 217
125, 243	125, 243
135	135
137	137
139	139
145	145
149	149
163	163
199	199
237	237
255	255





Еще немного о сиквелах

Очередное нытье в защиту сиквелов, ремейков и адаптаций — не самый лучший на свете способ развлечь дорогих читателей, однако позоводе все-таки есть немного (в последний раз) повесть на луну. Тем более что этот месяц поставил своего рода рекорд: ровно две новости про оригинальные проекты, один из которых и игрой-то назвать сложно, — новое детище Дэйва Перри скорее подходит под определение «социальный эксперимент с прицелом на далекое будущее». И еще не факт, что из него выйдет что-нибудь достойное, хотя мы, конечно, не теряем надежды.

Вот, кстати, еще одна сомнительная затея — эволюция квеста *Dreamfall* с последующим его обанкриванием. То есть все знают, что в *Funcom* работают проверенные временем и слабой парни, да и встречи с любимыми героями — не то развлечение, от которого отказываются вменяемые люди, однако... Однако как бы это бесконечное растягивание сюжета, который когда-то всем своим существом кричал о невозможности его продолжения (кто играл в *The Lord of the Rings* и помнит короткую, тот поймет), не превратилось в банальное, заурядное выкачивание денег из фанатов. Нам не привыкать, но все равно как-то неприятно.

Слава богу, что есть еще в индустрии люди, которые пытаются хоть что-то противопоставить этому монструозному сиквел-цунами, которое вот-вот сорвет с лица земли что-нибудь очень ценное. Майк Уилсон и Гарри Миллер некогда основали издательство *G.O.D.*, но гармонии с этим миром так и не нашли. Компания *Gamecock Media Group* — полтора номера два, заслуживающая уважения люди бы по той простой причине, что от первых пяти завершенных к выпуску продуктов в самом деле поплахивает оригинальность. А некоторые благоухают ею так, что обзаводятся любовью «Арабский престиж». Наверное, не из всех получается шедевры, но во времена *Juiced 2*, *Empire Earth 3* и *Wing Commander Arena* стоит особо ценить даже не слишком удачные попытки сделать что-то новое.

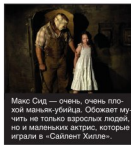
Ну да ладно, жегит, пожалуй, жаловаться на судьбу злодейку, которая заставляет ожидать игры, подобно *So Blonde*, с большим нетерпением, нежели *Halo 3*, *Grand Theft Auto 4* и ремейк *Archon*. Таковы сейчас реалии, а с ними либо надо считаться, либо вообще переставать играть. А последнее — это, безусловно, не вариант.

Ведущий рубрики: Михаил Судakov

АГЕНТ Влияния

Свершилось то, о чем нас еще лет десять назад предупреждало Белое Братство: Великий и Ужасный Уэв Болл, как следует поэгалзавшись над игровой индустрией своими недоэкранизациями, решил подточить ее изнутри. Для чего, как это сейчас модно, создал собственную девелоперскую студию *Boll Entertainment* и даже анонсировал несколько дебютных проектов, дабы доказать серьезность своих намерений.

Первой игрой станет *Seed* — переложение свежесочиненного болловского ужастика, который должен выйти на экраны в этом году. Главные герои фильма пытаются избежать печальной участи от рук серийного убийцы, который чуть ранее был приговорен к смертной казни, три раза поджарен на электрическом стуле, а затем похоронен заживо — «чай, не выколаете!». Однако Макс Сид (так зовут антагонис-



Макс Сид — очень, очень плохой маньяк-убийца. Обожает мучить не только взрослых людей, но и маленьких актрис, которые играют в «Сайлент Хилле».

та) все-таки выколал и теперь горит желанием отомстить сначала людям, которые преждевременно зарыли его в матушку сыру землю, а потом — всему человечеству. Этим замечательным товарищем и придется управлять в игре по мотивам фильма. Уэв Болл обещает нам реки крови, вагоны отравенных конечностей, насилие в квадрате, кубе и десятой степени. Уж во что во что, а в это верится с большой охотой.

Что там у *Seed* с техническими характеристиками, мы не в курсе — герр Болл то ли не успел, то ли банально не смог, то ли не посчитал нужным повастаться приобретением какого-ни-

будь внятного движка. Если новорожденная студия решила полотиться в этом вопросе на собственные силы, то да поможет ей бог. И нам заодно — к уродливым болловским фильмам мы уже привыкли, теперь придется привыкать к не менее самообитным болловским играм.

Релиз *Seed* будет приурочен к выходу фильма. После этого Boll Entertainment планирует выпустить квест (разумеется, на хоррор-тематику — ничего другого наш немец делать банально не умеет) и еще один экшен от третьего лица. Дружно помоллимся, чтобы последняя игра не оказалась безголовым клоном *BloodRayne*, что вполне может быть — очень уж сильно Уэв любит этот сериал.

Редакция «Игромании» до одури интересно: сколько придет времени, прежде чем герр Болл начнет вызывать представителей игропрессы, несогласных с очевидной гениальностью его продукции, на божественные дуэли (как это уже было с кинокритиками)? Почему-то кажется, что терпение новоиспеченного геймдизайнера сойдет на нет меньше чем за год.

СРОЧНО В НОМЕРЕ

Сказки АМЕРИКАНА МАКГИ

В детстве Американ Макги, сдается нам, был очень впечатлительным ребенком — из тех, что норвоят с головой забраться под одеяло каждый раз, когда сказка о Красной Шапочке доходит до кульминационного момента про большие зубы. По счастью, вырос из этого запуганного маленького человечка не заурядный нервный клерк, а талантливый игровой дизайнер, уже успешный как следует, за исключением лучшего слова, переосмыслить кэдрологовскую Алису в своей нетленке *American McGee's Alice*, в затем взывшийся за «Волшебница из страны Оз», но по разным причинам так его, увы, и не доделавший.

Что ж, не Страшилами и Железными Дровосеками эди-

нами. Есть на свете еще более пригодный для сооружения сиводеличных и страшненьких игр материал — сказки братьев Гримм. Именно этим проектом сейчас, судя по всему, занимается Макги в свежееобразованной студии *Spicy Horse*. Никаких официальных анонсов *American McGee's Grimm* мы, правда, не видели, но в вполне себе официальном сайте www.americancmgee.com уже появилось несколько роскошных концепт-артов работы художника Лина Рана. Думайте, «Красная Шапочка» была сказочной не из добрых? Посмотрите, во что эти сумасшедшие люди превратили «Пиннокио», и ради собственного же спокойствия поклоняйтесь огньне и во-



Говорите что хотите, а кое-кому не мешало бы все-таки поговорить с психиатром. Обратитесь особое внимание на любовно зашитый рот Пиннокио и потрохаще злобную рожу палы Карло.

веки веков читать только «Буратино». До него длиннее руки Американа еще не дотянулись.

Ну а если серьезно, то эту игру мы, разумеется, ждем, скрестив пальцы на всех конечностях. Только бы не получилось, как с *American McGee's Oz!*

● На прошедшей недавно пресс-конференции Take-Two подтвердили, что Grand Theft Auto 4 выйдет на Xbox 360 и PS3 в октябре 2007 года. На PC, стало быть, игру следует ждать весной-летом 2008.



● Take-Two пообещала уже в 2008 году выпустить новый проект (или проекты), являющийся самым близким отношением к сериалу Civilization. Возможно, речь идет о полноценной игровой части, а может, всего лишь об очередном дополнении к Civilization 4.

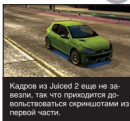


Горячие НОЧКИ

Оказывается, чтобы прожить «элитным» разработчиком, вовсе не обязательно выпускать одну за другой новаторские игры и сотрясать индустрию технологическими прорывами. Достаточно произвести на свет аркадную гонку, которая сорвет жиденькие аллотрименты прессы, и — вуаля! — в пресс-релизе, посвящая немалозначительное продолжение, добрый издатель непременно употребит вышеупомянутое словечко. А потом еще свернет что-нибудь про «революцию в жанре» — на всякий пожаропасный случай.

Juiced 2: Hot Import Night — это, безусловно, никакая не революция, а THQ может причислять свою внутреннюю с некоторой пор студию **Juiced Games** к элите сколько угодно. Главное, что суть от этого не изменится — первая игра не совершила никаких жанровых переворотов, и вторая на это тоже вряд ли способна. Приобретенная по случаю лицензия крупнейшей американской автомобильной выставки **Hot Import Night** да крен в

АНОНСЫ



Кадров из Juiced 2 еще не заведли, так что приходится довольствоваться скриншотами из первой части.

сторону стрит- и дрефт-рейсинга — это еще не штурм Зимнего и даже не посиделки на майдане Незалежности. Обещания обеспечить недожизненную свободу в тунинге и как-то учитывать способности каждого конкретного игрока к дрефтингу тоже особого энтузиазма не вызывают. Еще остается «продвинутые онлайн-новые возможности» и хитро вкрапленные в игру элементы тотализатора (интересно, можно ли будет поставить кучу денег на своего основного противника и демонстративно слить гонку, предпочтя деньги славе?) — так, понемножку, и наберется на полноценный продукт.

Появление **Juiced 2: Hot Import Night** на шести платформах одновременно (включая, ясное дело, приставки нового поколения) ожидается этой осенью. И лично нас сильно смущает тот факт, что PC-версия упомянута в самом конце списка — сразу после PSP и DS. Не к добру это.

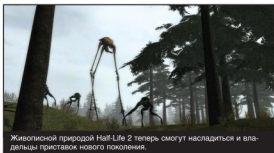
ИНТЕРЕСНОСТИ



Две коробки

Компания **Valve** привычным усилием воли сдвинула релиз второго эпизода **Half-Life 2** на осень 2007 года, взамен пообещав выпустить игру в двух редакциях. **The Black Box**, куда войдет **Half-Life 2: Episode Two**,

Portal и **Team Fortress 2**, пойдут исключительно на PC, а **The Orange Box**, в чьем составе помимо всего вышеназванного окажется еще и оригинальный **Half-Life 2** за компанию с **Half-Life 2: Episode One**, будет доступна владельцам не только персоналок, но и приставок PS3 и Xbox 360.



Живописной природой **Half-Life 2** теперь смогут наслаждаться и владельцы приставок нового поколения.

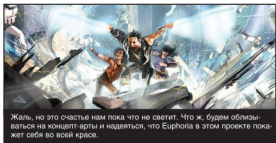
ROCKSTAR под «Эйфорией»

Скандинавцы-англичане из **Rockstar Games** публично признались в том, что уже несколько месяцев работают со свежелицензированным движком **Euphoria Motion Synthesis** производства компании **NaturalMotion** и, конечно же, по уши довольны таким сотрудничеством. Выплатить у представителей **Rockstar**, в каких именно играх будет использована «Эйфория», пока что ни у кого не получилось. Однако поскольку движок отлично чувствует себя на PC, PS3 и Xbox 360, можно предположить, что одним проектом дело не обойдется. Как минимум речь может идти о какой-нибудь

ИНДУСТРИЯ



из частей **Grand Theft Auto**, как максимум — об интеграции во все рокстаровские игры. **Euphoria Motion Synthesis**, напомним, отвечает за реалистичное поведение персонажей в трехмерном пространстве. Авторы движка кричат на всех углах, что его использование позволяет сильно обогатить жизнь аниматорам, поскольку им не приходится прописывать все базовые реакции главного героя вроде «попытки удержаться на ногах после мощного удара», «падения с края обрыва с последующим целением за все подряд» и далее по списку. Эта технология уже используется в новой игре про Индиану Джонса, а также в экшене **Star Wars: The Force Unleashed**, который, увы, выкодит пока что только на консолях.



Жаль, но это счастье нам пока что не светит. Что ж, будем облизываться на концерт-арты и надеяться, что **Euphoria** в этом проекте покажет себя во всей красе.

АНОНСЫ



РОЖДЕНИЕ Галактики

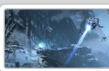
Говорите что хотите, но хардкорным фанам **Battlestar Galactica** можно только позавидовать. Мало того что этот дремулик, но культовый сериал 1978 года выпуска получил второе рождение в виде сначала трехчасового фильма для телевидения в 2003-м, а затем в виде полноценного сериала в 2004-м (три сезона уже в активе и конца-края проекту не видно), так в самое ближайшее время он еще и обратится космическим шутером, посетив с визитом платформы PC и Xbox 360.

За разработку игры отвечает многоопытная студия **Auran Games**, а издателем порабатует **Vivendi**. В создании **Battlestar Galactica** принимает активное участие компания **NBC Universal** —

благодаря ей игроки смогут пообщаться в самых заметных космобаталлях из двух первых сезонов сериала, а впоследствии — очаживать новые миссии-эпизоды. Вопрос о приглашении на озвучку ведущих актеров **Battlestar Galactica** пока что не решен, хотя вердикт наверняка будет положительным — касовых суперзвезд среди них вроде бы не замечено.



Представительница кибернетической цивилизации Сайлон по имени Номер Шесть.



• Цвет Иерли из компании Stryke побоецал, что шутер Stryke будет работать на «старых компьютерах», то есть системах, которые считались топовыми два года назад. Однако тут же оговорился, что молится, успешно запустившим игру на DirectX 9, лучше не знать, как Stryke выглядит на DirectX 10. Зависть сплюснет.

КИНО



ДВА психа

Вот и сдвинулась с мертвой точки долгожданная экранизация **Metal Gear Solid**. Ну то есть как сдвинулась — скорее, приняла предстартовое положение, вся изготовилась и замерла в ожидании выстрела, после которого начнется долгая и упорная погоня за зрительским рублем, долларом, фунтом стерлингов и йеной.

Важный шаг совершила компания **Sony**, выкупившая у **Konami** права на перенос приключений Солида Снейка сотоварищи на большой экран. Подробности сделки не оглашаются, дата выхода фильма — тоже, ситуация со сценаристом неясна, режиссером пока что даже и не пахло, исполнителями главных ролей — тем более. Зато объявлены имена продюсеров — это Хидео Кодзима собственной персоной (он будет исполнительным продюсером) и Майкл Де Лука — человеком, способствовавшим рождению таких фильмов, как «Призрачный гонимый», «Блэйд», «Блэйд 2», «Час пик 2», «Маска» и «Американская история Х» и «Темный город». Внушительный список, ничего не скажешь.

На этом пока что все про **Metal Gear Solid**. Перейдем к следующему пункту программы — экранизации игры **Kane**



Для полной аутентичности на роль Линча в экранизации **Kane & Lynch** следует пригласить Джона Малковича.

& **Lynch: Dead Men**, которой решила заняться компания **Lionsgate**.

Да, парням из **IO Interactive** снова повезло — уже второй по счету экшен их производства удастается перерождения в полнометражный фильм. И хотя процесс экранизации **Hitman** порядком затянулся, недавние события (выбор режиссера и ведущего актера) не дают усомниться в том, что дело будет доведено до победного конца в самом ближайшем будущем. А значит, **Kane & Lynch** запросто может ждать та же судьба, тем более что **Lionsgate** — контора

серьезная и деньги на ветер бросать не любит, предпочитая их зарабатывать в самых неожиданных местах.

История о двух не вполне нормальных напарниках — наемнике Кейне и психологе Линче — отличный выбор для студии, которая прославилась умением здорово продвигать в массы малобюджетные ужастики и триллеры. Ярчайший пример — трилогия «Пила», которая вот-вот станет квадрилогией, а там уж как повезет. Не исключено, что для **Kane & Lynch** будет подобран режиссер из числа уже хорошо зарекомен-

довавших себя парней — например, Даррен Линн Бусман, снявший второй и третий фильм из вышеупомянутого сериала. Впрочем, это всего лишь предположение, не более.

А вот продюсеры опять-таки на виду у всех. За «Кейна и Линча» взялись Адриан Аскарри, Даниэль Алтер и Говард Сан — первые двое уже сработались на **Hitman**, лично Аскарри тянет режисуру со **Spy-Hunter**, а Сан ничего такого особенного пока что не спродюсировал. Что ж, и вот будет замечательный шанс внести свое имя в историю.

От проектов грядущих — к проектам текущим. За прошедший месяц наш штатный поставщик киноновостей Уэб Болл не прозвонил ни словечка на публике, не выпустил ни одного нового скриншота из **Postal**, **BloodRayne 2** или **In the Name of the King** — в общем, вел себя как пай-мальчик. Не иначе, затанцевал перед каким-нибудь грандиозным анонсом, касающимся **Far Cry**. Заранее трепещем.

А вот контора Пола Андерсона порадовала от души, представив честной публике тизер триквела «Обители зла». Начинается он, в лучших традициях «Апокалипсиса», с рекламного ролика, который сменяется постапокалиптическим видом опустошенной планеты. Затем камера отъезжает на орбиту Земли, показывая спутник **Umbrella Corporation**, и коршунном бросается вниз, где зритель ждет небольшого, но эффектного экшен-нарезка. Если Расселл Маллахи хотел наметнуть нам, что еще не разучился снимать боевики, то своей цели он добился — по крайней мере, на текущий момент.



«Обитель зла: Опустошение» (кадр из тизера). Кажется, с мачете Милла Йововича не будет расставаться даже во сне.



«Обитель зла: Опустошение» (кадр из тизера). Неужто новые суперспособности Алисии включают в себя невосприимчивость к взрывам?

● Forbes.com сообщает, что Capcom потратила на рекламу и продвижение своей новой игры Lost Planet около \$20 млн. Это, возможно, и не рекордный показатель, но все равно огромная куча денег, учитывая, что в саму разработку было вложено примерно столько же.

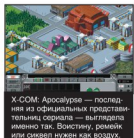


СТРАТЕГИЯ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

Инопланетные СЛУХИ

Любопытную информацию раскопали в Сети дотошные фанаты сериала X-COM. На сайте юридической фирмы Fierst, Pucci & Kane, которая уже сотрудничала с безызвестным Дэйвом Перри, а также с компаниями вроде High Voltage Software, The Tetris Company, Paradox Interactive и, не к ночи будет помнута, StarForce, обнаружился PDF-файл с резюме одного из партнеров — Фредерика У. Фирста. Сейчас содержимое документа слегка изме-



X-COM: Apocalypse — последняя из официальных представлений сериала — выглядела именно так. Воистину, ремейк или сиквел нужен как воздух.

нено, но до чистки, вызванной понятно чем, там располагалось упоминание об основателях Irrational Games Кене Ливайне и Джонатане Чейне, а также о следящих играх, в которых имела или имеет отношение эта студия: System Shock 2, Tribes 3, SWAT, X-COM, BioShock и Freedom Force.

Нас в этом списке интересует прежде всего четвертая позиция, ибо никаких анонсов (официальных или неофициальных) о причастности Irrational к сериалу о войне землян с пришельцами пока что не было. Однако не могли же уважаемые люди из серьезной юридической конторы так чудовищно ошибиться? Масла в огонь подливает и тот факт, что Take-Two Interactive, поглощенная в 2006 году Irrational Games, за пару месяцев до этого выкупила у Atari права на торговую марку X-COM. Совпадение? Ну да, как же.

Ко всему прочему, уже названный нами Кен Ливайн — известный фанат сериала, неоднократно называвший X-COM своей «первой настоящей любовью» и утверждавший, что эта игра оказала огромное влияние на обе части Freedom Force. Дело ясное — ждем анонса.

АНОНСЫ



Мото-ноль-семь



Графика в серии MotoGP традиционно на высоте.

Осенью 2007 года осуществится еще одна мечта всех, кто любит мотоциклы, обожает играть на компьютере и считает себя адептом гоночного жанра — проще говоря, чокнутых фанатов мотосимуляторов. Компания THQ пообещала выпустить к этому времени MotoGP '07 — то ли четвертую, то ли уже пятую часть (если считать при-

ставочную MotoGP '06) некогда безвестного, а ныне — вполне себе знаменитого сериала. Счастье обрушится и на владельцев Xbox 360, а поскольку на этой консоли делать некрасивые гонки просто неприлично, то и за PC-франшизу можно особо не волноваться — уж на порт «один-в-один» спилонг компании должно хватить.

Разумеется, игра будет максимально соответствовать 2007-му сезону чемпионата MotoGP, а значит, сможет похвастаться некоторым количеством новых мотоциклов и трасс. Дальнейшее развитие получит популярный режим Extreme (он позволяет разезжать на спортивных байках по улицам крупнейших городов мира), а тонированные возможности станут еще обширнее. Ну а в остальном, конечно же, MotoGP '07 будет как две капли воды похожа на MotoGP 3.

ОБИДЕНЫМ ОС РОВ

ПОСЛЕСЛОВИЕ



Страна Отцов, Хонги, Варавры, Островная Империя — четверка годовых хищников в политической клетке со стальными прутьями. Один из зверей дрогнул, трое других разом бросились прикончить слабого. Это естественный отбор — закон, справедливый для любого организма, будь то животное или государство.
СРАБОТАЕТ ЛИ ОН
В ЭТОМ МИРЕ?

РЕКЛАМА



WARGAMING.NET

© 2007 "Акелла" ООО

"Акелла" — торговая марка ООО "Акелла"

ООО "Акелла" зарегистрировано в Едином государственном реестре юридических лиц

С/Петербург, (812) 232-49-06, akella@akella.com

Санкт-Петербург, (812) 232-74-04, akella@akella.com

Санкт-Петербург, (812) 232-49-06, akella@akella.com

Тел. поддержки: (812) 232-49-06, e-mail: support@akella.com

Информация по играм: "Варавры" — www.varavry.com

"Островная Империя" — www.ostrivnaya-imperiya.com

"Страна Отцов" — www.strana-otcov.com

"Хонги" — www.hongi.com

© 2007 "Акелла" ООО

"Акелла" — торговая марка ООО "Акелла"

ООО "Акелла" зарегистрировано в Едином государственном реестре юридических лиц

С/Петербург, (812) 232-49-06, akella@akella.com

Санкт-Петербург, (812) 232-74-04, akella@akella.com

Санкт-Петербург, (812) 232-49-06, akella@akella.com

Тел. поддержки: (812) 232-49-06, e-mail: support@akella.com

Информация по играм: "Варавры" — www.varavry.com

"Островная Империя" — www.ostrivnaya-imperiya.com

"Страна Отцов" — www.strana-otcov.com

"Хонги" — www.hongi.com

www.akella.com

ХИТ-ЗОНА

М. Вуеро

© 2007 "Акелла" ООО

"Акелла" — торговая марка ООО "Акелла"

ООО "Акелла" зарегистрировано в Едином государственном реестре юридических лиц

С/Петербург, (812) 232-49-06, akella@akella.com

Санкт-Петербург, (812) 232-74-04, akella@akella.com

Санкт-Петербург, (812) 232-49-06, akella@akella.com

Тел. поддержки: (812) 232-49-06, e-mail: support@akella.com

Информация по играм: "Варавры" — www.varavry.com

"Островная Империя" — www.ostrivnaya-imperiya.com

"Страна Отцов" — www.strana-otcov.com

"Хонги" — www.hongi.com



Акелла



• Крис Тейлор, глава компании Gas Powered Games, призвался в интересе салты eXp.de, что дополнено к стратегии Supreme Commander — бить. А вот когда именно — угадать.

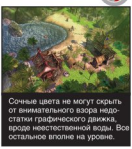


СВОБОДУ империи!

Официальный анонс продолжения какой-нибудь стратегии в реальном времени — событие, в общем-то, заурядное. Если, конечно, речь не идет об играх **Blizzard**, которые стоят как бы особняком от всей остальной индустрии и зачастую обретают культовый статус задолго до того, как начинается их разработка. Вот и **Empire Earth 3** от **Vivendi** вряд ли удостоится встречи с фанфарами, потому что это, во-первых, не тот триквел, о котором следует орать на каждом углу, а во-вторых, не так уж много в нем изменений по сравнению с предыдущей частью, чтобы этот ор делать сколько-нибудь предметно.

Впрочем, кое-чем помимо традиционно похорошевшей графики (первые скриншоты выглядели бы совсем достойно, если б не эта кошмарная ртутная вода) **Mad Doc** похвастаться все-таки может — например, далеко не новой, но все еще приятной кон-

АНОНСЫ



Сочные цвета не могут скрыть от внимательного взгляда недостатки графического движка, вроде неестественной воды. Все остальное вполне на уровне.

цепцией единого мира, которая, сочетавшись браком с привычной уже фанатам **Empire Earth** идеей о продвижении из доисторических времен к светлому технологическому будущему, запросто может породить на свет некоторое число любопытных игровых ситуаций.

Релиз **Empire Earth 3** пока что назначен на осень 2007 года, и в ближайшие месяцы **Vivendi** обязательно разродится кучей разной информации — в том числе списком новых юнитов и уточнением количества миссий (кстати, триквел обещает порадовать нас так называемыми субмиссиями — необязательными, но желательными для прохождения).

Все тот же КАНАЛ

Американский канал «История» никак не угонится — прошло всего четыре месяца с выхода **The History Channel: Civil War**, а анонс очередной экшн-стратегии со знакомыми словами в названии уже тут как тут. Правда, разработкой и изданием **The History Channel: Great Battles of Rome** занимаются совсем другие люди (конкретно — компании **Siltherine Software** и **Black Bean Games**), но суть от этого не меняется — игра рассчитана в первую очередь на зрителей исторического канала, которые имеют под рукой PC, PS2 или PSP (а лучше — все сразу), а уж во вторую — на любителей жанра.

С обещаниями порадовать владельца PS2 мультплеером через сплит-скрин, а счастливых обладателей PSP — аж через Wi-Fi, немного примиряет тот

АНОНСЫ



Что может быть красивее ночной заварушки по-римски?

факт, что **Siltherine** — все-таки не новичок на рынке стратегий и даже в условиях полной простите, экшн-жанра сможет порадовать чем-нибудь этаким.

Пока же, увы, дальше оптимистичней статистики дело не заходит: **The History Channel** поделится с игрой 3D документального фильма о Древнем Риме, а также точными историческими данными о 100 сражениях, которые будут воплощены в **Great Battles of Rome**. В эту же копилку стоит положить «20 уникальных юнитов», «100 умений» и «возможность менять внешний вид каждого юнита». Вот именно этого нам и не хватало для полного счастья.

ГЕРОИ МЕСЯЦА

Большой секрет ДЕЙВА ПЕРРИ



Хитрая физиономия Дейва Перри оставляет стойкое ощущение, что он задумал нечто этакое. Впрочем, так оно обычно и бывает.

Дейв Перри задумал любопытный эксперимент. Можно ли сделать игру, задействовав в разработке около тысячи человек и не заплатив при этом никому из них ни копейки? Все идет к тому, что на свой вопрос основатель **Shiny Entertainment**, а ныне сотрудник возрожденной **Acclaim**, получит утвердительный ответ. Ибо кто откажется поработать с легендой игровой индустрии, которая, ко всему прочему, обещает самому активному участнику девелоперского процесса более чем достойный суперприз?

Теперь по порядку. Давно уже не радовавший нас роскошными публичными перформансами Перри выступил с анонсом глобального онлайнового проекта, название и детали которого останутся скрытыми от общественности еще как минимум несколько месяцев. Однако если вы так уж не терпите узнавать, что там затевается, — не стесняйтесь, заходите на сайт <http://topsecret.acclaim.com> и записывайтесь в разработчики. На месте разберетесь.

Дело в том, что делать игру планируется, так сказать, всем миром — каждый участник проекта сможет высказывать Дейву свои бесценные идеи, а Перри и его доблестные модераторы постараются держать разработку в одной струе и не допустить всевозможного разброда с шатанием. Если вам в голову постучалась аналогия с телевизионным реалити-шоу, знайте — вы недалеки от истины. Никакого «Дома-

2» Перри устраивать, конечно, не хочет, но будет рад любому вниманию прессы — даже той же е-части, которая искренне уверена, что наш харизматичный Дейв окончательно съехал с катушек.

Наиболее активных и творческих участников проекта обязательно заметят либо сам Перри, либо сотрудники **Acclaim**, либо другие компании, которые, конечно же, станут внимательно следить за процессом разработки, хотя никому и никогда в этом не признаются. Есть в конкурсе и гран-при — человека, который проявит себя природным геймдизайнером, да еще и обнаружит в себе задатки лидера, Дейв пообещал сделать директором следующего проекта. По жребию это будет снова ММО, поскольку, цитируя Перри, «наша компания искренне считает, что за этим жанром будущее». Что ж, **Acclaim** большая, ей видней.

Продолжаем удивлять. Потратит ли на создание **Top Secret** идиотный администратор проекта планировать около года. Потому что, во-первых, нет желания растягивать затею на долгие лета, во-вторых, ничего архиглобального вроде **World of Warcraft** не предвидится, а в-третьих, только так получится всеерьез заинтересовать игровых журналистов. «Посудите сами — с такими темпами каждый месяц разработка будет совершать существенный скачок вперед», — объясняет Перри, и нам не остается ничего, кроме как согласиться с ним.

ТНЦ заявила, что больше не числится издателем новой игры от авторов Parklife — студии People Can Fly. Решение было принято в нормальной рабочей обстановке — без истерик и хлопка двери.



КОСМИЧЕСКИЙ АКЦИОН

ТАРАП ХРОНИКУ

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в удаленную систему Антэрра, к которой вепа закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Озаак.

По найму

История рождения бренда **Mercenaries** достойна занесения в какую-нибудь библию разработчиков с амбициозным названием «Как оставить уважать себе бездушную корпорацию», если таковая когда-либо выйдет. Немногие в курсе, что оригинальная игра задумывалась как очередная часть прославленного сериала **Strike** и делалась студией **Pandemic** по заказу всемогущей **Electronic Arts**. Спустя некоторое время стало понятно, что взгляды издателя и разработчика на игру сильно разнятся, и перед последним открылись два пути: либо прогнуться под EA и все-таки «выбить страик», либо помахать богатым дядям ручкой и отправиться на вольные хлеба с самостоятельным проектом.

Что из этого получилось, мы все прекрасно знаем: разработчики подружились с **LucasArts**, а **Mercenaries** заслужила пусть и сдержанное, но все же решительное одобрение простых игроков и журналистов. Тем забавнее наблюдать за примирением **Pandemic** и EA, вылившемся в анонс **Mercenaries 2: World in Flames**, — одна сторона доказала всем (и себе в первую очередь), что может постоять за свою точку зрения, а другая давно уже никому ничего не доказывает, а просто халает все проекты, которые гарантируют какую-никакую прибыль.

А уж **Mercenaries 2** ее точно принесет — к тому есть все предпосылки. Продолжение

унаследует фабулу первой части — главным героем является наемник, который шастает по охваченной войной Венесуэле (а также, надо думать, по ее окрестностям) и что твоя EA хватается за любой заказ. Выполнять задания (а их в сиквеле более сотни) можно в любой последовательности, да и придерживаться какой-либо одной стороны в этом военном конфликте вовсе не обязательно. Наши гордые и отстоявшие Собственное Уникальное Видение разработчики клятвенно на всех священных книгах сразу, что мир **Mercenaries 2** будет полностью незакрытым (в это, конечно, верится с огромным трудом), цельным и огромным — больше по размерам, чем все карты оригинала, вместе взятые.

Из достойных упоминания особенностей сиквела можно отметить возможность кооперативного прохождения игры, тотальную (вы уже привыкли к этому слову, как к родному, правда?) разрушаемость всего и вся, а также — внимание, важное нововведение! — умение плавать и наличие транспорта для передвижения по воде. Теперь бравого солдата удачи не будет панически бояться моря, озер и рек — в продолжении этого страха ему помогут моторные лодки, катера и стили вроде кроля и брасса.

Выход **Mercenaries 2: World in Flames** назначен на конец 2007 года — на PC, PS3, PS2 и Xbox 360.



Суровая физиономия и татуированное тело бороздчатого наемника на предвещают ничего хорошего ни одной из нанимающих его сторон.



QUAZAR

Quazar

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

www.akella.com



Издательство: COOP

Издательство: М.В. БУДЕТ

Издательство: ...



© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

© 2007 Quazar

РЕКЛАМА



Akella

Издательство: ...

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показываем, 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 марта 2007 года	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts/EA Los Angeles	Новый Command & Conquer. И этим все сказано.	ХИТ
30 марта 2007 года	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft/GRIN	Новые приключения американского спецназа недалеко будущего.	80%
Март 2007 года	Genesis Rising: The Universal Crusade	Dreamcatcher/Melamorf Studios	Космическая RTS с ролевыми элементами и кораблями, уходящими за пределы формы.	70%
Март 2007 года	SpellForce 2: Dragon Storm	JoWood/Phenomic	Сюжетное продолжение SpellForce 2 с новой кампанией и кучей других улучшений.	75%
24 апреля 2007 года	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Turbine/Codemasters	«Властелин колец» в онлайн. Мощь, франчайза такова, что Turbine не имеет права на ошибку.	90%
Апрель 2007 года	Seven Kingdoms: Conquest	Enlight Software/Enlight Software and Infinite Interactive	Стратегия в реальном времени, охватывающая 6000-летнюю историю борьбы людей и демонов.	70%
Апрель 2007 года	Sword of the Stars: Born of Blood	Lighthouse Interactive/Kerberus Productions	Стандартный аддон к не самой известной игре. Обещает улучшенную графику, новые тактические возможности и все в таком духе.	65%
5 мая 2007 года	The History Channel: The Great Battles of Rome	BlackBean/Silverline	Историческая стратегия о завоевании Римом Европы.	70%
Май 2007 года	Spider-Man 3	Activision/Beneox	Скоро выходит третий фильм про человека-паука. А значит, жди одноименной игры.	70%
Май 2007 года	Tomb Raider 10th Anniversary	Eidos/Crystal Dynamics	Всеми любимой Ларочке Крофт исполнилось 10 лет. По такому поводу грех не выпустить игру.	80%
Весна 2007 года	Field Ops	Freeze Interactive/ Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Сумеют ли разработчики совместить несоместимое?	75%
Весна 2007 года	Hospital Tycoon	Codemasters/Deep Red Games	Идеяное продолжение старенькой стратегии Theme Hospital про тяжелую долю главврача госпитали.	70%
Весна 2007 года	Blazing Angels: Secret Missions	Ubisoft Entertainment Ubisoft Romania	Аркадный авиасимулятор, позволяющий примерить на себя форму элитного пилота секретного подразделения.	75%
Весна 2007 года	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	Bethesda Games/Bethesda Softworks	Первый большой аддон к самой популярной RPG 2006 года.	95%
Весна 2007 года	World in Conflict	Sierra/Massive Entertainment	Стратегия о том, как поссорились США и Советский Союз и что из этого вышло.	85%
11 мая 2007 года	Two Worlds	SouthPeak/Realty Pump	Фантастическая ролевая игра с тремя коробами обещаний от разработчиков за плату.	80%
Лето 2007 года	Stranglehold	Midway	Зубоборозчатый змей до-то защен от Джона Ву с Чоу Юн-Фатом в главной роли.	ХИТ
Лето 2007 года	Virtual Tennis 3	Sega/Sumo Digital	Знаменитая в узких кругах серия теннисных симуляторов готовится вновь себе PC-игрокам.	75%

Ушли на «золото»

Новые пришедшие игры, которые на момент сдачи этого номера старались и печатать и с 95% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
Test Drive Unlimited	Atari/Eden Games	Ревизия легендарного франчайза посредством современной графики.	75%
Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Ubisoft	Сиквел лучшего симулятора подводной лодки на PC.	80%
UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy/Chaos Concept	Трёхмерный ремейк игры X-COM: UFO Defense	75%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Montreal	Придток к билету в кинотеатр на одноименный мультфильм.	70%

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*
BloodRayne 2: Deliverance («Бладрайн 2: Освобождение»)	Май 2007/—	Серия BloodRayne	Уэс Болл/Натассия Малые, Зак Уард, Майкл Паре	увеболл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля»)	Август 2007/—	Серия Dungeon Siege	Уэс Болл/Джейсон Крейтэм, Рай Лиотта, Джек Рис-Дэвис	увеболл
Resident Evil: Extinction («Обитель ана 3»)	21 сентября 2007/20 сентября 2007	Серия Resident Evil	Раселл Малкаи/ Милла Йовович, Али Лартер, Сиенна Гильори	75%
Hitman	12 октября 2007/—	Серия Hitman	Ксавье Жан/Тимоти Олифант	90%
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest («Чужой против Хищника 2: Выживает сильнейший»)	10 декабря 2007/20 декабря 2007	Серия Aliens vs. Predator	Грег Страуб, Колин Страуб/Рейко Айлесорт, Стивен Паскаль	80%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007/—	Серия Spy Hunter	Джон Ву/Дуэйн «Скала» Джонсон	70%
Postal	2007/—	Серия Postal	Уэс Болл/Зак Уард	увеболл
Driver	2008/—	Серия Driver	Роджер Эвери	70%
Prince of Persia: The Sands of Time	2008/—	Серия Prince of Persia	—	85%
Castlevania	2009/—	Серия Castlevania	Пол Андерсон	85%

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



● Activision присоединилась к сонму издателей, купивших лицензию на использование в своих играх движка Unreal Engine 3. Определено, Дэйва Кармела от этой новости хватит удачи.



● Выступая перед инвесторами, гендиректор ТНД Брайан Фаррелл заявил, что в разработке находится шутер от первого лица Red Faction 3. Релиз его состоится, вероятно, в 2008 году.

МАНИЯ

А Н О Н С Ы



ПЕРВАЯ пятерка

Полку энтузиастов, полагающих, что они могут изменить этот мир силой своего, собственно говоря, энтузиазма (а также некоторыми финансовыми вливаниями, удачной маркетинговой политикой, живостью мышления и так далее), снова прибыло. Точнее, не «прибыло» даже, а «вернулось» — только что основанную издательскую контору с неприличным названием **Gamecock Media Group** возглавляют старые знакомцы Майк Уилсон и Гарри Миллер, уже пытавшиеся воевать с индустрией в составе **Gathering of Developers**. Что ж, такая настойчивость достойна уважения, тем более



Несмотря на странноватую концепцию, выглядит Insecticide довольно привлекательно. И даже, наверное, привлечет внимание тех, кто насомоком не переносит на дух.

что цели Gamecock — самые что ни на есть благие. Основная задача компании — поиск оригинальных проектов, за которые конкуренты боятся взяться в виду их абсолютной непохожести на **World of Warcraft**, **The Sims**, **Call of Duty** и прочих лидеров рынка.

С пяткой таких игр новоявленный издатель уже нашел и

даже назвал поименно. Это, во-первых, **Fury of Auran** — таинственный глобальный многопользовательский проект типа «игрок против игрока», релиз которого назначен на конец года. Во-вторых, **Hail to the Cimp** (см. превию ниже по течению) от **Wideload Games** — не менее загадочная игра для вечеринок, в основу которой ляжет «политика в животном царстве». Выйдет игра на консолях нового поколения весной 2008 года. В-третьих, экшен-RPG **Hero** от студии **Firefly Studios**, лейтмотивом которой является концепция «настоящего подзаемелья», где монстры не только охраняют несметные сокровища от жадного игрока, но и не прочь устроить главному герою войну не на жизнь, а на живот. Четвертым номером в списке значится **Mushroom Men** (опять же ниже по течению журнала есть подробная

статья об этой игре) от **Red Fly Studios** — стильный экшен с ожившими грибами в главных ролях. Увы, пока что среди платформ PC не замечено — слышь приставки нового поколения и карманные консоли.

Ну а завершает «геймкоковскую пятерку» **Insecticide** от студии **Crackpot Entertainment** — детективный нуар-квест с элементами шутера. В этой игре людей тоже можно не искать, ибо ее действие происходит в далеком будущем, когда доминирующей расой на планете станут насекомые. Которые, конечно же, во всем будут напоминать людей — в частности, стремлением убивать других жуков, подбрасывая этим работенку частным детективам. Появление **Insecticide** в продаже, кстати, намечено на конец 2007-го — тогда и посмотрим, нужны ли народу игры от Майка и Гарри.

ОТКРОЙ НОВЫЙ SVEN!

На выставке HDI Show

50  **АКУСТИКА**
НОВИНОК



Стенд № 9-115

SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

• Bungie наконец-то определилась с датой выхода Halo 3, в честь чего обнародовала тизер-постер игры. В самом низу плаката виднеется надпись: «Осень 2007 года»... Что ж, да будет так.



БОЕВЫЕ шахматы

Злойская компания Myriad Interactive, обрушившая на мир нечестивое проклятие под названием **Crazy Frog Racing**, спешит смочь с себя греки, зарелизив что-нибудь доброе и вечное. А именно — ремейк классической игры **Archon**, которая в 1984 году появилась на компьютерах **Atari**, затем вышла на других платформах и, конечно же, породила несколько ремейков и сиквелов — в том числе и неофициальных.

Незнакомым с бородатой классикой мы выкажем свое решительное «Фи!», но все-таки объясним, в чем заключается игровой процесс **Archon**. Он, как и все гениальное, прост до неприличия: действие разворачивается на доске, смахивающей на шахматную, но только фигуры не очень похожи на заурядные пешки и ладьи, а пос-

АНОНСЫ

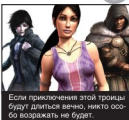


Оригинальная версия **Archon**, конечно же, так не выглядела. Это кадр из **Archon Ultra** — ремейка, но добившегося большого успеха.

ле их столкновения на одной клетке разворачивается натуральное сражение, в котором более слабая фигура, управляемая ловким игроком, может победить более сильную.

Что из всего этого сотворит **Myriad Interactive**, кивнувшая права на ремейк у разработчика оригинальной игры **FreeFall Associates**, сложно представить — очень уж специфичный у **Archon** жанр. Пока что ни одна перепевка не удавалась, а доска и доспехи не удавалось и доспехи не удавалось, но зато доля славы оригинала, но кто знает — вдруг на этот раз случится чудо?

АНОНСЫ



Если приключения этой троицы будут длиться вечно, никто особо возражать не будет.

жения бренда **Dreamfall** в Сети с одновременным уменьшением убытков от пиратства. Мы, хоть убей, слабо представляем себе, как можно победить компьютерно-сетевых корсаров на их же территории, но попытка не пытка. Пожелаем храбрым норвежцам удачи, тем более что в отдаленных планах у них — создание полноценной многопользовательской онлайн-игры во вселенной **The Longest Journey**.

Несмотря на то, что **Dreamfall Chapters** будет изначально распространяться только через интернет, разработчик не исключает возможности выхода на традиционный рынок. То бишь если возникнет такая жизненная необходимость, эпизоды будут группироваться по несколько штук, засовываться на один диск и отправляться в магазины.

Dreamfall НАВСЕГДА

«Самое долгое путешествие должно стать путешествием бесконечным», — так, похоже, рассудили в компании **Funcom**, сделавшей уже две игры про Старк и Аркадио и не собирающейся останавливаться на достигнутом. Совсем недавно талантливым норвежцам достался грант от **Norwegian Film Fund** — он позволяет частично провести исследования и начать подготовку к разработке проекта **Dreamfall Chapters**. Самые прозорливые читатели, конечно, уже догадались, что речь идет не иначе как о продолжении (точнее, о продолжениях) **Dreamfall: The Longest Journey**, только не в классическом корочко-долго-строчном, а в новомодном эпизодическом виде.

Funcom, если уж откровенно, очень сильно не хочет связываться с корочками, издателями и магазинами — ей куда приятнее иметь дело с онлайн-ом, поэтому свежеприобретенные деньги будут пущены на исследование возможностей пред-

Эскадрилья, ДА НЕ ТА

Electronic Arts цинично поиздевалась над всеми, кому мила вселенная **Wing Commander**, — как будто мало было несчастным убогой экранизации, вышедшей из-под пера самого отца-основателя **Криса Роберта**. А тут — новый удар, еще долее презренного: очиход за заработок издатель анонсировал игру **Wing Commander Arena**, которая, увы, будет доступна лишь пользователям онлайн-сервиса **Xbox Live Arcade**, да еще и окажется — страшно подумать! — самой заурядной космической стрелюшкой.

Да, не симулятором, а именно аркадной стрелюшкой, больше смахивающей на трекерную версию **Asteroids** — с возможностью весело пугаться во врага торпедами и гравитационными бомбами, видом от третьего лица и, что самое кошмарное, без единого шанса перемещаться в трехмерном пространстве. Последние ни в одном из пресс-релизов не упоминается, но все выпущенные видеоролики с демон-

АНОНСЫ



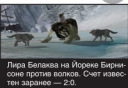
Крошечный зеленый треугольник в центре экрана — ваш боевой корабль. Просим лодить и жаловаться.

страцией игрового процесса не дают убедиться в обратном.

Что самое смешное, представители **EA** имеют наглость утверждать, что **Wing Commander Arena** придется по душе как новым игрокам (это, в принципе, возможно), так и фанатам сериала. Покажите нам такого поклонника, и мы приложим исключим паршивца из своих рядов — чтобы неповадно было выдавать себя за того, кем не является.

Разработка игры, между прочим, поручена студии **Gaia Industries**, которая отменилась четырьмя проектами для сотовых телефонов, а параллельно **Wing Commander** клепают драку **Street Trace N.Y.C.** все для той же **Xbox Live Arcade**. С этого замечательного факта и стоило, пожалуй, начать новость, им же ее и закончим.

АНОНСЫ



Лира Белака на Йорекке Биринсоне против волков. Счет известен заранее — 2:0.

ЗОЛОТОЕ сияние

До премьеры «Северного сияния» (это, если кто не в курсе, экранизация первой части трилогии «Темные начала» в США фильм выйдет в прокат под названием **The Golden Compass**) осталось меньше десяти месяцев, и **SEGA**, совсем недавно скромно отмалчивавшаяся на все вопросы о разработке и покрытых платформах, решила-таки раскрыть рот и вывалить на общественность некоторое количество официальной информации.

Выяснилось, что в дело пошла тяжелая артиллерия: над **The Golden Compass** работает не абы кто, а студия **Shiny Entertainment**, которая и без Дэйва Перри, лоды, на многое способна. В главных героинях по-прежнему значится двоичка Лира Белака, однако и ней довалялись ее личный дедмон Пан-

теймон и бронированный белый медведь Йорекк Биринсон. Маленькой Лире в прохождение игры придется полагаться на некие специальные предметы и собственную незаметность, а вот медведю сможет от души поробатать лапами, защищая свою спутницу от врагов.

С озвучкой у **The Golden Compass** полный порядок — Дакота Блю Ричардс (Лира) и Даниел Крейг (под Азарил) уже дали свое согласие, с остальными актерами, вроде Николь Кидман, Эзы Грин и Сама Эллиота, ведутся переговоры. Что до «зоны покрытия», то тут **SEGA** не соригинальничала, вознамерившись выпустить игры на всех более-менее популярных платформах: PC, Xbox 360, Wii, PS3, PS2, PSP и DS.



● По слухам, издательство Electronic Arts планирует экранизировать во вселенной Command & Conquer. Будем надеяться, история с SAS: Renegade не повторится.

● Компания SomaVision анонсировала первый в мире торно-шутер (!) — Sex Station 7. К моменту поступления журнала в продажу игра уже должна выйти.



МАНИЯ

Чувствительный РЕМЕЙК

Компания Codemasters вознамерилась окучить ностальгирующих по временам господства компьютеров Amiga людей, наметив на 2007 год выпуск Sensible World of Soccer — то ли ремейка, то ли сиквела классического футбольного симулятора, вышедшего на вышеупомянутой платформе что-то около десяти лет назад (не путать с Sensible Soccer, выпущенном на PC, PS2 и Xbox еще в 2006-м). Летом под раздачу попадут пользователи сервиса Xbox Live Arcade, а в конце года счастье обрушится на тех, кто успел обзавестись себе Windows Vista и во всю пользуется благами Windows Live Arcade. Соответственно, владельцы морально



Классический для SWOS вид сверху. А вот графика уже обновленная.

устаревшей Windows XP окажутся в большом пролете. А вот не надо цепляться за стремительно уходящее прошлое! Надо шагнуть в ногу со временем и покупать все новинки от Microsoft, даже если они вам, по большому счету, нужны как собаке третье ухо.

Ники Пили, отвечающий в Codemasters за казуальную продукцию, с радостной миной на лице утверждает, что в разработке (то есть, простите, в ремейковании) будут использованы «исходники оригинальной игры». Мы бы, конечно, испугались такого

обещания до чертиков, но, к счастью, обновленную SWOS можно будет запускать в двух режимах: первый — это прямой порт устай-бордотат классики без малейших изменений, а второй — улучшенная графика плюс некоторые новые игровые возможности. Не совсем понятно лишь, что Codemasters планирует сотворить со звуком: с одной стороны, раздаются обещания его улучшить, а с другой — если уж предаваться ностальгии, то по полной программе. Тем более что Amiga в плане аудиосопровождения выгодно отличалась от многих домашних компьютеров того времени.

И последнее: для тех, кто всегда хотел обыграть в Sensible World of Soccer своего приятеля из другого города, обещают реализовать онлайн-режим на двух игроков. Мечты детства сбываются!

БЛОНДИНКА на острове

Как вы думаете, что случится со среднестатистической американской девчонкой-блондинкой, у которой богатые родители, богатые друзья и богатая жизнь, если она, отправившись в атлантический круиз вместе с отмечающими какое-то там десятилетие счастливой супружеской жизни мамой и папой из-за пространственно-временной аномалии попадет на необитаемый остров? Да еще и безо всех своих облегчающих существование аксессуаров? Да еще и в средневековье, да еще и под боком к свирепствующим пиратам?



Первый кадр из So Blonde. Девочку вываливают на пляже, зовут Сэни Блонд, это та самая so blonde.

У нас есть на этот счет несколько мыслей, которые мы, впрочем, не станем озвучивать со страниц журнала — как-никак, его могут читать малые дети и девушки, выросшие на книгах Джейн Остин. Поэтому остановимся, наверное, на трактовке французской студии Wizarbox и сценариста Стива Инса, которые наверняка ничего плохого семнадцатилетней Сэни Блонд, главной героине квеста So Blonde, не желают даже в мыслях. Стив, кстати, человек известный и уважаемый — он активно прикладывался почти ко всем частям Broken Sword (продюсировал, авторствовал и даже кое-что рисовал), а также к проектам вроде Beneath a Steel Sky, In Cold Blood и Call of Cthulhu: Destiny's End. Так что если вам на мновение показалось, что сюжет So Blonde — не что иное, как бред сивой кобылы, все-таки попробуйте дать игре второй шанс. Возможно, она вас (и нас заводно) еще как-нибудь по-особенному удивит.

Но случится это всяко не раньше ноября 2007 года — именно тогда компания dtp Entertainment хочет издать So Blonde в странах, где свободное говорят по-немецки. А уж потом, под лейблом ANACONDA, состоится и мировой релиз.

Panda Software Возьми свое решение



www.viruslab.ru



Поддерживает Windows Vista

Спрашивайте в магазинах города

ИГРОМАНИЯ



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ОТ РЕДАКТОРА

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу DVDMANIA@IGROMANIA.RU

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержится в стиле одной из обложек 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 DVD лежит альтернативная обложка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, кликайте или медленно работайте — используйте его.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

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

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимания, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мани» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обложки демоверсии или модификацию, 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 внекоммерческих 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).

Привет всем!

В этом месяце, друзья, произошло событие, которое все разумное человечество ждало долгих месяцев, — вышел долгожданный S.T.A.L.K.E.R. от GSC Game World. Как вышло, мультимедийные годы ожидания не прошли даром. Мы получили интересную, очень атмосферную игру, которая, как ни странно, больше всего напоминает Fallout. Конечно, мы не могли пройти мимо столь важного события, так что нынешний дизайн DVD сделан как раз по мотивам «Сталкера». Прежде чем запускать диск, рекомендую заранее подготовиться к погружению в мрачную атмосферу «Чернобыля», ибо дизайн в этот раз выдержан в темных тонах, а музыкальное сопровождение почти полностью состоит из суровых мелодий «Сталкера».

Тех, кто еще не успел опробовать игру, в рубрике «ДемоБлок» ждет приятный сюрприз — мультимедийная демоверсия «Сталкера». С ее помощью вполне можно составить впечатление об игре и решить, стоит ли ее покупать. На DVD вас ожидает демоверсия еще одной громкой игры — C&S 3: Tiberium Wars. В пухлом глянцевом арлеве спрятаны две копии из полной кампании, а также несколько карт для мультимедийных сравнений. Так что уже сегодня у вас есть шанс узреть грядущий блокбастер собственными глазами.

Между тем наша орденосная артель под кодовым названием Format C: продолжает трудиться на благо рубрики «Сделано в Игромании». В этом месяце из-под ее пера вышел первый локализованный мод для Neverwinter Nights 2 с гласным названием «Тайна пропавшего паромы». Вам предстоит взять под свой контроль воина, который вдруг взял да и отправился искать смысл жизни. Его поиски ожидаемо вылились в увлекательное приключение с множеством сражений, интересными встречами и раскрытие почти мирового заговора.

В темах DVD у нас, как всегда, обновились раз-

но три выдающиеся модификации. В первую очередь рекомендуем ознакомиться с модом GoldenEye: Source для Half-Life 2. Это своего рода любительский ремейк знаменитого консольного 3D-экшена GoldenEye 007, выключенный на движке Source. Играть предстоит непосредственно за Джеймса Бонда, который умрет не только метко стрелять из пистолетов, но и очень разбираться с противниками при помощи восточных единоборств. Очень увлекательная и необычная работа.

Еще одно могучее дополнение называется SWBF Conversion Pack, оно серьезно меняет начинку Star Wars: Battlefront 2. К вашему услугам десятки новых моделей бронетехники и пехоты, двадцать карт и пара уникальных световых режимов.

Наконец, поклонников хоккея вообще и игры NHL 07 в частности ждет новая версия отечественного мода — NHL 07. В нем разработчики детально воссоздали российский хоккейный чемпионат, нарисовали новые стадионы, модели игроков и так далее.

Любителям мультимедийных сражений в игре «В тылу врага 2» стоит заглянуть в рубрику «Дополнение «Игровой зоны», где обставлен новая версия модификации BTM. После ее установки в игре появится новая тонна, изменятся характеристики уже существующих юнитов — и вообще мультимедийные сражения станут куда более динамичными.

В этом месяце, как вы знаете, вышла одна из лучших RTS последнего времени — Supreme Commander, и уже на этом диске в разделе «Патчи» мы публикуем первую заплатку для этой игры. Она, правда, только исправляет не особо критичные ошибки, но добавляет ничего нового, но все равно вещь полезная и к установке обязательная.

На этом к вам прощаемся. Увидимся в следующем и теплом (очень на это надеюсь) мае!

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», «Интервю», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НА DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонавигации: **Антон Логвин**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Освинникова** и **Денис Валеев**
Дизайн обложки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Рожков**, **Семен Чечулин**, **Владимир Кушин**, **Александр Цыпачков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Махареков**, **Николай Петасов**

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

ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, настольно рекомендуем поиграть в локализованные версии — вы откроете для себя много нового.

Neverwinter Nights 2: Тайна пропавшего паромы

С этого номера мы начинаем перевод модификации для игры **Neverwinter Nights 2**. Встретайте локализованную одно из первых качественных модов для NWN 2 — «**Тайна пропавшего паромы**».

Сюжет довольно необычный. После «Второй войны теней» у главного героя наступил кризис среднего возраста. Воевать стало не с кем, злодеи попрыгали по замкам и пещерам, так что наш подопечный отправился искать ни много ни мало смысл жизни. Добравшись до какой-то богом забытой деревушки, главный герой узнает, что дальше идти не получится, ибо дорога перекрыта и паром, перевозивший людей по реке, бесследно исчез.

Поговорив с местными жителями, герой узнает, что существует еще один путь — заброшенная тропа через топи, по которой десятки лет никто не ходит (люди боятся страшных тварей, живущих на болотах). Тут-то и начинается приключение, где вашей основной задачей будет разгадка тайны пропавшего паромы. Кроме того, предстоит выполнить несколько дополнительных квестов.

Разумеется, на пути к цели герой повстречает спутников. В городской таверне он познакомится с прекрасной воеительницей по имени Кассандра: хрупкая дева умело орудует увесистой булавой, от одного удара которой даже могучие противники тотчас падают без чувств. В таверне, кстати, обитает торговец, у которого можно купить необходимое снаряжение.

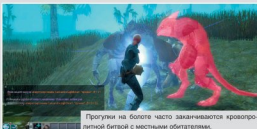
Известно, что многие создатели модификаций всеми силами стараются облегчить жизнь игроку, позволяя персонажам возрождаться после смерти прямо на поле боя или серьезно увеличивая силу героев во время боев с особо мощными тварями. Но в «Тайне пропавшего паромы» все честно: никакие точки возрождения на месте смерти, а если герой погибнет, придется начинать с последнего сохранения.

Вообще говоря, модификация понравится в первую очередь серьезным игрокам, ибо пройти ее не так чтобы просто. В начале приключения у героя почти нет снаряжения, денег почти нет, а задания действительно сложные. Впрочем, несмотря на спартанские условия, играть все же очень увлекательно. Все квесты и диалоги проработаны очень грамотно, так что потребуются вникать в суть происходящего, а не просто кликом размахивать.

Ну и, кроме того, в моде вас ждут новые звуки, музыка, а также дополнительные текстуры и модели. В общем, очень качественная работа, с увлекательным сюжетом и захватывающим геймплеем.



В городской таверне девушка-орк Артин за небольшое вознаграждение выдаст вам отличное снаряжение.



Прогулки на болоте часто заканчиваются кровавой битвой с местными обитателями.

TES 4: Oblivion — Темное искусство

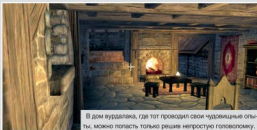
Количество модов для **TES 4: Oblivion** — огромно. Стоит поставить два-три десятка небольших дополнений, как мир игры полностью изменится. Жаль только, что 99% модификаций добавляют лишь новые модели, текстуры, броню и оружие. Дополнения же, которые изменяют геймплей и радуют новой историей, по пальцам можно пересчитать. «**Темное искусство**» — одна из лучших сюжетных модификаций для Oblivion.

Хотя после установки мода и запуска игры не происходит ровным счетом ничего. Где же новые квесты? Где сюжет? Не волнуйтесь, все будет — для начала просто уложите главного героя спать. Пробуждение, правда, будет не из приятных — ровно в полночь жуткий вампир атакует главгероя. Он не особо силен, так что убить его довольно просто, а после сражения на теле кровососа вы найдете записку и ключ от его дома. С этого и стартует основной сюжет. Раскрывая сюжет дальше — значит, лишиться вас всего удовольствия от прохождения, поэтому скажем только то, что вам предстоит разгадать запутанную тайну, связанную с убийством того самого вампира.

Авторы модификации предупреждают, что она создавалась с прицелом на хардкорных игроков, так что легкой жизни не будет. Чтобы разгадать тайну, придется собрать десятки жили и победить множество сложных врагов.



Вампир Марков и его подчиненный зомби нападают на игрока самым подлым образом — когда он спит.



В доме зурдалака, где тот проводил свои чудовищные опыты, можно попасть только решив непростую головоломку.

Интересности перевода

Локализовать моды для **Neverwinter Nights 2** стало возможным совсем недавно, после того как «**Акелла**» выпустила патч 1.04. Главные плюсы заплатки в том, что, во-первых, она позволяет запускать моды для версии игры выше 1.00, во-вторых, дает возможность сделать пользовательский TLK-файл со всеми локализованными ресурсами мода. Наш перевод, разумеется, этой особенностью пользуется на все 100%.

Модификация «**Темное искусство**» для **Oblivion** в оригинале называется **Markov Manor**, то есть, если переводить дословно, — «**Усадьба Маркова**». Для русского человека это звучит забавно и вызывает ассоциации скорее с Пушкиным, Толстым и бытом дореволюционной эпохи, нежели фантазийным миром игры. Чтобы сохранить стилистику, мы переименовали мод в «**Темное искусство**» — название отлично передает атмосферу дополнения.



● МОДИФИКАЦИИ ● КАМПАНИИ ● КАРТЫ ● СКИНЫ
 ● МОДЕЛИ ● ПРОГРАММЫ ● СЦЕНАРИИ
 ... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Armed Assault

Что: 12 дополнения
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Дополнение Pir Vehicles.

Особое внимание рекомендуем обратить на дополнение Pir Vehicles, которое украшает всю бронетехнику в игре новыми текстурами: танки щеголяют черными полосами и забавными мишенями на броне, БТР и БМД покрашены в защитный цвет, не заметный в небе, а вертолеты наводят страх на противников злощастными черепами и белыми черточками, обозначающими уничтоженную ими технику.

Прочие дополнения:

- **Multicamo** — камуфлированная броня зеленого цвета.
- **Weather** — возможность в любой момент менять погоду.
- **FR Infanterie** — солдаты французской армии.
- **Grom** — европейский рейнджер.
- **Alouette** — гражданский вертолет.
- **Guer** — новые текстуры для советской техники.
- **Urban** — защитники Сахрани в городском камуфляже.
- **US Entry** — американский отряд быстрого реагирования.
- **G-11** — мощный автомат G-11.
- **Steyr** — скорострельная винтовка с оптическим прицелом.
- **Deagle** — знаменитый пистолет Desert Eagle.

№2. Medieval 2: Total War

Что: 11 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация English Knight Shields.

- **Alternate Crusader Shields** — яркие щиты рыцарей-крестоносцев.

- **Danish Shields** — детализированные щиты датских воинов.
- **Demolisher** — артиллерия станет настоящим богом войны.
- **English Knight Shields** — новые щиты английской кавалерии.
- **Faction Ireland** — новая страна — Ирландия.
- **Knights of St.John Historical Shields** — исторически верные щиты рыцарей-Иоаннитов.
- **Mongols** — возможность поиграть за монгольскую орду.
- **Sicilian Shields** — нарисованные с нуля щиты сицилийских солдат.
- **Rebels Shields** — пестро разукрашенные щиты бунтовщиков.
- **Spain Shields** — воссозданные по геральдическим справочникам щиты испанской знати.
- **Zephs Eastern Princesses** — на стратегической карте отныне будут прогуливаться не только европейские, но и восточные принцессы.

№3. Microsoft Flight Simulator X

Что: 10 моделей, 6 моделей летной техники, 9 наборов текстур
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Миссия Gromex 1.

Миссии:

- **African Safari** — на самолете AirCreation Trike Ultralight вам предстоит совершить туристический полет над кенийским национальным парком.
- **Gypsies 1** — на дворе тридцатые годы, и вам на самолете DC-3 надо в одиночку пролететь через Анды.
- **Heathrow to Gatwick Run** — адреналиновое задание, где вам придется совершить аварийную посадку пассажирского лайнера.
- **Hooverdam Air Race** — устройте зрелищное авиашоу, управляя спортивным самолетом Extra 300S.
- **Kuala Air Taxi** — трудовые будни сотрудника авиатакси города Куала-Лумпур: на вертолете Bell 205 доставляем по разным адресам преуспевающих дельцов.
- **Oregon Ablaze** — сезон лесных пожаров — жаркая пора

для пилота пожарного вертолета Bell 205 Heli Tanker.

- **Patrol Chopper Pursuit** — преследование лимузина преступников на полицейском вертолете.
- **Roll Over** — «вертушка» скорой помощи вылетает к месту автокатастрофы и доставляет потерпевших в ближайшую больницу.
- **San Antonio Approach** — летная ситуация, детально воссоздающая обстановку перед реальной авиакатастрофой, случившейся близ аэропорта Сан-Антонио. Измените судьбу, не допустив той страшной аварии.
- **Standed — Palma De Mallorca** — станьте пилотом аэробуса A-321, совершающего пассажирский рейс из Лондона в Пальма де Майорку.

№4. Company of Heroes

Что: 6 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»

Карты:

- **Blue River Island**
- **Crossfire**
- **Gotterdammerung**



Карта Crossfire.

- **The Castle of Zelda**
- **Vire**
- **Wake Island**

№5. Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера

Что: 13 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Bobolopolis.

- Карты:
- **Астрал**
- **Звезда**

Тема dvd Star Wars: Battlefront 2 — Модификация SWBF conversion pack 1.80

Что: модификация ● Игра: Star Wars: Battlefront 2 ● Разработчик: GTI, TAW и JMOD ● Что нового: карты, техника, солдаты, герои, режимы игры, интерфейс ● Размер: 687 Мб ● Где брать: Тема DVD

История галактики продолжается!

● **Новые миры!** Исследуйте более двадцати карт на разный вкус — от небольших арен для рукопашных схваток до огромных полей, где развернутся грандиозные сражения.



● **Двигатель прогресса.** К вашим услугам десяток новых видов техники, среди которой есть даже знаменитые имперские TIE Phantom и не менее знаменитые истребители повстанцев — K-Wing.

● **Разнообразие игры.** Устройте настоящую войну в далекой-далекой галактике, приняв участие в уникальных режимах игры.

● **Герои галактики.** Вы сможете взять под свой контроль новых персонажей, в том числе элитных бойцов Imperial Hazardtroopers и грозных Clone Commandos.



- Яблоко
- Ability
- Adelinas Erinnerungen
- Bobolopolis
- Ferisgard
- Ferisgard Soloplayer
- Lets Fight
- Lord Garrick Stahrad
- Precious Land 204
- Stonebreaker
- Teufelskerle

№6. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 21 плагин

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Плагин The Life of Sir Balin.

Квест под названием **The Life of Sir Balin** расскажет вам грустную историю из жизни сэра Балина, чей дом сожгли бандиты, а в комнате заселились монстры. Что здесь произошло — категорически непонятно. Найдя на полу таинственную записку, вы отправляетесь в новое приключение, итогом которого станет нахождение мощного артефакта.

Некоторые другие плагины:

- **Blades Smithy** — новая кузница для гильдии Клинков.
- **Darker Regal IC** — готические текстуры имперского города.
- **Rise of a Samurai** — дом самурая.
- **Abecan Lighthouse** — маяк на побережье; можете в него заселиться.
- **Meadow Hall** — двухэтажный дом.
- **Farm Home** — ферма и небольшая дача с конюшней.
- **Bag of Holding** — мешок, позволяющий носить любое количество вещей.
- **Berich** — гитара как оружие.
- **Rune** — римский меч.
- **Denim Collection** — коллекция масок различных монстров.
- **Risky Inn Beds** — ночевка во второсортных гостиницах? Теперь будьте готовы, что там вас могут ограбить.
- **Sudden Violence** — изобретенные боевые приемы.

№7. Neverwinter Nights 2

Что: 3 модуля

Где брать: рубрика «Игровая зона»

● **Prophecy of Aracae** — единственный на сегодняшний день модуль, где есть сюжетная кампания, состоящая из нескольких глав. Правда, непродолжительная. Очки опыта вы-



ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Модль Greepace Unleashed для Titan Quest.



Сборник из трех модификаций для Caesar 4.



Огромная синглплеерная карта Battleaxe 2008 для Battlefield 2142.



Модль The Exile.

даются только за исследование мира, использование различных умений и выполнение заданий, а не за убитых монстров.

● **The Exile** — типичный модуль. Небольшой размер, приличный сюжет, множество схваток и потрясающей красоты пейзажи. На прохождение потребуется пять-шесть часов.

● **Asylum** — самый необычный модуль из всех созданных для Neverwinter Nights 2 на сегодняшний день. Во-первых, вас ждет занятный сюжет, подаваемый не самым обычным образом, а во-вторых — тут напроцех отсутствуют сражения.

№8. Civilization 4: Warlords

Что: 4 модификации, 4 сценария

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Better Tomorrow.

Королем сегодняшней подборки можно смело назвать мод **Better Tomorrow**. Его автор в корне изменил политические системы, серьезно доработал религию и подправил культуру и экономику. Плюс добавил множество занятных технологий, среди которых, например, появилась кибернетика. Кроме того, в моде вас ждут десятки уникальных юнитов.

Другие модификации:

- **Cherokee**
- **Jamaica**
- **Zulu**
- Сценарии:
- **Coming Darkness**
- **Earth 1000**
- **Europe 1265**
- **South America 1800**

№9. GTA: San Andreas

Что: 11 модификаций,

12 моделей автомобилей

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Manno

Модификации:

- **Manno** — поездка взят по разным маршрутам.
- **Lost Island** — таинственный остров из телесериала «Остаться в живых».
- **Supdario Streamhill** — в результате ужасного землетрясения в Сан-Андреасе выросла высокая гора.
- **Verdant Meadows Under Construction** — новый облик для свалки самолетов.
- **Viper New Mountain in Los-Santos** — детализированные текстуры для горных хребтов штата.
- **Xymaps Alcatraz** — в море возле Сан-Фиерро построят легендарную тюрьму, в которой сидел Аль Капоне.
- **Xymaps Oilrig** — нефтяные вышки неподалеку от Лос-Сантоса.
- **Zeti Chilladunnel** — автомобильный туннель в толще горы Чиллиад.
- **Zeti Cjs Brickhouse** — Карл Джонсон заново построил дом из красного кирпича.

● **Zeti Island** — маленький остров в океане с деревянной пристанью.

● **Zeti New Santa-Maria Beach** — высокие здания на пляже Santa-Maria.

И, как всегда, обязательный набор из дожины автомобилей.

№10. Pro Evolution Soccer 6

Что: 6 модификаций, 7 программ

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Детализированные формы игроков.

Модификации:

- **14 in 1 Scoreboard Pack** — новый внешний вид табло, висющего над стадионами.
- **EPL Adboards Megapack** — комплект рекламных щитов английского чемпионата.
- **FIFA to PES HD Kits EPL** — формы лучших клубов.
- **Great Boots Pack** — подборка из 280 моделей спортивной обуви.
- **La Liga Faces Pack** — реальные лица самых известных футболистов чемпионата Испании.
- **PES Revolution Of V3 Option File** — новые составы команд и расстановки игроков.

№11. FIFA 07

Что: 5 модификаций, 15 программ

Где брать: рубрика «Игровая зона»

Модификации:

- **Champions League Mini Faces Patch** — фотографии 350 игроков для игровых меню.
- **FIFA 4 Fans Patch** — обновленные чемпионы Германии, Англии, турнир Лиги чемпионов, новые лица, флаги, восемь



Стадион «Локомотив».

стадионов и более пятидесяти моделей обуви.

● **Kenny's Mega Adboards** — рекламные щиты с логотипами спонсоров, а также более тридцати лучших мировых клубов.

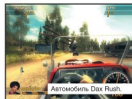
● **«Локомотив»** — стадион московских железнодорожников.

● **Official EA Winter Transfer Squad Update** — верные составы команд зимнего сезона.

№12. FiatOut 2

Что: 1 модификация, 7 автомобилей

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Автомобиль Dax Rush

Автомобили:

- Chevrolet Monte Carlo
- Chevy Nova
- Dax Rush
- Dodge Charger Classic
- Dodge Charger General Lee
- Maximum Destruction
- Volkswagen Beetle

А также программа Custom Cars для установки машин из нынешней подборки.

№13. LOTR: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king

Что: 8 сценариев

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий Extreme Wagon Race

Сценарии:

- Angband Fortress
- Babylon
- Extreme Wagon Race
- Green Lands
- Helms Deep: Deeping Wall
- Snowy Battlefield
- The Realm of the Goblins
- Valley of Arnor

№14. The Movies

Что: 7 декораций, 5 костюмов

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Дополнение The Movie Matrix.

В первую очередь обратите внимание на модификацию под названием **The Movie Matrix**. Дополнение содержит в себе декорации, костюмы и актеров из трилогии «Матрица». Теперь вы легко можете снять свой собственный фильм по мотивам творений братьев Вачовски.

Декорации:

● **Medieval Total City** — набор средневековых декораций.

● **Graffiti** — настенное граффити.

● **Wall** — стена с новыми текстурами.

● **Bullet** — следы от пуль.

● **Blood** — кровь на стенах.

● **Head** — модель отрубленной головы.

Костюмы:

● **Batman** — черное трико Бэтмена.

● **Death** — смерть собственной персоны. Грозная коса в комплекте.

● **Mr Freeze** — мистер Фриз из фильма «Бэтмен возвращается».

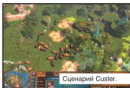
● **Star Trek** — герои вселенной «Стар Трек».

● **Joker** — Джокер — знаменитый враг Бэтмена.

№15. Age of Empires 3: The WarChiefs

Что: 3 карты, 3 сценария

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий Custer.

Сценарии:

● **California Forests** — в калифорнийских лесах одолейте двух сильных противников.

● **Custer** — помогите индейскому племени Ситу найти своего предводителя в лесах Северной Америки.

● **The War For Australia** — сравняйте с землей все городские центры врага.

Карты для режима Random:

- Gandalf's Isles TWC
- The Six Nations
- Wild West Gold Rush

ПАТЧИ 10 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Дневной дозор

Версия: 1.1.

Рейтинг ★★☆☆



Космическая федерация 2

Версия: 1.40X.

Рейтинг ★★★★★



Полный привод: УАЗ 4x4

Версия: 1.3.

Рейтинг ★★★★★



Hitman: Кровавые деньги

Версия: 1.2.

Рейтинг ★★★★★



Knights of Honor: Рыцари чести

Версия: 1.0.5

Рейтинг ★★★★★



Prey

Версия: 1.3.

Рейтинг ★★★★★



Europa Universalis 3

Версия: 1.10r.

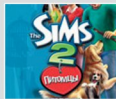
Рейтинг ★★★★★



Supreme Commander

Версия: 3217.

Рейтинг ★★★★★



The Sims 2: Pets

Версия: 1.6.0.273

Рейтинг ★★★★★



Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Версия: 1.35.

Рейтинг ★★★★★

№16. DOOM 3: Resurrection of Evil

Что: 5 модификаций, 1 карта
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация D3 In the Dark

Благодаря модификации **D3 In the Dark** вы сможете взглянуть на любого главаря игры от третьего лица. Кроме того, мод серьезно улучшает текстуры, добавляет новые звуки выстрелов и вопли монстров.

- Другие модификации:
- Greenplasma
 - Nightflash
 - Sosuke's Gun
 - Yet Another Weapon
- Карта:
- Neon labs

№17. Star Wars: Battlefront 2

Что: 3 карты
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Миссия Eddies Kastel

Карта **Eddies Kastel** перенесет вас на территорию древнего храма со множеством небольших площадок, узких проходов и маленьких комнат.

- Еще пара миссий:
- Eddies Dantooine
 - Nelvaan Village

№18. Warcraft III

Что: 2 кампании, 7 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Кампания «Новое время»

Кампании:

- Мистические истории
 - Новое время
- Семь карт:
- Странствия
 - Новые друзья
 - Dota Allstars
 - Hell-city of the Hero
 - Paladin
 - Star Wars Kill the Sith
 - Upperrant RPG

№19. Crashday

Что: 7 трасс, 3 автомобиля
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Трасса Experience

Адреналиновая трасса **Experience**. Дорога проходит по улицам мегаполиса будущего и состоит в основном из узеньких до-рожек и очень крутых поворотов.

Другие трассы:

- Broken Sword
 - F1 stages
 - German autobahn
 - P-race
 - Radiation Race
 - Sewerrats
- Три автомобиля:
- Bmw williams
 - Ford GT
 - Land Rover Freelander

Тема dvd

Half-Life 2: Модификация GoldenEye: Source

Джеймс Бонд покоряет движок Source

Что: модификация | Игра: Half-Life 2 | Разработчики: GoldenEye Source Team
● Что нового: карты, модели, оружие, геймплей | Размер: 181 Мб | Где брать: Темы DVD



1 Дожина уровень из легендарной игры GoldenEye 007, вышедшей на Nintendo 64.

2 Обновленный арсенал. К вашим услугам автомат Калашникова, автоматический дробовик, метательные ножи, настенные мины и прочее.

3 Новые модели персонажей, в том числе знаменитый агент 007.

4 Возможность избавляться от врагов с помощью приемы рукопашного боя.

№20. The Sims 2: Pets

Что: 2 набора ошейков, 2 набора ошейков для животных, пять наборов собак, 2 набора кошек, набор двух животных
Где брать: рубрика «Игровая зона»

В подборке, помимо многочисленных собак и кошек, обратите внимание на модели знаменитых актрис вроде Умы Турман, Николь Кидман, Дженнифер Лопес и Джулии Робертс, а также

героев игр **Silent Hill**, **Blood Rayne** и других. Кроме того, мы приготовили новую мебель, а также сотни моделей одежды.



Набор ошейничных собак.

Береги кожу смолоду

- ▲ Рекомендован при всех видах легких и среднетяжелых угрей
- ▲ Способствует исчезновению рубцов, пигментных пятен и покраснений на пораженной угревой болезнью коже
- ▲ Представляет собой комплекс естественных для кожи веществ. Не содержит антибиотиков, кислотосодержащих и гормональных активных веществ
- ▲ Без цвета и запаха, незаметен на коже. Совместим с декоративной косметикой

Участвуя в акции:

«РЕГЕЦИН: ВСЕГДА В НАШУ ПОЛЬЗУ!»

Ежедневно в апреле в прямом эфире радио **ENERGY 104.2 FM** разыгрываются **2 билета на чемпионат мира по хоккею!**

Вступай в Фан-клуб «Регецин»:

- ▲ Купи галь «Регецин» в любой аптеке
- ▲ Отправь стрих-код по адресу: Москва, 121108 а/я «Регецин», Укажи свой номер телефона
- ▲ В течение апреля жди звонка от радио «Энерджи».

Участвуй и выиграй билеты на чемпионат мира по хоккею!

Подробности на сайте www.pharmatech.spb.ru и по телефону: 8-800-333-81-33

гель против угревой сыпи
РЕГЕЦИН



ВЕСЕЛОСТИ



Cradle of Rome — красочная головоломка, где в роли римского патриция надо собирать в ряды монеты, бревна, фрукты, будочки с вином и даже доселки.



Cannon Blast. Очередная разновидность знаменитой Zuma. Теперь цветные шарчики не заряжаются автоматически в случайном порядке, а вытаскиваются игроком из надвигающейся цепи шариков, что позволяет создавать совсем уж мощные комбо-серии.



Betrapped — увлекательная головоломка с детективным сюжетом в стиле Агаты Кристи. Главарюшкин должен найти таинственного злодея, бродя по английскому замку, избегая многочисленных ловушек (самострелов, пульверизаторов с ядом, подлиненных лоустр и волчьих ям).



Флэш-игра Gball.



Флэш-игра Birdy.



Флэш-игра Crazy Coala.

ТемаDvd NHL 07: Модификация NHL 07

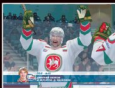
Что: модификация • Игра: NHL 07 • Разработчик: NHL 07 Team • Что нового: турнир, команды, формы, лица игроков, время, шайбы • Размер: 91 Мб
• Где брать: Темы DVD

Русский хоккей в NHL 07

В этом году отечественные народные умельцы, каждый год добавляющие в NHL чемпионат России, сработали как никогда оперативно — уже сегодня вы сможете выбирать любую русскую коман-

ду и привести ее к победе в суперлиге. Вас ждут:

- Настоящие стадионы.
- Актуальные составы всех клубов.
- Фотореалистичные лица сотен хоккеистов.
- Формы, созданные из текстур высокого расширения.
- Подробная статистика всего игрового сезона.
- Календарь игр, распланированный в соответствии с реальной жизнью.
- Настоящие имена и фамилии всех российских игроков.



№21. Far Cry

Что: 5 карт

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Каптя Farmer Jack.

Карты:

- Farmer Jack
- Horus 9
- Inferno Trilogy
- End
- Platform

№22. Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption

Что: 2 набора карт, 5 модификаций

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Improved Venator.

Модификации:

- Dark Lords AI — более аг-

рессивный искусственный интеллект.

- Improved Venator — престоупники Синдиката смогут строить боевой корабль «Венатор».
- FoC Additions — добавляет в сценарии «Звезды смерти» имперские истребители, изменяет характеристики многих кораблей.
- Ages of Star Wars — обновленный режим Galactic Conquest.

• FoC Minimod — новые юниты: TIE-Bizarro, TIE-Sabot, Arc170 Fighter, NTB-630 Bomber, Tridroid Fighter и другие.

- Наборы карт:
- Bonus GC Scenarios
 - Petroglyph Map Pack 3

№23. Перл-Карбоп

Что: 8 сценариев, 4 кампании

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Кампания Enter the Eighth.

Кампании:

- Enter the Eighth
- Turncoat



КИБЕР СПОРТ

Ежемесячная подборка карт, модификаций, скинов и других интересных дополнений для популярных сетевых игр.

Counter—Strike

Что: 3 карты, 4 модели оружия, 3 набора скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта Dm Egm.

Карты:

- dm_egm
- dm_stronghold
- fy_pool_break2h

Модели оружия:

- Battled Hardened M4-203
- Chrome Sig P228 Torch
- Heckler Koch MP5k Dual
- Rusty Bloody Cleaver

Скины персонажей:

- Businessman For

Hostage

- Multi Camouflage SAS

Unit

- Urban Spetsnaz Unit
- Blue Camouflage

Counter—Strike: Source

Что: 4 карты, 7 моделей оружия, 2 набора скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»

Карты:

- awp_dream
- awp_hunting2
- awp_office
- de_wanda

Модели оружия:



Карта De Wanda.

- AI AWM
- Colt Python 357 Elite
- G36 DarkElfa Twinkle

Masta Bermondseyboy 2 Remix

- IMI Gallil
- Mark 23 Auto Akimbo
- Rambo Knife
- Wilson Combat CQB

Скины игрока:

- Crips Gangsta
- Hostages
- Korin Hostages
- Neojam's Body Reskin

Day of Defeat: Source

Что: 1 карта, 6 модификация, 2 набора скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта Dod Subterrania.

- Карты:
- dod_subterrania

Скины игрока:

- Dönnn's American

Soldier Pack

- Realistic Wehrmacht Heerm 43 Uniforms

Модификации:

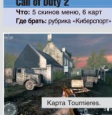
- Crates With NS Symbols
- English Conversion Pack

NS Symbols

- HigRes Fueldrum With NS Symbols
- HiRes Old Hedgehog
- HiRes Sandbags
- Scottish Conversion Pack

Call of Duty 2

Что: 5 скинов меню, 6 карт
Где брать: рубрика «Киберспорт»

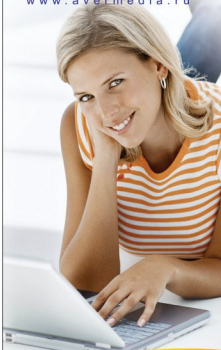


Карта Tournieres.

- Tournieres.
- Valley of Giants
- Ammaedara
- Winter Assault
- The Moon
- Mirage

Скины экрана главного меню:

- J.A. Menu
- 28thIMBI Main Menu
- FIH- Menu
- Scripted Menu
- Legion of Dark
- Angel's Main Menu



Наблюдай за лучшими!



AVerTV Hybrid+FM PCI

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио
- Функция многоканального PIP-просмотра
- 32/64-разрядная совместимость
- ПО разработано специально для России



AVerTV Studio 509

- Функция RGB
- Передовая модель тюнера PIP-с функциями обмена звука и регулировки тембра



AVerTV Cardbus Plus

- 16-канальный предвзятельный просмотр
- Поддерживает форматы видео MPEG-4/MPEG-2/MPEG-1



ИНТЕРЕСНОСТИ



Набор для создания фан-сайта по Battlestations: Midway.



Набор для создания фан-сайта по Warfront: Turning Point.



Набор текстур для бесплатной игры rFactor.

- Baltic Sparrows 46
- Ace of Aces
- Сюжеты:
- IL-10 GvShAP 15
- IL-10 GvShAP 108
- Spitfire Mk-Vc Pack
- P-40E Pokryshev
- Fw-190A8 Kennel
- BF-109G10 3JG51
- Fw-190A6 Black
- BF-110G4 NJG4

№24. Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Что: 5 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Kugelstadt: Industrial Sector.

Карты:

- Bugs Head
- Kais Mountain
- Kugelstadt: Industrial Sector
- Picturesque Dunes
- Solis

№25. TrackMania United

Что: 1 модификация,
7 автомобилей, 8 трасс
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Inca.

Модификация:
● Inca — модификация, которая переносит современные гоночные соревнования и автомобили в XV век и наполняет мир игры соответствующими декорациями.

Модели автомобилей:

- Mercedes Benz SL600 Roadster
- Monster Truck
- Porsche Cayman S
- Audi R8
- Renault Magnum
- Chevrolet Impala Low-rider
- Audi TT

Трекы:

- Fritt Vilt
- Poco Loco
- Ice Dragon
- Celerity
- Sand Trap
- Albino Revolution
- Satisfaction
- Brotherhood

Машина ВРЕМЕНИ

Тысяча шагов на пути к победе

Десять демоверсий лучших походовых стратегий в истории



Age of Wonders



Lords of Magic



Fallout



Scorched Earth



Inquisition: Time is Running Out



Warhammer 40 000: Chaos Gate



Jagged Alliance 2



Worms



Heroes of Might and Magic



UFO: Enemy Unknown

ASUS-LAMBORGHINI **VX2**

Непревзойденная мощь
и неповторимый стиль



ASUS рекомендует лицензионную Windows Vista™ Ultimate

www.asus.ru

Новый ноутбук ASUS-LAMBORGHINI

Открыв VX2, Вы почувствуете себя за рулем суперавтомобиля Lamborghini. «Зеркальная» матрица, металлическое обрамление клавиатуры и покрытие из кожи, прошитой желтой нитью, - все в точности воспроизводит внутреннюю отделку автомобилей. Приготовьтесь к захватывающему путешествию. Невероятная скорость, потрясающая мобильность, неповторимый стиль - все это ноутбук ASUS Lamborghini VX2. Оснащенный новейшей ОС Microsoft Windows Vista, этот ноутбук является настоящим воплощением надежности, мощности и функциональности.



Поздравляющая веб-камера



Надежная защита информации - устройство для считывания отпечатков пальцев



Покрытие из кожи, прошитой желтой нитью



Колеса вентилятора, выполненные в виде обода колеса

- ASUS-Lamborghini VX2 создан на базе:
 - Intel® Core™ 2 Duo Процессор T7400
 - Mobile Intel® 945PM Express Chipset
 - Intel® Wireless WiFi Link 4965AGN
 - или Intel® PRO/Wireless 4965AGN Network Connection
 - Интегрированные WebCam и Ультразвук
 - NVIDIA GeForce Go 7100 512 Mb
 - 15.4" WXGA+ ColorSense LCD, Zero Bright Dot
- ASUS Specialized Video Intelligence Technology
- SATA HDD 100GB
- DVD-Super/Multi LightDrive
- 802.11b/g/n Wi-Fi 2+1
- ASUS XBOX 360™ (X360)™ TV-Out (DVI/Video)
- IEEE 1394, Fire i n Card reader, Line-In, iY-DVI
- 802 x 160 x 25-26mm
- 3.1кг (включая батарею)

Всяобщая гарантия 2 года

Гарантия ASUS (495) 23-15-999

Москва: Аутри (495) 789-95-30, Аэрос-М (495) 784-67-38, Арес (495) 860-94-07, Бетель-Вент (495) 726-36-30, СДН (495) 5 444 333, NEDUS (495) 633-23-67, Tritel Group (495) 545-32-71, QLD (495) 195-97-00, ПИРМУТ (495) 914-52-16, Радис (495) 755-55-57, Релком (495) 177-43-77, Северал (495) 542-86-78, СтарМагистр (495) 765-65-55, Телс (495) 518-83-58, Умная техника (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 195-64-47, USN (495) 175-82-02, Хаспелл (495) 225-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-60-78, Кай (812) 331-26-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-60-68, СТР Компьютерс (812) 542-45-58, Веконет (812) 38-10-00, Владивосток: ДАС (422) 300-654, Воронеж: РЕТ (473) 77-93-38, Екатеринбург: Буня (343) 2222-025, Иркутск: Vizard (395) 259-000, Казань: Чувствитель (843) 264-28-61, Краснодар: Бладет (861) 63-30-73, Севастополь (843) 245-000, Красноярск: Боргас СС (391) 95-09-02, Новосибирск: НОТА (383) 16-33-11, Тюмень: 3832, 125-333, Ростов-на-Дону: ComputerCity (863) 250-45-88, Самара: Дин (863) 868-668, Саратов: 863) 260-11-77, Астана: 812) 232-67-91, Алматы: Промис (847) 701-701, Сургут: 346) 241-67-03, Ташкент: Интел (312) 41-55-92, Тельман: Космос (345) 787-077, AD Systems (345) 22-35-33, Челябинск: Сибирь (351) 284-91-91, Ярославль: электроника (525) 247-47-47, Яфа: Казань (8472) 912-112, Фортна (8472) 800-000.

Селена, Селена Inside, Duetline, Селена Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vira, Intel vPro, Intelium, Intelium Inside, Pentium, Pentium Inside, 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.

РЕТРО ЗОНА

№1. Блицкриг



Знаменитая модификация BRM, добавляющая новые текстуры, солдат, технику и спецэффекты. Плюс вас ждут семь карт — «Альпийская цитадель», «Западное Воронежя. Рильке», «Западное Воронежя. Повесть», «Земли Франции-1944», «Они сражались за Родину: В кольце», «Они сражались за Родину: Отступление», «Теодор Эйке».

№2. Казаки: Европейские войны



Шесть карт: «Джунгли», «Мертвые деревья», «Полтава», «Ров», Hrest, SWAMP.

№3. Deus Ex



Модификация, Hardcore DX, а также пять карт — Bank Level, Break In, Double Cross, Hotel Carone, ZODIAC.

№4. Max Payne



Модификации Max Payne University, New Payne Level Demo и скин персонажа UT2KX.

№5. Medieval: Total War — Viking Invasion



Две модификации — Napoleonic Wars и American Wars.

№6. Need for Speed 4: High Stakes



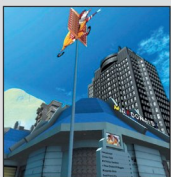
Десяток лучших моделей автомобилей.

№7. Pharaoh



Карты Abedju, Abu, Bubastis, Itjtawy, Khufu, Saqqara, Sawu, Timna и Waset.

№8. Soldier of Fortune 2: Double Helix



Карты для одиночного режима Burger и Skyscraper, модификация Perfect Fx 2, скины персонажей Clown и Skull Jor Canaory и новые шкурки для оружия — Diemaco C8, Goats US Socom, Gold and Chrome Ann.

№9. Starcraft: Breed War



Модификация Gundam Century, сценарии Duel of Destiny, Flight From the Sands, Harlequin Station, North America, Resident Evil: Terror Indestructible.

№10. Total Annihilation



Три карты (Arctic River, Berta Says, Cornhollo), пара модификаций (Star Wars и Thalassa) и четыре новых юнита (Agamemnon, Dragonfly, UFO и Valiant).

ИГРО

МАНИА

ДЕМО
БЛОК

На 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-маниа» 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 узнать, 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, приготовившись к приятным сюрпризам, самостоятельно отправиться в раздел «Демоблок».



Играют онлайн
Дли Милениа 2: Total War



Тотал-Вар
Милениа 2
модификация: Online! for: Bonus



Полное имя:
От: Ивана



Милениа
Кремлен
Модификация: 4: Bonus



Тотал-Вар
Милениа 2
модификация: «Полное имя»



Полное имя:
Модификация:



Кремлен
Византия: 4: Bonus



Милениа
Кремлен
Модификация: «Полное имя»



Тотал-Вар
Милениа 2
модификация: «Полное имя»



ЖИЗНЬ — ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА МАНИА

ИГРОМАНИА

ВИДЕОМАНИА

ОТ ИГРИТА
ИГРИТА
НА ПЕРВОНАЧ. КАРТАХ ИЖЕБИНА

ТЕМА БУД

СТАЯ УИНС: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ
СЮИД: ШИНС: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ
ИМ-ИГР 2 — МОДИФИКАЦИЯ
ИМ-ИГР 2 — МОДИФИКАЦИЯ

ИТРСИНСИИ

ИГР ДАВ: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ
ИГР ДАВ: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ ИГРЫ

THE LANE SCROLLS 4: ОАЛИОН — ПЛАННА THE LIFE OF SIR СЛЕ ВАЛИ
ИГР ДАВ: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ
СЮИД: ШИНС: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ
ИМ-ИГР 2 — МОДИФИКАЦИЯ
ИМ-ИГР 2 — МОДИФИКАЦИЯ

ВИДЕОМАНИА — ДАМО-ВЕНСИИ + КОДЕКС + СЮИТ И ЖИЗНЕННАЯ СЮИТ
ИГР ДАВ: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ
ИГР ДАВ: ВЕНТУРИТ 2 — МОДИФИКАЦИЯ

DVD

www.igromania.ru

4
2007

И ТРО МАНУ



ВЕСЕЛЫЙ БОИТ
Анастасия 2.2 год Windows XP
Игорь 2.2 год Windows XP
Артём 4.7 год Windows XP
Артём 7.7 год Windows XP
Артём 8.1 год Windows XP
Артём 9.1 год Windows XP
Артём 10.1 год Windows XP
Артём 11.1 год Windows XP
Артём 12.1 год Windows XP
Артём 13.1 год Windows XP
Артём 14.1 год Windows XP
Артём 15.1 год Windows XP
Артём 16.1 год Windows XP
Артём 17.1 год Windows XP
Артём 18.1 год Windows XP
Артём 19.1 год Windows XP
Артём 20.1 год Windows XP

КЕБЕКСКОП
Анастасия 2.2 год Windows XP
Игорь 2.2 год Windows XP
Артём 4.7 год Windows XP
Артём 7.7 год Windows XP
Артём 8.1 год Windows XP
Артём 9.1 год Windows XP
Артём 10.1 год Windows XP
Артём 11.1 год Windows XP
Артём 12.1 год Windows XP
Артём 13.1 год Windows XP
Артём 14.1 год Windows XP
Артём 15.1 год Windows XP
Артём 16.1 год Windows XP
Артём 17.1 год Windows XP
Артём 18.1 год Windows XP
Артём 19.1 год Windows XP
Артём 20.1 год Windows XP

ИГРОМАНИЯ
Анастасия 2.2 год Windows XP
Игорь 2.2 год Windows XP
Артём 4.7 год Windows XP
Артём 7.7 год Windows XP
Артём 8.1 год Windows XP
Артём 9.1 год Windows XP
Артём 10.1 год Windows XP
Артём 11.1 год Windows XP
Артём 12.1 год Windows XP
Артём 13.1 год Windows XP
Артём 14.1 год Windows XP
Артём 15.1 год Windows XP
Артём 16.1 год Windows XP
Артём 17.1 год Windows XP
Артём 18.1 год Windows XP
Артём 19.1 год Windows XP
Артём 20.1 год Windows XP

СОНЕТ ДЛЯ ИТР
Анастасия 2.2 год Windows XP
Игорь 2.2 год Windows XP
Артём 4.7 год Windows XP
Артём 7.7 год Windows XP
Артём 8.1 год Windows XP
Артём 9.1 год Windows XP
Артём 10.1 год Windows XP
Артём 11.1 год Windows XP
Артём 12.1 год Windows XP
Артём 13.1 год Windows XP
Артём 14.1 год Windows XP
Артём 15.1 год Windows XP
Артём 16.1 год Windows XP
Артём 17.1 год Windows XP
Артём 18.1 год Windows XP
Артём 19.1 год Windows XP
Артём 20.1 год Windows XP

ИГРОМАНИЯ
Анастасия 2.2 год Windows XP
Игорь 2.2 год Windows XP
Артём 4.7 год Windows XP
Артём 7.7 год Windows XP
Артём 8.1 год Windows XP
Артём 9.1 год Windows XP
Артём 10.1 год Windows XP
Артём 11.1 год Windows XP
Артём 12.1 год Windows XP
Артём 13.1 год Windows XP
Артём 14.1 год Windows XP
Артём 15.1 год Windows XP
Артём 16.1 год Windows XP
Артём 17.1 год Windows XP
Артём 18.1 год Windows XP
Артём 19.1 год Windows XP
Артём 20.1 год Windows XP

ИГРОМАНИЯ
Анастасия 2.2 год Windows XP
Игорь 2.2 год Windows XP
Артём 4.7 год Windows XP
Артём 7.7 год Windows XP
Артём 8.1 год Windows XP
Артём 9.1 год Windows XP
Артём 10.1 год Windows XP
Артём 11.1 год Windows XP
Артём 12.1 год Windows XP
Артём 13.1 год Windows XP
Артём 14.1 год Windows XP
Артём 15.1 год Windows XP
Артём 16.1 год Windows XP
Артём 17.1 год Windows XP
Артём 18.1 год Windows XP
Артём 19.1 год Windows XP
Артём 20.1 год Windows XP

НОВОСТИ ПО ВМАНУ SMS



«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжая делать это и сейчас. Это стало возможным благодаря сотрудничеству с компанией «Тема» — первым в России СМТ для абонентов сети мобильной связи.

Рассылки доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор представлены две различные тематики:

- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

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

РУКОВОДСТВО & ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»



Все материалы данного раздела любезно предоставлены журналом «Лучшие компьютерные игры» издательского дома «ТехноМир». Спустя два месяца после выхода номера ЛКИ статьи представляются для публикации на диске «Игромания», а также публикуются на сайтах www.lki.ru и www.igromania.ru

На вышедшем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из февральского номера журнала «Лучшие компьютерные игры»:

Завтра война * Age of Empires III: The WarChiefs * Battlefield 2142 * Caesar 4 * Dark Messiah of Might and Magic * F.E.A.R. Extraction Point * The Guild 2 * Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера * Need for Speed: Carbon * Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent * Stronghold: Legends * Warhammer 40000: Dawn of War — Dark Crusade

В силу технических причин материалы публикуются на диске в частично урезанной версии — мы не ставим мелкие изображения, таблицы и т.д.

www.igromania.ru

www.igromania.ru

www.igromania.ru

www.igromania.ru



mo-bil-i-ty (n.)

Свобода перемещения!

Полная линейка беспроводного оборудования TRENDnet позволит Вам оставаться на связи, где бы Вы ни находились.



Беспроводной маршрутизатор N-Draft
TEW-631BRP



Беспроводная PC карта N-Draft
TEW-621PC

Ощущи скорость с беспроводными продуктами серии N-Draft:

Скорость передачи данных до 300Мбит/с - в 10 раз быстрее стандарта 802.11g.

3-кратное увеличение зоны охвата за счет использования технологии Smart Antennas.

Отсутствие задержек при работе с мультимедиа-приложениями за счет технологии Stream Engine от Ubicom.

Совместимость с оборудованием других производителей.

Интуитивно понятный Web-интерфейс.

РЕКЛАМА

Super 108G MIMO



TEW-611BRP



TEW-601PC

Super 108A+G



TEW-511BRP



TEW-501PC

Super 108G



TEW-452BRP



TEW-444UB

54G



TEW-432BRP



TEW-423PI



www.netlab.ru



www.oldi.ru

Astel (495) 787-7440, Boston (495) 256-1731, ForLink (495) 194-0353, Larga (812) 740-7828, LapTop (495) 785-7686, NT Computers (495) 363-93-93, OLDI (495) 221-1111, ProNET Group (495) 789-38-46, ULTRA Computers (495) 775-7566, USN Group (495) 221-7266, X-Com (495) 799-9600, AB-Групп (495) 745-5175, Алас (495) 416-6001, Белый ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-3030, ГК Форизма (495) 234-2164, Компьютерный Супермаркет НИКС (495) 974-3333, НеоТорг (495) 363-3825, Русский Стиль (495) 797-57-75, Сетевая Лаборатория (495) 225-7575, СтартМастер (495) 785-8555, Ф-Центр (495) 105-6447, Федеральная торговая сеть-Sunrise (495) 542-8070, Электрон-Сервис (495) 737-4499.



Техническая поддержка (495) 737-0410

WIRELESS

DIP

FIBER

GIGABIT

ROUTERS

PRINT SERVERS

KVM

MEDIANET

«Видеомания» — это ежемесячное видео-приложение к крупнейшему в России игровому журналу «Игромания». Каждый месяц на DVD вас ждет эксклюзивное и профессиональное игровое видео!



Ненавижу март — начало апреля. Самое грязное время в году. Тем не менее именно с грязью связаны самые яркие впечатления месяца. Добывая сложными путями японская версия **MotorStorm** повергла меня в самый настоящий технологический транс. Забив на ганку, я около получаса оценивал главную, помимо шаркающего геймплея, фишку игры — деформируемый ландшафт. А именно — месья, будто заколдованный, грязь. Просто вот так туло. Вообще, я отношусь к людям, которым не так важна графика в играх. Мне важны ощущения. А деформация ландшафта дает именно их. Плехнуться на квадроцикле в море грязи, прочертив колею, а потом наблюдать, как колеса повторяют все появившиеся изгибы поверхности — воистину волшебство! И ведь это только первый шаг — в игре, появившейся спустя месяц после выхода системы. С замораживанием сердца жду нового поколения реалистичных симуляторов. Грязь будет модной.

Так уж получилось, что в это же самое грязное время года появилась на свет «Видеомания». С апрельского номера ей пойдет уже четвертый год. Четвертый год творчества, которое практически изменило вид современной российской игровой журналистики и пошло намного дальше. Как именно мы движемся дальше — смотрите на диске в анонсе нового сезона. Что же касается истории всего нашего мероприятия — она в

работе. Но шансов увидеть на этом диске ее мало. Нужно перелопатить просто огромное количество материалов, отснятых за эти три года. Все-таки срок внушительный.

Впрочем, таким он не покажется, если сравнить его с шестью годами, ушедшими на создание S.T.A.L.K.E.R. Воистину уникальный проект, прошедший все возможные муки при своем рождении. Игра, которая вскружила головы миллионы, задержалась в разработке на несколько лет, по пути потеряла большую часть команды и доверие публики, но в результате оказалась именно эпохальной игрой. По крайней мере, для СНГ. Никогда еще у нас не создавали проект подобного уровня. Что в очередной раз доказывает — можем, если захотим. Только кроме GSC никто этого особо не хочет. Снимаем шляпу. Разумеется, «Видеомания» не была бы «Видеоманией», если бы не отменила выход, по сути, первого отечественного блокбастера, не паразитирующего на известных брендах. В этом выпуске вас ждет ни много ни мало путешествие в Зону. К нам в руки попала уникальная запись плейдрил GSC Game World в Чернобыль, сделанная в начале работ над игрой. Олег Яворский, глар-менеджер GSC Game World, который принимал в ней участие, согласился прокомментировать видеозапись. Наслаждайтесь!

Антон Логвинов,
профессор видеонаправления
video@igromania.ru

Смотрите в наших выпусках



Видеонews — ежемесячная порция нового игрового видео.

Special — репортажи с выставок и игровых студий: все об играх и индустрии.

На прилавках — рецензии на главные игры месяца и лучшие рекомендации редактора.

Демотрей — геймплейные и HD-ролики из будущих игр.

Nextgen — все самое интересное из мира консолей нового поколения.

От винта! — четыре выпуска легендарной TV-передачи — каждый месяц!

Реклама пауза — реклама популярных игр и консолей, смешная и серьезная.

Pre-portfolio — обзоры будущих портфов консолей.

Развлекательный канал — клипы, лучшие интро из игр и различные монтажные ролики.



Игромания на TV



С ноября 2005 года в еженедельном телеэфире музыкального телеканала А-One выходит первая профессиональная в нашей стране передача о компьютерных играх — «Игромания». Проект создается нами на 100% и по сути является такой мини-«Видеоманией» раз в неделю.



Каждую неделю вас ждут интервью с разработчиками, видеозаставки и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи ровно в четыре раза больше.



Телеканал А-One пока доступен лишь пользователям СТРИМ-ТВ, НТВ+, «Космос-ТВ» и некоторым другим операторам. Подробнее о том, как настроиться на телеканал смотрите на www.a1tv.ru.

В общем, даже не думайте тратить пропускать: каждую субботу в 18:00 мы в эфире!

Внимание! Субтитры на диске!

Интересно со знаменитыми иностранными разработчиками, а также много материалов (напрямик репортажи из раздела Pre-portfolio) иногда сопровождаются субтитрами. Для их отключения вам необходимо установить программу **VoSub** из раздела «Софтверный набор» на нашем DVD.

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Вы считаете, что ваша работа достойна повешения в «Видеоманию»? Тогда в нам дело — срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и раскажите о своем роле.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архиве, в архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать доходить минут в 1-1.5 не надо.

Шаг 3. Мы оцениваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то мы определим увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

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





ВИДЕОМАНИЯ

СМОТРИТЕ
В «ВИДЕОМАНИИ»



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.



От винта!

Что: Легендарная телепередача,шедшая на ТВ с 1994 по 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 лейбл-играх — все это в одном из новейших разделов «Видеомании».



На прилавках: каталог месяца

Что: Раздел по вышедшим играм на ПК.

Когда: Всегда.

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

Репортажи со всего мира

Что: Игровая индустрия живьем.

Когда: Всегда.

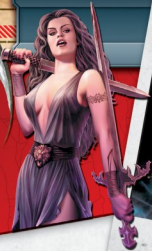
Зачем: Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется, что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи об игровой индустрии.



РАЗДВОЕНИЕ МИРА

«ИГРОМАНИЯ» ИСКОСА ПОГЛЯДЫВАЕТ НА ОДИН ИЗ САМЫХ НЕОДНОЗНАЧНЫХ РОЛЕВЫХ ПРОЕКТОВ 2007 ГОДА

Светлана Карачарова



TWO WORLDS

Что? Как?

Потенциально и загадочный убийца «Готтики» и «Обливиона» из рода польских шляхтичей. Всеми правдами и неправдами выкарабкал у разработчиков альфа-версию Two Worlds. Трое суток боролся с выдираниями, критическими ошибками и прочими обязательными атрибутами раннего билда, после чего все-таки собрал всю возможную информацию об игре.

Когда Олег Ставицкий принесся в офис, размахивая диском с альфа-версией **Two Worlds**, и первым делом заявил, что у него тут в руках игра, которая третью «Готику» уже почти готова похоронить и закопать, устоять было невозможно. В дальнейшем, правда, выяснилось, что добытый билд — это игра, раздробленная на составные части. Чтобы вы правильно понимали ситуацию, слушать проект в таком состоянии — все равно что пытаться оценить вкус и прелесть коктейля Б-52, поочередно отхлебывая из бутылки с ликерами, а потом засунув в рот зажженную спичку. Тем не менее мы провели в обнимку с Two Worlds несколько бессонных ночей и выяснили об игре все, что представлялось возможным.

Имя им — легион

Синopsis очередной фантазийной приключения вполне укладывается в шаблонную схему «проснулось древнее зло, извольте его забороть и спасти мир» (в данном конкретном случае во всем виноваты гномы). Сегодня хорошим тоном у сценаристов считается выделение орков в качестве основных противников спасения мира. В Two Worlds, как и в любой другой открытой

RPG, с орками можно не только бороться, но и помогать им. Отсюда и несколько киндровок, а также сотни побочных квестов.

Главгероя тут по большей части волнует свой собственный, корыстный интерес. К оркам у него свои счеы, поскольку те перебили всех товарищей, да еще и ульянули нежно любимую сестренку. Так что к логову (а также пещере, замку и фазенде) центрального злодея мы будем пробираться, думая не о судьбах мира, а о родственных связях.

Тут, конечно, появляется повод для моральных дилемм. Вы готовы объявить войну всему орочьему роду или, напротив, сыграть в дипломата. Ко всему прочему, разработчики напускают тумана с ним странном «заказчиком», который будет периодически напоминать на нашем пути (подозрительно напоминает мага Скардаса из «Готики»). Выпутываться из сюжетных сорока часов игры (плюс еще столько же, если не бежать по сюжету сломя голову).

Концепция открытого мира тут живет и процветает — в Two Worlds вы действительно можете двинуться куда глаза глядят. Разумеется, при этом никто не гарантирует, что за ближайшей рощицей вас тут же не насадят на вертел какие-нибудь ошалевшие разбойники. Впрочем, в предоставленной нам версии сбегать с берегов Стинка после неудачной потасовки

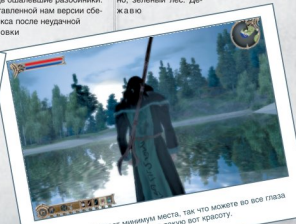
ЖАНР	Роллсвг аора
ИЗДАТЕЛЬ	Twinkl Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Quality Party
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Relex
ПОДКОЖЕКТ	■ Scuria Gothic ■ Scuria The Elder Scrolls
МУЛЬТИПЛЕЕР	■ Вспариван
ИГРОВАЯ СРЕДА	■ Исвольная сень
ДАТА ВЫХОДА	9 мая 2007 года
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ	www.2-worlds.ru

не стоило никаких усилий — герой просто возродился в одной из отравных точек. Добить уцелевших обидчиков было просто — у них к тому моменту даже здоровье не восстанавливалось. После этого оставалось лишь подобрать трофеи, аккуратно расфасованные по трупам, — искать в траве улетающую куда-то неприметную железяку тут нет надобности.

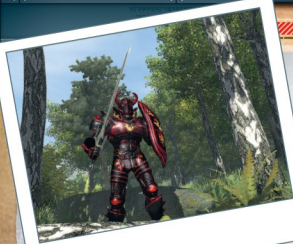
Окружающее пространство скроено по знаковым лекалам всего фантазийно-ролевого жанра: на севере у нас снег, на юге — пустыня, посередине, соответственно, зеленый лес. Дежавю



По идее, врагу сначала надо разбить щит, но, кажется, мы и так с ним справимся.



Интерфейс занимает минимум места, так что можете во все глаза (и во весь экран) любоваться на такую вот красоту.



Даденька, отдай доспех!

накрывает уже на входе: отличная картинка, в городе — этакie бюргерские домики, а в лесу — непрерывный водопад и зайчики. Примчавшись в очередной город, будьте готовы, что говорить тут можно практически с любым жителем — даже если он не собрался выдавать вам задание, то всегда согласится перебраться парой слов, а иногда и поторговать. В финальной версии абсолютно все разговоры обещают озвучить.

Ну и, разумеется, нельзя забывать про систему, без которой ныне не обходится ни одна уважающая себя ролевая игра: гильдии и репутация. Всего в игре будет четыре гильдии: маги, воины, воры и торговцы; вступать можно в любую, к какой душа лежит, а при желании — хоть во все сразу. Плюсы хороших отношений с гильдиями очевидны: интересные задания, любопытные предметы, учителя навыков, да и скидки у местных торговцев лишними не будут.

Обычные же жители мира больше внимания будут обращать на вашу общую репутацию, которая, понятно, зависит от того, насколько вы готовы помочь страждущим и часто ли вас застанут с отмычкой у чужого сундука. Что любопытно, плохое отношение к вам жителей не обязательно означает кинжал в спину, но вот кулики показать исподтишка вполне могут. А если заслужить всеобщее уважение... нет, нимб над головой вам не светит (увы, *Fable*, увы), но здороваться с вами будут за десять шагов, а новыми квестами засыплют на входе.

И мертвые с косами

При всем многообразии рас в игре создать мы можем только героя-человека. При старте выбирается класс персонажа, хотя в дальнейшем он ни к чему не обязывает. Вы вполне можете научить своего огненного мага махать двуручным, вкладывать очки в силу и ловкость и обивать пороги учителей, в совершенстве владеющих парированием и мастерски умеющих сбить с ног. На тот случай, если к середине игры вас начинают постигать смутные сомнения (а правильно ли развит гильдерея?), здесь есть специальные учителя, которые легким щелчком пальца сбросят все волшебные характеристики в обмен на некую, прямо скажем, недетскую сумму.

Во вкладке героя мы насчитали всего четыре базовых характеристики (жизнь, мана, сила и ловкость) и целых 38 навыков, кото-

рые можно учить и развивать. Без гадания на кофейной гуще понятно, что первое, на чем остановится взгляд игрока, — это верхняя езда. Но не все так просто: выучив навыки и разжившись лошадкой, вы получите возможность передвигаться чуть быстрее. Хотите в галоп? Ищите следующего тренера.

Желаете разить монстров,

не спешая с четвероногого друга?

Снова ищите тренера. Лошадь вполне можно украсить, но ее точно так же могут украсть и у вас, так что не оставляйте ее без присмотра. Визуально кони в игре смотрятся на твердую пятерку, но вот оцените их в деле пока что не смогли (ограничение альфа-версии).

Если вы ролевик старой закалки и всем классам всегда предпочитали дилого поначалу, но жуткое впоследствии мага, молчите на ую особенности местной магической системы. В нашем распоряжении пять школ: четыре стихийные и некромантия. Что любопытно, магии некромантов в игре нет и не будет, пока игрок не выполнит некий квест. Подвиг это или злодеяние — вопрос открытый. Известно лишь, что сразу после того, как ваш протез обретет способность поднимать трупы и вызывать себе на подмогу всяких неприятных существ, не забудьте поперт изо всех щелей. А вот если вы пропустите задание на возвращение некромантии в мир, то так и пройдет всю игру, ни разу не встретив на пути оживших покойников и прочую нечисть подобного рода.

Сама система магии авторами игры позаимствована из карточных забав типа **Magic: The Gathering**. В результате мы имеем возможность вдумчиво разбирать комбинации карт в попытке получить самый убойный и наименее затратный результат. Карты бывают двух видов: спеллы (например, ледяная стрела) и модификаторы (скажем, повышение урона). Добывать их можно отовсюду: покупать, снимать с трупов убитых магов, получать в награду за квест, тащить из плохо закрытого сундука.

В бою грядущее великоколепие пока отступает на задний план, поскольку имеется проблема под названием «система полуавтоматического захвата цели». Звучит довольно заманчиво, но пока что захват работает только на расстоянии трех шагов от предельно легкой жертвы. Как в этой ситуации поступать магу, который может навести на врага фэйвербол, только столкнувшись с ним нос к носу, — не очень понятно. Куда стрелять и как целиться, заняв стратегическую позицию на холме над лагерьом гоблинов, откуда «полузахват» не работает, то-

Two Worlds в цифрах



Территория: более 20 квадратных миль ландшафта и более 15 квадратных миль подземелий

Типы территорий: ледники, горы, леса, поля, болота, побережья, пустыни, пустоши

Подземные уровни: подземелья, пещеры, шахты

Города: 6 больших городов, 10 поселков, 10 ферм

Телепорты: 20

Места возрождения: 80

Персонажи: более 200

Квесты: более 150

же неясно. Есть надежда, что к финальному релизу ситуация исправится и карточная магия все-таки проявит себя во всей красе, но пока что у нас есть некоторые сомнения.

Зато любители помашать мечом, похоже, будут счастливы. В игре частично, эффектно и зрелищно реализована технология motion capture, так что ни один знаток исторического фехтования больше не будет вертеть пальцем у виска, глядя на выходы своего



Диверсификация бизнеса

Авторы Two Worlds, польская студия Reality Pump, всю сознательную жизнь трудилась на ниве стратегий. Те, кто внимательно следит за жанром RTS, наверняка помнят долгоиграющий сериал Earth 21XX (Earth 2140, Earth 2150 и Earth 2160).

Отличительной чертой всей Earth-серии всегда была умопомрачительная графика и тяга к экспериментам. Так, в Earth 2150 чуть ли не впервые были реализованы погодные эффекты и смена времени суток. В 2000 году, когда вместе с зака-

том солнца на вашей базе постепенно загорались огни, а транспорт мягко включал фары, это выглядело сушим открытием. Кроме того, поляки всегда отличались вниманием к деталям: текстредас в Earth-серии оставляли следы на земле, без повода извергали снопы спецэффектов и вообще вели себя как герои высокобюджетного блокбастера. От скромной восточноевропейской RTS такого ожидать не приходилось.

Что касается экспериментов, то в

Earth 2150 была реализована занятая система боя на двух фронтах сразу: вам фактически приходилось одновременно участвовать в двух сражениях, а кинуть можно было перевозить с одного фронта на другой, ориентируясь по ситуации. Это было, мягко говоря, не бесспорно, но занятное геймдизайнерское решение.

Кроме Earth-бренда поляки также соорганили уютную фэнтезийную RTS Knight Shift, с которой, очевидно, и началась RPG-заигрывания.



Earth 2140 (1997)



Earth 2150 (2000)



Earth 2160 (2005)

виртуального протезе. Здесь нам будут доступны несколько видов и типов вооружения, а также бой двумя орудиями и куча специальных приемов типа вываживания противника из седла. Враги, насколько мы успели заметить, ведут себя достаточно адекватно, особенно когда действуют в группе (например, стараются прикрыть лучников и магов).

Сварю и съем

Алхимия и крафт в игре — еще один повод задумчиво приземлиться где-нибудь в укромном уголке и заняться хитроумными исследованиями. В нашем распоряжении — прорва всяческих ингредиентов: растения трех десятков видов, минералы самых невероятных расцветок, разнообразные клыки и шкуры с местного зверья, а также сердца, глаза, почки и прочие органы более интеллектуальных противников. Как все это смешать, не получив на выходе кураре или ядерную бомбу, — вопрос открытый. В игре, конечно, есть некое количество рецептов, но явно предполагается, что игрок гораздо чаще будет шевелить мозгами самостоятельно. Если

сварилась зелье и оно — о чудо! — вдруг не взорвалось, а превратилось в нечто полезное, обязательно сохраните рецепт в книге, назвав по собственному желанию.

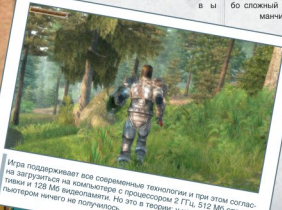
Алхимия может дать вам не только бутылки здоровья и маны, но и возможность изготовить ловушку или даже улучшить оружие. Что касается последнего, то тут есть еще одна любопытная деталь: получив пару дополнительных вещечек, вы можете разорвать их и сложить в одну, но помощнее. Учитывая, что размер инвентаря ограничен, носимый с собой вес не может превышать определенную предель, а спартизий нет и не будет, мы имеем хорошую возможность избавиться от лишних килограммов прямо на ходу.

Поглядывая за тенденциями, Reality Pump вводят в свою сюжетно-ориентированную игру многопользовательские элементы. Речь в первую очередь о поддержке модно-го сегодня кооперативного режима: совместная игра до восьми человек, обмен и торговля предметами, коллективное прохождение подземелий и убийство сложных монстров в составе партии. Никакой MMORPG не предвидится, но перспектива призвать на помощь своего приятеля, чтобы пройти особо сложный момент, видится довольно заманчивой.

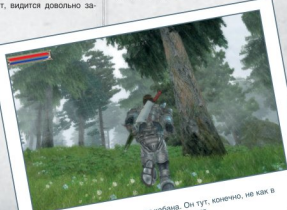
Сегодня Two Worlds вызывает одновременно восхищенные стоны (картинкой) и массу вопросов (всем остальным). На одной чаше весов чудесная графика, качественная анимация, приятная карточная система колдовства, любопытный крафт, а на другой — сомнительная система прицеливания, полностью нивелирующая ту же магию.

Зато имеются приятные подробности о таких немаловажных моментах, как саундтрек и оформление. Написанием музыки занят голливудский композитор Гарольд Фолтмайер, а арт рисует «широко известный в узких кругах» художник Хосе Дель Нидо. Любимым занятием последнего является изображение фэнтезийных див в различных эротичных позах. «Игромания» с опаской и нетерпением ожидает увидеть финальный дизайн коробок с игрой.

В общем, никаких гарантий авансом выписывать не хочется, но в том, что всем ролевикам стоит взять Two Worlds на карандаш, нет никаких сомнений. Финальный разбор полетов назначен на май. Там и увидимся. ■



Игра поддерживает все современные технологии и при этом согласована с 128 Мб видеопамяти. Но это в теории: у нас с таким компьютером ничего не получилось.



На самом деле мы убегаем от кабана. Он тут, конечно, не как в «Готике 3» — до патчи, но связываться неохота.

ViewSonic -
Исключительная
реалистичность
изображения!



22" Widescreen:
VX2235wm

19": VX922

Серии ЖК-мониторов ViewSonic:

- VX - стильное решение, запредельные скорости
- VA - бескомпромиссная производительность по доступной цене
- VG - кристально чистое отображение текста и графики
- VP - эргономика для профессионалов

Где купить: Москва (495): Erimex 232 06 86, Lanck 730 28 29, Marvel 161 92 53,
Merlion 981 84 84, TechnoTrade 970 13 83. Санкт-Петербург (812): Erimex SPb
324 41 31, Lanck 333 01 11, Marvel 328 32 32.

ViewSonic
See the difference™ 



ГОРЯЧАЯ ТОЧКА

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПОДМОСКОВНЫЙ ЗЕЛЕНОГРАД, ГДЕ СВОИМИ ГЛАЗАМИ НАБЛЮДАЕТ ГРЯДУЩИЙ КОНФЛИКТ НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ



WARFARE

Что? Как?

Многообещающая стратегия о противостоянии американской армии и талибов на территории Саудовской Аравии. Завезть в подмосковный Зеленоград «на пару часов» для ознакомления с новой версией Warfare, сесть за свежий билд и... остаться на обед. А потом и на ужин.

Warfare смело можно назвать королем долгожителей. Разработка игры началась в далеком 2003 году студией «МиСТ ленд — ЮГ». Спустя год после начала работы «Игромания» посетила гостеприимный офис разработчиков, где мы самолично опробовали вполне рабочую версию проекта и оценили размах действия. На внушительных картах ездили радующие глаз танки, куда-то бежали солдаты, а сюжет игры рассказывал драматическую историю о том, как американские войска захватывают Ирак. Тогда еще, помнится, создатели уверяли, что игра почти готова и совсем скоро отправится на прилавки магазинов.

Но время шло, а Warfare все не появлялся. Проект сначала временно заморозили, затем поменяли концепцию, потом изменился сюжет и почти вся начинка игры. За это время американцы в реальной жизни успели войти в Ирак, а «МиСТ ленд — ЮГ» чудесным образом превратилась в GFI Russia. В марте 2007 года десант «Игромания» снова взял приступом офис теперь уже новой компании, где нам был продемонстрирован Warfare'07 — с порядком похо-

решившей графикой, измененным геймплеем и совсем другим сюжетом.

Танки детям не игрушки

Учитывая нынешнее положение вещей в мире, завязка Warfare не блещет оригинальностью. По замыслу разработчиков, после того как доблестные американские войска в труху перемололи Ирак и свергли Саддама Хусейна, ничего хорошего не случилось. Неожиданно полькнуло в Саудовской Аравии, где укрылись злодеи из порядком потрепанного, но недобитого движения «Талибан». Они не притупили ничего лучше, чем свергнуть местный правящий режим, захватить страну, вооружиться и нанести удар по Америке. Кроме талибов в конфликте примут участие и некие повстанцы, которые тоже желают вынести законное правительство вперед ногами и установить свои порядки.

На другом конце поля играют бездущие американцы и то самое свергнутое правительство Саудовской Аравии. Несмотря на то что в конфликте участвует четыре стороны, под нашим командованием-

ЖАНР

Стратегия

Издатель

ЮГ

Русские М

Разработчик

GFI Russia

Платформы

PC, Xbox 360

Warhammer 40 000: Dawn of War

Warhammer: Mark of Chaos

Мультиплеер

Выход

Дата выхода

Весна 2007 года

Официальный сайт:

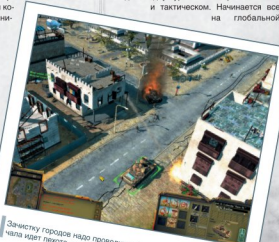
[http://www.gfi.ru/index.php?lang=1&id=128&cat=11&sub_id=">](http://www.gfi.ru/index.php?lang=1&id=128&cat=11&sub_id=)

ем окажутся американские силы и войска саудитов. Возглавить талибов не получится — игра выйдет не только в России, а во многих странах такое геймдизайнерское решение могут не оценить.

Что касается геймплея, тот тут все заметно усложнилось. С первых минут становится понятно, что Warfare — не привычная RTS с обязательной постройкой базы, добычей ресурсов и производством юнитов, а размашистая стратегия, где действие происходит на двух уровнях — стратегическом и тактическом. Начинается все на глобальной



Вертолеты, попав под ракетный обстрел ПВО, практически не имеют шансов выжить.



Защиту городов надо проводить по всем правилам боя — сначала идет лехота, за ней техника.



В бой идут одни старики

В Warfare, как выяснилось, нас с вами ждет просто неприлично большой выбор самой разной техники. Разработчики грозятся соорудить 150 ее разновидностей, причем вся она будет списана с реальных прототипов. К вашим услугам несколько видов танков, десятки боевых машин, разнообразные вертолеты, передвижные средства ПВО и так далее.

Более того, вся техника реально понадобится в сражении, так как выиграть битву, просто собрав в кучу самых мощных юнитов, не получится при всем желании. Залог победы — ловкое комбинирование войск и тщательно продуманная тактика. Мы выбрали пятерку самых выдающихся представителей местного автопарка.

M1128 Stryker MGS



Артиллерийская система будущего и один из компонентов американской системы Future Combat. M1128 Stryker создан на универсальном шасси БТР «Страйкер». Однако уже в Ираке проявилась вся слабость подобной конструкции — слабая броня и очень медленная скорость передвижения выгнели «Страйкер» с передовой. Тем не менее благодаря мощным снарядам «Страйкеры» все еще стоят на вооружении армии США.

HMMWV M1097 Avenger



карте, подделенной на сектора. Здесь мы принимаем решения: куда нанести удар и каким из уже захваченных районов стоит улучшить, соорудив, например, оборонительные сооружения. Тут же происходит медленное войск — ремонтируется подбитая в боях бронетехника, лечатся раненые солдаты и, что особенно важно, производится апгрейд. От последних, по словам авторов, зависит победа чуть ли не во всей игре.

Штука в том, что в Warfare не позволяется возвести пару заводиков и увлеченно штамповать танки, собирая таким образом воинство гигантских размеров. Все гораздо сложнее. В начале каждой миссии под ваше командование поступает строго ограниченное число юнитов, которых необходимо беречь как зеницу ока.

Во-первых, солдаты накалывают ценный боевой опыт и переходят из миссии в миссию. Разница между нокушущим пороку ветераном и зеленым новобранцем разительная, так что разбрасываться пехотой никак нельзя.

Во-вторых, войска не покупаются и не продаются, а выдаются руководством пе-

Система «Эвнджер» — составная часть системы общевойсковой ПВО США. Предназначена в первую очередь для защиты техники на марше и прикрытия тактических групп. Основными целями «Эвнджеров» являются вертолеты, однако при определенном взведении он может поразить и штурмовой самолет, пролетающий на малой высоте.

ЗРПК 2С6М «Тунгуска»



«Тунгуска» — одна из современных и мощных систем противовоздушной обороны ближнего радиуса действия. Смешанное пушечно-ракетное вооружение и собственный радар позволяют работать по любым типам целей на малой высоте. Эта система ПВО — худший враг вертолетов и штурмовиков.

БРДМ-2

В свое время это был настоящий герой в области дозорно-разведывательных машин, но к моменту начала боевых действий в Саудовской Аравии БРДМ-2 безна-



редно устарели. Впрочем, у талибов все равно нет других машин, так что террористы всею используют эту потрепанную технику. Благо против пехоты БРДМ-2 работает просто отлично.

T-72M



T-72 активно экспортировался и использовался по всему миру, в течение долгого времени оставаясь непревзойденным королем поля боя. Множество всевозможных технических улучшений (смена силовой установки, динамическая броня, активные системы защиты) позволяют танку весьма эффективно использовать T-72 и в настоящее время. Этим не преминул воспользоваться «Талибан», получив целую партию подобных танков из Ирака, где они стояли на вооружении еще во времена Саддама Хусейна.

ред началом очередного задания. За выполнение побочных миссий и свершение подвига командование, конечно, поощряет свежими подкреплениями, но все равно — большую часть игры вы проведете, ощущая острый дефицит боевых сил. При таком раскладе приходится буквально по крупицам накалывать армию, беречь бойцов и постоянно апгрейдить подопечную армию, так как от этого зависит жизнь солдат и, в конечном счете, успешность всей кампании.

Улучшения делятся на два вида. Первые — так называемые технические. Они покупаются на командные очки (выдаются за успешное выполнение основных и дополнительных заданий) и серьезно повышают тактико-технические характеристики техники. Танкам можно прививать высокопрочную броню, оснащать новыми моторами, увеличивая тем самым скорость передвижения, загружать мощные снаряды и так далее. Вторая разновидность апгрейдов основана на опыте юнитов: побывав в ряде жестких сражений, отряды могут выучить особо хитрые фокусы. Пехота, напри-

мер, станет быстро передвигаться или начнет метко закидывать вражескую технику гранатами.

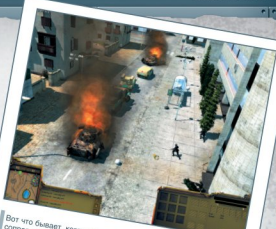
Разработчики всерьез подчеркивают, что они заняты созданием исключительно серьезной стратегии, где в первую очередь надо думать, а не обходить рамкой юнитов и посылать их в самое пекло. В Warfare жизненно необходимо планировать атаки, беречь солдат, выдумывать нестандартные приемы и заботиться буквально о каждом сержанте. В противном случае вполне реально закончить игру где-нибудь на второй миссии, просто оставшись с двумя инвалидами, не способными идти в бой.

Наполеоновские планы

После того как все решения на стратегической карте будут приняты, кажется, что самое время начать атаку. Но тут нас поджидает очередной сюрприз — разведка. Оказывается, прежде чем с головой окунуться в сражение, необходимо выяснить дислокацию и вообще разузнать, что к чему. Под такую задачу, как правило, выделя-



Солдаты умеют окалываться в зданиях и уже оттуда вести прицельную огонь по врагам.



Вот что бывает, когда бронетехника вламывается в город без сопровождения пехоты.

етс одна развед- машина и пара пехотных отрядов. Этими силами необходимо детально развеять обстановку, выяснив, сколько у противника сил и какие именно юниты вам будут противостоять. И только после того, как картина предстоящего сражения будет окончательно ясна, можно вызывать основные войска. Подопечная армия располагается на основной базе, откуда все запрошенные подразделения прибывают на поле боя. На сей героический поход заметим, трагятся стратегические запасы горючего, так что если запчасти родины опустеют, то подкрепление просто физически не сможет добраться до места сбора, а значит — войн-на отменится.

С ресурсами в Warfare вообще строго. Всего их три: упомнутое горючее, амуниция и, как говорят разработчики, «всекие детали, необходимые для ремонта». С топливом все понятно: нет бензина — не придет подкрепление, а прибывшие на карту войска, опустошив баки, как вкопанные встанут на поле боя. Амуниция — также критически важный ресурс. В него входят снаряды для танков и артиллерии, патроны и гранаты для пехоты, ракеты для вертолетов и прочие боезапасы. Как только припасы заканчиваются — представлению ожидаемо приходит конец. Ну а деталики необо-

димы для латания дыр в подбитой бронетехнике. Если винтиков и шпунтиков на базе не остается, то в бой пойдут железные развалины, отчаянно дымящие моторами и взрывающиеся от любого попадания.

Реальная война

Заботы на тактической карте не то чтобы выглядят откровением для RTS, а механика сражений в первом приближении напоминает «Блицкриг 2». Оказавшись на поле боя, мы первым делом разворачиваем полевой склад, где дозправляется техника, а солдаты пополняют боекомплект. Там же складываются подбитые машины и раненые воины. Склад, разумеется, следует всеми силами оберегать. Если его вдруг сожгут враги, то выиграть сражение будет практически нереально (патроны и топливо кончатся несколько раз за бой).

После того как все приготовления были сделаны, начинается натуральная, по всем правилам, война. Сначала, как и положено, вы украдкой выдвигаете пехоту. По словам разработчиков, ее задача — не только выявлять дальнобойную артиллерию противника, но

и проводить зачистку городов. В Warfare солдатам вообще отводится чуть ли не главная роль. Царица полей ловко окалывается в зданиях, организуя круговую оборону, прычется за великим хламом вроде сожженных машин и покосившихся заборов. Подготовленный отряд пехотинцев, укрупнившийся на городских улицах, способен с легкостью уничтожить грозную танковую колонну, не понеся особых потерь.

Такое положение вещей, конечно, диктует тактику боя. Когда мы попытались наскоком захватить какой-то богемный городок, то сразу потеряли пару «Абрамсов», один вертолет и БМП. Неожиданно выяснилось, что на узких городских улочках от танков никакого проку, грозный «Алач» успешно подбит вражеским «Стингером», а зазевавшийся БМП жестоко закидан гранатами.

Менеджер проекта Дмитрий Бакин, заметив такое плачевное положение вещей, пришел на помощь и продемонстрировал, как в Warfare правильно захватываются города. Оказывается, «Абрамсы» надо располагать на окраине населенного пункта, откуда они ведут огонь по вражеской технике. В сам же город аккуратно вползает пе-



На крыше дома у солдат отличная позиция для ведения ракетного огня.



Глобальная карта. Именно здесь вам предстоит принимать судьбоносные решения.



Пламенный мотор

Создатели Warfare не скрывают, что главная их гордость — движок игры, который способен не только выдавать картинку мирового уровня, но и позволяет детально моделировать физику. Так, снаряды, попадая в стены, честно отгрядают куски бетона, а полет пули напрямую зависит от ветра, дальности стрельбы и так далее. Техника, разумеется, тоже подчиняется физическим законам — в гору поднимается несложно, зато скатывается на полных парах. Боевые машины, двигаясь по песку, поднимают клубы дыма, которые не только радуют глаз, но и защищают от ракет, снабженных лазерным целеуказателем.



хота, которая зачищает здания. То есть танки на самом деле находятся у солдат на подвешках. Вертолеты вообще работают исключительно по скоплениям живой силы противника, и их следует как можно быстрее возвращать на базу, не оставляя надолго без присмотра.

Бои ведутся за ключевые точки, так что для прохождения миссии вовсе не нужно тупо укатывать в асфальт всю живую силу противника: достаточно захватывать обозначенные командованием цели — и дело в шляпе. Но если в начале игры для победы достаточно выбить злодеев из одного городка, то ближе к середине придется освобождать вокзалы и заводы. Причем захваченные объекты следует оборонять, ибо противник спуску не дает и постоянно норовит вернуть утерянные позиции.

Техника, разумеется, лишена каких бы то ни было полосок здоровья: все повреждения рассчитываются согласно жизненным законам. Если танк поймает снаряд бензобаком, он тотчас взлетит на воздух, однако тот же самый танк спокойно выдержит десяток попаданий в лоб. Кроме того, в игре реализованы точечные повреждения. «Абрамс», например, состоит из нескольких зон: бортовой брони, мотор-

ного для экипажа. Так вот, чтобы вывести из строя технику, совсем не обязательно долбить в нее снарядами до посинения, ожидая взрыва. Намного эффективней попытаться зажарить экипаж или поломать мотор — так намного быстрее. Да и подбито, но не уничтоженное бронемашину позволительно утаскивать на базу, там ремонтировать и использовать в своих корыстных целях. Отличный способ пополнять войска, между прочим.

Все юниты в Warface обладают моралью, которая ошутимо влияет на ход всего сражения. Скажем, если танковый отряд угодит в ловко подстроенную засаду, то вполне вероятно, что экипажи грозных машин в ужасе побросают технику и кинутся наутек, спасая шкуру. Так что даже небольшой отряд закаленных ветеранов, размещенный в нужном месте и в нужное время, способен обратить в бегство завод необстрелянных новичков. Это, опять же, позволяет соорудить самые нестандартные тактики и использовать удары с тыла и флангов.

Апокалипсис сегодня

Несмотря на прошедшие три года, внешне Warface все еще смотрится бодренько. Секрет прост — разработчики постоянно улучшают движок. В первую очередь отмечают очень приятную анимацию юнитов. Угодив в переплет, пешота натурально жмет к стенам, стремительно перебегает от одного укрытия к другому, залегает в какие-то ямы и вообще всячески разыгрывает настоящий бой, а то и панику.

Танки и прочая техника не отстают. Боевые машины во время движения поднимают тучи пыли, «Абрамс», веда огонь, реалистично вздрагивают, а поле боя постоянно завлекается густым пороховым дымом. Но

особенно впечатляет анимация вертолетов. Грозные винтокрылые машины удивительно достоверно закладывают выражи, выпускают ракеты и разбрасывают снопы искр, поймав на грудь «Стингер».

Кроме того, радует почти тотальная разрушаемость. Город, где только что случился танковый бой, представляет собой весьма жалкое зрелище — пылающие здания, осевшие фонарные столбы, горящие рестораны. Ощущение локального апокалипсиса передается на сто процентов. Правда, детализации и разнообразия пока явно не хватает. Поселки отчего-то состоят из однотипных зданий, в пустынях, где разыгрывается основная часть боев, выглядит довольно тоскливо.

Разумеется, составить впечатление о дизайне и детализации уровней на основе всего одной карты невозможно, и мы надеемся, что к релизу локация увеличится в размере и наполнится разнообразными строениями.



После плотного знакомства с Warface складывается стойкое ощущение, что у GFI Russia получается крайне интересная и, что немаловажно, умная игра. И это при том, что мы видели лишь малую ее часть. Создатели, потряса увесистой энциклопедией вооружения, клануются, что в финале игроков ждут и лихие десантные операции, и разрушительная реактивная артиллерия, и коворые бомбардировки, и сто пятьдесят видов юнитов, и продвинутый AI, и прочая, и прочая.

На сегодняшний день смущает только одно. Непонятно, получится ли у GFI Russia построить правильный геймплей и не повторит ли Warface путь воронжежской «Спарты», где множество действительно интересных находок попросту не сработало.

Неизвестна также точная дата поступления игры в продажу. Разработчики обещают закончить к осени, но тут же оговариваются, что работы еще очень много и дата релиза может измениться. Мы продолжим пристально следить за судьбой проекта и, конечно, будем держать вас курсе. ■



Полза в жесткую переднюю, бойцов надо быстро грузить в «Брад-равных не забыть»



**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 разработка находит силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их лучшая прекрасные примеры описываются на страницах этой рубрики.

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

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

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

3-4 (ПРОЛОГ)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким индивидуальностью, но все же остаются от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

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

5 (СРЕДНИЙ)
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 дороге Баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

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

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

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

9 (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.

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.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕГРЕССИВНОСТЬ

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

ГЕЙМПЛЕЙ — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

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

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

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

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



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ

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

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



НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СУПЕР ГРАФИКА

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

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

Такую медалью получают только те игры, на которые стоит выделить в их графичной работе выдающееся воображение.

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

БУДЕМ ЖДАТЬ?
Если в запланированной дате не 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.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
80%

ТУРГОР

К двухлетней давности компьютерной игре «Мор. Утопия» можно относиться по-разному. Одни сочли дебютный проект Ice-Pick Lodge главным провалом 2005 года. Другие до сих пор утверждают, что это была чуть ли не игра года. Ни те, ни другие не могут, однако, отрицать, что «Мор» и его создатели для российской игровой индустрии стали прецедентом. Такого еще не было. Никто, как Николай Дыбовский (главдепо проекта), с такой самоуверительной самоотверженностью не рассказывал неподготовленной аудитории о том, что игры — это искусство, способное изменить жизнь. Никто (кроме, возможно, КранКа) не шёл на такие радикальные геймдизайнерские эксперименты, невзирая на всевозможные рыночные тенденции. Дыбовский безумно, взахлеб любил свою игру. Поэтому он, независимо от конечного результата, заслуживает хотя бы уважения.

Принимая во внимание вышесказанное, редакция «Игромании» в составе Александра Кузьменко, Антона Логвинова и автора этих строк посетила в прошлом месяце новый офис Ice-Pick Lodge и выведала все



доступные подробности об их дальнейших планах. На наших страницах происходит анонс нового проекта Ice-Pick Lodge.

Береги лимфу смолоду

«Тургор» (в переводе с лат. — опухоль или повышенное давление сока в клетках, поддерживающее их оболочку в напряженном состоянии), как и в случае с «Мором», может стать предметом серьезного экзистенциального диспута, для которого не хватит и семи листов. В том, что у нас в ближайшее время случится подробный разбор сюжетной и идеологической базы проекта, можно не сомневаться. Но сегодня, в рамках первого знакомства с игрой, мы обозначим основные ее темы.

Похожая заметка, что для себя вопрос существования жизни после смерти они в студии уже

решили, Дыбовский рассказывает, что «Тургор» — это такой урок этикета, своеобразный симулятор высшего существования. Главный герой (предположительно, расставшись с жизнью) обнаруживает себя в недружелюбной и крайне неудобной среде под названием Промежуток. Вокруг — стремительно угаасающий мир, из которого, по слухам, есть выход на новый уровень. Нам с вами предстоит пробраться через Промежуток и по возможности разобраться, что он собой представляет (и есть ли что-нибудь за его пределами).

Что касается игровой механики, то тут все не менее интригующе. Промежуток и все его обитатели существуют благодаря Лимфе — некой универсальной и многоликой субстанции. Лимфа бывает семи цветов, и каждый из них оказывает на окружающее пространство уникальное действие. При этом важно понимать, что Лимфа трогается абсолютно на все: любое ваше действие, охватку, перемещение — вообще все требует отделить от себя немного жизненно важной субстанции. То есть, с одной стороны, не растоваться с Лимфой нельзя, а с другой — она имеет для вас и окружающего мира критически важное значение.

И вот тут кроется главное, как нам кажется, преимущество «Тур-

гора» по отношению к «Мору».

Там, где дебютный проект впадал в почти гипнотическое состояние, новая игра, напротив, заставляет постоянно быть в напряжении. Ощущая регулярный дефицит Лимфы, вы будете проводить свою жизнь в Промежутке, ежесекундно подыскивая какое-то балансирующее решение, которое позволит вам продвинуться дальше и выжить. Среда, сюжет и происходящее вокруг будут ставить нас в ситуации, в которых нужно принимать критически важные решения: какую Лимфу расходовать, как правильно спланировать свои действия, где взять Лимфу нужного цвета. Вот основные геймплейные вопросы, на которые постоянно придется отвечать.

Эта уникальная игровая механика держит игрока в постоянном напряжении (отсюда и английское название проекта — **Tension**). При этом не стоит забывать, что геймплей, как всегда у Дыбовского, основан на целой философской базе, поэтому к простым игровым вопросам, как всегда, добавляются вопросы моральные: кому верить, кого убить, кем пожертвовать, на чью сторону встать и так далее.



Продемонстрированная нам ранняя версия игры позволила выявить следующие подробности. Во-первых, «Тургор», как «Мор», происходит от первого лица. Во-вторых, добавился колоссальный масштаб — от некоторых уровней по коже бегут натуральные мурашки. И, наконец, в-третьих, стало очевидно, что «Тургор» — самое необычное и оригинальное, что происходит сейчас в российской игровой индустрии. Подробности совсем скоро. ■



Чтобы вы правильно понимали запланированный масштаб: главный герой по отношению к этому персонажу выглядит примерно в пять раз меньше.



Каждая разновидность Лимфы оказывает на окружающий мир свой уникальный эффект.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый проект авторов «Мор. Утопия» — первая из серии игр на русском, авторская разработка. Плюс — колоссальный охват и мощная метафизическая основа.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **30%**



MUSHROOM MEN

THE SPORE WAR



В 2001-2002 годах вышли два абсолютных шедевра интерактивного искусства, которые изменили наше представление о том, что такое компьютерные игры. **Max Payne** и **Mafia** — колоссальные произведения, о которых сегодня принято вспоминать с почтительным придыханием. Немногие, однако, знают, что эти игры вышли в свет благодаря уникальному независимому издателю **Gathering of Developers**.

Именно они нашли и профинансировали **Max Payne**, **Mafia**, а также **Serious Sam**, **Hidden & Dangerous** и хоррор-трилогию **Blair Witch Project**. Начиная с 2004 года из GoD Games дела как-то не заладились, после чего некогда знаменитый издатель захирел и скоропостижно скончался.

А вот совсем недавно, в феврале 2006 года, произошло удивительное. Люди, стоявшие у истоков **Gathering of Developers**,

ожиданно объявились с новым начинанием — **Gamecock Media Group**. На своем официальном сайте они обстоятельно рассказывают душераздирающую историю гибели своего прошлого проекта, сетуя на то, что, мол, «вышел бы **Max Payne** год назад — мы бы всем показали!»

Нам с вами это событие должно быть интересно в первую очередь вот по какому поводу. Майк Уилсон, руководитель **Gamecock**, — человек с потрясающим нюхом на интересные игры. В конце концов, он был одним из тех, кто вывел в люди создателей **Mafia!** «Игра-романия» взялась пристально изучить линейку уже анонсированных проектов и обнаружила там два потенциальных шедевра, исполненных великопеленого абсурдистского юмора.

Атака масла!

Сценарная завязка **Mushroom Men: The Spore War** выложена в знакомом ключе — а вы и не знали! То есть нам предлагается взглянуть себе под ноги и выяснить, что там, в траве, кипит удивительная жизнь. Формальные дебютанты из **Red Fly Studios** (на самом деле студия составлена из разработчиков **BloodRayne**, **Deus Ex** и **Nocturne**) рассказывают историю эпической схватки... грибов. Согласно сюжету, пролетевшая над Землей комета не возымела, как оказалось человечеству, скольнибудь ошутимого эффекта на планету. Однако ее зеленая пыль пробудила создание у грибов и небольших растений. В рекордные сроки поганки, подберезовики, маслята, шиштики и шампиньоны оформились в качестве полноценных личностей и начали войну.

Образовалось три племени: примитивные **Boletes** (шляпочные грибы), агрессивные **Amanitas** (ядовитые грибы вроде мухоморов) и изобретательные **Mores** (сморчки). Причина военного конфликта пока что не уточняется.

Зато известно, что нам предстоит принять участие в натуральном грибном экшене, который также будет подкреплен *adventure*-элементами. Главным развлечением значится конструирование различных видов оружия



Создатели пока молчат, но, похоже, среди врагов встретятся и змеи.



Знакомьтесь (слева направо): **The Heavy**, **The Sage**, **The Scout**. Главные герои.

- **Разработчик**
Gamecock Media Group
- **Разработчик**
Red Fly Studios
- **Платформа**
■ PS2
■ Xbox
■ Game Army Men
- **Мультиплеер**
Кооператив
- **Сайт игры**
<http://gamecockmedia.com/mushroommen/>

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2008 года

из повседневных предметов, которые принадлежат человеку. Неизвестно, будут ли фигурировать в конфликте сами люди, но рекламные постеры демонстрируют военизированные грибы в весьма цивилизованном антураже: на свалках и в жилых трейлерах.

На выбор предлагается три героя: похожий на подберезовик **Heavy**, тощий корень **Sage** и обычный шляпочный **Scout**. Каждый из них будет обладать своими уникальными способностями, которые основаны на действии спор (с их помощью, как известно из школьного курса биологии, и размножаются грибы). В качестве врагов фигурируют пауки, кузнечики, скорпионы и представители враждебных кланов.

Кроме сюжетного режима **Mushroom Men** также обещают поддержку модного сегмента кооператива, где вам предлагается сражаться плечом к плечу с другими воинствующими человекогрибами.

До релиза пока что далеко (выход на всех консолях назначен аж на лето 2008 года), так что разработчики в частном порядке поделились с нами толково высоколоухими эскизами, которые и украшают данный текст.



Пока сложно сказать, что из этого всего получится. Мы, конечно, рассчитываем на грандиозное юмористическое высказывание в духе незабвенного британского телешоу «Монти Пайтон». Кроме шуток **Mushroom Men** может также продемонстрировать занятный геймплей, однако сегодня о нем известно только в общих чертах. С другой стороны, не будем забывать, что проект нашли и финансируют люди, подарившие нам **Max Payne**. Так что заскиснуть терпением — что-то будет. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

История произведения о диких грибах, рассказанная подпольными **Max Payne** и **Mafia**. И это не переборщишь шуток.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **10%**

БереМ ВитАмины В цЕлоСтИ и доноСим до ВАС В СохрАнноСтИ



HAIL TO THE CHIMP



Котопес наступает

Буквально странницей раньше мы обстоятельно рассказываем об учреждении чудесного издателя **Gamecock Media Group** и их светлых начинаниях. Так вот, кроме замечательного проекта **Mushroom Men**, бывшие продюсеры **Max Payne** также пригнали у себя замечательную компанию **Wideload Games**. Последние известны нам прежде всего благодаря **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse** — лучшей PC-игре про ходячих мертвецов. После многообещающего дебюта **Wideload** зарекомендовали себя как талантливые и, главное, нетривиальные разработчики. «**Стаббс**», напомним, брал не только и не столько своей идеальной стилизацией под пятидесятые и неразработанной зомби-темой, сколько разнообразным и изобретательным геймплеем.

Так вот, заручившись поддержкой **Gamecock Media Group**, **Wideload** анонсировали в этом месяце свой следующий проект — **Hail to the Chimp**.

Hail to the Chimp призвана ответить на следующий животрепещущий вопрос: что будет, если белый медведь и медуза объединятся в команду, чтобы объединиться против броненосца и яка? Ответ предлагается искать с помощью вышеозначенной игры, потому что она дает возможность стравить на одном экране самых удивительных представителей земной фауны. Кроме безумного геймплея, о котором мы еще поговорим, **Hail to the Chimp** поражает еще на стадии сюжетной завязки. Согласно местному сценарию, царь зверей, то есть лев, с позором уходит в отставку. Причины скандала не разглашаются, зато известно, что на завидный пост претендуют сразу десять кандидатов. Вопрос «кто станет новым царем?» животные решают разрешить дариновским путем: устраивают боевые схватки, благодаря которым самый сильный, ловкий (или хитрый) должен занять почетный трон.

Hail to the Chimp позиционируется авторами как едкая политическая сатира. Скажем, название («Приветствие шимпанзе») явным образом пародирует песню **Hail to the Chief** («Приветствие вождя»), которая уже долгое время считается официальной композицией президента США. Кроме острого политического комментария, игра обладает знатной игровой механикой.

Hail to the Chimp отсылает к модному сегодня представителю компьютерной развлечения (party games). То есть в нее надлежит играть на вечеринках, сопровождая происходящее на экране громогласным ржанием. Игра позволяет сойтись на одном экране сразу четырем претендентам на звание царя зверей. Выбирать придется из десяти животных, среди которых совершенно точно будут гипопотам и обезьяна. Остальные участники соревнования пока не подтверждены. Зато известно, что **Hail to the Chimp** прежде всего ставит на коллективную игру и чувство юмора. Любая пара животных, выступая слаженно, имеет

- **Языки**
- **Gamecock Media Group**
- **Разработчик**
- **Wideload Games**
- **Платформа**
- **Creator Conflict: The Clan Wars**
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Hot-seat**
- **Сайт игры**

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2008 года

возможность совершить некий суперудар. То есть несовместимых борцов нет — абсолютно все они комбинируются между собой. Обещаются также интерактивные арены (уже подтвержден водопад, городские улицы, горные вершины и заводские помещения). В чем конкретно будет выражаться интерактивность, пока не известно, зато сообщается, что на каждом уровне раскиданы некие моллюски, которых надлежит собирать и использовать для сокрушительных ударов.

Помимо ожидаемого мордобоя, мы также примем участие в соревнованиях вроде «собиери всех моллюсков» или «заполни избирательскую корзину». Между уровнями результаты матчей будут транслироваться по выдуманному звериному телевидению: политическая гонка наблюдается и обозревается прямо как у людей. О том, присутствует ли в **Hail to the Chimp** черный юмор и предвыборные обращения к электорату, пока ничего не сообщается.



Зато совершенно точно известно, что **Hail to the Chimp** окажется самой яркой и смешной игрой 2008 года. Во-первых, качественных юмористических файтингов у нас не было уже очень давно. Во-вторых, качественных юмористических файтингов про зверей у нас не было никогда. В-третьих, если у кого и может выйти задуманное, так это у **Wideload**, которые пока что продемонстрировали себя как люди, способные реализовать самый безумный концепт (в **Stubbs the Zombie**, напомним, главным героем был как раз зомби). Получается ли у них второй раз, мы узнаем ровно через год. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Коллективный файтинг животных за право званья царя зверей, обставленный как юморный политический комментарий. Да еще от автора **Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse**.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
10%


При внимательном рассмотрении можно выяснить, что за звание царя зверей также борются коала, утконос и тукан. Мы голосуем за последнего!

WELL ONLINE

Calvin (Calvin, 16 лет)

Раса: аэраун

Пол: отсутствует

Организация: наемные убийцы

Действие: покушение на мэра г. Лагранд во время его речи перед избирателями. Ликвидирован телохранителями мэра на месте преступления.

Guardo (Аня, 21 год)

Раса: цверг

Пол: мужской

Организация: охранная

Действие: защита мэра города от нападения наемного убийцы. Спас мэра ценой собственной жизни. После перерождения представлен к награде и премирован.

Velis (Сергей, 31 год)

Раса: цверг

Пол: мужской

Организация: мэрия

Действие: ранен при покушении. После покушения заключил контракт с другой охранной организацией и вдвое увеличил число телохранителей.

www.wellonline.com

- **Издатель** TC
- **Разработчик** Ubisoft Games
- **Платформа** Серия Total War
- **Мультиплеер** Интернет
- **Локальная сеть**
- **Сайт игры** www.games.tc.ru/viii_century

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года



ниду — с флангов, лучников — в отступление. В целом все достаточно привычно, и за исключением нюансов (которых тут миллион) все происходящее на экране очень похоже на Total War.

Иногда одна из противоборствующих сторон обладает очевидными (или не очень) преимуществами. Скажем, занимает превосходящую высоту. Или, к примеру, имеет на своей стороне больше рыцарей. Или обладает парой маневренных отрядов конных лучников. В общем, вариантов масса, и наша задача — подобрать выигрышную тактику под каждую конкретную ситуацию. В отличие от той же серии Total War, мы не можем собрать армию по своему вкусу, так что приходится вертеться. Есть, впрочем, режим Custom Battle, где можно самостоятельно формировать войска и при желании разыграть любое сражение.

Битвы меж тем ожидаются масштабные: до десяти тысяч юнитов на карте. И каждый солдат, заметьте, являет собой ходячий набор характеристик. Обсчитывается влияние на него великого множества факторов: количество дружественных юнитов вокруг (влияет на мораль), тип местности (от нее зависит скорость передвижения) и так далее. В сумме над одним солдатом довлеет до восьмидесяти различных параметров.

Основная статистика по отряду вынесена на специальную панель, чтобы все желающие

RS В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



XIII ВЕК

СЛАВА ИЛИ СМЕРТЬ

Георгий Курган

До минувшего «Игромира» об игре «XIII век: Слава или смерть» нам было известно крайне мало. Степан Чечулин, ознакомившись с рабочей версией на выставке, признал в ней клон Medieval II: Total War и сообщил, что с управлением армией надо срочно что-то делать.

Несколько месяцев спустя мы ознакомились с заметно похорошевшим «XIII веком», пообщались с разработчиками и поняли, что у украинцев из Unicorn Games получается гораздо более занятная игра, чем показалось на первый взгляд. Это не бездумная калька великого Total War, а вполне серьезный и вдуманный проект, который, однако, может ожидать очень непростая судьба.

Маленькая победоносная война

На первый взгляд «XIII век» напоминает Medieval II, которому ампутировали глобально-стратегический режим и осадно-штурмовые мероприятия (хотя бои на

городских улицах в некоторых миссиях все же намечаются). То есть Total War — это смесь тактики и макростратегии. На глобальной карте вы заключаете союзы, налаживаете торговые пути и следите за состоянием экономики, после чего ныряете на поле боя и руководите там битвами.

Что из этого всего есть в «XIII веке»? Только сражения. В относительно реальное время (то есть с активной паузой, на которой можно раздавать приказания) вам предстоит вести бой, продумывать тактику и планировать свои действия.

Игра представляет собой набор из 30 исторических сражений, которые, в свою очередь, разбиты на сюжетные кампании. Каждая связка миссий — это военная история отдельно взятого государства. Среди прочих событий присутствуют инсценировки битвы на Калке и Лядового побоища.

Ожидается появление селбрити: Александра Невского, Даниила Галицкого, Симона де Монфора и прочих знаменитых пол-

ководцев той эпохи. Стартовые условия битв будут максимально приближены к историческим: количество и взаимное расположение войск, рельеф местности, климатические условия — все как было в действительности. Аккуратное отношение к истории — вообще предмет гордости разработчиков. Все это, однако, не в ущерб игривости: баланс обещают соблюдать, и при желании можно легко изменить исход той или иной сражения.

Внимание разработчиков к деталям заслуживает всяческого уважения. Так, например, Unicorn Games снабдили всех воинов достоверными гербами (а их тут, между прочим, более сотни), а также очень тщательно проработали внешний вид доспехов. То есть отличить французского рыцаря от русского ратника можно, просто бросив на них беглый взгляд.

Как же выглядит бой в этой игре? На карте есть две противоборствующие армии, разбиты на отряды, у которых, как правило, одна задача: уничтожить друг друга. Вы щелкаете мышкой на отряде, отдаете ему приказ (двигаться/атаковать/занять оборону и т.п.), потом выбираете следующий отряд, следующий за следующим и т.п. В итоге рать постепенно приходит в движение, и в этот момент от вас требуется очень внимательно следить за всем происходящим. Стратегическая «пауза», во время которой можно подумать и раздавать войскам приказы, придается тут очень кратко.

После того как ваши отряды встречаются с врагом, начинается уже тактическое планирование: пикейщиков — вперед, кон-



Эта игра — отличный способ подтянуть ваши знания о сражениях XIII века.



Визуально игра держится молодцом и готова конкурировать с Total War на равных.



«XIII век» находится в разработке уже три года, то есть старт был дан до выхода памятного Rome: Total War.

могли лично, вооружившись карандашом и блокнотом, просчитать шансы того или иного рода войск на успех, прежде чем солдаты отправятся в атаку.

Здешняя схема ведения боевых действий знакома каждому стратегу: выделяем нужные отряды резиновой рамкой и отправляем в бой. Каждым формированием можно управлять по отдельности или объединить их в тактические группы. Мы вполне выбирать типы формаций, плотность строя и скорость передвижения — возможностей для маневра предостаточно. У не-

фланговый удар способен обратить противника в бегство, а неприкрытый тыл ошустимо бьет по морали отряда.

Есть в игре и такой параметр, как дисциплина, — он отвечает за самообладание войск. Например, элитные рыцари не признают ничьего авторитета, к приказам относятся как к вольным рекомендациям и вполне могут вступить в бой по собственному усмотрению. В этом случае нам придется одергивать их инициативу, хотя порой их инициатива может прийти кстати. Надо понимать, что с монгольскими войнами

такого не может произойти в принципе: у хана не забалуешь, чуть что — голова с плеч.

Лошадье ходи!

Пара слов о местных красотах. Разработчики используют собственный движок, но выдавая им картинка немногим уступает той, что была у **The Creative Assembly**. Да, количество полигонов на юнит может быть чуть меньше, но в многослойной сече этого не замечаешь. Анимированы солдаты весьма нестыдно (по крайней мере, глядя на экран, вверху, что перед тобой настоящая битва, а не попожовщина оловянных солдатиков): воины убедительно размахивают мечами, прикрываются щитами, резво маневрируют, картинно умирают, уткнувшись лицом в грязь.

Конные юниты ведут себя именно как всадники, а не как стезинговая пехота. Конница, сталкиваясь с вражеским строем, не останавливается, не проходит сквозь него, чтобы, развернувшись, зайти на очередной «вирраж». А если даже и останавливается, то не сразу, а пробавая положительное количество метров по инерции.

Но главным достижением самим разработчиками видится искусственный интеллект. Воины, оставленные без вашего пристального внимания, не лезут в пекло и способны принимать решения исходя из текущей ситуации. Например, отряд всадников (если, конечно, ими управляет не хмельной оруженосец, а умудренный опытом герцог) ни за что не станет приближаться к ошати-нившимся копейщикам без крайней необходимости. Благодаря уже упомянутой нами системе дисциплины войска в здравом уме не полезут на рожон, но и в тыл себе безнаказанно зайти не позволят. Вражеский AI так вообще хамит при первой возможности с превеликим удовольствием

обстреляет конными лучниками (соблюдая, понятное дело, дистанцию) и больно ударит по флагам, стоит только открыться.

Некоторые игроки уже успели оценить все это на «ИгроМире»: на тематических форумах нередко встречаются восторженные отзывы, какие нечасто можно прочесть применительно к отечественным разработкам.

Все вышесказанное, однако, не умаляет того факта, что «XIII век» выглядит и играется точно так же, как Total War. Разница, безусловно, есть, но заметить их можно, лишь проведя за игрой солидное количество времени. А большинство тонких нюансов (коих здесь довольно много) обнаружат самые внимательные игроки.



Unicorn Games делают любопытный, но очень уж нишевый проект. Они тщательно шлифуют историческую и тактическую составляющую, но игре явно не хватает высокобюджетного лоска и монументального размаха, которые демонстрируют **The Creative Assembly**. С другой стороны, украинцы явно не пытаются конкурировать с Total War масштабом, делая ставку на точность, выверенные до положения последнего копейщика сражения. И вот в этом тонком моменте, может статься, спасует даже Medieval 2. По высказанному уже причинам никакого свержения не произойдет, но любители варгеймов явно получат занятую тактическую головоломку. ■

которых видов войск есть уникальные схемы построения. Так, элитные рыцари обучены атаковать клином, а копейщики умеют держать круговую оборону. Не последнюю роль играет взаимное расположение войск: скажем,



Каждая формация, кстати, имеет свое уникальное и подчас даже комичное название.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Украинская стратегия, удивительно похожая на Medieval II: Total War, только без индорронов. Зато с Александром Невским и Данкой Галицкой.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

- **Категория**
Electronic Arts
- **Разработчик**
Pandemic Studios
- **Платформа**
■ Xbox 360
■ PC
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Сайт игры**
www.merc2.com

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года



годар удачной физике складывалась картинка, которую не смогла испортить даже содрогавшаяся графическая технология **RenderWare** (на ней, к слову, держится все трехмерные итерации GTA).

Ну и наконец, **Mercenaries** как будто невзначай генерировала какое-то несусветное количество абсолютно киношных сцен вроде драк на башне танка или заказа огневой поддержки с воздуха. В итоге игру заслуженно прозвали не очередным GTA-клоном в военных декорациях, а вполне самобытным проектом.

Партия или смерть!

Сегодня сценарная завязка, основанная на том, что у Северной Кореи все-таки есть атомная бомба, уже не выглядит неправдоподобно. Так что символ переносит конфликт в Венесуэлу. По этому поводу разразился такой

RS
В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



MERCENARIES 2

WORLD IN FLAMES

Генер Шеткулов

За последние несколько лет разнужданные политические фантазии сценаристов компьютерных игр превратились в суровую реальность. Разработчики все больше делают серьезное лицо, а основную массу игр можно рассматривать как громкие политические высказывания (см. наши материалы про **Jagged Alliance 3** и арабские электронные развлечения в прошлом номере, а также репортаж про **Warfare** в этом). Вот и **Mercenaries** (2005), в прошлом сугубо консольный проект, ко второй части обзавелся правдоподобным сюжетом и внушительной графикой, еще до выхода успев стать причиной политического скандала и направляется на все платформы, включая PC.

Корейский кризис

Оригинальные **Mercenaries** были удачным клоном **GTA** в милитаристском антураже. Упор делался на боевые действия: игроку предоставлялась полная свобода действий, а использовать разрешалось любое подручное

средство, будь то бронетранспортер или станковый пулемет.

Сюжет первой части представлял собой классическую геополитическую интрижку, под которыми обычно подписывается Том Кланси. Подлый северокорейский генерал завладел-таки ядерной бомбой и собрал по этому поводу огромную армию. Североатлантическому альянсу (НАТО) этого оказалось достаточно, чтобы вторгнуться на территорию Кореи, а Китай решил, что это удачный повод лишить соседа суверенитета. Следом за крупными игроками подоспела всезвучающая *russkaya mafia* — с целью нажиться на торговле оружием.

И вот тут на сцену выходили мы — Организация РМС (частное военное агентство). Официально работая на НАТО, РМС в любой момент могла предоставить свои услуги любому другому участнику конфликта. За соответствующее вознаграждение, разумеется. Концепция продажных наемников очень удачно ложилась на открытый геймплей: в местном интернет-магазине приобретались новые

орудия смертоубийства и прочие аксессуары, а также заключались контракты и получались новые задания. Получалась удачная помесь из упомянутого уже **GTA** и **Jagged Alliance**.

Помимо основных целей — охоты за головами и сбора информации для противоборствующих сторон — попадались и побочные миссии вроде простых заездов по указанным на карте точкам или сопровождения репортажа до лагеря. Кроме того, различные задания помогли поднять авторитет в глазах одной из противоборствующих фракций (и, соответственно, настроили ее соперников против вас): китайцы, например, предлагали уничтожить посты наблюдения южных корейцев, а те, в свою очередь, вознаграждали героя, если он оносил раздражающие памятники северокорейского лидера.

Разрушению подвергались почти все игровые объекты (вплоть до домов). **Mercenaries** целаглая гипертрофированным физическим движком: строения и прочие декорации радостно похлали при первом удобном случае. Именно бла-



С новым движком **Mercenaries 2** периодически выглядит как ваш любимый голливудский боевик.



Каким образом вертолет выпускает одновременно девять ракет, не утончнется.

Автора, автора!



Обе части Mercenaries делаются силами Pandemic Studios — одной из самых талантливых команд разработчиков на сегодняшний день. Выходы из Activision, они ответственны за Battlefield, Battlefield 2, Dark Reign 2, а также за радикальное уфологическое шпало под названием Destroy All Humans! (выходил только на консоли).

Их портфолио также включает сериалы Full Spectrum Warrior, Star Wars: Battlefront и собственно Mercenaries.

В ноябре 2005 года Pandemic слились в творческом экстазе с BioWare, но права на прошлые игры остались за прежними хозяевами.

скандал, что по нему впору делать третью серию игры. Венесуэльское правительство выразило протест, заявив американским коллегам, что те хотят показать, как хорошо воюется в Венесуэле и тем самым подготавливают своих сограждан к настоящей войне и свержению режима Уго Чавеса. Главным образом венесуэльцы сослались на тот факт, что автор обеих игр, Pandemic Studios, занималась в свое время разработкой тренировочных симуляторов для армии США. Скотту Уорнеру, ведущему дизайнеру Mercenaries 2, пришлось выступать с публичным заявлением, что игра, мол, это только художественный вымысел и никакого участия правительства в ней нет и быть не может. В довершение всего выяснилось, что одним из совладельцев Pandemic Studios является известный своей миротворческой де-

ятельностью Боно, солист легендарной группы U2. Ему тоже пришлось оправдываться перед возмущенными венесуэльцами.

А Mercenaries 2 тем временем планомерно движется к своему релизу. Действие примет по-настоящему эпический масштаб: нас ждут реальные города с бурным трафиком и толпами жителей. География у игры обширная — джунгли Амазонки, водопад Анхель, река Ориноко, озеро Маракайбо, северные Анды и многое другое. На запад денег возвращаются герои первой части: Дженнифер Муи, Крис Джейкобс и, конечно, шведский панк Маттиас Нильсен, которого озвучивает гениальный голливудский актер Питер Стромаре (см. его в «Братьях Гримм», «Особом мнении», сериале Prison Break, а также в игре Quake 4).

Геймплей не подвергнется



принципиальным изменениям — налицо только экстенсивное развитие старых идей. По-прежнему придется лагировать между противоборствующими группировками. Пока известны только три фракции: партизаны, нефтяная компания Universal Petroleum и некие пираты. Война, как можно догадаться, на сей раз случится из-за нефти. Черное золото станет новым игровым ресурсом — им придется расплачиваться при покупке оружия, на него заказываются подкрепления и нанимаются напарники.

Как и прежде, любое транспортное средство, начиная от хрупкого багги и заканчивая истребителем, будет доступно игроку. Но теперь просто так залезть внутрь не получится: для угона потребуется изучить комбинация клавиш, и чем дороже машина, тем сложнее открыть ее входную дверь. Военная техника вновь будет служить не только средством передвижения, но и главной разрушительной силой.

Фирменная система повреждений получит закономерное развитие: вы по-прежнему в состоянии разрушить все. Но теперь физика стала краеугольным камнем геймплея: чтобы расчистить себе, например, дорогу в джунглях, можно спалить деревья, а чтобы выкурить спрятавшихся в укрытии повстанцев, достаточно просто взорвать весь дом (кстати, появятся особые здания, из которых враги будут выбегать до тех пор, пока вы не снесете всю постройку). Наконец, чтобы устроить локальный пожар, можно прострелить дырку в цистерне с

бензином, объехать на бензовозе нужное место, а затем выстрелить в дорожку из топлива.

Свобода действий приобретет третье измерение — герой теперь сможет плавать, а также карабкаться по отвесным конструкциям с помощью кошки. Благодаря ей же он получит возможность залезть в зависший над землей вертолет и выскочить оттуда пилота.

Кроме всего прочего, Mercenaries 2 поддерживает модный сегодня cooperative-режим: реальный напарник сможет подключиться к вам в любой момент, даже в разгар боя.



Сегодня World in Flames выглядит крайне многообещающим проектом. Здесь свобода действий и актуальный политический сюжет подкреплены пехтем-технологиями и голливудским изобразительным подходом. Учитывая, что первая часть не доехала до PC (а жаль!), а единственный представитель GTA следующего поколения на Xbox 360, у сиквела есть все шансы увеличить аудиторную полноту в несколько раз. Мы уже записались в очередь. ■



Благодаря корректной физике World in Flames гарантирует регулярный подвзвост.



Разумеется, здесь присутствует и главное GTA-развлечение — безнказанная езда по мирным жителям.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Mercenaries 2 — это удивный гибрид GTA, Lords Alliance и современных технологий. Плюс актуальный политический сюжет.

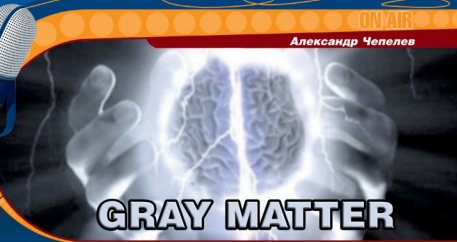
ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

60%

Жанр
Квест
Издатель
digital tainment pool
Разработчик
Tonuzaba Entertainment
Пожожесть
■ Трилогия Gabriel Knight
■ Still Life
Мультиплеер
Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА:

Начало 2008 года



GRAY MATTER

Авторы великих квестов первой половины девяностых с переменным успехом возвращаются в игровую индустрию. Лучшие всех себя, похоже, чувствует Стив Парселл, чьи комиксы про Сэма и Макса успешно прижились в сериальном формате (см. рецензию на третий эпизод **Sam & Max** в соответствующем разделе). Эл Лоу, похобник, юморист и автор **Leisure Suit Larry**, недавно с пригорьным сообщением о закрытии своего последнего проекта — **Sam Suede: Undercover Exposure**. Причины называются самые прозрачные — отсутствие издателя, а значит, и финансирования. Тим Шафер, ответственный за **Full Throttle**, **Grim Fandango** и **Day of the Tentacle**, рискнул со своими **Psychonauts** и теперь, похоже, не может найти денег на следующий проект.

Не претендует на звание безоблачной и судьба **Gray Matter**, под знаменами которой должна возвратиться к разработке больших квестов Джейн Дженсен. Эта женщина известна нам в основном как автор одноименной трилогии **Gabriel Knight**. Она же приложила руку к таким шедеврам,

как **King's Quest VII** и **EcoQuest: The Search for Cetus**.

Gray Matter анонсировали еще в 2003 году (под кодовым именем Project Jane-J), когда Джейн скоперировалась с главным квестовым издателем **The Adventure Company**. Однако разработчиков, которые смогли бы воплотить ее замыслы в интерактивное приключение, не нашлось, и проект отменили все в том же году. Через два года американка Дженсен появилась на публике в компании немецкого издателя **digital tainment pool** и венгерского разработчика **Tonuzaba Entertainment**, чтобы объявить о начале разработки **Gray Matter**.

Сегодня проект находится в зачаточном состоянии: известные сюжетная завязка и жанр (квест, конечно). Поэтому мы лично связались с Джейн и задали ей несколько уточняющих вопросов по поводу будущего, надеемся, шедевра.

Нейробиология лая

С точки зрения механики, **Gray Matter** — классический квест со всеми обязательными атрибутами: комбинированием предметов,

решением головоломок и путешествиями по статичным локациям. Ближайшие ориентиры — **Syberia** и **Still Life**.

Зато сюжет совсем не похож на историю, которую мы привыкли видеть в квестах. Игра задумана как первый «научный» проект Джейн Дженсен. «Мы намгались с паранормальными явлениями в начале девностых», — говорит она. — *Сейчас мне интересно рассказать более реальную, более научно обоснованную историю. Вы определенно не будете гоняться за оборотнями в моей новой игре*». **Gray Matter**, по словам Джейн, сосредоточена на научно-философских вопросах: «Какова природа реальности? Как наше восприятие действительности формирует ее? Каков неиспользованный потенциал нашего мозга?».

Сценарий рассказывает историю одержавшего нейробиолога Дэвида Стайлза. В результате авткатастрофы его жена погибла, а лицо главного героя оказалось изуродовано. По этому поводу он либо находится в затяжной депрессии, либо занят научными опытами, в которых ему ассистирует бывший уличный музыкант и фокусница Саманта Эверетт (второй центральный персонаж).

[Игромания]: Здравствуйте, Джейн. Насколько нам известно, разрабатываемая вами и Tonuzaba Entertainment игра была анонсирована еще в 2003 году и носила кодовое название Project Jane-J. Со времени анонса прошло уже фактически четыре года — это немалый срок, в течение которого вы наверняка поправили сценарий и

- 1 Судя по этому поместью, финансовых затруднений Дэвид не испытывает.
- 2 Единственное на сегодняшний день четкое изображение из **Gray Matter** — спальня Саманты.
- 3 Травму, полученную при аварии, главный герой прячет под металлической (металлической ли?) маской.
- 4 Неизвестно, перекочет ли в игру татуировка на шее у Сэм, но нам бы этого очень хотелось.



1



2

добавили в него что-то новое. Скажите, как сильно отличается Project Jane-J 2003 года от сегодняшнего Gray Matter?

[Джейн]: Дизайн игры и ее концепция изменились не сильно. В 2003-м у нас уже был полностью законченный сценарий, но тогда производство остановилось, и мы были вынуждены заморозить проект. Сегодня я не вижу необходимости что-то менять. Это великолепная история! Но четыре года назад у нас не было ничего: ни артов, ни технологий, ни команды. Сегодня уже всю создаются модели, у нас есть движок. То есть идея и концепция остались прежними, но работа наконец началась.

Тут важно заметить, что Джейн все эти годы занималась разработкой казуальных игр (см., например, **BeTrapped!** 2004 года выпуска), что, разумеется, отразилось и на **Gray Matter**. Так, сложность головоломок по сравнению с **Gabriel Knight** была снижена (Дженсен надеется, что на их решение обычному игроку потребуется около пяти минут).

Джейн, впрочем, не питает особых иллюзий насчет массового успеха. Она ясно дает понять, что **Gray Matter** ориентируется на взрослую аудиторию и предъявляет к игроку некоторые требования в смысле зрелищности и образования. В качестве возрастной планки называется 16 лет. Немного подумав, Джейн добавляет: «Ну... или очень образованный игрок 13-14 лет».

[Игромания]: **Gray Matter** видится, наверное, вашей самой серьезной и научной игрой. **Gabriel Knight** помимо развлекательной имела также образовательную функцию. А как с этим обстоят дела в новом проекте?

[Джейн]: У нас в сценарии есть место метафизике (философское учение о чувственном восприятии мира. — Прим. ред.). Мы также используем реальные локации Окс-



Анкетные данные

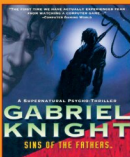
Настоящее имя: Джейн Элизабет Смит
Дата рождения: 1963 год
Семья: муж Роберт Холмс, дочь Роли
Увлечения: история, философия, оккультизм и религия
Созданные игры: *Police Quest 3: The Kindred*, *EcoQuest*

Search for Cetus, *King's Quest VI*, трилогия *Gabriel Knight*, *Inspector Parker*, *BeTrapped!*

Написанные книги: *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*, *Gabriel Knight: The Beast Within*, *Millennium Rising*, *Dante's Equation*

Любимые игры: классика квестов, *Monkey Island*, *Syberia*.

Gabriel Knight: Sins of the Fathers



Gabriel Knight: Sins of the Fathers (1993)

Первая игра серии вышла в 1993 году на одиннадцати (!) дисках и сразу же завоевала любовь общественности. Она рассказывала историю Габриэля Найта, владельца книжного магазинчика и писателя-неудачника, который взялся за расследование череды загадочных убийств в Новом Орлеане, дабы собрать материал для своей новой книги. Улики приводят героя к культуре вулву и оккультным жертвоприношениям в современном Орлеане.

Здесь же состоялся дебют Грейса Накумура — верной подруги Габриэля во всей трилогии. *Sins of the Fathers* мгновенно вошла в ряд лучших квестовых сценариев. Через год, в 1994-м, игра была переиздана на одном CD, а в 1996-м вышла одноименная книга.

The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery

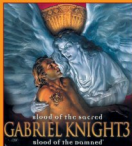


The Beast Within: A Gabriel Knight Mystery (1995)

Через два года на PC случился расцвет эры живого видео. Вторая часть вышла на шести компакт-дисках (!) и представляла собой классический видео-квест, где каждый клик мышкой сопровождался сценой из специально снятого для игры фильма.

Действие перенеслось в Баварию, в родовый замок Габриэля (Джейн специально ездила в Германию, чтобы заснять кадры для игры). Началом новых приключений стала серия зверских убийств, которые, возможно, совершили оборотни. По мнению многих поклонников, вторая часть является лучшей в серии.

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned



Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned (1999)

Последняя, самая спорная часть трилогии, вышла в 1999 году на трех компакт-дисках. В ней Габриэлю предстояло исконсить французскую провинцию Раннелле-Шато, отыскать похищенного прямо у него под носом королевского сына, разгадать загадку французских вампиров и попытку найти Священный Грааль. В сюжете фигурировали тамплиеры, масоны и христианство.

Третья часть снова изменила механику, и действие перенеслось в полное 3D. Несмотря на инновационный подход и свободу перемещения, поклонники не оценили порыва, и почти все критические уклады были адресованы трехмерному движку.





фордского университета прямо в игре. Но в Gray Matter не будет «тяжелой», серьезной науки. Я не планирую цитировать в сюжете философские труды или грузить игрока тонкостями нейробиологии. Скорее, я использую научно-популярную информацию, чтобы придать истории какую-то реальную основу.

[Игромания]: Кстати, о локациях, которые вы упомянули. Насколько обширна география Gray Matter? Действие будет происходить в доме у Дэвида и в Оксфорде, или нам предстоит кругосветные поиски приключений на манер Broken Sword?

[Джейн]: У нас также будет поместье в Dread Hill House, в котором Дэвид проводит свои эксперименты. Более того, у нас смоделированы окрестности Оксфорда. Ближе к концу планируется посещение Лондона.

[Игромания]: А что с персонажами? Вы всегда очень детально прописываете их. И кстати, много ли в Gray Matter разговоров?

[Джейн]: Мы еще не закончили с диалогами, но их будет приблизительно столько же, сколько и в Gabriel Knight. То есть сценарий занимает около 800 страниц. В Gray Matter присутствует более пятидесяти персонажей, но сюжетно важных — около двадцати.

Возвращение Габриэля

Gray Matter разбита на главы, в каждой из которых мы будем управлять либо Дэвидом, либо Самантой. Джейн, к слову, уже использовала сразу двух главных героев Джейн в Gabriel Knight. Известно, что первая глава будет посвящена поиску шестерых добровольцев для эксперимента. Вербовкой займется Саманта, так как после катастрофы и последующего помешательства репутация у Дэвида в университете сомнительная. Участники эксперимента называются «Клуб аггцев» (в точности как библейский «агнец на заклание»), хотя суть опыта кажется безобидной. Дэвид снимает показания с различных участков мозга, пока студенты представляют в уме физические упражне-

ния. Это на самом деле актуальный нейробиологический эксперимент. Известно, скажем, что организм человека, который детально представляет себе бег, испытывает эффект, на 50-70% схожий с эффектом от реальной пробежки.

Однако у опыта оказываются неприятные последствия. Сразу после его проведения в студенческом кампусе происходят события, которые перекликаются с тем, что представляли себе участники эксперимента. Кроме того, в частном поместье Дэвида является призрак его усопшей жены.

[Игромания]: Окей, еще немного о сюжете. Каким образом в игре представлены таинственные силы и нейробиологические исследования? Какую роль играет в сюжете неизведанный потенциал человеческого мозга?

[Джейн]: Если я расскажу вам, это раскроет всю основную завязку сюжета! Вы действительно думаете в правильном направлении — человеческий мозг и его возможности играют в сценарии очень важную роль. Но для того чтобы понять, какую именно, вам придется сыграть в игру!

[Игромания]: Есть ли что-то общее у Gray Matter и Gabriel Knight?

[Джейн]: Общая, в первую очередь, механика игры (фактически каждая GK-серия обладала собственным геймплеем, так что речь, вероятно, о самой первой части. — *Прим. ред.*), еще, может быть, настроение, атмосфера. Но сюжет, персонажи, научная база совсем другие. Хотя я подозреваю, что когда вы запустите Gray Matter, первой ассоциацией все равно окажется Gabriel Knight.

[Игромания]: Собираетесь ли вы в будущем писать книгу по Gray Matter, как это было с Gabriel Knight?

[Джейн]: Прямо сейчас таких планов нет. Я надеюсь, что сразу по завершении первого эпизода мы приступим к разработке новой серии. С другой стороны, если все пойдет так, как задумано, то я не исключаю такой возможности.

Важно уточнить, что под «эпизодом» подразумевается полноценная игра. Проект не использует модную сериальную структуру, наоборот, Дженсен планирует Gray Matter как долгоиграющую квестовую серию. Первая часть называется «Из чего сделаны сны» (Such Stuff As Dreams Are Made Of) и займет у нас около 40 (!) часов. «Ну, вы же знаете, я люблю рассказывать комплексные истории», — смущенно добавляет Джейн.

[Игромания]: И последний вопрос. Насколько история Gray Matter отделилась от Gabriel Knight? В игре будут цитаты из приключений Габриэля и Грекс? Что-то вроде небольшого подмигивания для ветеранов жанра?

[Джейн]: О, опытные игроки, знакомые с моими играми, найдут для себя много интересного! Держите глаза открытыми и будьте внимательны!



Несмотря на разных героев и сценарий, Gray Matter видится нам идеальным наследником великой трилогии Gabriel Knight. Это классический квест, где главная роль отводится сюжету, деталям и персонажам. Вернутся, скорее всего, колкий и уместный юмор и музыка, которую наверняка напишет Роберт Холмс, муж Дженсен (на этот счет она пока предпочитает не распространяться). Поэтому будем надеяться, что Джейн не потеряла былой хватки и снова выдаст нам приключение высшей пробы. Лишь бы Topuzaba Entertainment не подкачали. ●



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая после знаменитого предерея игра от автора трилогии Gabriel Knight. В активе — сценарий о приключениях нейробиолога, впечатлительная научная база и лучший качественный сценарист планеты.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **30%**

EVE™

ONLINE

карьеря



риск

интрига

друзья

новые впечатления



власть



У каждого своя причина играть в EVE online

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Линар Феткулов
Олег Ставицкий



STRANGLEHOLD

Знаменитый кинорежиссер Джон Ву (John Woo), не будучи напрямую связан с индустрией электронных развлечений, косвенно оказал на нее огромное влияние. Его знаменитая боевая хореография и разыгранные словно по нотам перестрелки процитированы в F.E.A.R., Unreal Tournament и, разумеется, Max Payne.

Remedy, создатели Max Payne, с видимым удовольствием скопировали все его фирменные приемы и в качестве дань уважения включили в игру диалог о самом режиссере. Но после выхода игры все как-то подзабыли, что идея стрельбы с двух рук во время затяжного прыжка принадлежит именно Джону Ву, а не Remedy.

Преимственность

Пришло время реванша. В этом году на всех мониторах мира стартует его новая работа — Stranglehold (переводится как «удушающий захват»); применяется в восточных единоборствах и боевых видах спорта, может привести к потере сознания или смерти). Человек, подаривший игровой индустрии самые изобретательные визуальные приемы, самозачин следит за проектом, а также пишет сценарий и консультирует Midway Studios Chicago.

Stranglehold уникален еще и потому, что это интерактивное продолжение самого знаменитого гонконгского фильма Джона Ву — «Круто сваренные» (Hard Boiled). Кроме безупречных боевых сцен, фильм известен, прежде всего, феноменальным уровнем насилия в кадре. Беспрецедентная тридцатиминутная пальба в больнице до сих пор считается одной из непревзойденных экшен-сцен. Итог — 230 трупов и культовый статус.

Центральную роль в фильме играл Чоу Юнь-Фат, которого Ву выдернул из телевизионного небытия, взяв в свой первый крупный дебют. Главный герой, инспектор Йен по прозвищу Такила, берется за расследование убийства полицейского и постепенно выясняет, что оно связано с ним лично. Его жена, живущая в Чикаго, оказывается в опасности, и перед героем встает нелегкий выбор между законом и своей семьей. Обычное расследование выливается в колоссальное противостояние двух гонконгских банд. Не обошлось также без участия русской мафии. Эту банальнейшую, казалось бы, завязку Ву превращает в чуть ли не эпических размеров трагедию о чести, долге и прочих мужских добродетелях. «Круто сваренные» пронимает не столько выверенными до

Жанр:	Концентрированный экшен
Издатель:	Midway Games
Разработчик:	Midway Studios Chicago
Пожестость:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Max Payne ■ Dead to Rights
Мультиплеер:	Не объявлен
Дата выхода:	Август 2007 года
Официальный сайт:	www.strangleholdgame.com



Полигональный Чоу Юнь-Фат не постарел, хотя со времен первой серии прошло 15 лет.



В некоторых своих ракурсах игра подозрительно напоминает Gears of War, с которой у нее общий деджок Unreal 3.



Обратите внимание на скульптуры. Это русская мафия.

последней пули перестрелками, сколько запредельно, абсолютно восточным надрывом.

Неизвестно, впрочем, переключит ли в игру трагедия, но вот главный герой остался прежний. Полигональный Чоу Юнь-Фат (озвученный, разумеется, самим актером) исполняет роль инспектора Текилы на бис 15 лет спустя. Кроме внешнего вида Stranglehold также заимствует брутальную харизму актера: он ходит, говорит, выглядит и курит точно так же, как в фильме.

Великая китайская пальба

Жанр, думается, пояснять не нужно. Stranglehold — это концентрированный, свежавыкатый экшен высшей пробы. Простой пальбой дело, разумеется, не ограничится: все достопримечательности боевой механики Stranglehold аккуратно заимствуют из арсенала фирменных режиссерских приемов Джона Ву.

Во-первых, будет очень много slow-mo, которое здесь называется Tequila Time (в Max Payne, например, был Bullet Time). Замедленная съемка будет автоматически включаться во время красивых

затяжных прыжков, кроме того, мы волосы самостоятельно включать рапид в нужный момент.

Во-вторых, периодически будет возникать патовая ситуация под названием «мексиканская ничья». Это когда герой и противник одновременно выхватывают пистолеты и наставляют их друг другу в лицо, но нажать на спуск никто не решает. Подобные моменты Stranglehold обыгрывает в виде мини-игры на манер Fahrenheit: чтобы выжить, нужно вовремя нажать нужную комбинацию клавиш.

За каждое эффектное убийство начисляются специальные очки (tequila points), которые можно расходовать на никеследующие спецвозможности. «Точное прицеливание» позволит взглянуть на мир игры от первого лица и снайперскими выстрелами поражать врагов в голову, убивая одной пулей. Кроме того, эта возможность очень пригодится, если вы захотите взорвать баллон с пропаном или попасть в неприятеля, спрятавшегося в укрытии.

Знаки отличия

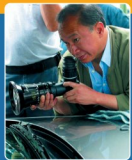
Джон Ву — один из немногих режиссеров, чьи фильмы невозможно спутать ни с чем. В первую очередь благодаря набору фирменных приемов (в английском языке это называется *director's trademark*), которые он гарантированно использует во всех своих фильмах, независимо от сюжета. С большой долей вероятности практически все нижеописанное окажется и в Stranglehold.

1. Белые голуби

Ву регулярно вставляет в свои фильмы разлетающихся белых голубей — они, как правило, предвещают развязку или судьбоносный момент в фильме. В «Без лица» герой и антигерой впервые встретились среди стаи белых голубей. На момент написания этих строк официальный сайт Stranglehold еще не открылся — по адресу www.strangleholdgame.com красуется фотография белого голубя, стоящего в луже крови.

2. Gun Fu

Во отсылку к оружию с невероятным пиететом — пистолеты (особенно Beretta 92F) всегда являются центральными персонажем, наряду с главным героем и злодеем. Регулярное использование сразу двух пистолетов и хореографическая, поставленная как танец, съемка перестрелок в закрытых помещениях — обязательный атрибут любого его фильма. Крити-



ки прозвали этот прием Gun Fu (по аналогии с кун-фу).

3. Отражение

У Ву очень сложные взаимоотношения с зеркалом. Главный герой почти всегда смотрит в свое отражение и видит там надвигающегося своего врага.

4. Спиной к спине

Знаменитая диспозиция, в которой два героя, прижавшись спиной к спине, готовятся вступить в неравный бой, была процитирована всеми, начиная от Квентина Тарантино и заканчивая Робертом Родригесом.

5. Мексиканская ничья

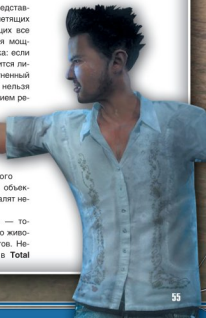
Герой и антигерой почти всегда встречаются у Ву лицом к лицу, направляя друг на друга оружие. Так, например, сошлись в кадре Джон Траволта и Николас Кейдж в фильме «Без лица». — Олег Ставицкий.

«Огненный дождь» представляет собой шквал пуль, летящих по прямой и уничтожающих все на своем пути. Это такая мощнейшая фронтальная атака: если перед вами вдруг выстроится линия противников, то «огненный дождь» придется как нельзя кстати. Этот же прием ре-



комендуется использовать для массового разрушения окружающих объектов, обломки которых завалят несчастных врагов.

«Атака с вращением» — тотальное уничтожение всего живого в радиусе десятка шагов. Нечто подобное уже было в Total



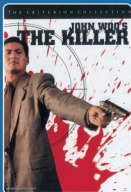
Домашнее задание

Джон Ву оказал влияние практически на весь современный Голливуд. Братья Вачовски (создатели «Матрицы») подтвердили, что знаменитая перестрелка в колониальном зале вдохновлена его фильмами. В любви к Ву открыто признаются Сэм Райзи (автор «Зловещих мертвецов» и трилогии «Человек-паук»), Квентин Тарантино, Роберт Родригес и даже премированный недавно Оскаром Мартин Скорсезе. В последнее время у Ву как-то не заладилось дела в Голливуде — его «Час расплаты» по Филиппу К. Дилу и военная драма «Говорящие с ветром» не встретили понимания ни у критиков, ни у зрителей. Тем не менее свои главные шедевры мастер снял не в Америке, а в Гонконге. Мы отобрали ключевые шедевры Джона Ву, которые имеет смысл посмотреть в рамках подготовки культурного багажа для Strangelohd.

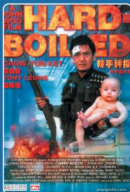
Право на жизнь (A Better Tomorrow, Ying hung boon sik, 1986)



Наемный убийца (The Killer, Dip hyut shueung hung, 1989)



Круто сваренные (Hard Boiled, Laat sau sen taan, 1992)



Без лица (Face/Off, 1997)



Вы будете смеяться, но в начале семидесятых Ву считается главной надеждой гонконгской комедии. Однако после нескольких провалов с удовольствием взялся режиссировать боевики. История о двух братьях, один из которых полицейский, а другой — преступник, стала переломной не только для Ву, но и для всего гонконгского кино. Многие считают, что «Право на жизнь» сформировал целый жанр: наверняка кровавой позитивской драмы, исполненной какого-то космического надрыда.

Этот фильм стал отправной точкой для всей творческой карьеры Ву. Он определился с основными конфликтами: долг, честь, родственные связи, выбор между чувствами и присягой. Сформировался образ его центрального героя: черный плащ, белая рубашка, зеркальные очки и непроницаемое лицо. Именно после «Права на жизнь» появился термин *Gun Fu* и вообще сложилась знаменитая визуальная эстетика Ву. Через год вышел не менее удачный сиквел.

«Наемный убийца» считается абсолютным шедевром гонконгского боевика, после которого режиссер стал известен не только на родине, но и по всему миру. Как всегда у Ву, литры крови удивительным образом сочетаются с поэзией. В центре сюжетного конфликта — киллер, который соглашается на последнее задание, чтобы заработать деньги на операцию для случайно ослепленной им вепицы. По его следу тем временем идет полицейский инспектор, раздраемый между долгом и личной симпатией (он явно признает в убийце свое собственное отражение по ту сторону закона).

The Killer стал самым кассовым восточным фильмом со времен «Выхода дракона» Брюса Ли (1973). Здесь же Ву впервые продемонстрировал «мексиканскую нищью», которую, как впоследствии выяснилось, сам режиссер позанимался из знаменитого вестерна «Дикая банда» (Wild Bunch, 1969).

После феноменального успеха на родине на Джона Ву наконец обратили внимание в Голливуде. Мартин Скорсезе сравнил его мастерство снимать экшен с мастерством Хичкока накручивать спящего. В итоге Ву дали зеленый свет на съемки его американского дебюта. «Круто сваренные» — его последний гонконгский фильм.

С сюжетной точки зрения Ву снял *Hard Boiled* как антитезис своим предыдущим шедеврам, прославлявшим гангстеров. Самая масштабная и крупнобюджетная (\$4 млн — неслыханные для Гонконга деньги) постановка режиссера сегодня входит во все исследования азиатского кино. История о детективе Текиле — наверное, самый личный из всех фильмов Джона. Кроме упомянутой уже сцены в госпитале культовым также является момент, в котором полицейский поет грудному младенцу колыбельную, отстреливаясь при этом одной рукой.

В Голливуде у Ву сначала не заладилось. Не привыкший к студийной системе режиссер столкнулся с вездесущим контролем продюсеров, которые постоянно диктовали ему, сколько пуль может быть выпущено в кадре, сколько человек может умереть в фильме, а чего показывать никак нельзя. «Трудная мишень» с Жаном Клодом Ван Даммом и «Сломанная стрела» с Джоном Траволтой оказались коммерческими провалами.

Но в 1997 году Ву все-таки удалось переиграть студии и снять на голливудские деньги абсолютный шедевр. «Без лица» — классическая для режиссера история, в которой террорист и полицейский меняются ролями в ходе сложной хирургической операции. Ву протаскивал сюда все свои любимые приемы, включая белых голубей, отражения, родственные конфликты и прочую метафизику. Более того, он каким-то образом убедил продюсеров в первом же кадре убить ребенка, чего в Голливуде практически никогда не делают.





Чтобы ломать колонны, в Max Payne использовались скрипты. В Stranglehold им на смену приходит корректная физика.



Такая щекотливая ситуация будет регулярно возникать по ходу игры.

Overdose в исполнении Рамиро Круза: с криком «ураган!» и прыжком на месте. Применять рекомендуется в закрытых помещениях, иначе ни в кого не попадете.

Ну и последнее, на что можно потратить заветные tequila points, — это постыдное восстановление собственного здоровья, подорванного вражеской пулей.

Сами по себе вышеозначенные возможности откровением, мягко говоря, не являются. Но добавка сюда Massive D (под заглавной D скрывается, конечно, destruction, то есть «разрушение»), и Stranglehold заиграет по-новому. Полностью разрушаемые уровни — главный козырь игры. Вот, например, один уровней проходит в музее естествознания, где водружен гигантский скелет динозавра. По его массивному позвоночнику, для начала, можно бегать: это кратчайший путь на

второй этаж. Но самое главное: колоссальную костную реконструкцию можно метким выстрелом разнести на составные части, обрушив на неприятелей, скажем, тиранозавров череп.

Чтобы реагировать на происходящее было максимально комфортно, разработчики придумали простую систему взаимодействия с местными декорациями. Любой предмет, который можно использовать, при вашем приближении подсвечивается красным, и остается только нажать клавишу интеракции, чтобы совершить тот или иной трюк. Таким образом, можно бегать по перилам, съезжать с них, кататься на тележке для еды, цепляться руками за люстру и так далее. При этом обещается, что игрок получит полный контроль над приемами.

Визуально Stranglehold выглядит так, что из печатных слов на

ум приходит только «ошеломляюще». Движок Unreal третьей версии свое дело знает: уровень детализации потрясающий. Пули рикошетят от стен, пробивают окружающие предметы, кто-то с воем падает на спину, давая слепую очередь в потолок, отчего на всех немедленно падает люстра. Не надо при этом забывать, что вся окружающая обстановка не только хорошо выглядит, но и состоит в сложных отношениях с законами физики. Нечто похожее мы уже наблюдали в F.E.A.R., но там все действие происходило в тоскливых офисных декорациях, где и разрушить-то толком нечего. Stranglehold — совсем другое дело. Перестрелки случаются в ресторанах, музеях и роскошных залах, где под потолком непременно раскинута несколько хрустальных светильников. Когда все это великолепие бабахает, ис-

крит и разлетается в клочья, а потом замирает в эстетском slo-mo, тебя переполняет нечеловеческий восторг.



Для всех любителей пострелять скоро наступит счастливые времена. Джон Ву не зря состоит в значимых проектах — Stranglehold видится нам главным идейным наследником Max Payne. Чистый, рафинированный экшен без заигрывания с RPG и прочей ереси.

Инспектор Текила возвращается, поэтому лучше, что вы можете сделать в рамках подготовки к пришествию Stranglehold, — это прямо сейчас броситься на поиски «Круто сваренных», выучить наизусть финальную перестрелку и до августа включительно представлять себя в главной роли. ●





ВЕРДИКТ

S.T.A.L.K.E.R.



Друзья, это не перезагрузочная шутка — «Сталкер» все-таки вышел! Шесть лет ожидания не прошли зря: перед нами уникальная, атмосферная, инновационная — Великая Отечественная Игра.

страница **68**

RESIDEN EVIL 4



Спустя два года четвертая часть культового survival horror наконец-то добралась и до нашей платформы. Отгорваться решительно невозможно (если, конечно, у вас есть геймпад).

страница **80**

СМЕРТЬ ШПИОНАМ



Неожиданно бодрая русская народная вариация на тему Hitman и Splinter Cell. СМЕРЩевец Семен Строгов, конечно, далеко еще не Сам Фишер, но в целом направление выбрано верно.

страница **86**

SUPREME COMMANDER



Крис Тейлор — отец Total Annihilation — сдержал свое слово и выпустил действительно оригинальную стратегию в духе старой школы. В итоге получилась ли не лучшая RTS за последние пару лет.

страница **90**

JADE EMPIRE



Ролевая игра по древней китайской мифологии от создателя Star Wars: Knights of the Old Republic и Baldur's Gate. Кун-фу, чайные домики и прочая восточная экзотика прилагаются.

страница **94**

MOORHUHN KART 2

Жанр: аркадные гонки • Издатель: Phenomena Publishing • Разработчик: Phenomena Publishing • Издатель в России/локализатор: GFI/Russian-M • Мультиплеер: нет
• Системные требования: 800 МГц (1,5 ТГц), 128 (256) МБ, 32 (64) МБ видео



Более трех лет назад сериал Moorhuhn, знаменитый симулятор куриного геноцида, обзавелся очередным ответвлением (до этого было еще несколько, вроде аркады Moorfrosch и даже ремейк «Морского боя» — Fische Versenken Spy Kit). Называлось это безобразие Moorhuhn Kart и представляло собой аркадные гонки с участием большеглазых куропаток, зеленых лягушек и прочих снегивок. С тех пор игра успеха обзавестись аддоном, а теперь вот и полноценным продолжением.

Впрочем, насчет «полноценного» мы немного погорячились. Phenomena открылись от фанатов джентльменским набором нововведений: добавили три новых физиономии, нарисовали свежих уровней, перетасовали набор бонусов. Графику опять же немного улучили. Но все это — изменения, больше похожие на те, что люди поприличней добавляют в бесплатных патчах.

Суть же игры осталась прежней: предлагается кататься на крошечных машинках по кругу, стараясь вывести конкурентов из игры. Доступно два режима игры: чемпионат и заезд на время. В процессе езды надлежит активно пользоваться гаджетами, которые обильно разбросаны по трассе. Бонусы в основном представляют собой мелкие пакости для замедления соперников, хотя присутствуют стандартные «бустеры» и прочие «ускорялки».

Формально, казалось бы, все компоненты простого аркадного счастья на месте. К сожалению, у игры наблюдаются острые проблемы во всем, что касается вкуса и дизайна. На сиюкую тему у нас недавно были «Овцегонки» (они же Champion Sheep Rally): так там каждая трасса была исполнена яркой динамикой — на заднем плане что-то двигалось, бегало, шевелилось. Словом, картинка жила. Здесь подобного внимания к деталям нет и в помине: если на арктической трассе идет снег, это уже можно считать за счастье.

Маршруты тоже унылые: самое смелое дизайнерское решение — резкий поворот дороги на сто пятьдесят градусов. Ни трамплинов, ни туннелей не предвидится. Что мешало авторам дать волю фантазии — неизвестно. А ведь было на кого равняться: автор этих строк до сих пор с ностальгическим вздохом вспоминает Crash Team Racing на древней PS One, с его многоручными трассами, пролегающими в пустоте, и трамплинами, уносящими в заоблачные высоты. Мы уж молчим про изобретательные сочинения вроде российских «СамоГонки», где от дизайна уровней буквально захватывало дух.

В Phenomena просто налепили банальных уровней и запустили по ним знакомую куропатку. В результате Moorhuhn Kart 2 надоедает ровно после того момента, как вы свыкнетесь с известным персонажем в роли гонщика. А происходит это примерно минут через пятнадцать после старта. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4.0**

AUSTIN COOPER S RACING

Жанр: аркадные гонки ■ Издатель: Metro3D Europe
 ■ Разработчик: Data Design Interactive ■ Мультиплеер: no/yes
 ■ Системные требования: 500 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Не далее как в прошлом номере мы разбирали на составные части **London Taxi: Rushour**, безыскусный клон великой **Crazy Taxi**, в котором было плохо абсолютно все, кроме двух моментов. Во-первых, действие перенеслось в Лондон, а во-вторых, нам в руки вернулись классический английский каб марки «Остин». Заключив лицензию на знаменитый автомобиль, который наряду с красной телефонной будкой и двухэтажными автобусами является визитной карточкой английской столицы, **Metro3D** и **Data Design**, недолго думая, решили сделать еще одну гонку все с тем же авто в главной роли.

Austin Cooper S Racing — классическая кольцевая автоаркада, где от вас требуется не только приехать первым к финишной черте, но и собрать по пути как можно больше специальных объектов (представлены овалом со вписанной в него буквой S). Бонусы делятся на бронзовые, серебряные и золотые. Первые приносит одно очко и разбросаны горстями прямо на дороге. Вторые оцениваются в двадцать очков и обычно располагаются в дальних углах. Труднее всего раздобыть «золотую» сотню. Самый большой бонус спрятан в настолько малорепрезентивном месте, что ради его поиска приходится жертвовать борьбой за место в призовой тройке.

Таким образом, баланс несколько смещается в сторону собираемости — зачастую чувствуешь себя ежом Соником на колесах. Логично было бы предположить, что на добытые в гонке бонусы приобретаются новые машины и апгрейды к ним. Но суровая правда жизни состоит в следующем: очки тратятся исключительно на визуальное украшательства: перекраску (большая белая ромашка на крыше обойдется вас в тысячу у. е.), шапочки на капоте (дерут по 2500 у. е.) и прочие необязательные мелочи.

Гонки проходят в Венеции и Лондоне (речные каналы, узкие улочки, Букингемский дворец, Вестминстерское аббатство и Биг Бен прилагаются). Помимо настырных соперников, нормальной езды мешают разбросанные по дороге столы, стулья, ящики, пляжные зонты и трупы. Никаких намеков на реалистичную физику тут, понятное дело, нет: после столкновения с фонарным столбом или бетонной плитой корпус автомобиля по-прежнему блестит, как дорогой финский унитаз. А если угорю в реку, то через секунду бронированная машина вновь будет стоять посреди дороги. С интерфейсом тоже беда: на экране нет даже банального спидометра. Мы уже не говорим о карте, на которой бы были отмечены машины конкурентов.

Едва ли не единственной доступримательностью обих проектов **Metro3D** по-прежнему остается титульный автомобиль. Все прочее, включая ромашки на крыше, в интересную гонку совершенно не складывается. — Владимир Крошillin

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

СТРИТРЕЙСЕРЫ: ГОРЯЧИЙ АСФАЛЬТ

Жанр: аркадная автогонка ■ Издатель: Анелла ■ Разработчик: K Vision
 ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть
 ■ Системные требования: 1,7 (2,4) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Призрак **LADA Racing Club** все еще бродит по российскому игровому. Но с ночным кошмаром от **Geleos Media** «Стритрейсеры: Горячий асфальт» роднит разве что подход к исполнению. Формально мы имеем дело с родственницей прошлогодней «ТюкМани»: **Гонки экстремалов**, которую сделала все та же **K Vision**. В первой игре упор был сделан на автогонку, а в «Стритрейсерах», как явствует из названия, на нелегальных гонках.

Идея, как и в случае с приснопамятной «Ладой», благая: организовать лихой гоночный тур по виртуальному Петербургу — с безумными виражами, неординарными декорациями и отечественными машинами (точнее, их узнаваемыми прототипами). Номинально заявленные возможности в игре присутствуют: есть здесь и двенадцать различных трасс, в которых при желании можно узнать северную столицу, да и спидометры порой показывают немалые скорости. Здесь даже имеется почти детективный сюжет о разборках стритрейсеров (привет, **Need for Speed Underground!**). Другой вопрос, что играть во все это практически невозможно.

Во-первых, все против физика: машины ведут себя на дороге абсолютно неестественно. Например, не вписавшись в поворот, они легко могут подскокить трассе на пять в высоту и попытаться выйти на околоземную орбиту. Если вы вдруг представили себе роскошные столкновения и автоакробатику на манер **Burnout** или **Need for Speed: Most Wanted**, спешим расстроить. Машины склунут по уровням как мячики для пинг-понга, а невидимые заграждения, о которые они спотыкаются, лишают аварии всякой зрелищности. Это отчетливо видно в повторах, которыми здесь автоматически снабжаются особо выдающиеся (по мнению игрока, разумеется) моменты. Кроме того, физика дает о себе знать не только при любовных конфликтах. Любый контакт с окружающей действительностью (лавки, заграждения, деревья) также приводит к вышеозначенным выкрутасам.

Во-вторых, все окончательно портит нелепый дизайн уровней. Пока гонки проходят за городом, все еще терпимо, хотя засилье поворотов под прямым углом несколько напрягает. А вот в городе начинается нечто невообразимое: первая же трасса встречает нас невероятно узкими и извилистыми улочками, на которых нельзя ни толком разогнаться, ни успешно вписаться в поворот. В результате мы вынуждены принимать участие не в адреналиновом заезде по Питеру, а в соревновании кучки машин, тикающих по перулкам, словно спящие зомби.

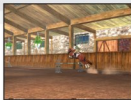
В общем, игра у **K Vision** вышла крайне унылой. Второй ЛРС, конечно, не получилось, под землю здесь машины не проваливаются, да и амбиция у «Стритрейсеров» явно поменьше. Но играть от этого не веселее. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0



LUCINDA GREEN'S EQUESTRIAN CHALLENGE

Жанр: конный симулятор • Издатель: Red Mile Entertainment
 Разработчик: IP Games Interactive • Мультиплеер: отсутствует
 Системные требования: 800 МГц (2 ГГц), 256 (512) МБ, 64 (128) МБ видео



Electronic Arts, Indie Built и SEGA Enterprises заняты серьезными видами спорта, а студии поменьше специализируются на горнолыжных соревнованиях, биатлоне, беге на коньках, керлинге, каяке, легкой атлетике и даже вот на днюдо. Но никто почему-то долгое время не обращал внимания на конный спорт. **Lucinda Green's Equestrian Challenge** наконец исправляет эту ситуацию.

Создатели игры пригласили в качестве консультанта и комментатора Люсиду Грин (Lucinda Green). Знаменитая наездница шесть раз одержала верх на престижном соревновании Badminton Horse Trials, выиграла чемпионат мира 1982 года, а спустя два года стала обладательницей серебряной олимпийской медали. После рождения ребенка Грин вернулась в английскую конюшню и достойно представила свою страну на Чемпионатах Европы и мира, после чего объявила об окончании профессиональной карьеры. Сейчас Люсида преподает уроки верховой езды в знаменитой школе Cross Country и комментирует соревнования на британском телевидении.

Lucinda Green's Equestrian Challenge — полноценный конный симулятор, который не ограничивается собственно звездами. Игра начинается с создания персонажа — вы определяете пол и национальность наездника, возитесь с его внешностью. Затем необходимо подобрать породистого скакуна и распределить стартовые очки опыта между пятью характеристиками (скоростью, прыгучестью, выносливостью, резвостью и доверием к хозяину).

Закончив с приготовлениями, вы оказываетесь на ферме, и вот тут начинается самое интересное. Стоящий в загоне конь постоянно нуждается в воде, еде, чистоте и ласке. Поглядяв питомца по шее — улучшился параметр «счастие», кликнув мышью на стог с сеном — заполнилась пустая полоска «еда», и так далее. То есть прежде чем перейти к выступлению на соревнованиях, вам предстоит сделать дело с натуральным конным тамагочи (или инуи **Nintendogs**, как сейчас принято говорить).

Каждое соревнование требует наличия у вашего коня определенного опыта, который зарабатывается на тренировках. Под чутким руководством Люсиды Грин вы научитесь ездить галопом, прыгать через высокие препятствия и красиво гарцевать перед публикой.

Ну и наконец, сами соревнования выполнены в удачном по-клоуше. Лошадь управляется стандартной WASD-раскладкой и галопирует при помощи Shift. Конечно, ни о какой серьезной физической модели речи не идет, но по сравнению с недавними **Horzez** Lucinda Green's Equestrian Challenge выглядит сложносочиненным симулятором. Аккуратно рекомендуем это специфическое развлечение почти всем мирнолюбиво настроенным игрокам, вне зависимости от их жанровых предпочтений. — Владимир Кошкилин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

THE SHIELD

Жанр: экшен • Издатель: Aspyr Media • Разработчик: Point of View
 Мультиплеер: отсутствует
 Системные требования: 1,8 (2) ГГц, 256 (512) МБ, 64 (128) МБ видео



Американский телесериал **The Shield** посвящен трудовым будням офицеров полиции, которые сражаются с криминалом на улицах всеми доступными средствами. В ход идут откровенно противозаконные меры: герои подбирают подозреваемого наркотики, жестоко их избивают и с удовольствием пьют в расход — дай только повод. Все это сопровождается декламациями бутяфорской криви и отборным матом. Постановка получила несколько престижных наград (включая «Золотой глобус» и «Эмми») за актерскую игру.

Соответствующая игра создана силами компании **Point of View** (на их счету один из интерактивных «Гарфилдов»), в которой, похоже, правильно поняли свою задачу и попытались максимально угодить поклонникам сериала. Все стилистические элементы оригинала на месте: лица актеров (неплохо смоделированные, в отличие от всего остального), жесткость и неполиткорректность. В кадре регулярно мелькают размозженные по стенам мозги, а герои испривно кроют друг друга непечальным.

Всё это выполнено в модном сегодня жанре экшена, снабженного мини-играми. Стрельба случается редко: расчлнить пистолет дают лишь в строго отведенных сюжетных местах. А когда это происходит, то все удовольствие портит неотзывчивое управление и высокая сложность — убивают буквально парой выстрелов. Иногда недобитые подозреваемые сдаются — в этом случае их надлежит арестовать. Трусом можно пристрелить на месте, но тогда изображенье полицейского жетона в углу экрана окрасится алым, символизируя совершенный грех. Можно, впрочем, оправдаться, подкладывая убитым оружие.

Что касается мини-игр, то они в основном посвящены поиску улики или допросу. В первом случае вы хаотично елозите курсором по специальной картечке, пытаетесь найти активную точку и получить что-нибудь ценное. Процесс допроса выглядит как банальное избивание с элементами садизма (преступников, среди прочего, можно прикладывать лицом на раскаленную спираль электрической печи).

В итоге ни один из вышеозначенных элементов не способен увлечь: экшен напоминает недавний **Made Man** и зачем-то перусложнен. Мини-игры радуют скорее самим фактом своего присутствия; заниматься пиксель-хантингом и мутузить подозреваемых наскучивает в первую же полчася. Ситуацию заметно портит графика: позавчерашней свежести модели, тоскливые текстуры и полное отсутствие спецэффектов — все индигенны в сборе.

С другой стороны, **The Shield** — далеко не худший представитель игры по лицензии. Тут все-таки есть какая-то выдумка и задор. Так что мы осторожно рекомендуем проект всем поклонникам соответствующего сериала, если, конечно, такового у нас имеются. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0



Я  фото

Новый телефон Cyber-shot™
K550i с автофокусом.



Открой настоящего себя в каждой фотографии. Автофокус, передовая светодиодная подсветка и матрица 2.0 мегапикселя – всё интегрировано в твой мобильный телефон.



Sony Ericsson
Cyber-shot



ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: КУРСКАЯ ДУГА

Жанр: стратегия • Издатель: Акелла • Разработчик: N-Game Studios
 Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
 Системные требования: 1,5 ГГц, 2GB (812) MB, 64 (128) MB видео



«Курская дуга» — очередной аддон к «Блицкригу 2». Его главная и, пожалуй, самая большая, единственная ценность состоит в том, что действие происходит на знаменитой Курской дуге. Кто не спал на уроках истории, знает, что именно там в 1943 году произошло крупнейшее танковое сражение Второй мировой войны, в котором фашисты потеряли сокрушительное поражение. Но сама Курская битва стала кульминацией двухмесячной позиционной войны. На протяжении шестидесяти дней немцы стигивали силы и готовились нанести удар, а советские войска, в свою очередь, активно сооружали глубоко эшелонированную оборону.

Означенные события разложены на шестнадцать заданий — восемь миссий за немцев и столько же за русских. Каждая кампания заканчивается яростным сражением на Курской дуге, однако прежде вам предстоит принять участие в череде мелких битв, готовя плацдарм для решающего удара.

Основной недостаток аддона — полное отсутствие атмосферы. Удивительно, но почти всю игру нам предстоит командовать от силы парой десятков единиц бронетехники, несколькими пехотными отрядами и двумя-тремя минометами или САУ. Подкрепления выдаются редко и понемногу, так что приходится тристис над каждым конитом. За счет этого масштабное сражение превращается в какую-то партизанскую войну: отряд пехоты медленно ползет к позициям врага, выжидая таким образом его силы, а затем один (!) несчастный миномет долго и упорно лупит по заданным координатам, пока войска противника не будут уничтожены, — и так до победного конца. Подчас встречаются действительно интересные и масштабные уровни, но общей картины они изменить не могут.

Кроме того, «Курская дуга» пугает вопиющим поведением искусственного интеллекта. Подопечные войска выдвигают такие колонны, что поверить в происходящее на экране просто невозможно. Танки регулярно подставляют флажки и тыл под артиллерийский огонь, выезжают прямо на окопы с пехотой (где их точно взрывают), в самый ответственный момент перестают стрелять и укатывают черт знает куда. Пехота не отстает: любимый фортель местных солдат — прекратить стрельбу в самый неподходящий момент и начать бегать кругами. Не сражение, а цирк какой-то.

«Курская дуга» — не просто стандартный аддон для «Блицкрига 2». Он удивительным образом лишен масштаба и атмосферы оригинала, а унаследованные недостатки умножает в несколько раз. В общем, предназначенная игра только для самых ортодоксальных поклонников. — *Степан Чечулин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5

BACKYARD BASKETBALL 2007

Жанр: аркадный баскетбол • Издатель: Atari • Разработчик: GameBrains
 Мультиплеер: hot-seat • Системные требования: 733 МГц, 1,5 ГГц, 128 (256) MB, 32 (64) MB видео



Atari мужественно продолжает пестовать свою спортивную Backyard-серию (переводится как «задний двор»). Это, напомним, неприхотливые аркадные симуляторы различных видов спорта, выполненные в юмористическом ключе: профессиональных спортсменов тут изображают в виде болшеголовых детей и заставляют развлекаться в подворотнях и на школьных площадках.

Некоторые время назад мы обозревали Backyard Baseball 2007, а теперь вот подоспела Backyard Basketball 2007, выполненная в схожем ключе: для издательства приобретена лицензия NBA, а на обложке красуется лидер «Бостон Селтикс» Пол Пирс. К сожалению, мастерства разработчиков хватило лишь на создание неплохой заставки. Визуально игра выглядит, без преувеличения, чудовищно. Во-первых, Backyard Basketball 2007 не признает никакого другого разрешения экрана, кроме как 640x480. Моделям катастрофически не хватает полигонов, а задники нарисованы из рук вон плохо. Все это выглядит как неряшливый порт с PlayStation за номером один.

Зато GameBrains радуют предельно простым и очень удобным управлением. За все действия мультиплеерных спортсменов отвечают всего лишь шесть клавиш, четыре из которых — стандартные стрелки. Ctrl и пробел отвечают за переключение между членами дворовой команды (на площадке выходит не пятеро, а трое спортсменов), броски, прыжки и блокшоты. Различные финты и спецприемы выполняются автоматически: для этого достаточно набрать нужное количество попаданий в кольцо или перехватов. Выкрутасы выполнены в фантастическом ключе. Например, баскетболист превращается в смятую ил все на своем пути ураган или выстрелит умопомрачительный полет через всю площадку, а то и вовсе устраивает продолжительное, как в «Матрице», зависание над кольцом. Бывает и такое, что накопленные бонусы делают из соперников сущих мальчиков для битья: по мановению волшебной палочки ноги конкурентов сковановет ледяная глыба — забивай не хоч.

Все это было бы крайне занятно, если бы не графика периода позднего мезозоя. Радуетесь достижениям ваших подопечных, глядя на происходящее через бойницу 640x480, нет никакой возможности. К тому же после часа игры выясняется, что кроме вышеозначенных бонусов геймплей не содержит ровным счетом ничего интересного. Составленные из полнотора полигонов баскетболисты, играющие партию на заднем дворе, — мигмо говоря, не самая удачная альтернатива последней NBA Live 07. Backyard Basketball 2007 больше похож на салонную шутку, чем на полноценный проект. Зачем для этих целей понадобилось приобретать дорогостоящую NBA-лицензию — непонятно. — *Владимир Кроштин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

WELL ONLINE

Раса: келебра
Пол: мужской
Организация: торговая
Действие: попытка давления на мэра. Не добившись выделения выгодного земельного участка, заказал мафии убийство мэра.

GREY (Жена, 17 лет)

Раса: гой
Пол: женский
Организация: торговая
Действие: дочь взятки меру и Ларанды за выделение земельного участка в центре города.

CRUSADE (Руслан, 25 лет)

VELIS (Сергей, 30 лет)

Раса: цверг
Пол: мужской
Организация: мэрия
Действие: отказ от взятки. Вызвал охрану, выдворившую нежеланных гостей из кабинета.

www.wellonline.com



LITTLE BRITAIN

Жанр: сборник мини-игр ■ Издатель: Blast Entertainment ■ Разработчики: Revolution Studios, Gameloft и Gamesauce ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1,2 (2,0) ГГц, 128 (512) Мб, 32 (128) Мб видео



Little Britain — едкий сатирический скетчком (телесериал, построенный на обособленных юмористических зарисовках), посвященный жизнеописанию британских обывателей. В России на канале ТНТ есть практически идентичный клон под названием «**Наша Russia**». В Англии авторы **Little Britain** неожиданно добились популярности, сопоставимой с комик-труппой «**Монти Пайтон**». Так что появление одноименной компьютерной игры не то чтобы сюрприз.

Little Britain выполнена в популярном сегодня формате сборника мини-игр: различные персонажи скетчовой участвуют в заданиях вроде «сбей 500 пирожных за 2 минуты» или «собери все выпуски журнала **Gay Times**». К сожалению, все это обставлено самым безыскусным образом: несчастные восемь (!) мини-игр наскучивают при первом же запуске. Никакого разнообразия, скрытых бонусов, неожиданных возможностей и прочих признаков качественной игры здесь не наблюдается. Авторы (среди которых удивительным образом числится подшефная Чарльзу Сесилу **Revolution Studios**) тоскливо отработавшую вверенную лицензию: персонажи скучно плюются своими знаменитыми фразами, а в качестве вознаграждения предлагаются несколько отрывков из самой передачи. Спецэффектов и похвалой (по большей части) юмор **Little Britain** в игре свелся к какому-то беспорочному парадю из отрывков, обихода и нелепых ситуаций над сексуальными меньшинствами.

Радует во всем этом два момента. Во-первых, герои смоделированы крайне убедительно; узнавание идеальное. Во-вторых, среди тоскливых гонок, футбола и клона **Pac-Man** встречается все-таки одна занятная мини-игра, в которой вам сначала необходимо максимально наполнить свой желудок за отведенную минуту, а потом извергнуть его содержимое на окружающих с максимально катастрофическим эффектом.

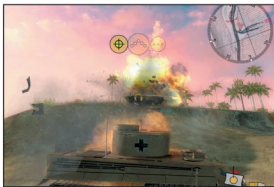
Графика, музыка, озвучка и общее исполнение находятся за пределами добра и зла: задники представлены спрытованными деревьями, а саундтрек написан буквально на колени (в соответствующем шоу музыка звучит только в заставке). Мы уже, честно говоря, и забыли, что когда-то так выглядела каждая вторая игра, созданная по западной телевизионной лицензии.

Смотреть на **Little Britain** грустно еще и потому, что в далеком 1994 году в схожем формате на PC деботировали «**Монти Пайтон**» (см. сборник мини-игр **Monty Python's Complete Works of Time**). Так вот, эта тринадцатилетняя давности игра даст интерактивной **Little Britain** сто очков вперед как по качеству юмора, так и по уровню исполнения. Какое шоу, такая, в общем, и игра. — **Олег Ставицкий**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,0

PANZER ELITE ACTION: DUNES OF WAR

Жанр: шутер ■ Издатель: JoWood Productions ■ Разработчик: ZooTivity ■ Мультиплеер: интернет, локальная сеть ■ Системные требования: 1,4 (2,6) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



У нас в индустрии есть несколько низкобюджетных сериалов, посвященных будням спецназовцев, разбитых обширным параличом (см. творчество компании **JarHead Games**). А теперь, похоже, зарождается долгоиграющий бренд про приключения лоботомированного танка. **Panzer Elite Action: Dunes of War** — это скороспелое продолжение недавнего **Panzer Elite Action: Fields of Glory** (вышел буквально год назад).

Главным героем по-прежнему выступает танк, снабженный двумя орудиями: пушкой и станковым пулеметом. Неплохо, вообще говоря, идея — собрать яркий аркадный шутер про гусеничную машину времен Второй мировой — аккуратно погребена под нуливыми декорациями, маленьким бюджетом и еле поступающим драйвом. Больше всего **Panzer Elite Action** напоминает танковые этапы **Call of Duty**. За мизерным талантом и тамошнего размаха, разумеется.

Театр боевых действий переместился с территории Европы в пустынную Африку. На первых порах придется воевать на стороне фашистской Германии (!), в частности, принять участие в дерзком нападении Роммеля на превосходящие силы противника в Африке. Эту же историю, кстати, мы уже пережили в играх (см. стратегию **Desert Rats vs. Afrika Korps**).

Геймплей со сменной декорацией не претерпел никаких изменений: вражеские танки все так же напоминают бенгальские огни: вспыхивают от одной искры, горят ярко, красиво, но недолго. Пехота дружно ложится под нашим пулеметным огнем: солдатики предпочитают сбиться на открытых пространствах в небольшие стада. Ни о каком осмысленном поиске укрытий речи, разумеется, не идет. Особо продажные солдаты способны припадать на одно колено (!).

С уровнями и вообще разнообразием тут беда. Города больше смахивают на крохотные деревушки с вымершим населением: посреди пустыни стоит десяток-другой одноэтажных построек, а между ними пролегла пара-тройка узких улочек. Виртуальная Газаля отличается от Тобрука компоновкой одинаковых зданий. Поначалу происходящее действительно способно увлечь, но отсутствие глубины, разнообразия и внимания к деталям сканывается очень быстро. Периодически случаются открытия вроде ночной миссии за англичанами: ехать приходится по узкой дороге между горами, огонь ведется сразу с двух сторон, при этом вражеские войска удается разглядеть в самый последний момент.

Dunes of War хуже прошлогоднего **Fields of Glory** по всем параметрам. В оригинале можно было не только сразиться на стороне немцев и союзников, но и порулить советскими танками. Там же имелось 18 миссий, в то время как **Dunes of War** предлагает две стороны конфликта и лишь шесть коротких зарисовок из жизни африканского фронта. — **Владимир Кривошляп**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,5

TEST DRIVE

Unlimited®

ATARI

eden
GAMES

РЕКЛАМА

➤ Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог

➤ Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar

➤ Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу

➤ Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей

➤ Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны

➤ Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автолюбый, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурирующими клубами



M. Video

БЛАГОСЛЕНА

Оптовая продажа: Москва, 1495363-46-14, akella@navigator.ru Санкт-Петербург, 812252-49-65, akella@mgbox.ru
 Ростов-на-Дону, 863290-78-42, akella@rosdruzzainet.ru Новосибирск, 383227-68-26, akella@akella.com
 Белгородская обл. Урюпинск, 473212-21-01, akella@akella.com

Test Drive Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
 Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
 © 2007 ООО "Акелла" Все права защищены. Неполное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: 1495363-46-14, akella@navigator.ru Санкт-Петербург: 812252-49-65, akella@mgbox.ru
 Ростов-на-Дону: 863290-78-42, akella@rosdruzzainet.ru Новосибирск: 383227-68-26, akella@akella.com
 Белгородская обл. Урюпинск: 473212-21-01, akella@akella.com
 Физический ООО "Торговля Навигаторы" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефоны: (812) 252-49-65.



Акелла

**BATTLEFRONT**

Жанр: варгейм ■ Издатель: Matrix Games ■ Разработчик: Strategic Studies Group ■ Мультиплеер: hot-seat, PBM ■ Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



В то время как мы тут в «Игромании» с замиранием сердца следим за ответственным «Кодексом войны» и рассуждаем о концепции «варгейма с человеческим лицом», сам жанр продолжает плестись проторенной дорожкой. **Battlefront** в этом смысле пример показательный. Это классической гексагональный варгейм со всеми необходимыми атрибутами: невзрачной графикой, безумным вниманием к деталям и титанической сложностью освоения.

Со сложностью все особенно тяжело: чтобы хотя бы понять, что происходит на экране, нужно досконально изучить руководство. А в нем без тем 132 страницы. Естественно, ни о каком обучающем режиме речи не идет. Да что там — тут даже всплывающих подсказок не предусмотрено! Извольте помнить значение всех пиктограмм наизусть. В этом свете заявления об интуитивно понятном интерфейсе, которые мы наблюдаем на официальном сайте, выглядят как неприкрытое издевательство.

У неподготовленного игрока при виде игры волосы немедленно встают дыбом: на две трети экрана раскинута разбитая на шестигольники карта с кучей мутных иконок, символизирующих неизвестно что. Остальное пространство волготно занимает стратегическая панель с еще большим количеством пиктограмм, назначение которых на глаз понять невозможно. Нажатие на любую из кнопок гарантированно приводит пользователя в заковыристый лабиринт статистики.

За всем этим нагромождением таблиц и неприветливых иконок скрываются привычные тактико-стратегические действия: мы по очереди двигаем войска, наносим удары с воздуха, устраиваем засады и высаживаем десант. Все это, конечно, делается, принимая во внимание множество параметров: от скорости ветра до сложности рельефа. Любопытная для варгеймов деталь: небольшие отряды здесь можно перегруппировывать и снова выпускать на поле боя.

Кстати, о полях. В комплекте с игрой поставляются всего четыре кампании на тему Второй мировой. Масштабы каждой из них довольно скромные: как правило, все ограничивается окрестностями нескольких городов. Размах соответствующий: редко можно управлять соединением, численность которых превосходит пару сотен человек. Максимальный размер карт — 99 на 99 шестигольников. Присутствует, впрочем, редактор кампаний, так что любой желающий может создать сценарий на свой вкус. Да и разработчики не дремлют: **Strategic Studies Group** регулярно выпускают для своих игр дополнительные карты.

В целом, **Battlefront** — классический варгейм, помноженный на вызывающую недружелюбность. Это сложно, комплексное развлечение для тех, кто готов бороться с интерфейсом и неприветливым нагромождением статистической информации. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**

ED, EDD N' EDDY: THE MIS-ADVENTURES

Жанр: клинчическая аркада ■ Издатель: Midway Games ■ Разработчик: Artificial Mind & Movement ■ Мультиплеер: отсутствует ■ Системные требования: 1 (1,4) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видеопамяти



Канал **Cartoon Network** некоторое время назад превратился в родину абсурдных и контркультурных мультфильмов. Так что мы с интересом кинулись было на **Ed, Edd n' Eddy: The Mis-Adventures** — аркаду по мотивам одноименного мультсериала. Знакомство с персонажником дало печальный итог. Шоу идет с 1999 года (на данный момент вышло уже пять сезонов, запущен в производство шестой), а главные герои выступают три подростка, снабженные интеллектом инфузории-туфельки: Эд, Эдди и Эдди. Целного сюжета у сериала не имеется: любая серия разбита на несколько не связанных между собой зарисовок (скетчей), в каждой из которых безраздельно властвует туалетный юмор. То есть ни о какой культурной позиции речи не идет.

Геймплей, на первый взгляд, вселяет некоторую надежду. Для успешного прохождения уровней нам приходится комбинировать способности главных героев (к примеру, голова Эда без труда пробивает препятствия, Эдди успешно работает с механизмами и прыгает на трамплине из своих приятелей, а Эдди кидается бомбами-вонючками). Получается что-то вроде **Arthur** и **The Invisibles**, только примерно в пятьдесят раз хуже. Ассортимент развлечений небогатый: предлагается бегать по локациям, убивать крыс и надоедливых бобров, а также решать простейшие задачки (снять с дерева куклу, запустить кошкой в собаку). Играть во все это по большей части скучно. Уровни однообразны и почти всегда представляют собой мешанину из домов и кислотного ландшафта. Задания повторяются, а от местного «гыгыгы»-юмора периодически хочется удавиться. Поместиться удается разве что над выскакивающим при запуске игры логотипом физического движка **Havok**. В самой игре физика отсутствует: и свинья, и холодильник по массе не отличаются от картонной коробки. Вот и все забава.

Визуально игра выполнена в cel-shading-эстетике. Но одного лишь комиконного эффекта недостаточно, чтобы пленить нас. Дело портят размытые текстуры и жуткие модели персонажей. К тому же все это безобразие демонстрируется в фиксированном разрешении 640x480. Как результат — мы с трудом смогли снять скриншоты, пригодные для публикации в журнале. Так сегодня игры делать просто нельзя.

Ed, Edd n' Eddy: The Mis-Adventures не справляется ни с одной из возложенных на нее задач. Геймплей хащает на первые минут 10-15, местный юмор не вызывает даже улыбки, а эффект живого мультфильма не случается по причине чудовищного исполнения. То есть мы, пожалуй руку на сердце, не можем даже рекомендовать это фанатам соответствующего мультфильма, если только ввиду имеются среди читателей «Игромании». — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,5**

Даёшь джуси-эфир!



**Стань участником "12 злобных зрителей"
на MTV и вышиби трэш с экрана!**

- Ответь на вопросы голосового теста по номеру 0703
- Или заполни анкету на сайте juicyfruit.ru
- Пройди кастинг
- Сделай эфир джуси!



НОВОЕ СЛОВО В ИГРЕ
ВЫСШАЯ РЕЦЕНЗИЯ

АЛЕКСАНДР КУЗЬМИНО

- ЖАНР: Action Ролевая игра
- ИЗДАТЕЛЬ: GSC Game World
- РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World
- ПЛАТФОРМА: PC Xbox PS3
- МУЛЬТИПЛЕЕР: Нет
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: Один DVD
- САЙТ ИГРЫ: www.stalker-games.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видеопамяти

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 2 Гб, GeForce 7800
Видео 1280 x 800



Шесть лет мы ждали S.T.A.L.K.E.R.. Нет, вы только вдумайтесь: ШЕСТЬ ЛЕТ! С момента первого анонса прошла целая эпоха, за которую вокруг как-то незаметно изменились практически все: люди, игры, нравы. Да и сам «Сталкер» сегодня совсем (мягко говоря) не похож на то, что мы видели на скриншотах в 2001 году.

Шесть лет вокруг не утихали слухи и бурлили гипотезы. О «той самой игре про Чернобыль» говорили все кому не лень: ее обсуждали в газетах, на заседаниях министерств по ядерной энергетике и даже по государственному телевидению. Тем более страшно сказать,

сколько страниц «Сталкеру» посвятил наш журнал.

Шесть лет украинская компания GSC Game World упорно продолжала работать над игрой-своей-мечты. У «Сталкера» несколько раз менялся сюжет, графический движок, да и вообще вся концепция. Например, автор этих строк за годы работы в «Игромании» видел в офисе GSC три совершенно не похожие друг на друга игры, которые в разное время назывались S.T.A.L.K.E.R.. Срок выхода плавно сдвигался с осени 2002 года на весну 2007-го: всего же переносов было столько, что невинный на первый взгляд вопрос «когда выйдет «Сталкер»?» бы-

стро перешел в разряд чуть ли не народных анекдотов.

В тот момент, когда вы будете читать эти строки, коробки со «Ждалкером» уже будут лежать практически во всех магазинах нашей несобойной родины. Если для вас за все эти годы ожидания отношения с игрой упростились до классического вопроса «так брать или нет?», то ответом просто: брать, немедленно!

Если после последнего абзаца вы все еще с нами, то сегодня у вас есть шанс стать соучастниками поистине исторического события. Долгожданной встречи с Великой Отечественной игрой.

И снова про Апокалипсис

Итак, S.T.A.L.K.E.R. — игра-риф, игра-опасность, игра-предупреждение, в основе которой лежат многочисленные легенды чернобыльской Зоны, все эти мрачные отголоски эха катастрофы двадцатилетней давности. В наши дни, по сути, никто толком не знает, что происходит внутри бетонного саркофага печально известного четвертого реактора ЧАЭС, и сюжет игры основан на классическом историческом допущении в духе «а что если?». А что если в 2006 году реакция внутри реактора спровоцировала новый взрыв?

Что если первым его заметили немногочисленные жители окрестных селений, которые также утверждают, что в какой-то момент видели над саркофагом

странное свечение. Ни один из отрядов, посланных к четвертому реактору, не вышел на связь...

После специальной эвакуации были обнаружены первые сведения о новом характере Зоны отчуждения, которая отныне превращалась в объект самого пристального государственного внимания. Тридцатикилометровый участок вокруг четвертого реактора ограживается колючей проволокой, а по его границам запускаются военные патрули. Внутри Зоны, по слухам, происходят самые невероятные вещи: повсюду на земле появляются так называемые аномалии — излучающие сильный радиационный



Кордон перед Зоной лучше всего переходить ночью, под прикрытием грозы. Так меньше всего шансов нарваться на вооруженные патрули.



Во время перестрелок враги ведут себя крайне негнупо. Прчнутся за укрытиями, вовремя отступают. Если их много — попытаются загнать вас словно кабана.



В редких поселениях Зоны сталкеры отдыхают — пьют водку и травят байки, сидя у костра. Но иногда даже из этих разговоров можно узнать что-нибудь полезное.

фон объекты, чья природа необычна с точки зрения физики. Вслед за слухом про аномалии пошел слух про артефакты — якобы кто-то из военных или правительственных ученых принесил из Зоны некие странные вещицы, которые излучали радиацию и выглядели как черт знает что... Но за это «черт знает что» некоторые научные институты платили такие деньги, что десять успешных ходок в Зону могли обеспечить весьма достойную старость где-нибудь на пляжах Майами.

Несмотря на плотную и весьма строгую охрану, в Зону тонким ручейком потянулись посторонние — любители легкой наживы, искатели приключений и просто любопытные. Так появились движане сталкеров. После того как из Зоны не вернулся десант другой человек, в прессе живо попопали слухи о мутантах, которые обитают в окрестностях Чернобыльской АЭС. Вскоре слухи подтвердились — действительно, во время своих рейдов в Зону

сталкеры не раз встречали очень странных и агрессивных существ.

Действие игры происходит в недалеком будущем, в 2012 году, спустя шесть лет (кстати, заметили ли? опять это число!) после второй чернобыльской катастрофы. В то время Зона уже достаточно густо заселена — одновременно в ней живут несколько тысяч человек. Внутри существует что-то вроде первообитной инфраструктуры: различные группировки сталкеров поддерживают небольшие поселки, в которых охраняют от конкурентов весь собранный «хабар» (сленг сталкеров — это вообще тема для отдельного разговора), ведут простенькое хозяйство, пьют водку и вместе зашашаются от мутантов.

Также с некоторых пор в Зону прописались «братки» — настоящие такие бандиты с черными масками, спортивными штанами, блатной «феней» («братаны, я маслину скажиги!») и прочими «нацидскими» атрибутами. Плюс не стоит забывать о регулярных

войсках, которые периодически посещают Зону с рейдами и зачистками. Плюс войны между кланами. Плюс хорошо вооруженные религиозные (!) группировки, стреляющие в каждого, кто зайдет вглубь Зоны. Плюс к этому по Зоне ползут самые невероятные и дикие слухи: начиная с историй про мутантов, которые променяют сталкером мозги и превращают их в зомби, и кончая легендой про некий таинственный Монолит, который якобы лежит в самом сердце Зоны и умеет исполнять любые человеческие желания.

В общем, жизнь в Чернобыле недалекого будущего больше всего на свете похожа на... Fallout. Да-да, ту самую постапокалиптическую RPG, которая приобрела в нашей стране даже не культовый, а какой-то прямо божественный статус. Каждый миллиметр «Сталкера» буквально пропитан духом той самой Великой Игры.

Главный герой S.T.A.L.K.E.R., которого все вокруг называют не иначе как Меченый (в английском варианте так и совсем по-фоллаутски — Marked One), приходит в себя в бункере мелкого торговца, который живет у самой границы с Зоной. По доброй традиции наш герой ничего не помнит (кроме разве что загадочного грузовика, который куда-то в ночь вез трупы сталкеров), а в его КПК есть только запись из двух слов: «Ибей Стрелка». Стрелок, по рассказам местных, это какой-то полумифический сталкер, который якобы несколько лет ходил на север Зоны — места, откуда возвращается примерно каждый сотый. Естественно, живьем его никто не видел, разве что вот один человек...

Когда

мы с первым квестом в кармане покидаем тепловое убежище торговца и выходим в Зону, внутри как-то знакомо вкает. Какие-то похожие чувства мы испытывали и тогда, десять лет назад, когда выходили из Vault 13 и брели сквозь выжженную ядерную пустыню в поисках чипа для водного генератора. Как и в Fallout, приключения в «Сталкере» начинаются с чистого листа и с туманной целью впереди. Впереди вас ждут великие дела и открытия, а пока у вас в руках пистолет, а в кармане — сваяк биетов и кусок колбасы.

С первых же минут игры разрешается делать что угодно. Вы можете сразу же устремиться слопая голову к кордону, наткнуться на военный патруль и получить пулю в живот, а можете побродить вокруг, пообщаться с другими сталкерами, послушать байки про Зону, поискать под ногами артефакты, посмотреть, как день сменяет вечер, а потом наступают жуткая чернобыльская ночь.

Вокруг — полная свобода, а впереди — тысяча говорливых NPC, гигантское количество артефактов, квестов, историй приключений и прочая, прочая... Согласитесь, звучит как отличная заправка для хорошей и вдумчивой RPG. Проблема лишь в том, что S.T.A.L.K.E.R. — это шутер.

Мирный атом

Тут, конечно же, надо объяснить. Геймплей «Сталкера» достаточно сложно описать привычными нам понятиями «шутер», «ролевая игра» и «квест». Это, скажем так, по большей части шутер с видом от первого лица, который



Вертелог упал посреди поля явно неспроста. Чтобы проверить, нет ли тут аномалии, достаточно бросить блин на подозрительный участок.



В «Сталкере» очень детально просчитывается физика оружия. Учтываются даже такие параметры, как разброс пуль при стрельбе и прострел различных поверхностей.



Уровень внутри четвертого реактора местами даже слишком напоминает F.E.A.R. Кстати, в наших руках винтовка Гаусса, редкое артефактное оружие.

по механике чем-то похож на *Deus Ex*, по масштабам — на *Operation Flashpoint*, по устройству мира немного на *Gothic 3* или *Oblivion* (города, торговля, квесты), а в плане экшена — на помесь таких абсолютно противоположных игр, как *F.E.A.R.* и *Delta Force*.

Можно сказать и по-другому: «Сталкер» — это шутер, в котором геймплей постоянно меняется в зависимости от конкретной ситуации. Если вы идете по Зоне днем и видите издалека бандитов, то тут же залезаете в кусты и начинаете расстреливать их, глядя сквозь оптический прицел. В этот момент *S.T.A.L.K.E.R.* — это позиционный шутер вроде того же «Флашлайнта». Но вот вы разогнали бандитов и решили нагнать на их лагерь — кидаете гранату в будку охраны, вламываетесь на территорию заброшенного склада и зачищаете ее, ловко орудуя шотганом. На экране в этот момент происходит чистой воды *DOOM 3*.



Каждый, кто родился или вырос в СССР, без труда найдет в «Сталкере» что-то до боли родное и знакомое с детства.

И тут — чу! — новая смена плана: над Зоной спускается ночь, экранники выключили свои переносные фонарики и теперь планимерно прощесывают территорию лагеря. Периодически слышно, как они топчут в темноте и бубнят себе под нос что-нибудь страшное вроде «найду — убивать буду медленно». В этот момент лучше убрать подальше автомат, а достать нож или ПМ с глушителем. Погнав на карачках от стены к стене, замирая в тени и тихоенько подкрадываясь к врагам со спины и с ножом в руке — мы даже не успеваем об этом подумать, как уже играем в форменный стелс-экшен! Конечно, тут нет тучи возможностей того же *Splinter Cell*, однако складирование трупов по темным углам, радар издаваемого шума и полоска скрытности — все это на месте.

И вот что самое удивительное: все три описанные выше механики в «Сталкере» полнокровные — и они действительно работают! Вы кроите геймплей под себя бук-

вально на лету, совершенствуете свои навыки в том, что вам больше всего интересно. Хотите — устраиваете себе больше «Дума», а хотите — «Флашлайнта».

Кстати, по совершенствованию навыков. К отличному экшену в «Сталкере» добавьте еще и огромной сложности ролевую составляющую: гигантский и абсолютно живой мир (о нем мы еще поговорим отдельно) и тысячу с лишним уникальных NPC, каждый из которых имеет свои характеристики, репутацию, хабар и мнение относительно вашей персоны. Кроме того, не стоит забывать о тысячах строк диалогов и десятках крайне горюльких персонажей второго плана. Общаясь со встречаемыми, вы обязательно узнаете какую-нибудь ценную информацию («ты на север не ходи, Меченый, там собаки бегали»), продадите или обменяете хабар либо получите какой-нибудь простой одно-разовый квест типа «пойди на опушку — убей наглого сталкера»... А может быть, даже откroете новую сюжетную линию!

Несмотря на все чистокровно ролевые признаки, в *S.T.A.L.K.E.R.* нет ни прожекты, ни экзоты. Единственные постоянно растущие характеристики — репутация среди других сталкеров и личное благосостояние (к слову, на Зоне в ходу советские рубли). Да, вы всегда сможете купить новое оружие или проапгрейвить старое. Продать со временем костюм химзащиты и переодеться в пуленепробиваемую броню. Но никакого абстрактного набора опыта вы не увидите!

Идея здесь очень проста: разработчики отметили экспу ради усиления в игре эффекта присутствия. По задумке авторов в процессе прохождения опыт накапливает не некий абстрактный сталкер с той сто-

ры монитора, а вы сами, игрок. В первой же перестрелке с другим сталкером вы гарантировано будете много бегать, без дела суеитьесь и выжидать в воздухе совершенно лишнее количество пуль. Однако, заматерев, со временем вы заметите, как начали метче стрелять по врагам, быстрее оценивать обстановку и в пять секунд обменивать патроны нажми, внимательно изучая Зону — ее географию, аномалии и обитателей, вы получаете бесценные знания, которые впоследствии помогают выживать.

Даже не имея привычной полоски экспириенса, *S.T.A.L.K.E.R.* — стопроцентно ролевая игра, которая, во-первых, действительно позволяет нам отыгрывать конкретную роль, а во-вторых — содержит великое множество деталей. Например, главному герою для поддержания сил время от времени необходимо есть — банки тушенки или батона соевой колбасы будет достаточно. А радионуклиды, собранные где-нибудь возле аномалий, нужно выводить из организма. Можно нукой — при помощи специальной инъекции, а можно дедовским методом — выкушав бутылку водки. (Кстати, водка оказывает на вашего героя забавный эффект: перед его глазами все шатается и львет. Злоупотреблять, однако, не рекомендуется. Вылезая, простите, в труду лычым с очередной радиоактивной помощью, где вы только что искали артефакты, можно стать легкой жертвой ме-



Смотрите, кто пришел!



Этой встрече с «нулем кровососом» мы ждали без малого шесть лет. Совершенно неожиданно для нас обоих мы встретились на старой заброшенной ферме возле перевала на Рыжий лес. Годы моральной подготовки не прошли даром — на то, чтобы завалить гада, нам понадобилось примерно секунды три. В деталях все сцена происходила так:

1. Кровосос. Наряду с костюмом химзащиты, покрывающим дорожным указателем «Чорнобыль» и водкой «Казак» является одним из главных символов игры. Обычно кровососы бродят поодиночке и предпочитают охотиться ночью. Нападают быстро, бесшумно и чаще всего со спины. Но как только получают серьезный отпор — теряют удачу, включают природную невидимость (выглядит один в один как маскировка Хищника) и пытаются оперативно затаяться в ближайших кустах. При всей своей грозности, в глубине души кровососы трусливы и ранним существом.

2. Смертельное оружие. В силу исторических причин (действие игры фактически происходит на границе двух бывших советских республик) в Зоне распространено стрелковое оружие «made in USSR». Вроде старого доброго «Калашникова». При помощи некоторых модификаций типа навесного оптического прицела (как в нашем случае) или

подствольного гранатомета даже самый простой и заурядный «калаш» легко превращается в настоящую машину смерти. Также практически у любого оружия в STALKER есть несколько режимов стрельбы (одиночные, короткие и длинные очереди) и различные виды боезапаса (обычные патроны, бронебойные и т. п.). Всего в игре встречается около 70 различных видов стволов: как отечественного, так и импортного производства (особенно сталкеры любят знаменитый пистолет-пулемет «Вайпер»). Встречается в Зоне и раритетное артефактное оружие.

3. Артефакты. Если вы, как выражаются в определенных кругах, «не первый день на Зоне», то это значит, что вы уже как минимум разжились стартовым капиталом. И теперь, кроме крепкого радиозащитного костюма, можете позволить себе носить и некоторые редкие артефакты. По сути «алтрайды артефактами» — один из немногих способов изменить характерис-

тики нашего персонажа (другие способы — облучиться радиацией, попасть на сеанс психоанализа к Контроллеру и т. д.). Артефактов существует великое множество, и все они так или иначе изменяют физические способности Меченого. Огни резко увеличивают здоровье, но уменьшают сопротивляемость химическим отравлениям. Другие на время увеличивают выносливость, но при этом ежесекундно излучают не самые полезные для здоровья дозы радиации. Успешно комбинируя свойства десятков различных артефактов, вы можете собрать свою собственную уникальную комбинацию, которая сделает вашего героя более сильным, живучим, практически не уступающим при беге и невосприимчивым к болезням, радиации и тяжелому труду. Короче, превратит его в мечту любого районного военкомата.

4. Спортивное ориентирование. Чтобы не попасть в какие-нибудь крупные неприятности, советуем поосторожно поглядывать

на радар в левом верхнем углу экрана. Если вдруг услышали писк и заметили на экране красную точку — падайте на землю и доставайте ствол: ваш пеленгатор засек сигнал радиции бандитов или враждебно настроенного сталкера. К слову сказать, о приближении аномалий, мутантов и прочих порождений Зоны вроде нашего друга «кровососа» пеленгатор не предупреждает.

5. Холодно стало, осень настала. Вы можете три месяца прожить в STALKER, но так и не дожидаетесь первого снега. «Вечная осень» по замыслу разработчиков должна подчеркивать общую атмосферу уныния и упадка, характерную для чернойбыльской зоны отчуждения. Резкие порывы ветра, которые колышут жухлую траву, синеватые облака, редкое солнце и ливень с раскатыми громами. При такой погоде сложно придумать лучшее занятие, чем предвзвешенно выпить водки «Казак», пойтти на заброшенную ферму скотиться на кровососа.

стных бандитов. Когда ноги заплетаются, а в глазах двоится, лучше предпочесть инъекции.)

Неразличимым в «Сталкере» можно назвать только один момент: главный герой никогда не спит и круглые сутки бродит по Чернобылю как медведь-шаптан. Возможно, разработчики специально лишили его сна, чтобы заставить нас путешествовать по игре еще и ночью, когда Зона становится особенно опасной, а потому и интересной.

Зональное деление

Кстати, о Зоне. Территория S.T.A.L.K.E.R. состоит из нескольких огромных уровней (до двух квадратных километров) с соединенных переходами. Большинство этих уровней практически срисованы с реальных мест чернобыльской зоны отчуждения. Сами авторы называют сюжет игрового географии с реальной «примерно равной 60%». Зона «Сталкера» не то чтобы картографически верна, однако расположение игровых локаций местами в точности повторяет реальный Чернобыль. По крайней мере, основные направления, масштабы и достопримечательности узнаются без труда.

Так получилось, что автор этих строк играл в «Сталкера» спустя буквально несколько дней после возвращения из внеочередной командировки в настоящую Чернобыль (о том, что «Игорянина» забыла в реальной зоне отчуждения, см. в репортаже Игоря Варнавацкого буквально на соседних страницах). В некоторые моменты игры впечатления были особенно острыми. Так, в одной из последних миссий я вдруг застыл как вкопанный, когда понял, что нахожусь на том самом месте, где буквально неделю назад стоял вместе с Александром

Новиковым, заместителем технического директора настоящей ЧАЭС, Александр, шурша от февральского солнца, тогда показал в сторону четвертого реактора и сказал: «А вот на том месте в «Сталкере» будет лежать горящий вертолет». Я проверил — действительно, там и лежал.

Первое, чем пленяет Зона, — своей удивительной, холодной красотой. S.T.A.L.K.E.R. рисован преимущественно в мрачных основных тонах: атмосфера разрухи и запустения на фоне удивительной красоты природы — практически мечта любого антиглобалиста. Редкие всполохи горячего воздуха на траве (наверняка аномалии), тихий шорох сухих листьев и редкий, еле слышный вой где-то за горизонтом — в этот жутковатый пейзаж влюбляешься сразу и навсегда.

На атмосферу в «Сталкере» работает буквально все. Во-первых, графический движок — недаром GSC возлился с ним столько лет. Качество картинки на открытых пространствах ничуть не уступает третьей «Готике», а внутри помещений X-Ray Engine и вовсе выдает картинку уровня F.E.A.R. Всевозможный бамп-маппинг, динамические источники света и прочий парад технологий прилагается: смотрите хотя бы на скриншоты. Правда, есть тонкий момент: для комфортной игры с максимальными настройками вам понадобится система, заточенная под процессор Core 2 Duo, плюс видеокарта не ниже GeForce 7800. Впрочем, пожертвовать детализацией и некоторыми



Сталкеры из группировки «Долг» создали в Зоне что-то вроде добровольческой армии со строгой дисциплиной. Если что — можете увидеть в нее.

nextgen-эффектами, в «Сталкере» можно играть и на более слабых машинах.

Во-вторых, от движка не отстает и звук. Гул колючей проволоки в Рыком лесу, завывания ветра в пустых глазницах заброшенных «хрущевок» Припяти, назойливый треск дозиметра возле гор ядерных отходов на Свалке... Все эти звуки сливаются в какую-то потустороннюю симфонию одиночества, заброшенности, обреченности. Легкий эмпатизм, который периодически включается на заднем фоне, добавляет и без того шиканной атмосфере удивительной глубины.

Наконец, в-третьих и в-главных, Зона — это вообще что-то за рамками технологий. Это настоящий живой мир, который развивается и эволюционирует вместе с игроком. Пока вы любуетесь пейзажами, вокруг бродят сталкеры-одиночки, мигрируют стаи диких животных и мутантов. Ки-

пит жизни. Все события происходят совершенно независимо от вас, и в этом смысле S.T.A.L.K.E.R. по ощущениям похож на онлайн-овые RPG.

Каждый сталкер, каждый бандит, каждый мутант — все они подчиняются не скриптам, а живому AI. Страшно сказать — у всех персонажей второго плана (которых тысячи!) в «Сталкере» есть свой собственный разум, который подкашивает ему, что делать дальше. Кабана он гонит с насиженного места на поиск еды, а сталкеру советует обойти канаву стороной и спокойно продолжать намеченный путь на базу. Вокруг нет ни одного скрипта: все, что происходит с вами в игре, — не разрывная постановка, а действующая модель настоящего мира. При желании вы можете вообще перестрелять в Зоне почти всех сталкеров, и они возродятся в игре только со временем, да и то в ранге зеленых новичков.

Система «умного мира» — полноценная практически на полную свободу действий поначалу просто ослепляет. Вы хватаетесь



Когда уровень радиации в вашем организме превысит норму раз эдак в триста, вы увидите истинное лицо Чернобыля.



Мутанты в S.T.A.L.K.E.R. бывают двух видов — умные и смелые. Этот — смелый.

Путеводитель по Зоне

География Зоны «Сталкер» соответствует реальной зоне отчуждения Чернобыльской АЭС почти на 60%. Естественно, в игре найдется место для всех основных «достопримечательностей» этого загадочного места на границе Украины и Белорусии (о том, как некоторые из них выглядят в реальной жизни, см. в нашем фоторепортаже через несколько страниц).

Четвертый реактор ЧАЭС



И снаружи, и внутри четвертый энергоблок практически один в один скопирован с реального (за исключением нескольких секретных отсеков и сооружений). В жизни внутри тепло и трещат электромоторы, в игре — темно и бегают вооруженные stalkеры-фанатики из допурелизированной группировки «Монолит».

Кладбище зараженной техники



Военная техника, которая работала в районе ЧАЭС после аварии 26 апреля 1986 года, была брошена на импровизированном кладбище и огорожена колонией проволокой. В игре в этом месте stalkеры отстреливаются от бандитов. В реальности кладбище равно растаяли местные жители.

Припять и окрестности



Город смоделирован не так детально, как все остальное. Оно и понятно: STALKER все-таки не GTA, а в реальной Припяти жили без малого пятьдесят тысяч человек. Однако все основные узнаваемые места в игре есть. Вроде вот этого знаменитого колеса в детском парке на центральной площади.

Рыжий лес



После аварии на АЭС некоторое количество радиоактивных веществ «выпали» хвойные деревья в соседней лесу, отчего их иголки как бы «заржавели» и издали стали казаться красными. В игре в Рыжем лесу (карта «Радиар») водятся очень опасные мутанты. В реальности лес вырубали еще пару лет назад.

за все квесты, бежите на первый зов о помощи по радию и стараетесь успеть все и сразу. И лишь потом до вас начинает доходить: жизнь настоящего stalkера — это всегда выбор. Помочь коллеге отбиться от диких собак или подождать, а потом собрать хабар с его остающегося тела? Незаметно выкрасть секретные планы, прокрывшись на вражескую базу под покровом ночи или же устроить там форменный масскар со взрывами и сотней трупов? И так тут на каждом шагу.

Любое действие в игре влияет на репутацию Меченого. От того, каким вы будете — благородным, жадным, хитрым или бескорыстным, — зависит не только отношение к главному со стороны других stalkеров и торговцев, но и финал игры. В «Сталкере» есть аж семь совершенно разных концовок, причем пять из них ложные. И только два истинные открыт два секретных уровня в самом конце.

STALKER, как и всякая великая RPG, по сути, не ограничен ничем, кроме границ игрового мира. Здесь есть несколько обязательных сюжетных линий и бесчисленные де-

сятки дополнительных. Это игра о бесконечном поиске правильного пути — и от того, по какой дороге вы пойдете, зависит и развитие истории. Когда вы начнете узнавать подробности о загадочном Сталкере, услышите первые слухи о таинственной «северной Зоне» — есть шанс надолго заболеть этой игрой.

Самому открывать тайны и загадки Зоны — отдельное, ни с чем не сравнимое удовольствие. Поэтому мы не будем вам рассказывать о том, что по ходу игры вы можете присоединиться к одной из нескольких сталкерских фракций или о краевых поединках на «Арене», которые устраивает группировка «Долг»... Об увеселительных фанатиках, шныряющих по Зоне в бронированных костюмах. Об ураганных перестрелках на улицах Припяти. О том, что бывает с теми, кто случайно вляпался в Кисель. О том, как вы впервые встретитесь с существом по имени Контроллер и что при этом нужно делать.

Про STALKER бесполезно рассказывать — его нужно изучать самому, смаковать каждое новое открытие. Поверьте, никто не уйдет обиженным.

o o o

Вместе с выходом «Сталкера» закончилась целая великая эпоха, и теперь у нас есть своя Великая Игра. STALKER — еще и знаковый проект для российской игроиндустрии. Нам очень хочется видеть в нем задатки нового мессии — икону и пример для подражания всех отечественных разработчиков. Нам так хочется верить, что после «Сталкера» все и везде будет только хорошо и мы с вами вместо очередного игротропа по кинолицензиям будем получать что-то хорошее, интересное, и автомобильное. В этом смысле крайне символично, что STALKER выходит весной — когда все вокруг распускается, цветет и излучает надежду на лучшее времена.

Практически без сомнений «Сталкер» станет в нашей стране таким же культом, каким в свое время был (и даже сейчас остается) Fallout. Это крайне глубокая, очень детальная, «заразная» игра. При всем своем лоске и техничности в «Сталкере» сохранено то самое ощущение, которого так не хватает современным блокбастерам. В каждую строчку программного кода этой игры вложена душа, много души. Его разработчикам удалось невероятное — со-

здать с той стороны монитора лучшей, но такой «своей», настоящей мир. Чтобы раскрыть все его загадки, вам придется разорваться в нем без остатка и провести в Зоне не один день своей реальной жизни. «Игромания», если что, предупреждает — попасть туда будет просто, а выйти — сложно и мучительно. Примерно как «слезть» с World of Warcraft.

Загадочная Зона пугает и одновременно манит куда-то вперед — навстречу приключениям и открытиям. По направлению на солнце, ориентируясь по ветру в жужоли траве, по свечению Воронка над Свакой. Туда, где под толстым бетоном ландшафт Саркофага лежат загадочные Монолиты.

Поговаривают, кто-то из stalkеров ночами слышит, как Монолит зовет их к себе — манит, обещает дать «то, что ты заслуживаешь». По слухам, он и вправду исполняет любые желания. Но только мало кто в Зоне болтает...

P.S. Кстати говоря: никаких продолжений STALKER, официальной пока не анонсировано, но, по слухам, GSC уже активно обдумывает следующий проект в «Чернобыльской» вселенной. По нашей информации, это, возможно, будет приквел сегодняшнего «Сталкера».

РЕЙТИНГ

КЛАССЬ И СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Параллельный мир безграничных открытий и возможностей. Шутер с сердцем матерей RPG и духом великого Fallout с захватывающей, густой атмосферой печально известной чернобыльской Зоны. Главная «наша» игра на сегодняшний день.

Геймплей	9,0
Графика	8,5
Звук и музыка	10
Интерфейс и управление	8,0

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

РЕПОРТАЖ ИЗ—ПОД РЕАКТОРА

«ИГРОМАНИЯ» НА ЧЕРНОБЫЛЬСКОЙ АЭС

Благодаря STALKER, интерес к Чернобылю и всему, что с ним связано, в последние годы вспыхнул с новой силой. Между тем вокруг Чернобыля существует великое множество мифов и домыслов. Говорят, что тридцатикилометровая зона отчуждения вокруг станции напоминает пустыню, как после ядерной войны, и что по лесам бродят животные-мутанты. Говорят, что люди, работающие на станции, все как один инвалиды и подолгу не живут. Говорят, что там страшная радиация и, побывав однажды в Зоне, ты потеряешь, как минимум несколько лет жизни.

Несмотря на то, что большая часть этих мифов выглядит откровенно неправдоподобно, люди все равно боятся. В Зону уже много лет возят экскурсии и, хотя это одно из самых интересных мест на Земле, нальвая желающих съездить туда не наблюдается. Характерный пример: когда мы обсуждали в редакции, кто из нас поедет в Зону, доброволец нашлось только трое: я, наш главный редактор Александр Кузьменко и пиарщик «Игромания» Илья Осечаренко. Олег Ставицкий на предложение съездить с нами отреагировал молниеносным прыжком на лоскут и стоденцибельным криком «ТАМ РАДИАЦИЯ!!!!!!!». Схожая реакция была у Антона Логвинова и Степана Чечулина. Ну, так им и надо — меньше народу, больше кислороду.

Но так страшен черт

В Зону мы поехали в не самое удачное время: в феврале все засыпано снегом, поэтому она не производит того мрачного и гнетущего впечатления, которое должна (по мнению некоторых). Но в Зоне вообще и в Припяти (мертвый город в трех километрах от ЧАЭС) в частности мы уже были весной 2004 года. На этот раз нашей целью было попать на саму станцию.

Это оказалось довольно сложно: даже для въезда в Зону нужно заранее оформить документы, а уж проникнуть внутрь ЧАЭС еще сложнее, даже будучи журналистом. К счастью, оказалось, что разработчики «Сталкера» водят дружбу с Александром Новиковым, заместителем технического директора ЧАЭС по безопасности. Именно он пробил для нас разрешение и вместе Ириной Ковчин, сотрудницей отдела по международным связям ЧАЭС, потратил почти целый день, показывая и рассказывая нам о станции и достопримечательностях Зоны.

Что удивляет больше всего, так это ее досягаемость. Одна ночь на поезде Москва-Киев, потом полтора часа на машине от Киева — и вот уже первый КПП с забавным названием «Дитячий». Минут через двадцать подъезжает машина с Александром и Ириной. Мы знакомимся, оформляемся, быстро

(времени в обрез, у нас есть всего несколько часов) слушаем инструкцию Александра, погружаемся в специальную машину и едем дальше.

Едва попав в Зону, сразу начинаешь вертеть головой: сейчас начнется фоллаут! Быстро выясняется, что никакого фоллаута здесь нет и в помине. Дорога хорошо очищена от снега, лес вокруг совершенно обычный. Еще через двадцать минут мы выезжаем в город Чернобыль и ощущаем общенности только усиливается: дома и центральные улицы в меру ухоженные, то и дело встречаются люди и автомобили.

Едва выгрузившись из машины на центральной улице города, мы наткнулись на колоритную бабушку-самоселку (всего в Чернобыле живет около 300 самоселов), которая решила воспользоваться случаем и донести до нас свою версию: «Да какая радиация, милок! Мне 70 лет, я здесь всю жизнь живу. Нет тут ничего!». Конечно, если чуть отойти от центральных улиц, сразу наткнешься на заброшенные дома, заросшие деревьями, да и музей зараженной техники по соседству не дает забыть, где ты находишься. Однако на радиоактивную пустыню это не похоже ни разу.

Сделав остановку у памятника пожарным, которые тушили возгорание на станции, мы двинулись к самой ЧАЭС. Станция



Как это ни удивительно, значки радиационной опасности встречались нам не так уж часто.

занимает огромную территорию (десятки зданий и сооружений!) и уже издавна производит мощное впечатление. Ощущение буйности только усиливается: вид станции внушает уважение, но о том, что здесь произошла крупнейшая в истории техногенная катастрофа, напоминают разве что мемориал с именами погибших в первые дни. Грет солнышко, перед входом в административное здание станции ковыляет дворняжка, безмятежно гуляют голуби, подъезжает автобус с сотрудниками.

Внутри все, однако, очень серьезно. При входе нас проводит через металлоискатели, тщательно досматривают сумки, после чего мы поднимаемся в кабинет Александра, получаем накопительные дозиметры и проходим еще один инструктаж (не отставать и нигде не задерживаться, не фотографировать то-то и то-то, стараться ни до чего не дотрагиваться, если что-то упало на пол, не поднимать это



Александр Новиков, заместитель технического директора ЧАЭС по безопасности. Потрясающий во всех отношениях человек, который оказался еще и мятелем «Игромания».



На улицах Чернобыля мы встретили бабушку, тут же бросившуюся нам доказывать, что никакой радиации здесь нет и никогда не было.



Испысания труба на заднем плане называется градирней. Или, по-простому, охладительной башней.



А это мнемотабла, выдававшее информацию о состоянии реактора.

самому, а дожидаться дозиметриста и так далее).

После этого мы идем в раздевалку, снимаем все, кроме трусов, облачаемся в белую спецодежду (подштанники, штаны, майка, рубашка, носки, шапочка и перчатки) и подходим к лавке с надписью «знати взуття». По сути, эта лавка — санитарный барьер, который отделяет от внешнего мира потенциально опасную область станции. С одной ее стороны ты снимаешь тапочки (личная обувь остается в шкафчике), садясь на лавку, поворачиваясь на другую сторону и, не касаясь ногами пола, надеваешь специальную белую обувь.

Из раздевалки мы идем в коридор, соединяющий административное здание и здание с технологическими помещениями. Коридор этот представляет собой пролет на высоте нескольких этажей, перегороженный тремя кордонами системы защиты (фотографировать здесь строго-настрого запрещено). Проход через эти кордоны — отдельное приключение. Мы, к сожалению, не можем рассказать в подробнос-

тах, как это выглядит, но поверьте, система безопасности организована очень серьезно.

Технологические помещения напоминают внутренности любого произвольно взятого советского предприятия: видно, что здесь ничего не модернизировали уже много лет (к системам безопасности это не относится, они новехонькие), но в целом все исправно и ухожено. Мы идем по так называемому «золотому» коридору (стены здесь облицованы панелями золотистого цвета, отсюда и название) протяженностью более километра, проходящему через все станции. Возле многих дверей висят камеры, то и дело попадаются знаки радиационной опасности.

Первым делом мы пошли в БЩУ-1 (блочный щит управления), большое, полусферическое (на самом деле это только кажется так из-за расположения пультов) помещение, использовавшееся для управления первым энергоблоком. Здесь и сейчас дежурит оперативный персонал ЧАЭС, но поскольку все реакторы давно остановлены, их работа

заканчивается в подготовке к прекращению эксплуатации АЭС.

Посетив мемориал, воздвигнутый в честь Валерия Ходимчука, сотрудника станции, который первым погиб при аварии (его тело так и осталось внутри четвертого энергоблока), мы двинулись к БЩУ-4 — тому самому месту, откуда управлялся реактор в момент аварии. Сейчас это помещение выглядит довольно мрачно: освещение чуть живое, почти все приборы демонтированы, краска ободрана. Радиационный фон здесь составляет 700 микрорентген в час (примерно в 30 раз выше естественного фона), больше, чем в любых других местах здания, в которых мы были. В дальнем углу БЩУ, противоположном тому, откуда мы пришли, находится проход, ведущий дальше под саркофаг. Фон там намного выше, туда же ходят только в спецкостюмах. По словам Александра, с некоторых пор вход для посторонних в БЩУ-4 ограничен, последние журналисты были здесь только два года назад и непонятно, будут ли когда-нибудь еще.

После БЩУ-4 нас провели в машинный зал. На фотографиях это, может быть, незаметно, но когда попадаешь туда, просто дух захватывает. Представьте себе помещение, доверху забито механизмами, настолько огромное, что, встав у одной его стены, вы не увидите противоположной. По всей видимости, эта техника давно уже не используется — на всем лежит толстый слой пыли и грязи.

В Припять, до которой от станции буквально пять минут езды, мы были совсем недолго — время стремительно заканчивалось. Но мы не жалеем: туда можно приехать всегда, а вот попасть на саму ЧАЭС куда сложнее и вообще не факт, что такой шанс еще когда-нибудь будет. Кроме того, в Припять

лучше ехать весной или осенью, когда нет снега.

□ □ □

Станция произвела на нас сильное впечатление, но не меньшее впечатление на нас произвели и ее сотрудники. Вопреки распространенному мнению, они выглядят как совершенно здоровые люди, у многих есть дети, родившиеся после аварии. Сам Александр работает на станции 21 год, с июня 1986-го (авария же, напомним, произошла с 25 на 26 апреля 1986 года), Ирина — 17 лет.

Сотрудники станции — настоящие фанаты своего дела, ее останки и будущее закрытие они переживают очень тяжело. В документальном фильме «Ночь длиною в 20 лет», подаренном нам Александром, есть кадры, на которых запечатлена остановка третьего энергоблока 15 декабря 2000 года. На сотрудников станции больно смотреть: кругом каменные лица, многие едва сдерживают слезы (а некоторые даже не сдерживают). Дело не только в том, что из-за закрытия АЭС они останутся без работы, а в том, что после Чернобыля было подорвано верование в атомной энергетике вообще, к делу всей их жизни.

Тот же Александр, например, убежден, что при соблюдении всех правил АЭС могут быть вполне безопасны, а от аварий не застрахован никто и никогда. Если уж на то пошло, в одной только Москве вверочных объектов столько, что... впрочем, об этом лучше не думать.

P.S. Редакция «Игромании» выражает огромную человеческую благодарность Александру Новикову, Ирине Ковбин и другим работникам ЧАЭС, а также пиар-менеджеру GSC Game World Olegу Авророву за помощь в организации поездки.



На обратном пути мы встретили диких лошадей Пржевальского, которые уже давно живут в Зоне. Откуда взялись эти лошади, никто толком не знает. Людей они совсем не боятся.

**ФОТОРЕПОРТАЖ НА
 DVD**

К сожалению, ограниченный журнальный объем не позволил нам опубликовать на этих страницах все фотографии, которые хотелось бы. Но увидеть все чернобыльские кадры с нашими комментариями вы легко можете на нашем DVD в разделе «По журналу».



На территории ЧАЭС хочется сфотографировать буквально все. Но нельзя: некоторые вещи запрещено снимать в целях безопасности.



Перед тем как пойти в развалку, нам всем раздали накопительные дозиметры.



БЩУ-4 — стоюда управялся реактор во время аварии. Радиационный фон здесь — 700 микрорентген в час, примерно в 30 раз выше естественного фона.



Смена обуви при входе в помещения с повышенным радиационным фоном — целый ритуал.



Блочный штт управления первым энергоблоком или, пользуясь местной терминологией, БЩУ-1. Поскольку все реакторы остановлены, большинство приборов бездействует.



Объект «Укрытие». Буквально полчаса назад мы были внутри него.



Проход, видящийся справа, ведет дальше в помещения разрушенного четвертого энергоблока. Ходить туда можно только в спецкостюмах.



Самое сильное впечатление на нас произвел маззал.



В Припяти висит звенящая тишина, не слышно даже птиц. Тем не менее там совсем не страшно, а скорее дико любопытно.

ХРОНОЛОГИЯ ПЕРЕНОСОВ

«ИГРОМАНИЯ» СЛЕДИТ ЗА ШЕСТИЛЕТНЕЙ ИСТОРИЕЙ ИГРЫ

Сейчас, сжимая в руках коробку со **S.T.A.L.K.E.R.**, мы не можем отказать себе в удовольствии и не пробежаться по шестилетней истории самого амбициозного православного проекта. Тут важно помнить, что «Сталкер», в отличие от *Prey*, чья история насчитывает десять лет, на самом деле действительно делалась все это время, то есть находился в производстве, развивался и эволюционировал. В то время как порталный шутер **3D Realms** просто в свое время положил на полку, переделав затем с нуля.

2001 год



Украинская студия **GSC Game World**, известная нам своим тандемным шутером *Venom* и удачной стратегией «Казаки: Европейские войны», объявляет о начале работы над экшеном **Oblivion Lost**. Игра создается на собственной технологии **X-Ray**, предполагает командную игру и обещает рассказать о зловещих группах исследователей в фантастическом мире.

2002 год



Для поиска вдохновения **GSC** посещают Чернобыльскую АЭС, откуда возвращаются с ворохом новых идей. Игра меняет концепцию и берет за основу идею Зоны и артефактов из романа братьев Стругацких «Пик-

ник на обочине». Название меняют на **Stalker: Oblivion Lost**. А чуть позже, ввиду проблем с авторскими правами, проект берет имя **S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost**. Сообщается о том, что Зона в игре будет жить своей насыщенной жизнью — существовать без вмешательства игрока.

2003 год



В марте подписан договор с западным издателем — им становится **THQ**. В своем восторженном пресс-релизе **THQ** сообщают, что игра представляет собой смесь экшена, survival horror и RPG. Релиз назначен на 2004 год.

В феврале проект меняет название в третий и последний раз — **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Чтобы западным игрокам было понятнее.

В декабре 2003-го «Игромания» отправляется в офис **GSC**, своими глазами смотрит на рабочую версию игры, восхищается реалистичной физикой, которая тогда еще была в новинку, и ставит «Сталкера» на обложку январского номера за 2004 год.

2004 год



Начинается эра переносов. В июле 2004 года **S.T.A.L.K.E.R.** складывается на январь 2005-го. В качестве причины **THQ** называет стратегию компании — они не хотят сталкивать игру лбами с

DOOM 3 и **Halo 2**, которые как раз выходили в конце 2004-го.

В ноябре 2004 года **GSC** публикует открытое письмо, в котором подробно сообщается главная причина переноса: необходимость отладки симуляции жизни и открытого мира. «Мы благодарны компании **THQ** за то, что она согласилась дать нам время, необходимое для реализации всего потенциала игры **S.T.A.L.K.E.R.**», — пишут разработчики.

«Игромания» анонсирует видеопроjekt «**S.T.A.L.K.E.R.: Финальный отчет**» — серию эксклюзивных репортажей и интервью, которые планируется делать вплоть до релиза.

2005 год



В феврале **THQ** и **GSC** сообщают о том, что период разработки продлен на неопределенный срок. Украинские разработчики вновь благодарят **THQ** за проявленное терпение и веру в проект. Игра, говорят в **GSC**, выйдет в свет только когда сможет соответствовать самым высоким требованиям.

Через день после пресс-релиза **THQ** на сайте игры появляется развернутое объяснение причин переноса от лидера проекта Антона Большакова: «<...> мы делаем систему симуляции жизни, которая впервые за 10 лет позволит отойти от коридоров и триггеров, показать новые возможности геймплея и направление, куда может развиваться жанр».

В июле становится понятно, что игра не выйдет в 2005 году. Команда якобы закончила сюжет и по-прежнему занята балансировкой окружающего мира. На форумах начинают появляться злостные шутки по по-

воду того, что радиация из Чернобыля выветрится быстрее, чем **S.T.A.L.K.E.R.** увидит свет.

В октябре становится известно, что выход произойдет «не ранее октября 2006 года».

2006 год



В январе **GSC** опровергает неутешные слухи о том, что игра разваливается на части и находится на грани закрытия. Пресс-служба студии сообщает, что «проект находится на стадии сдачи бета-версии и активно развивается в тесном сотрудничестве с издателем».

В феврале на пресс-конференции **THQ** сообщается, что релиз **Supreme Commander** и **S.T.A.L.K.E.R.** состоится только в январе-марте 2007 года. Ответственность злордствует, но в июне 2006-го **GSC** подтверждает назначенную ранее дату.

2006 год

«Игромания» — единственное из всех российских изданий, попавшее на презентацию пререлизной версии игры в Киеве. Мы своими глазами и руками тестируем «Сталкера», остаемся в восторге и замечаем, что игра подозрительно близка к завершению. В это все еще не верится, но **S.T.A.L.K.E.R.**, похоже, и вправду выйдет в марте...



КУЛЬТУРНАЯ ОСНОВА

«ИГРОМАНИЯ» ИЗУЧАЕТ ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

GSC
GAME WORLD



Игра **S.T.A.L.K.E.R.** находится на пересечении сразу нескольких явлений: книги братьев Стругацких «Пикник на обочине», фильма Андрея Тарковского «Сталкер» и чудовищной техногенной катастрофы на чернобыльской АЭС 1986 года.

Но вот что интересно: книга была опубликована в 1972 году, а фильм вышел в 1978-м, задолго до взрыва реактора. То есть **GSC Game World** не только углядели в творчестве Стругацких мрачное предсказание, но и очень точно подметили, что свой реальная Зона у нас существует.

Если внимательно ознакомиться с тем, что описывали Стругацкие за 14 лет до происшествия, то по коже начинают бежать мурашки. Согласно сюжету книги, на Земле произошел инцидент, извест-

ный как Посещение. Он сформировал Зону — тщательно охраняемую территорией аномальную территорию. Зона представляет собой индустриальный пейзаж — заводы, техника, ржавые шпалы рельсов. Внешне заброшенная, она на самом деле живет своей внутренней жизнью: по ночам из пугающего пейзажа доносятся звуки работы конвейера, в некоторых местах можно найти новые, пахнущие свежим машинным маслом грузовики.

Зона, разумеется, заманивает искателей приключений — сталкеров, которые выносят оттуда полезные и чудотворные объекты. Интересно, что Стругацкие описали удивительное количество артефактов Зоны, которые прямо сейчас можно лицензировать и использовать в сиквеле игры, ес-

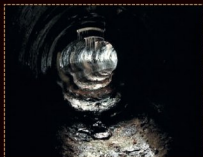
ли таковой будет. Названия соответствующие: ведьмин студец (некий газ, проникающий сквозь одежду и превращающий человеческие кости в резиноподобную массу), ржавое мочало (субстанция неизвестного происхождения, которая растет на металле) или вот Мясорубка (пояснить, думается, не надо). Но главный артефакт Зоны — некий Золотой Шар, якобы исполняющий самые сокровенные желания. За ним, разумеется, охотятся все, но никто его не видел.

Через шесть лет после выхода книги великий русский режиссер Андрей Тарковский (его «Андрей Рублев» и «Солярис» входят во все возможные учебники кино) снял своего «Сталкера», взяв за основу соответствующую книгу. Визуально фильм Тарковского максималь-

но приближен к тому, что мы видим в игре, только без кровавости и спецэффектов: вечная осень, индустриальные пейзажи, ржавчина, упадок и костюмы химзащиты. Но по настроению это совсем другая история. Широкоэкранный «Сталкер» — это медитативная, пронзительная и глубоко философская притча о природе человека, его воле. Фактически режиссер взял за основу только саму идею Зоны, сталкеров и исполнителя желаний (вместо Золотого Шара тут присутствует некая комната, в которую можно войти). Все остальное, включая настроение, сюжет и мораль, Тарковский придумал сам.

Это непростое, но завораживающее зрелище. Тарковский несколько минут показывает дождь, стучащий по лужам, траву, которую качает ветер, сталкеров, бредущих по Зоне. Если вы в состоянии отбросить свой предыдущий опыт и посмотреть «Сталкера» как нечто совершенно новое — получите массу удовольствия и там для размышления. Фильм получил специальные призы на Каннском кинофестивале и фестивале фантастических фильмов в Мадриде.

Книга, фильм и игра — три совершенно разных культурных объекта, но каждый из них в итоге дополняет друг друга. Для нас, конечно, важнее всего интерактивное искусство, но если дать себе труд ознакомиться с источниками вдохновения **GSC**, их игра предстает в новом, философском ракурсе. Что лишний раз подтверждает наш тезис о том, что игры способны изменить этот мир к лучшему.





ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Action

- **Разработчик**
 - Ubisoft Entertainment
 - Capcom Europe
- **Разработчик**
 - Capcom Production Studio 4 (производство)
 - Snowcrest (маркетинг)
- **Надатель в России/адресатор**
 - Новый Диск
- **Пополнение**
 - Capcom Resident Evil
 - Cold Fear
- **Мультиплеер**
 - Есть/нет
- **Компьютерные диски**
 - One DVD
- **Сайт игры**
 - www.capcom.com/ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео,
геймпад

RESIDENT EVIL 4

Игры Варнаровский

В японской компании **Capcom** все-таки работают позитивные люди. С одной стороны, они могут и умеют делать выдающиеся, прорывные игры (*Killer 7*, *God Hand*), не жалуют на них сил и денег и даже не боятся выпускать эксклюзивы для одной-единственной платформы (*Dead Rising* и *Lost Planet* под Xbox 360). С другой стороны, эти же самые люди демонстрируют удивительно наплевательское отношение к судьбе PC-версий собственных игр. *Onimusha CT*, *Onimusha 3: Demon Siege*, *Devil May Cry 3: Dante's Awakening* — все эти проекты блистали на PlayStation 2, но до персоналок добрались в исключительном виде. Когда анонсировали *Resident Evil 4*, мы подозревали, что такая же судьба ждет и его, но до последнего надеялись на лучшее. Естественно, зря.

Не прошло и двух лет

Resident Evil 4 разрабатывалась дольше, чем любая другая игра этой серии. Предварительные работы велись еще в период 1998-2000-х гг., но в интенсиивную фазу перешли лишь в 2001 году. На GameCube игра вышла

в январе 2005-го, осенью того же года она добралась до PS2.

С предыдущими играми серии сюжет *Resident Evil 4* связан слабо. Прошло шесть лет после событий в Раккун-сити. Злодейская корпорация Umbrella, создавшая мутангенные вирусы, давно похоронена, но покоя Америке все равно нет: кто-то похищает Эшли Грэм, дочь президента. На ее поиски отправляют Леона Кеннеди (дебютировал в *Resident Evil 2*), бывшего полицейского из Раккун-сити, а ныне — агента президентской спецслужбы.

Прибыв в глухую испанскую деревню, где в последний раз видели Эшли, Леон сталкивается с полчищем обезумевших крестьян. Они не похожи на зомби, но, как потом выяснится, их контролируют паразиты, заражающие человека через кровь. Руководит ими Осмунд Сэддлер, религиозный лидер (точнее, прикidaющийся религиозным лидером), вынашивающий планы мирового господства. Помимо того, Леону предстоит встреча и со старыми знакомыми — Джеком Краузером, Адой Вонг и Альбертом Вескером.

Кроме принципиально нового сюжета четвертая часть вы-

ла миру новый геймплей. Застоявшийся было жанр survival horror наконец сдвинулся с мертвой точки. Четвертая часть серьезно сместила акценты в сторону экшена и привнесла две революционные для серии инновации — нормальную систему прицеливания и обсчет точных попаданий.

Ближайшим PC-аналогом *Resident Evil 4* является, как ни странно, ее собственный эпизод *Cold Fear*. Камера висит сбоку-сзади, предельно близко к персонажу. Понаулар непривычно, но никаких неудобств от этого не возникает, разве что поле зрения получается узким — противник может подобраться со стороны, а ты его даже заметишь. При стрельбе (для этого надо нажать определенную кнопку, а другой кнопкой стрелять) камера устривается непосредственно за плечом у Леона, на манер *Splinter Cell*.

Интересно, что для нас описанное выше не является откровением — эскизов от третьего лица с нормальным прицеливанием хватало. Другой вопрос, что *Resident Evil 4* делает то же самое, но с потрясающим вниманием к деталям и идеальным ритмом. Патронов выдает



ровно столько, чтобы они попались в инвентарь и вам хватило их до следующей перестрелки. Если не хватило боезапаса или дело дошло до ближнего боя, Леон с легкостью переходит на поножовщину и моровую. Весь секрет тут в тонких нюансах, к которым мы на PC не то чтобы привыкли. Выстрел в руку вынудит противника уронить оружие (что будет, если в руке у него окажется динамитная шашка, догадываетесь сами). Попадание в ногу заставит его упасть на пол (удобно при перестрелках рядом с осырами). Пуля в лицо либо убьет врага, либо заставит в истерике схватиться за рану.

На ближних дистанциях происходит вообще страшное: враги хватают Леона за горло, он исте-



На ближней дистанции винчестер способен одним выстрелом сбить с ног целую толпу врагов.



Защекотать ему нос лазером? А что, тоже ведь способ.

Привет из прошлого

Леон Кеннеди,
1998Леон Кеннеди,
2005

Ада Вонг, 1998



Ада Вонг, 2005

Несмотря на то, что Resident Evil 4 уютно на связан с предыдущими играми серии (напрочь отсутствуют зомби, мутантные вирусы и корпорация Umbrella), определенная преемственность все же имеется. Прежде всего, это относится к двум центральным персонажам игры — сотруднику

неназванной спецслужбы Леону Кеннеди и таинственной шлюшке Аде Вонг. Оба они дебютировали во второй части сериала (1998), которую многие поклонники считают эталоном классического Resident Evil. Тем, кто второй части в глаза не видел, адресован наш краткий экскурс в историю.

Все началось с проектов фармацевтической корпорации Umbrella, занимавшейся, среди прочего, созданием биологического оружия. Для этой цели служила одна из секретных лабораторий, замаскированная под старинный особняк и расположенная в лесу близ города Раккун-сити. Но однажды, как водится, что-то пошло не так и вирус вырвался на свободу. Первыми его действие на себе испытали сами ученые, а затем и фауна окрестных лесов.

Когда вести о жестоких убийствах в черте города прочно обосновались в заголовках местных газет (пресса, в отличие от городских властей и полиции, видимо, не входила в сферу интересов Umbrella), на высшем уровне ситуации отправили элитный отряд полиции S.T.A.R.S. Руководитель операции был назначен капитан Альберт Вескер, являвшийся на самом деле одним из сотрудников Umbrella (его работодателям не составляло труда протолкнуть своих людей в полицию). Цель была следующей: заманить подчиненных в залопученный особняк и испытать на них эффективность нового биологического оружия. Но капитан недооценил возможности S.T.A.R.S. — трое его членов (Джилл Валентайн, Крис Редфилд и Барри Бертон) выжили в схватке с мутантами и зомби. В довершение ко всему они уничтожили самую ценную боевую единицу — Тирана. Сам же Вескер, не видя иного выхода, ввел себе вирус, что позволило ему симитировать свою смерть. Лаборатория в конечном счете была взорвана, но самое страшное было впереди — вирус вырвался на свободу.

Шесть лет назад (а именно столько времени разделяет события второй и четвертой частей) Леон Кеннеди был обычным полицейским в неприметном американском городке Раккун-сити. Служба, правда, продлилась для него недолго — в первый же день произошло событие, навсегда изменившее его жизнь. Город в одночасье захлестнула эпидемия смертоносного вируса, в результате чего заразившиеся люди (а таких было большинство) превращались в плотоядных зомби, искавших, кем бы перекусить.

Вместе с другой выжившей по имени Клер Редфилд (сестрой Криса Редфилда)

Альберт Вескер,
1998Альберт Вескер,
2005

Леон оказался в самом центре кошмара, который представлял собой захваченный живыми мертвецами Раккун-сити. В итоге герои вместе с десятилетней школьницей Шерри благополучно спаслись, а сам очаг заражения был стерт с лица земли ядерным ударом. Но мысли и чувства Леона в тот момент были поглощены отнюдь не планами на будущее и даже не симпатичной спутницей. Прежде чем покинуть город, Леон пострелял с роковой красоткой Адой Вонг, выдававшей себя за одну из выживших. Но леди в красном являлась не так проста: ее целью было добыть образец того самого вируса, который и вызвал эпидемию, и это ей удалось. Образец предназначался не кому-нибудь, а Альберту Вескеру, собиравшемуся использовать его в корыстных целях. В самом конце Resident Evil 2 шлюшка якобы погибает и колбас с вирусом отправляется вслед за ней в пропасть. Но перед этим Ада успела основательно вскрыть Леону голову, и ее мнимую (как оказалось позже) смерть он переживает очень тяжело.

Горя желанием окончательно покончить с Umbrella (и кошмарными воспоминаниями) Леон покидает полицию и поступает на работу в одну из секретных служб США. Через несколько лет службы ему поручают самое серьезное задание в его жизни — найти и спасти похищенную президентскую дочь. Тут как раз и стартует Resident Evil 4. — Игорь Асанов

рически палит из дробовика в упор, кто-то вопит, схватившись за голову, кто-то падает, полая обойму в живот.

Сочетание такой вот простой, но продуманной механики и высокой интерактивности дает невероятный результат: оторваться невозможно, даже если ты проходишь игру во второй-третий раз. Напряжение колоссальное, нервы вытягиваются в

струну практически постоянно. В один момент вы судорожно палите по медленно окружающей вас толпе, в другой — в ужасе запираетесь в ближайшем доме, глотая по дороге лекарство. Внутри начинается чистая вода зомби-хоррор: сальные ломают двери, бьют окна и пытаются пролезть внутрь. Пока вы в панике двигаете шкафы и серванты, раздается жуткий

звук: кто-то завел бензопилу. Ты пулей бежишь наверх, открываешь приставленную к окну лестницу вместе с крестьянкой, прыгаешь со второго этажа, бросаешь гранату... Где-то в этот момент или наступает неожиданное затишье, или прибывает новая партия врагов.

Времени от времени случаются полунтерактивные сценки, знакомые по Shenmue и

Fahrenheit: вам показывать какой-нибудь ролик (Леон убегает от здорового волана, Леон выпрыгивает в последний момент из падающей вагонетки и т.д.), а в определенный момент на экране появляется комбинация кнопок, которые нужно быстро нажать, чтобы герой совершил то или иное действие. Поединки с боссами только на этом и выстроены:



К концу игры Эшли начинаешь ненавидеть лютой ненавистью. Это же надо так попадаться раз за разом!



Несмотря на грозную внешность, этот босс — сущая лалочка.

быть они сильно и метко, увернуться от их ударов, как правило, можно лишь за счет таких комбинаций.

Патроны, аптечки, гранаты подбираются с трюков. Оружие покупается у бродячего торговца, назимого следующего за Леоном по всей игре. Этому же торговцу сбываются драгоценности (драцкая уселность, без которой можно было обойтис), которые тут почему-то валяются чуть ли не на каждом углу. Оружие по мере прохождения можно модернизировать (наращивать огневую мощь, увеличивать меткость, вместимость магазина), линейка здоровья со временем тоже растет.

Как и положено игре двухлетней давности (да еще родом с приставок прошлого поколения), выглядит RE4 чудовищно. Персонажи смотрятся еще пристойно, но вот текстуры и освещение совершенно никакие. На телевизоре в силу низкого разрешения всего этого не было видно, но на мониторе смотреть на это без слез невозможно.

Спасает лишь анимация. Японцы тут вообще очень

силны, а у **Сарком** аниматоры одни из лучших. Самые обычные движения — прыжки, пики, перезарядка оружия — сделаны настолько искусно, что наблюдать их — удовольствие само по себе. Точно такая же ситуация была с Devil May Cry 3: там Данте был анимирован так, что уже по одним движениям было видно — парень не промах.

Из персонажей лучше всех удалась Ада Вонг, знакомая с Леоном еще со времен второй части. Она выглядит и ведет себя как классическая роковая женщина — оборвительно улыбаются, но при необходимости не пожалевт никого ради достижения своих целей (*that bitch in a red dress*, как назвал ее Краузер). Однако на деле Ада оказывается куда человечней, чем о ней думают. Она постоянно помогает Леону и делает это не потому, что оно ей выгодно, а потому, что Леон ей явно симпатичен. Вообще, Леон и Ада, наверное, самые интересные персонажи во всей серии, не случайно вторая

часть с их участием получилась лучше, чем первая и третья.

Ключевые моменты сценария выстроены довольно четко, но вот события между ними, откровенно говоря, пригнаны за уши. На протяжении всей игры (а это 15-20 часов, не считая особо сложных моментов, которые придется переигрывать) интрига поддерживается за счет одного и того же приема: Леон находит дочь президента, потом ее опять похищают, он

снова ее находит, ее снова похищают... Ближе к концу от этого уже начинаешь звереть: сколько можно, в конце концов?



Ну а теперь о том, почему в итоговой графе стоит сразу два рейтинга. Как мы уже говорили в начале статьи, портирование было произведено отвратительно. И дело даже не в жутковатой графике, а в управлении. На клавиатуре играть в RE4 очень сложно — прицелом предлагается управлять при помощи WASD (!), мышью не использовать. Можно, конечно, приспособиться и проковылять так всю игру, но нервов будет потрачено на пять лет вперед. Зато если подключить геймпад, все проблемы сразу отпадают и от игры вас уже будет не оттащить. Проблема лишь в том, что наличие геймпада у PC-игроков скорее редкость, чем правило.

И второе: к нам на PC за чем-то портировали PS2-версию, ухужденную по сравнению с версией для GameCube. В последней все ролики были сделаны на движке игры, чего PS2 не позволила себе не могла, так что их пришлось переводить в видеоформат. При портировании на PC эти ролики по-хорошему стоило бы перекодировать в высокое разрешение, но никто этим почему-то не озаботился. Ощущение от здеших заставок такое, как будто тебе их показывают сквозь мутное, сто лет не мытое стекло.

Тем не менее RE4 — игра знакомая, и поиграть или хотя бы посмотреть ее нужно каждому, особенно если у вас есть

геймпад. Это единственная игра за последние три года, которую лично я прошел дважды (при нашей работе уделять так много внимания какой-то одной игре обычно не получается), но даже после этого играть в нее было по-прежнему интересно.

P.S. Локализация у «Нового диска» получалась неважнецкая: переведены только субтитры, да и те так себе. Такое ощущение, что толмачи переводили текст, не видев самой игры; например, там, где герои, по идее, должны быть на «ты», они обращаются друг к другу на «вы».



РЕЙТИНГ
с геймпадом

8,0
ОТЛИЧНО

РЕЙТИНГ
без геймпада

5,0
СРЕДНЕ

РЕИГРОВАЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Одна из трех лучших игр 2005 года добралась до PC порядком исключенной. Но даже в таком виде оторваться от нее невозможно. При условии, что у вас есть геймпад, конечно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★ 2.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ



ИНТЕРНАЛ ДЬЯВОЛЬЩИНА

Близится решающее противостояние добра и зла. Быть может, не каждый человек заметит, когда всё уже будет кончено. Жив Битва полыхнет только между представителями враждующих сторон. Волею судеб могучий адепт света именно в этот период покинул свою фракцию. Непосланными путями зла. За восстановление магической силы Райану Ленноксу придется дорого заплатить. Хотите узнать цену сделки с дьяволом? Продайте жизнь героя подороже!

Беспощадный action со стелс-элементами
Дьявольски острый сюжет
Разрушительный арсенал огнестрельного оружия и магических заклинаний
Несколько стилей ближнего боя
Разнообразные уровни требуют менять тактику прохождения
Сверхкрасочная графика с поддержкой современных технологий

XIT ZONA



М. Вигор

Российская торговая и маркетинговая фирма "СОСИС", "М. Вигор" и "ХитЗона"

Тел. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdatgames.ru
 Остпов продаж: Москва, 1485263-46-14, natoly@cdm-vigort.ru Санкт-Петербург, 812232-48-65, akella@mgbox.ru
 Ростов-на-Дону, 883290-78-42, akellarcostov@yandex.ru Новосибирск, 383227-74-64, akellansk@akella.com

Представительство на Украине: "Мультигем" - www.multigem.com.ua
 Фитнал ООО "Тонит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Готкина, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.



Акелла



- **Издатель**
10000 Publishing
- **Разработчик**
Digital Reality
- **Издатель в России/агентство**
Аксел
- **Полнота**
■ Серия Command & Conquer: Red Alert
- ModStron
- **Мультиплеер**
■ Интернет
- Локальная сеть
- **Коллекция дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.war-front.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

WAR FRONT

TURNING POINT

Олег Ставицкий

Несколько месяцев назад в списке грядущих релизов занятый клон **Red Alert** под названием **War Front: Turning Point** и даже опубликовали подробный разбор его бета-версии. Неприятная стратегия пленила двумя моментами. Во-первых, своим нарочитым локомыслием. Пока все вокруг делали серьезное лицо, отказываясь от харвестеров и категорически запрещали игроку штамповать танки в неограниченном количестве, War Front демонстрировала сотни юнитов в кадре и привычное торжество зеленой рамки. Во-вторых, своим нарочито идиотским сюжетом, который издалека можно было принять за идейное продолжение Red Alert: альтернативная история, убийство Гитлера в начале Второй мировой, немцы и союзники, сражающиеся бок о бок против СССР, рыжеволосая матрона Nadya Amalova в зеркальных солнечных очках и истребители «Стелс» на Красной площади.

Ленина не будет

Но вот что интересно. С момента предполагаемого релиза прошло несколько месяцев, War Front сменила западного издателя и, похоже, подверглась серьезному тюнингу. В итоге, та игра, что сегодня все-таки легла на прилавки, имеет с вышеозначенной бета-версией серьезные идеологические расхождения.

Нетронутым остался только сюжет, с которым мы никак не можем определиться: серьезно это они или нет? То есть тут на вооружение вермахта вроде бы есть боевые человекоподобные роботы, альтернативная история, где Гитлера подрывают в течение первых пяти миссий, и неприличных размеров танк Khar'kov (вылитый Mammoth). С другой стороны, сценарно явно недостает беззастенчивого идиотизма и абсурда, которым изобилует обожаемый Red Alert. Нет своего аналога Юрия с торчащими из головы проводами, нет тренированных осмынгов на службе Советского Союза, нет, наконец, корешков книг, которые складываются в знаменитое «БРЭД Ж*А». Сценаристы вроде бы идут схожим с Red Alert путем, но в тот самый момент, где надо вставить дельфина с лазером на голове, почему-то останавливаются. Тут, впрочем, имеется сцена кун-фу сватки главного героя и советской разведчицы в кожаном плаще.

Внешне War Front выглядит как натуральный Red Alert, перенесенный в 3D. Харвестеры, шахты с деньгами и невозбранное производство танков в промышленных масштабах — все как положено. Мы, честно сказать, уже соскучились по такому вот необременительному развлечению, где ты радостно штампуешь пятьдесят самых мощных юнитов, обводив их рамкой и с радостным гиканьем запускаешь на вражескую базу. Будучи снабженным качественными взрывами (а с этим в Turning Point полный порядок), такое занятие увлекает ничуть не хуже, чем все современные RTS с серьезным лицом.

Digital Reality, однако, подкурили баланс таким образом, что счастья заметно поубавилось. Для начала местные шахты подозрительно быстро заканчиваются, поэтому отсиживать в глухой обороне, собирая неподдающую армию, не получится — иг-



ра всячески подталкивает вас к активным действиям и захвату территорий. Это, честно говоря, удручает: War Front всюкую проигрывает любой позиционной стратегии, начиная с **Company of Heroes**, да и мы сюда пришли не за вдумчивой экспансией. Следующим постыдным шагом штатных геймдизайнеров является ограничение юнитов в армии. В зависимости от миссии число, как правило, колеблется в районе 150 (крупные танки съедают сразу несколько слотов). Это, конеч-



Единственное удачное применение прямого управления — на пару минут можно влезть в стационарную пушку.



За такие ракуры War Front можно простить если не все, то многое.



Не вставить сюда этот скриншот мы никак не могли. Оцените, что называется, масштаб.

но, сущая подлость, потому что хочется триста мамонтов в кадре и дым коромыслом, а получается совершенно другое.

Чисто по-человечески дизайнеры Digital Reality можно понять: они ввели эти решения, чтобы заработать, наконец, все их задумки, на которые мы в бета-версии просто закрывали глаза. War Front, подобно российскому Maelstrom, перегружена никому не нужными нюансами. Например, каждый юнит здесь набирает опыт (!) и может быть перенесен из миссии в миссию. Учитывая, что протяженность жизни среднестатистического танка тут составляет несколько минут, вся эта experience-возня оказывается совершенно лишней. Следующим достижением идет от-чего-то возвращающаяся в моду возможность свеситься в любую юнит и самолечико им порулить. К паршивой, на манер Maelstrom, реализации тут добавляются чудовищные тормоза. Как только камера опускается достаточно низко, игра впадает в какой-то священный ступор и ставит на колени систему, превосходящую рекомендуемые требования.

Наконец, тут появился баланс, которого мы, признаться, не ждали. Пятьдесят самых мощных танков уже не в состоянии укладочным катком проехать по вражеской базе: грамотная оборона разносит их еще на подступах. Игра настойчиво призывает вас пользоваться всеми своими возможностями: брать с собой в помощь ремонтные гру-

зовики, прикрывать танки артиллерией и не забывать про противовоздушную оборону. Все эти светлые начинания, однако, гибнут благодаря цельнометаллическому AI, который ведет себя самым отвратительным образом: из тридцати танков стреляют только первые пять, ракетные установки отказываются открывать огонь по целям, находящимся в радиусе действия, ну и так далее. В итоге ваша гордая армия, которая с трудом помещается на экране, гордо гибнет в первые же пять минут атаки. Тут бы пригодились сумасшедшим размерам подмога, но всему мешает идиотское ограничение на количество юнитов.

Вперед, осьминоги!

Впрочем, прировнившись к местному AI и научившись вовремя захватывать все шахты на карте, окружая их пятью рядами оборонительных установок, от War Front все-таки можно получить сходное с Red Alert удовольствие. Во-первых, некоторые геймдизайнерские решения тут все-таки работают. Нежные, казались бы, герои (которые тоже набирают опыт и развивают навыки) реализованы очень правильно. У них практически нет атакующих спецприемов вроде какой-нибудь убийственной молнии. Зато хорошо прокачанный герой оказывает положительное и омолаживающее действие на окружающие юниты. Солдаты начинают

мечтать стрелять, танки — дольше жить, и все вместе они восстанавливают здоровье.

Во-вторых, War Front обладает крайне обаятельной картинкой. Авторы знали, чего от них ждут, поэтому когда на вражескую базу все-таки опускается ядерная ракета (есть и такое), бабахает как положено. Экран трясет, обломки во все стороны, изображение искажается от пламени. В общем, все как нужно. Вообще, подрыв любого танка тут сопровождается парадом спецэффектов: каркасы машины подбрасываются в воздух, башня радостно улетает в окрестные кусты, взрыв, сноп искр. Есть чему порадоваться.

Наконец, в-третьих, у каждой стороны есть свои суперюниты, за которые при желании можно продать душу. Скажем, немецкий Giant Zeppelin — это нечто совершенно необразимое, мечта любого фаната Red Alert. Огромный дирижабль занимает чуть ли не треть экрана и, простите, фангит так, что в страхе разбирается половина вражеской армии. СССР в качестве ответной мины имеют упомянутые уже Kharkov Tank и «Катюши». Больше всего не повезло в этом смысле союзникам, у которых за суперюнит значитосклизкий боевой вертолет.



При всех своих очевидных плюсах War Front не стала новым Red Alert по причине нездоровых

амбиций своих создателей. Если бы Digital Reality прекратили никому не нужные (в главном, не работающие!) эксперименты и выдали сразу лишенную тактики яростную бойню, мы бы первые носили Turning Point на руках. Но для того, чтобы получить от игры ожидаемое удовольствие, приходится извращаться неестественным образом. Например, авторы всевозвещают, что во все это нагромождение идей кто-то будет играть друг против друга. Поэтому сюжетная кампания за СССР отсутствует — попробовать танк «Харьков» в деле можно только в skirmish-битвах. При этом совершенно очевидно, что для многопользовательского успеха игре не хватает простоты, она перегружена нюансами и ограничениями, которые высасывают из нее все веселье.

P.S. Digital Reality, похоже, наших воззваний не разделяют. Они вовсю заняты следующим проектом, **Field Ops**, который гордо позиционируется как по-мемет стратегии и... шутера. Рекламные ролики демонстрируют узнаваемый движок War Front, непомянутый на последственный экшн. Тут удивительно даже не слепое желание авторов радостно слепить в одну кучу два несовместимых, вообще говоря, жанра. Дело в том, что подобные эксперименты уже проводились много лет назад и не то чтобы имели оглушительный успех (см. **Battlezone** и **Uprising**). Вот уж действительно — история развивается по спирали. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

65%

ДОЖДАЛИСЬ?

Идеальный наследник Red Alert, перегруженный неразоблащенными идеями и лишней частью самого главного — веселья. Есть, впрочем, советский агент Nadeu и танк Катюша.

ГЕИМПЛЕЯ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР: Стелс-шпеш

Издатель	1С
Разработчик	Haggard Games
Платформы:	<input type="checkbox"/> Xbox 360 <input type="checkbox"/> Xbox One <input type="checkbox"/> PlayStation 4 <input type="checkbox"/> PlayStation 5
Мультиплеер:	Отсутствует
Количество дисков:	Один DVD
Сайт игры:	http://smersh.games.1c.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,0 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,0 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

Генер Феткулов

На патристических плакатах эпохи СССР часто можно увидеть три гордых профиля: отец марксизма Карл Маркс, его спонсор Фридрих Энгельс и их отечественный последователь Владимир Ленин.

По аналогии можно представить ланно о трех бессмертных героях жанра stealth action: сначала ровная лысая голова Хитмана с едва заметным штрихом-кодом на затылке, следом небритый профиль Сэма Фишера с тремя зелеными лампочками на лбу и, наконец, неупоминательный профиль советского диверсанта Семена Строгова. Конечно, вклад нашего разведчика в развитие жанра не так весом, как первых двух, но рассказ о его подвигах — это захватывающая история, которая точно заслуживает внимания.

Судьба резидента

Чем сразу подкупает «Смерть шпионам» — это взрослым к себе отношением. Мы уже привыкли слышать из колонок скверно переигрывающих актеров, а в проектах о Советском Союзе наблюдать махровую клюкву с балалайкой и неиз-

менный лубочный стёб. Ничего подобного тут нет. «Смерть шпионам» — холодный взрослый триллер. К тому же игра открывается цитатой из Владимира Богомолова («В августе сорок четвертого», «Мавн»), что сразу настраивает на нужный лад.

Следом за словами Богомолова удивляет повествовательная структура игры. Здесь миссия — воспоминания главного героя на допросе, где он рассказывает о своих боевых операциях во время Второй мировой войны. Военный начальник Строгова был недавно арестован по обвинению в измене, поэтому все, с кем он входил в контакт, попали под подозрение. Предваряющие каждую миссию ролики открывают нам новые страницы в досе героя. Целые режиссированные кат-сцены лишены ненужного пафоса или деланной шпионской романтики. Сухие подтянутые диалоги, воинские звания, позывные, кодовые названия и прочие военные термины буквально электризуют атмосферу, отчего «Смерть шпионам» местами походит на современную военную хронику.

Сами же миссии — это стандартные стелс-поручения. Диверсионные операции в тылу врага, устранение особо опасных немецких офицеров, кража важных документов и прочие теневые приключения. Местами встречаются крайне оригинальные задачи — например, взять языка живьем или незаметно подменить собранные шпионом сведения, чтобы подкинуть врагу «дезу». В этом смысле особенно поражают операции против союзников. Воевать с немцами, конечно, интересно, но шпионские игры с Англией и США — что-то новенькое. Именно поэтому одной из самых захватывающих миссий является диверсия в лаборатории в Лос-Аламосе (США), где нужно выкрасть документы, связанные с созданием атомной бомбы.

Medal of Honor, Call of Duty и другие WW2-шутеры приучили нас к тому, что солдаты с «томоганами» — наши друзья и коллеги, стрелять в которых ни в коем случае не надо. «Смерть шпионам» в корне меняет эту систему ценностей. демонстрирует гораздо более честную картину советской деятельности во время Вто-



рой мировой. Стрелять в союзников и вправду не стоит. Их нужно тихо душить удушкой в сортире.

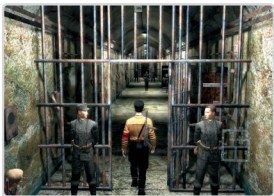
Игра регулярно заставляет делать нелегкий выбор: зарезать случайного гражданского свидетеля или попробовать пройти так, чтобы он вас не заметил; с боем вырваться из нацистской тюрьмы, спасая пленного разведчика, или просто убить его (будет и такие полномочи). В общем, суровая атмосфера реального шпионского триллера — пожалуй, главный козырь игры.

Хитман жил, хитман жив...

В плане игровой механики «Смерть шпионам» представля-



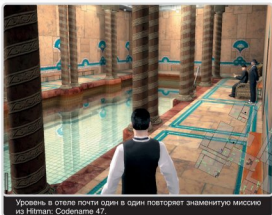
В мирное время здесь, видимо, хорошо окотиться на уток.



Форма команданта позволит почти беспрепятственно передвигаться по базе.



Ну, кто догадается, перед чем стоит главный герой?



Уровень в игре почти один в один повторяет знаменитую миссию из Hitman: Codename 47.

еет собой сборную солянку из самых популярных геймплейных элементов жанра. Сильнее всего чувствуется влияние серии Hitman, хотя разработчики, кажется, совсем этого не стесняются: экран загрузки оформлен с помощью тонкой красной линии на черном фоне, точь-в-точь как во всех играх о приключениях 47-го. Так же и камера висит строго за спиной героя, ни в коем случае не давая нам взглянуть Строгову в лицо.

Ну и самое большое сходство — склонность к переодичанию. Большую часть времени вам придется наглотать перед глазами наивных фрицев (а также англичан и американцев), надев на себя чужую одежду. Казалось бы, сериал о лысом убийце выработал идеальную формулу игровой механики, балансирующую на грани реализма: сделал легче — станет слишком неправдоподобно, попробуй добавить остроты — невозможно будет играть.

Haggard Games доказали, что систему переодичания можно усовершенствовать. Во-первых, в тот пикантный момент, когда герой снимает с тела жертвы одежду (в Hitman о нем как-то забыли), экран гаснет, давая нам понять, что на это действие нужно все-таки тратить время. Во-вторых, если жертва была убита с применением огнестрельного или холодного оружия (а значит, на одежде остались пятна крови), то передается не полностью. Так что сменить гардероб тут отнюдь не просто. Холстина формы придется долго вы-

снимать, тщательно проверять, не видит ли кто вас, и только потом, добравшись к нему вплотную, можно будет отгушить или удавить.

Но сменить внешний вид — еще полдела. Необходимо также избавиться от рюкзака вместе с большей частью ваших вещей, иначе сразу опознают. И даже если вы доубеете офицерскую форму, всегда найдутся особо наблюдательные противники, которые узнают вас, несмотря на маскировку.

Чтобы понять, что может вас распознать, надо регулярно сверяться с интерактивной картой. Там четко показано местоположение всех противников на уровне, а также отмечены их траектории движения. Здесь же отображаются радиусы обзора, так что карта является абсолютно незаменимой в хозяйстве вещь (разработчики предусмотрели возможность «повесить» ее в угол экрана). Когда идет игра «по приборам», «Смерть шпионам» неожиданно напоминает Commandos: вы будете с опаской глядеть на стайку стрелочек (нацистский патруль), которые движутся в нашем направлении, и облебенно вздохнете, когда они развернутся в метре от вас.

Не обошлось и без упоминаний арсенала Сама Фишера. От него Строгов перенял манеру таскать трупы — ввалил на плечо и еле волоча ноги. Наш разведчик может бегать, ползать, ходить в полуприсяды и красться. Привычный индикатор видимости и шума заменен шкалой опасности:

если рядом потенциально опасный субъект, она даст вам знать.

Наконец, здесь нужно пользоваться техникой — карты просторные, есть где развернуться. Тут можно было бы ожидать подвоха с физикой, но ничего страшного не произошло — все транспортные средства абсолютно управляемы.

Тень на плетень

Желание Haggard Games совместить агрессивный стиль Hitman с аккуратностью Splinter Cell понятно и похвально. Но вот со вторым пунктом программы, к сожалению, все не так гладко. Пригнуться или ползать тут практически бессмысленно — враги опознают вас, пользуясь своим внутренним индикатором. К сожалению, AI, похоже, не учитывает разницу между светом и тенью.

Как мы и опасались, искусственный интеллект — главная проблема «Смерти шпионов». Противники слишком часто неадекватно реагируют на ваше присутствие: одни не видят в упор, другие замечают, но вместо того, чтобы открыть огонь, начинают бегать и изворачиваться, хотя по ним еще никто не стрелял. Они могут бросать гранаты, чтобы выкурить вас из укрытия: отличное решение, но если наберется большая толпа немцев, кто непременно кинет снаряд так, что подорвет всех остальных.

Как и в случае с первыми частями Hitman, безупречная атмосфера и стиль регулярно не срабатывают из-за AI. Искусствен-

ный интеллект моментально выдерживает вас из интерактивного фильма, превращая затейливые миссии в скверный фрейм.

Вторым по значимости недостатком является монотонность механики. Задания не похожи друг на друга, проходят на разных уровнях карт, но чтобы выполнить их, нужно, по большому счету, только убивать, прятать тела и передождать. Тут, конечно, хочется вспомнить Hitman, где каждая миссия — уникальная постановка, а любая задача требует индивидуального, как в квесте, подхода. В нашем случае одна формула действует на протяжении всей игры. Можно играть шумно и убивать всех подряд, но это спродуцирует волну AI-шпионов и испортит все впечатление.



При всех своих недостатках «Смерть шпионам» все-таки содержит набор достопримечательностей, за которые ей можно простить если не все, то очень многое. Это вторая, после Zero Are Empty, игра о Советском Союзе, исполненная непохожей и очень густой атмосферой.

Если бы не ряд обидных ошибок, мы бы тут сейчас провозглашали рождение российского ответа западным стелс-экшенам. Вместо этого даем совет: если не строить из себя бета-тестера, не проверять окружающий мир на прочность и играть строго по заданным игрой правилам, то «Смерть шпионам» доставит массу удовольствия. Попробуйте. ■

✓ РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Исполнение хорошего вкуса и безупречной атмосферы шпионской триллер про закулисную деятельность СССР во время Второй мировой. Если бы не ожидаемые проблемы с AI — это бы игра не было.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



SUPREME COMMANDER

Стратегия Ченулово

Как говорил известный американский философ Уильям Джемс, «гениальность — это все-го-навсего непривычный взгляд на вещи». Человек и паровоз, а также лучший друг «Игромании» Крис Тейлор — вне всякого сомнения гений. Он как никто другой умеет смотреть на знакомые вещи совсем под другим углом. Видимо, благодаря этому таланту он и создал первую трехмерную стратегию **Total Annihilation** и избрал значительную часть основополагающих теорем, по которым делаются современные RTS.

В ноябре прошлого года, когда Александр Кузьменко ездил в Париж и самозинно играл в почти готовую версию **Supreme Commander**, Крис Тейлор заявил буквально следующее: «*Supreme Commander* — главная игра в карьере геймдизайнера Криса Тейлора. Так у себя журнале и напиши». Мы об этом честно написали, а уже в нынешнем месяце все разумное человечество своими глазами увидело главную (иначе не скажешь) ирку легендарного геймдизайнера, на создание которой понадобилось — страшно представить! — без малого десять лет.

Конец мира

Начинается история, как и полагается, тотальный апокалипсисом. В черт знает каком далеком будущем, когда человечество уже освоило галактику и активно бороздило космические просторы, вдруг случилась глобальная война. Началось все с восстания так называемых симбионтов — людей-рабов, в чью голову установили электронные микрочипы и заставили пахать на земную империю. Счастье, однако, длилось недолго. Под руководством доктора Густава Брокхама (который и придумал вживлять чипы в мозги) человеко-роботы подняли восстание, оттяпали несколько планет, основали нацию сибранов и продолжили завоевание галактики.

А между тем на сцене появились эйоны. Мало того, что странная раса, неожиданно появив-

шись в галактике, сразу же захватила десяток планет, так еще эйоны провозгласили себя борцами за мир во всем мире, окрестили земную федерацию всемирным злом и развязали полномасштабные боевые действия.

Не выдержав такого двойного удара, земная империя стремительно развалилась, а люди, чтобы окончательно не погнубить, объединились в хитрую военную структуру под названием **United Earth Federation**. Они поклялись уничтожить эйонов, сибранов и вернуть себе белое господство. Таким образом, началась изурительная тысячелетняя война. Непосредственно нам предстоит принять участие в финальных месяцах войны и, встав во главе одной из трех фракций, поставить точку в затянувшемся конфликте.

Во в **Supreme Commander** сценарий играет роль своего рода обязательного доводка к геймплу. Здесь нет неожиданных поворотов сюжета, захватывающих дух ролик и прочей киношной мшдуры. Весь сюжет из-

ЖАНР Стратегия

- **Коробль**
- **Тит**
- **Разработчик**
Gas Powered Games
- **Издатель в России/Локализатор**
Бука
- **Полнота**
■ **Total Annihilation**
■ **Starcraft**
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.supremecommander.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео



лагается с помощью недолгих предмиссионных брифингов и никоим образом не затронет тонкие струны вашей души.

Человекоподобные роботы

Честно говоря, друзья, когда в первый раз оказываешься на поле боя, испытываешь в некотором роде шок, ибо открывающийся взгляду картинка нагоняет тоску. Перед нами расстилается пустая карта, да одинокий робот (тот самый **Supreme Commander**), стоящий посреди экрана. Не стоит паниковать, ибо игра раскрывает



Адская космическая тарелка эйонов в считанные секунды может сжечь вражескую базу дотла.



Когда события приобретает совсем нечеловеческий размах, полководческой армии следует управлять на такой вот стратегической карте.



Гигантский робот UEF, словно циклоп, жарит всех неудобных с помощью жуткого плаза.

потенциал постепенно. В начале миссии от вас требуется только построить пару энергоблоков и завод по производству танков. С честью выполнив эту задачу, вы вдруг обнаружите, что мизерная карта неожиданно расширилась, а командование нагружает уже десятком совсем непростых заданий. В этот момент мы вдруг обнаруживаем, что на карте, оказывается, стоит грозные вражеские базы. кругом ездит вражеская бронетехника, а где-то на юге расклевывает море.

И вот тут в Supreme Commander начинаю оживать буквально на глазах, а события развиваются со сверхзвуковой скоростью. Вот на базу вламывается первый десяток вражеской бронетехники, и мы, бросив все, начинаем в спешке возводить защитные турели, надеясь успеть до очередной атаки. После установки десятка пушек, кажется, можно вздохнуть с облегчением, но тут неожиданно налетают бомбардировщики, мгновенно сбрасывают «непреступную» оборону, после чего вновь приеżdжают злодейские танки, довершающие погром. В следующий раз надо не забыть построить ПВО...

Вместе с расширением доступной территории боевые действия обретают какой-то нечеловеческий масштаб, а к финалу любой миссии в сражении принимают участие сотни самой разной техники: в небе кружат десятки самолетов, по земле скачут сотни единиц бронетехники, море забито подводными лодками и фрегатами.

Несмотря на, прямо скажем, недетский размах происходящего, Крису Тейлору удалось зарядить игру лощиной долей адреналина. При этом, что на протяжении одной миссии легко уходит 3-4 (!) часа реального времени, скучно не приходится. Мы либо собираем войска и про-

водим наступления на двух-трех фронтах, либо в ужасе обороняем от наступающих вражеских орд, спешно ремонтируя поврежденные здания и возводя новые защитные сооружения.

Supreme Commander повергает в благоговейный шок отточенным балансом. Впервые за долгое время появилась стратегия, где не существует лишних зданий, а каждый тип войск реально необходим в сражении. Победить кавалерийским наскоком не получается при всем желании, а бездумное производство одних только самых мощных танков ожидание приводит к поражению. Крису Тейлору блестяще удалось реализовать знаменитую систему «камень-ножницы-бумага», благодаря чему необходимо постоянно держать руку на пульсе, собирая армию не абы как, а учитывая положение на фронтах. Чтобы достичь победы, приходится на полную катушку использовать и наземные, и воздушные, и морские силы в зависимости от ситуации. Как ни крути, но волна самых мощных танков в считанные минуты гибнет, навалившись на крепкую вражескую оборону, грозные бомбардировщики бесслвно гибнут, встретившись с зенитными установками и истребителями, а многотонным фрегатам нечего противопоставить подводным лодкам.

Чтобы потом и кровью собранное войнство бесслвно не превратилось в кучу дымящегося хлама, жизненно важно создавать именно комбинации юнитов. Как отец наш стоит запомнить, что танки и артиллерия двигаются только при поддержке мобильных комплексов ПВО. Бомбардировщики отправляются на задания только вместе с истребителями, ну а могучие фрегаты передегают исключительно в окружении подводных лодок. Однако порядок в том, что даже

Большая игра

UEF



После того как случилась война с сибранами, остатки человечества сбилось в кучку и, чтобы не быть уничтоженными окончательно, создала так называемую United Earth Federation. Теперь горстка людей ведет кровопролитную войну за выживание и будущее человечества.

Главная сила UEF — авиация. Их бомбардировщики отличаются неслыхной мощью и лучше других справляются с уничтожением наземных объектов, а истребители моментально выносят вражеские самолеты. Из супер-юнитов UEF доступны передвижная фабрика, производящая наземных юнитов, а также гигантская подводная лодка «Атлантик».

Cybran



Модифицированные люди с микрочипами в мозгах однажды взяли да и подняли восстание, погрузив галактику в хаос тысячелетней войны и основав в итоге новую целую расу — сибранов.

Эти свирепые создания обладают крайне мощными наземными юнитами. Их лег-

кие танки, например, в несколько раз превосходят аналогичные модели землян и эйонов, а артиллерия обладает разрушительной силой.

Из супер-юнитов, доступных сибранам, особого внимания заслуживает огромный механический паук, оснащенный лазерной установкой. Этот железный друг мало того, что стоит сравнительно дешево и строится быстро, так еще и отличается завидной мобильностью и нереальной разрушительной силой.

Aeon



Раса под названием Aeon неожиданно явилась из дальних уголков галактики, объявила людей и сибранов своим зла, после чего решила их всех уничтожить. У эйонов относительно слабые юниты первых уровней, но зато они лучше других знают толк в обороне. Уже на ранних этапах развития, помимо стандартных турелей и систем ПВО, они могут строить установки, генерирующие защитные поля, которые не пробивает ни один снаряд. Каждый такой щит, правда, требует огромного количества энергии.

На вооружении эйонов есть главный убер-юнит всей игры — страшная космическая тарелка, напоминающая НЛО. Летящая крепость умеет жарить окружающих плазменным лучом, а также постоянно рождает десятки истребителей, которые буквально рвут вражескую авиацию на части.

правильные комбинации войск не гарантируют стопроцентной победы. Успех во многом зависит от выбранной тактики. Можно настроить десяток заводов по производству наземных юнитов и попытаться задавить вражеские позиции массой. Правда, не факт, что на этот героический поступок хватит ресурсов, к тому же, скорее всего, вражеская оборона организована настолько

только, что пробиться с земли нереально. С другой стороны, никто не запрещает уйти в глухую оборону и, изучив самые мощные технологии, разбить противника, используя только высокотехнологичных юнитов. Ну а особо талантливые полководцы, вероятно, рискнут уничтожить врага комбинационным ударом из авиации, кораблей и бронетехники.



В особо жаркие моменты поле боя больше всего напоминает какое-нибудь лазерное шоу Герта Хофа.



Чтобы пробить крепкую оборону противника, надо либо туло послать в бой сотни и тысячи солдат, либо изобрести хитрый план.

Экономика должна быть экономной

Чтобы обзавестись мощной армией, следует не забывать и о таких, казалось бы, банальных вещах, как обустройство базы. Ресурсы в Supreme Commander два вида — материя (добывается в строго отведенных местах) и энергия (ее генерируют специальные установки). Ресурсы необходимы для постройки войск, изучения аггрейдов и возведения строений. Энергия, кроме того, тратится на работу радаров, функционирование защитных полей и т. д. Если вдруг закрома родины опустеют, то можно начинать бить тревогу, ибо войска будут строиться медленно и печально, а оставшаяся без защиты база станет легкой добычей для противника.

Что удивительно, ненужных зданий в Supreme Commander нет. Радары необходимы, чтобы вовремя засекать приближающегося противника, снайр оповестит о подкрадывающемся злодейском корабле, шахта с ядерными боеголовками позволит устроить локальный армагеддон. Каждое здание можно услышать три раза, различая тем самым разные бонусы. Ну а в финальной стадии развития можно строить убер-юнитов — натуральные кошмары, ставшие уже, способные в одиночку разгромить почти любого противника. На их производство, правда, уходит нереальное количество ресурсов, а, строясь они, аж полчасца реального времени,

но результат говорит сам за себя — гигантские летающие тарелки, исполинские роботы, снабженные разрушительными лазерными лучами, и жутковатые механические пауки практически неуязвимы для обычного оружия, и один такой монстр легко заменяет целую армию.

Несмотря на размах происходящего, управлять подопечными армиями крайне просто — задайте инженеру, в какой очередности возводить постройки, и смело управляйтесь руководить сражением. Умница AI толково исполнит приказ и доложит о выполнении. Возможность создавать подробные «очередки» ошутливо облепчает игру.

Солдаты, вообще, обладают недурственным интеллектом. Выбирают, как поповче добраться до места назначения, в случае необходимости самостоятельно грузятся в транспорт, который быстро доставляет войска на передовую. Управляют оравой из двух сотен юнитов не то чтобы легко, так что отдельное спасибо создателям за то, что в любой момент можно поднять камеру, в тот же час оказавшись на глобальной стратегической карте: здесь юниты обозначаются треугольниками, здания — квадратами, а руководить войной становится как никогда просто.

Чисто внешне и по сумме используемых технологий Supreme Commander вистую проигрывает почти любой современной RTS. Например, практически отсутствуют детализация. Танки, например,

выглядят как ладно скроенные корбочки на гусеницах и с пушкой. С таким пугающим минимализмом исполнены и все другие юниты, а также здания и вообще весь ландшафт. Создается впечатление, что Крис Тейлор намеренно убрал все лишнее. Тут нет красочно взрывающейся бронетехники, любовно анимированных зданий и детально проработанных пейзажей. Местные строения тоже нарисованы по-спартански просто. Защитные турели отчаянно напоминают консервные банки с двумя торчащими спичками. И даже супер-юниты своим внешним видом вряд ли удивят взыскательного игрока, ибо выглядят так, словно вышли из дешевого аниме-мультика.

Но несмотря на вопиющую техническую простоту, Supreme Commander захватывает так, как не силось ни какой глиняевой Company of Heroes или Age of Empires 3. И, опять же, секрет кроется в масштабе. Когда в сражении сходятся огромные армии, когда гигантское поле боя озаряется сотнями взрывов, когда, в конце концов, после изматывающей трехчасовой бойни наши солдаты прорывают вражескую оборону — это переполняет какой-то детский, давно забытый восторг. В такие моменты, поверьте, уже не замечаешь убогости дизайна, немощности движка и прочей ереси, порожденной современными технологиями. Крис Тейлор убедительно доказывает, что главное — это захватывающая с го-

ловой геймплей, а недостающие детали картины воображение дорисует самостоятельно.



У старины Тейлора все-таки получилась уникальная стратегия. Он создал очень простую внешне игру, попросту наплевав на модные ныне тенденции. Юниты рождаются не сквадами, а выкапываются из ангаров, по старинке, строго поштучно. Кто не умеет прижиться к пехотам и залегать в окопах. Физика почти отсутствует, а на местных картах царит пугающая пустота. И за столь скромной оберткой, между тем, скрывается стратегия ядерной мощи, где во главу угла поставлен геймплей, баланс и бедна разнообразных тактик. И пусть здесь нет сногшибательной графики и реалистичной физики, но можно вечно любоваться, как в бой ползут реально огромные армии, как в небе со свистом пронюсаются десятки самолетов, как огромные роботы медленно топчут в сторону вражеской базы. За бесконечной войной, комбинированием войск, изобретением хитрых тактик, чередой великих побед и горьких поражений время пролетает с космической скоростью. И даже после прохождения внушительной сюжетной кампании хочется снова и снова возвращаться к Supreme Commander — своего рода шахматам имени Криса Тейлора. ■

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Крис Тейлор, словно добрый волшебник, на наших глазах сотворил чудо. Его Supreme Commander — это удивительно глубокая, умная и, полтора руку на сердце, лучшая в плане геймплея и разнообразия RTS последнего времени.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

КРАТОС МЕРТВ И НИЗВЕРГНУТ В АД.
НЕТ ЛУЧШЕ СПОСОБА РАЗОЗЛИТЬ ЕГО.

GOD OF WAR II

НАЧАЛО КОНЦА
В АПРЕЛЕ 2007



Реклама

СЫГРАЙ В GOD OF WAR II РАНЬШЕ ДРУГИХ!

ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ ИГРЫ - ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

КУПИ ДЕМО-ВЕРСИЮ GOD OF WAR II ЗА 149 РУБЛЕЙ

И ПОЛУЧИ СКИДКУ 200 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!

ТОЛЬКО В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ", "ХИТ-ЗОНА", "М.ВИДЕО" И GAME PARK!

18+

www.sce.jp

GODOFWAR.COM

PlayStation 2

ПОЛНОСТЬЮ
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

Стелсман Мичулин

Россию влору официально признавать родиной изрядно поеденного модью жанра пошаговых стратегий. Кроме возрожденных **Heroes of Might and Magic 5**, в ближайшее время выходят **Jagged Alliance 3**, **Disciples 3** и «ДЖАЗ: Работа по найму». Не будем также забывать про «Кодекс войны», который имеет к походным стратегиям самое непосредственное отношение.

Следуя этому тренду, украинская студия **DVS** вместе с фирмой «1С» выступили со своим высказыванием на тему пошаговых стратегий, приурочив ему для маскировки RPG-оставляющую. Стоит, однако, заметить, что «Восхождение на трон» — это почти классический долгострой, первые упоминания о котором прозвучали еще три года назад, когда о многих сегодняшних российских проектах никто еще и не слышал.

Тысяча шагов к победе

История стартует довольно бодро, хотя и неоригинально. Из вступительного ролика становится понятно, что на замок короля Александра неожиданно напали полчища демонов, ведьмы жутким манером по имени Самаэл. Непрошенные гости стремительно разрушили крепостные стены, с энтузиазмом сожгли хлипкие постройки мирных жителей, жестоко вырезали немногочисленных защитников поселения и вломились в покои королевины. Он, правда, оказался не робкого десятка. Александр расправляется с десятком наступающих тварей, но, увы, в конце концов злобный «чародей» насыпает на царевича заклятие, после чего тот моментально лишается доспехов, оружия и оказывается за тридцать земель от дома.

Мы включаемся в игру в тот самый момент, когда главгерой

обнаруживает себя сплещим под стенами чужого замка в одних, пардон, трусах. Вышедшие из ворот солдаты оказались редкостными мерзавцами: nabили ему морду, даже паспорта не спросив. Достоин пережить все унижения, Александр ожидаемо свирепеет и принимает несколько решений: быстро захватить земли, куда его забросила судьба, сколотить армию и вырвать из лап кровожадных демонов родную страну.

При первом знакомстве «Восхождение на трон», как ни странно, вызывает плотные ассоциации с **Gothic 3**. Знакомый вид от третьего лица, необъятный, кажется, мир, доступный для исследования и мускулистый главный герой в центре экрана. На откуп игроку разработчики приготовили действительно немаленькую территорию, забитую разделенную на локации. В каждой зоне обитает ме-

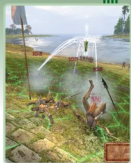
ЖАНР

Стратегия
RPG

- **Категория** TC
- **Разработчик** DVS
- **Платформы**
 - Core PC Heroes of Might and Magic
 - King's Bounty
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Количество дисков** один DVD
- **Сайт игры** <http://www.1c.ru/ru/sovsemen>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



стный корольчик, которого надо тем или иным образом заставить присягнуть на верность Александру. Кто-то согласится вступить под наши знамена, если побить его в честном поединке, кому-то надо помочь навести порядок во владениях, где давно уже хозяйничают разбойники, кого-то же придется попросту проткнуть мечом.

Собирание земель — это, пользуясь RPG-терминологией, основной квест, выполнить который без соответствующей прокачки главного героя невозможно. Так что большую часть игры придется выполнять разные второстепенные поручения, которы-



Только в «Восхождении на трон» в битве чудесным образом могут сойтись какие-то бородатые викинги и амазонки.



Мир игры буквально набит персонажами, желающими выдать вам очередное поручение.



Лучники — нереально страшное оружие. Досюток этих кинотов одним залпом может снести целый отряд противника.



К середине игры в бой вступают непонятные римские гладиаторы и грозные палачи с топорами.

ми вас с удовольствием награждают местные жители. Побочные задачи, надо сказать, обставлены талантливо, и простое, на первый взгляд, квесты неожиданно превращаются в захватывающие истории. Скажем, когда местный колдун просит сбежать в таинственную полуразрушенную башню и принести баальный свиток, никак не ждешь, что в итоге придется сражаться с гигантским оборотнем, а «просто» свиток, как выяснится, содержит заклятие, способное изменить судьбу мира. Задания вообще отличаются разнообразием: то мы помогаем бедному трактирщику выбивать деньги из должников, то очищаем окрестные кладбища от оживших покойников, то в компании с гигантским троллем спасем прекрасную девушку.

Героический поступок

Но заигрывания с RPG — это, конечно, прикрытия, потому что в таком виде происходит исключительно перемещение на глобальной карте. Зато все схватки случаются в знакомом пошаговом режиме а-ля Heroes of Might and Magic. Включаются хексы, раздаются очки действия — и вперед. И вот тут выясняется первый серьезный прокол «Восхождения на трон» — практически полное отсутствие временяемой тактики боя. Почти всегда побеждает отряд, который атакует первым. Ваши под-

чиненные отчего-то лишены способности контратаковать, поэтому основная задача — потихоньку выманить врага, резко атаковать его всеми имеющимися силами, а потом спешно отвести войска на другой конец поля боя, разбив таким образом армию соперника на разрозненные группы. Повторять до победного. При таком странном раскладе главная задача в любой битве — не допустить, чтобы отряд противника нанес первый удар.

Несмотря на спорную тактику, внешне сражения выглядят на «ять». В отличие от тех же Heroes of Might and Magic 5, все юниты в «Восхождении на трон» отображаются на поле боя. Так что если сколотить отряд из сотни крестьян, то уж будьте покойны, все они примут участие в битве. Очень, знаете ли, внушает, когда гигантская толпа мужиков увлеченно музуют группу каких-нибудь демонов.

Размер армии зависит не столько от денег (их, как правило, хватает), сколько от авторитета главного героя. С каждым уровнем Александр не только улучшает привычные характеристики вроде силы и брони, но и зарабатывает очки авторитета. Чем их больше, тем более крупная армия встанет под знамена Александра. И если для вербовки нечестных крестьян хватит и полсоты очков авторитета, то чтобы позвать грозных рыцарей, их понадобится в несколько раз больше. Учитывая, что в большинстве серьезных сражений можно побе-

дить только более сильным войском, а авторитет растет медленно, прокачивать героя приходится долго и со вкусом. Благо разнообразных тварей в округе бродит несметное количество.

Увы, но при всех своих плюсах «Восхождению на трон» ощутимо недостает разнообразия и масштаба. Внушительный на первый взгляд мир не таит в себе практически никаких сюрпризов. Отправившись изучать окрестные леса, вы не найдете ничего, кроме километров одиночных деревьев и редких стаяк врагов. В далеких, уходящих за горизонт землях вас не ждут редкие артефакты, неожиданные встречи и увлекательные задания. Практически всю игру мы мотаемся из одной деревни в другую, выполняя интересные, но, скажем так, ожидаемые квесты. Быстро становится ясно, что свобода в «Восхождении на трон» мнимая, а чтобы не заскучать, следует бронепоездом мчаться по сюжетным рельсам, изредка (в целях прокачки) выполняя побочные квесты. А уж однообразные битвы с полным отсутствием тактики надоедают самым стретильнейшим образом.

Внешне «Восхождение на трон» умеет удивлять. Особенно радует визуальное развитие Александра. Так как наш подопечный может стать либо магом, либо воином (зависит от того, куда вкладывать очки опыта), то и его облик меняется сообразно выбранной специализации. Плавнорно накачивая мускулы, вы

получите приземистого мужлана с ногами как у дуба, а развивая интеллект, превратите королевича в туседного ботаника.

Но в целом дизайн у «Восхождения на трон» довольно спорный. Если в начале игры мы бродим в классическом фэнтезийном окружении, то ближе к середине начинается какой-то сюрреализм (и это в данном случае не комплимент). Оказавшись в мире Огангара (именно там происходит действие) обитают натуральные азиаты, со своими самураями и ниндзя. Тут же в античной архитектуре живут какие-то греки, а в лесах бегает популоные амазонки. Подобная мешанина стилей явно не идет на пользу атмосфере, и мозг со временем отказывается понимать, где он вообще находится и что тут происходит.



Усаживаясь за «Восхождение на трон», надо понимать, что тут нет огромного насыщенного мира, тягущего в себе множество сюрпризов. Тут, к сожалению, нельзя жить, а сражения хоть и зрелищны, но почти лишены тактики. Ситуацию спасают приятная графика и разнообразные задания, которые превращаются чуть ли не в отдельные истории. «Восхождение на трон» — как неплохая книга, которую с интересом прочтешь один раз, но спустя короткое время не вспомнишь ни сюжета, ни имени главного героя. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Занятая пошаговая стратегия, для виду ориентированная с RPG в духе Gothic 3. К сожалению, боевым этапам недостает тактического разнообразия, а ролевые элементы — глубины.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

- **Разработчик**
2K Games
- **Разработчик**
BioWare
- **Издатель в России/полкестор**
Бука
- **Полнота**
 - Серия Star Wars: Knights of the Old Republic
 - Fable: The Lost Chapters
- **Мультиплеер**
- **Отсутствует**
- **Коллективное издание**
- **Возраст PEGI**
- **Сайт игры**
<http://jade.bioware.com/ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, GeForce 6200/
Radeon 6000
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, GeForce 6800/
Radeon X600

JADE EMPIRE

SPECIAL EDITION

Светлана Киреева

Вокруг *Jade Empire* было сказано немало колких еще два года назад, когда она только появилась на Xbox. Одни считали ее чуть ли не эталоном JRPG, другие — тупым и обрезанным насмерть обмылком *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Учитывая, что родитель у этих двух игр один — великая и бессмертная компания BioWare, обе точки зрения имели право на существование. До недавних пор нам оставалось лишь следить за дискуссией, не принимая в ней никакого участия. Но вот, наконец, *Jade Empire* добралась и до PC. Обратите внимание, к нам она пришла с подзаголовком Special Edition, что означает улучшенную графику, два новых стиля боя (разъяснение нюансов) и новых монстров.

Минус на минус дает плюс?

Поклонники Джеки Чана, любители восточных единоборств, ценители

азиатской культуры, мифологии и философии — сеттинг *Jade Empire* разработан исключительно по вашим заявкам! Классические «чайные комнаты», неизменные циники и ритуалы приветствия, традиционная одежда и причудливые персонажи, соответствующий городской антураж — все на своих местах. История начинается в маленьком поселке Two Rivers, где живет главный герой — лучший ученик школы единоборств. Однажды наставник, Мастер Ли, попросит вас выполнить одно важное задание, после чего события начнут развиваться с невероятной скоростью: видения древнего бога, изумительные факты о прошлом вашего учителя и вашем собственном, история Императора и двух его братьев, тайные ордена, заговоры, интриги — одним словом, вам предстоит стать местным Избранным и с честью (или бесчестно) пройти его путь.

В зависимости от того, как вы предпочитаете идти по сюжету — изображая из себя крошечного злодея или спасая каждого подвернувшегося под руку безвинную душу, — герой будет все более явно уходить на один из двух «полюсов силы». Для простоты можно определить их как «добрый» («Открытая ладонь») и «злой» («Сжатый кулак»). Каждое из принятых вами решений будет добавлять несколько пунктов на ту или иную сторону.

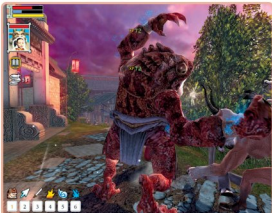
Откровенно говоря, можно пройти игру, регулярно поступаясь принципами всеобщего гуманизма, и все равно получить хороший финал. Стоит также заметить, что не все поступки в игре, добавляющие вам отрицательной харизмы, можно считать злыми, но это уже вопросы общей этики и философии, и применять ли принцип Макиавелли на практике — личное дело



игрока. С точки зрения игровой механики, со своей принадлежностью лучше определяться пораньше — некоторые предметы и боевые стили может использовать только истинный последователь темной или светлой стороны Силы.



Справа — лагерь наших товарищей. Именно там извлекаются на свет божий самые страшные скелеты и под горячую руку пишется любовные романы.



Стиль «Болотный демон». Прыгать в нем нельзя, лечиться тоже, да и энергии щип он ест порядком, но наносимый урон с лихвой покрывает все недостатки.

Во время путешествий вам встретится полтора десятка персонажей, которые захотят разделить вашу нелегкую участь и совершенно бескорыстно предложат свои услуги по спасению вас от всяких опасностей. С собой вы всегда можете пригласить только одного, остальные в это время будут дожидаться у места вашего временного «привала». Что самое замечательное, менять последователя можно прямо на ходу, не утруждая себя богатыми до лагеря. Выбираете нужный портрет в специальной вкладке, тыкаете по нему — и «призванный» товарищ материализуется прямо перед вами.

Что касается свободы перемещения по миру, то она точно такая, какой стоит ждать от любой JRPG. Доступных территорий условно достаточно, чтобы не только заниматься выполнением основного квеста, но и чуть подзаработать опыта. Про открытый мир, однако, стоит забыть: ворота в локацию прошлой главы закрыты, а в новую без прохождения основной сюжетной линии попасть невозможно. Торопиться и рваться вперед по сюжету не советуем — рискуете упустить львиную долю очарования и в итоге BioWare преподнесет в виде трех любимых своих приемов: отличные побочные задания, масса заставок и проработанных диалогов.

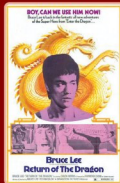
Болтают здесь все — много, по существу и не по существу.



Культурная программа

Jade Empire больше всего напоминает фантастический фильм о восточных единоборствах, вроде «Крадущегося тигра, зативающегося дракона». Мы уверены, что вы получите гораздо больше удовольствия от игры, если преждедите ее запуск просмотром главных martial arts шедевров большого экрана.

Возвращение дракона (Return of the Dragon, 1972)



Единственный фильм, полностью придуманный и снятый Брюсом Ли. История, конечно, изобилует мальчишескими глупостями (главный герой навещает родственников в Италии и тут же ввязывается в гангстерскую войну), но сюжет тут, мягко говоря, не важен. В «Возвращении дракона» впервые сошлись в одном кадре Брюс Ли и Чак Норрис. Это последний фильм, съемки которого прошли в великом римском Колизее. Через год после его выхода состоялся американский дебют Брюса Ли («Выход дракона», 1973).

5 ядов (The Five Deadly Venoms, 1978)



Сюжет, как водится, укладывается в одно предложение: трое учеников великого мастера сражаются с могущественным злодеем. «5 ядов» — отличный способ увидеть сразу несколько стилей в одном фильме. Каждый из ключевых персонажей обучен уникальной школе (стиль Скорпиона, Змеи, Сороконожки, Ящерицы и Жабы). Главзлодей знает все пять школ одновременно. «5 ядов» оказался настолько жестокой и кровавопрлитной постановкой, что из сценария пришлось исключить женских персонажей, — в фильме играют только мужчины.

Семь самураев (Shichinin no samurai, 1954)



Главный и абсолютный шедевр Акиры Куросавы, который сегодня входит во все учебники по кино. Семь голодных и безработных самураев начинают охранять деревню и берутся ограбить разбойников. Кульминационная схватка между самураями и пятьюдесятью бандитами регулярно демонстрируется в музеях кинематографа. Куросаву, наверное, единственный режиссер, способный наполнить экшен высшим смыслом и превратить его в историю о чести. В 1960 году американцы сняли «Великолепную семерку» — ремейк, в котором действие перенесли на Дикий Запад, а вместо самураев выступали ковбои.

ту. Болтают квестодатели и торговцы. Произносят чувственные фразы злодеи и доброды. Стоит подойти к костру, возле которого ждут спартаки, как вы тут же рискуете вступить в разговор, который они затеяли между собой. У вас достаточно шансов узнать всю подноготную ваших попутчиков, закрутить роман или разругаться вдребезги. Тем, кто в английском не силен, настоятельно советуем дождаться локализованной версии игры, иначе придется туго.

Тем, кто хоть немного знаком с компьютерными играми, все уже, наверное, ясно. Игровая механика Jade Empire под копирует списана со Star Wars: Knights of the Old Republic: две «силы», система диалогов, многовариантные квесты... Jade Empire — не что иное, как облегченная и усиленная версия Knights of the Old Republic. Такой KOTOR Light. Здесь упрощено очень многое —

отсутствует инвентарь в привычном понимании этого слова, нет никакой возможности приодеть своего персонажа (единственным утешением остается амулет, в который можно вставить три камушка). Хорошо ли это или плохо, зависит только от ваших игровых предпочтений. А мы тем временем переходим к главной достопримечательности Jade Empire — ее боевой системе.

О стиле болатого демона и прочих фокусах

Друзья, если вы уже взяли в руки блокнот и приготовились выписывать основные приемы кунфу, которые мы тут сейчас вам расскажем, бросьте эту затею. Стиль «Плывный мастер» в игре означает буквально то, что написано, — мастер этого самого стиля будет бегать рядом с вами и разбрасывать бутылки со спиртным. Стиль «Болотный демон»

превратит вас в демона, чего, как вы понимаете, не предусматривает репертуар ни одного Брюса Ли. Правда, в прочих стилях есть приемы, по исполнению очень похожие на то, что мы с вами в свое время видели в соответствующих фильмах. Но не стоит ждать от Jade Empire точного следования первоисточникам.

Не стоит также возмущенно топтать ногами и грозить BioWare наказанием, как за какой-нибудь смертный грех. Достоверностью оно жертвовали ради двух других идей — зрелищности и многообразия. На самом деле в Jade Empire достаточно боевых стилей, которые могут порадовать как знатоков, так и полных профанов, а реализация боев — одна из лучших, что мы видели в играх подобного плана.

После учебного боя, которым открывается игра, глаза и руки ищут только одного: новых противников. Двух перых, началь-



Переход в серые тона — фирменный стиль режима «фокус».



Меня стиль, персонаж тут же во все горло кричит его название. Видимо, чтобы враги сильнее пугались.

ных стилей достаточно, чтобы понять: даже если бы в этой игре не было ничего, кроме боевки, она имела бы право на существование. Любая из школ позволяет наносить легкие, но быстрые удары или бить со всей силы, но медленно; можно также откинуть противника или поставить блок. При этом действует правило камень-ножницы-бумага: сильный удар может снести у оппонента половину здоровья, но его легко превратит быстрым ударом; блок отразит быстрый удар, но не сможет сломать от сильного; удар по территории откинет врага, но не нанесет ему урона.

Кроме привычных боевых стилей с оружием и без, в игре есть еще магические стили, позволяющие бить на расстоянии или замораживать противника. Есть стили-трансформеры, превращающие главгера в демона, который способен нанести чудовищный урон.

Есть специальные стили. Например, «Вытравление ци» не наносит противнику урона, но каждый удар восстанавливает вам определенное количество энергии. Разумеется, любой из стилей можно прокачивать, вкладывая в него очки после очередного левела-апа.

Ну и конечно, спецприемы. Во-первых, у нас есть возможность наносить более мощные удары, активируя специальный режим. Во-вторых, имеется некий аналог маклейновского Bullet Time, который тут зовется «фокус»: на некоторое время вы получаете возможность двигаться чуть ли не вдвое быстрее противника. И в-третьих, не забудьте про такое чудо китайской мысли, как «Гармоническое комбо». Смысл его применения — не только убийный завершающий удар, но еще и возможность выпадения с тела врага кусочка энергии. Провернуть такое комбо можно строго опреде-

ленной комбинацией определенных ударов из двух стилей, так что стучать по клавиатуре приходится постоянно.

Обладатели консолей два года назад сильно жаловались, что бои в игре слишком уж легкие. Выслушав заслуженные, в общем-то, нарекания, разработчики сделали три режима сложности и добавили бонусный, под названием Jade Master. Получить доступ к нему сможет только тот, кто уже прошел игру один раз и жадет повтора с врагами нечеловеческого интеллекта и титанической мощи. Кстате, AI врагов тоже подвергся доработке — теперь они часто ставят блок и даже более-менее сносно отпрыгивают от ударов.

Натерпевшись от последних PC-портов, мы с видимым удовольствием констатируем: наша Jade Empire без ущерба для здоровья игратся с помощью клавиатуры и мыши. Присутствуют также горячие клавиши, на которые можно повесить до десяти различных стилей (с геймпадом в распоряжении остаются лишь четыре). Здесь же — мини-карта, которую можно открыть и закрыть одним щелчком мышки. Камеру можно чуть опустить или приподнять, но не более; обычно она ведет себя примерно и смиро, но изредка (правда, очень редко) что-то там заклинивает и вместо напирющих врагов мы имеем счастье лицезреть чудно размытую текстуру пола или потолка.

■ ■ ■

Визуально Jade Empire не вызывает ни нареканий, ни восторгов и восхищения. Какие-то спецэффекты присутствуют, хотя некоторые из них временами выводят из себя (к примеру, переход в «Стиль демона» сопровождается трехсекундным мавремом по всему экрану). Мало того что оно не представляет никакой эстетической ценности, так еще и скрывает врагов на какое-то время, а в бою обычно каждая секунда на счету. Конечно, в игре присутствуют паузы, только смысла в ней ровно ноль — раздать команды на десять минут вперед и плевать в потолок, наслаждаясь происходящим на экране, все равно нельзя.

Роликов в игре столько, что, если их выкинуть, прохождение по сюжету будет занимать не 20 часов, а примерно на четверть меньше. Еще четверть отходят диалоги, которые могли бы быть покороче и чуть лучше организованы, да и шрифт можно было бы сделать не таким топорным.

Jade Empire, конечно, не дотягивает до уровня своего старшего брата KOTOR и вряд ли может использоваться в качестве пособия для изучения восточных единоборств. Но это прекрасная, исполненная атмосферы игра, которая является хорошей альтернативой затянному эпическим приключениям вроде Oblivion. ■



Рай по версии Jade Empire: главное божество — лиса, охранник — демон-слон, научившийся ходить на задних лапах. Нектар и амброзия упразднены.

✓ РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Заметно усеченная и упрощенная Star Wars: Knights of the Old Republic в рун-функционале наконец добралась до PC. Что удивительно, в гораздо лучшей форме, чем мы могли себе представить.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

ACTION/RPG

Акелла

Tortuga: Two Treasures

Тортуга II

- Проклятый Клад -



COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
 "ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006"

Весела и беззаботна жизнь пиратской вольницы! Терпкий ром, драки в тавернах, да знойные красавицы в каждом порту... Но кто среди сорвиголов не знает, сколько опасностей припасено для флибустьера на суше и на море? Что ж, Вы сполна хлебнете пиратской жизни. Бешенные ночные рейды на вражеские корабли, отчаянные морские бои и перестрелки на суше - без такого риска в Тортуге не разбогатеть. А если корсару случилось полюбить жрицу Вуду и пуститься за сокровищами самого Моргана наперекор проклятым, британскому Флоту и своему бывшему командиру Чёрной Бороде, то все морские черти ироку в помощь!

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполноценные копии являются предметом преследования.
 Тел. кодирекция: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Отдел продаж: Москва, (495) 363-4614, nataly@cdgames.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@akella.com

Ростов на Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akella.ru Новосибирск, (383) 227-78-64, akella@akella.com

Владивосток, (343) 207-34-42, akella@akella.ru

Представитель на Украине "МунинГеймс" www.munin.com.ua

Филиал ООО "Трибу Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, тел./факс: (812) 252-49-65.



М. Видео

XIT

ZONA

Розничная продажа в магазинах фирм "COIO", "M Видео" и "XitZone"



Акелла

- **Возраст** ■■■■■■■■■■
- **Новый диск** ■■■■■■■■■■
- **Разработчик** ■■■■■■■■■■
- **BIART** ■■■■■■■■■■
- **Платформа** ■■■■■■■■■■
- **Shark! Hunting the Great White**
- **Jaws Unleashed**
- **Мультиплеер** ■■■■■■■■■■
- **Отсутствует** ■■■■■■■■■■
- **Количество дисков** ■■■■■■■■■■
- **Ориг. DVD** ■■■■■■■■■■
- **Сайт игры** ■■■■■■■■■■
- www.diver96.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
900 МГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



ществует реально: разработчики озаботились приобретением соответствующих лицензий. Цены, говорят, тоже настоящие.

Обошедшись ценными инструментами (больше тридцати килограммов поднять не допускается — реализм обязывает), можно выходить в открытое море. Правда, перед тем как перейти к собственным погружениям, нужно в обязательном порядке получить сертификат (читай: пройти обучающий уровень) в одном из дайвинг-центров Бельгии (тренировочный бассейн дотошно воссоздан по фотографиям и чертежам). Игра тут же бдительно предупреждает: получение виртуального сертификата не дает вам право на дайвинг в реальной жизни.

Сам процесс погружения выполнен от первого лица и с виду похож на обычный шутер с по-

Григорий Курган

ДАЙВЕР

В ПОИСКАХ АТЛАНТИДЫ

Компьютерные игры уже давно оказывают обществу неоценимую услугу: позволяют нам с вами прожить несколько профессиональных жизней. Специализация, правда, предлагается в основном агрессивная: летчик, солдат, стритрейсер или вот киллер. Московская студия BIART неожиданно для всех занялась очень правильным делом. Их «Дайвер: В поисках Атлантиды» — чуть ли не единственный в своем роде симулятор, благодаря которому можно понять, каково это — опуститься на дно океана. Также, между прочим, профессия.

Акваангисты — это хорошо!

Специально для игры было отснято несколько часов видеоматериалов, в которых представители русскоговорящей части сообщества дайверов кратко, но емко рассказывают, кто и когда изобрел первый колокол для

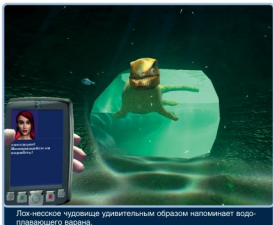
подводных погружений, кем был создан первый акваланг, что такое декомпрессия и как устроен компенсатор плавучести.

Впрочем, спортивного дайвинга тут нет. Вместо него предлагается поучаствовать в становлении карьеры Энди МакМастерса — юного подводного археолога, чей богатый отец отказался спонсировать дорогостоящее хобби сына. И теперь Энди вынужден идти к своей цели самостоятельно, перебиваясь случайной, хотя и высокооплачиваемой работой. Попутно он помогает основному работодателю (а по совместительству — другу семьи) Стиву Николсу в его поисках легендарной Атлантиды. Не обошлось и без мистики: нам предстоит столкнуться с тайной нацистской организацией, ликвидировавшей результаты зловещих экспериментов и в довершение всего найти локнесское чудовище.

К сожалению, история становления профессионального дайвера подается в виде скверно нарисованных комиксов, так что геймплей тут отдувается за атмосферу и за содержание одновременно. Примерно треть игрового времени отведена под экономико-стратегическую рутину. В погоне необходимо закупаться оборудованием, чинить и заправлять лодку (наш герой бороздит мировой океан на собственном плавсредстве) и читать электронную ленту. Кроме того, всегда можно заглянуть в портовый бар — сидящие там дайверы с удовольствием поделются парочкой-другой интересных историй. Тут же присутствует магазин, где, кроме ожидаемых масок, ласт, костюмов и стабилизаторов, присутствует различная экзотика вроде подводных скутеров, металлоискателей и клеток для съемки акул. Весь дайверский инвентарь, за редким исключением, су-



С ножом против акулы — все равно что с шашкой против танка.



Локнесское чудовище удивительным образом напоминает водоплавающего барана.

правкой на местную специфику. Но мы не случайно указали в графе «жанр» словосочетание «симулятор дайвера». ВiArt дотошно смоделировали все тонкости этой профессии, так что перед нами именно симулятор, а не какой-нибудь «акшен с элементами».

И действительно, тут важно не только выполнить задание, но и следить за рядом критических параметров: количеством воздуха в баллоне, степенью наполнения компрессора и давлением воды. Особой сложности это не представляет, но нужно быть предельно внимательным: задохнуться на глубине — не самая радужная перспектива. Быстро всплыть, заведя опасность, нельзя, так как можно подхватить декомпрессионную болезнь: экран застилает красная пелена, а организм совсем своим видом начинает намекать на возможный разрыв легких.

Не надо, однако, думать, что «Дайвер» превращает путешествие по морскому дну в сложнострунный процесс слежения за различными параметрами. Некоторые уступки в угоду геймплее востали были сделаны. Так, например, декомпрессия (то есть процесс адаптации организма к понижению давления) здесь длится не

долгие несколько минут, хотя в реальной жизни и можно часами и

сесть на одном месте. Более того, для тех, кто не желает озадачиваться тонкостями дайверского дела, присутствует аркадный режим, в котором спускоподъемные операции максимально упрощены.

Сценарий разбит на семнадцать сюжетных миссий. На первый взгляд, задания однообразны: как правило, приходится добывать эксклюзивные фото для дайверских журналов или выуживать затонувшие ценности со дна морского. Однако на практике каждая задача имеет двойное дно. Так, миссия по отстрелу особо агрессивных акул может обернуться стычкой с «черными» дайверами, а процессу поиска утерянных документов помешает стая морских глубоководных хищников.

За вычетом вышеозначенных моментов, «Дайвер» все-таки напоминает подводный шутер. Арсенал невелик: нож, гарпунное ружье да подводный автомат. Но это неважно: щелкать затвором фотокамеры здесь нужно гораздо чаще, чем стрелять. Более того, на некоторые миссии оружие запрещено, а стрельба по нейтрально настроенным существам возбраняется.

Что же до фотоохоты, то этот процесс здесь представляет своеобразную мини-игру: в нижней части экрана расположена полоса, на которой отображается качество потенциального снимка (в процентах). Наша задача — подобрать ракурс так, чтобы этот процент был максимально приближен к ста.

Уровни, как и положено, протекают практически в полной тишине: лишь редкие звуки подводного мира напоминают о том, что ты еще не оглох. Разработчики, кстати, утверждают, что вся озвучка специально записана во время одного из погружений.

Самым спорным моментом является картинка. Пару лет назад она смотрелась бы убедительно, но сейчас заметно устарела: мутные текстуры и куцая растительность выглядят крайне тоскливо. Это как раз тот случай, когда могли бы пригодиться все те странные фразы, которые написаны на коробке от вашей видеокары. Depth of Field (глубина резкости) и HDR (продвинутое освещение) пришили бы как нельзя кстати. Кроме того, «Дайвер» обладает классическим недугом российских про-

Дайверам о дайверах

«Дайвер» — редкая игра, которую сделали профессионалы своего дела. Ведущие разработчики игры уже не первый год заняты дайвингом. На устроенной компанией «Новый Диск» презентации мы смогли лично пообщаться с некоторыми из них, немного распросить о дальнейших планах и поинтересоваться их видением игры.

Константин Попов, руководитель проекта



В дайвинге: с 2004 года
Статус: PADI Rescue Diver (PADI — международная ассоциация дайверов).

Дайвинг для меня не просто работа, а образ жизни. В свои проекты я вкладываю душу. К концу 2007 года наша компания, я надеюсь, полностью займет нишу «подводных» игр. Цель данного проекта — показать подводный мир во всех его красках, увлечь активных людей дайвингом и позволить профессионалам подводного плавания погрузиться не намочив одежды!

Илья Степанов, главный программист



В дайвинге: с 2006 года
Статус: PADI Advanced Open Water Diver

Для меня дайвинг не просто увлечение, а нечто намного большее. Как программист, я рад, что могу концентрировать все мои таланты и умения на любимом деле. Создание такого качественного симулятора дайвинга — огромный шаг в моей профессиональной деятельности. Я горжусь тем, что своей работой могу отразить краски и насыщенность подводного мира. Самое важное для меня — тот факт, что мы выпускаем качественный продукт, ориентированный на широкую аудиторию — от любителей до профессионалов.



ектов: он очень небрежно оформлен. Местным меню и вообще интерфейсу очень не хватает лоска и прилежного исполнения.

Ситуацию спасает убедительная анимация. Окружающие вас рыбы выглядят и ведут себя совершенно гипнотизирующим образом — глаз не отвести. Особенно удались акулы: когда мимо тебя проплывает семиметровая рыба с острыми, как бритва, зубами, становится действительно не по себе.

Несмотря на очевидные проколы, «Дайвер» затягивает. Ин-

тересно следить за развитием сюжета, интересно плавать по подводным пещерам, интересно уплывать от акул и еще интереснее их отстреливать. А уж по покупке нового оборудования зачастую радуешься как ребенок.

ВiArt показали себя как многообещающие независимые разработчики. В их «Дайвере» есть глубина (как в прямом, так и в переносном смысле), драйв и осязаемая атмосфера. Не хватает только лоска, прилежности и, возможно, бюджета. Но это, мы уверены, приложится в следующем проекте. ■

РЕЙГАБИЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Дотошный симулятор дайвера, снабженный к тому же захватным сюжетом. Несмотря на ожидаемые проблемы с графикой, буквально затягивает на глубину.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



ARTHUR AND THE INVISIBLES



То, что Люк Бессон, главная надежда французского коммерческого кинематографа, рано или поздно возьмется за детскую сказку, сомневаться не приходилось. Человек, который придумал и рассказал миру «Пятый элемент», «Леона», «Подземку» и недавний «Ангел-А», сочинил серию книг для младшего школьного возраста, сам снял по ней диснеевскую повесть фильма и мультфильма и лично проследил за созданием тематической игры.

Бессонская сказка

Сюжет у полнометражного Arthur and the Invisibles следую-

щий. Дом бабушки десятилетнего Артура собирается отнять за долги. Собрать огромную сумму денег на откуп нужно в течение 48 часов, а единственная надежда — таинственный клад, который дедушка Артура (бесследно исчезнувший путешественник) спрятал на заднем дворе дома. И спрятан не где-нибудь, а в стране минуток — маленького, но очень гордого народа. Артур, уменьшив себя посредством волшебства, должен встретиться с минутилками и выпросить у них заветные сокровища. Для этого необходимо решить минутилские государственные проблемы —

крошечные человечки уже много лет обороняются от таких же крошечных порабителителей. Помогают Артуру принцесса местного королевства Селения и ее несурзанный братец по имени Бетамеш.

Все три героя — очень вышуклые, характерные персонажи. Так что интерактивные Arthur and the Invisibles — это новая вариация на тему бессмертных The Lost Vikings (те, кто с классикой Blizzard не знаком, могут вспомнить недавний ремейк российского производства — «Храбрые гномы: Крадущиеся тени»). Сюма простак: Артур, Селения и Бетамеш путешествуют неразлучной тройцей, а мы в любой момент можем между ними переключаться. Каждый из трех героев обладает своими уникальными способностями: Артур — ловкий акробат, Селения прекрасно обращается с мечом, ну а Бетамеш подрабатывает компанейским снайпером.

Большую часть игры эти трое заняты ожидаемыми для таких игр делами: бегают по уровням, перепрыгивают через пропасти и собирают стрекотозные яйца (с их помощью тут можно лечиться). Однако регулярно встречаются задачки, которые может решить только один из членов команды. Взобраться по переключаднам? Это к Артуру. Нейтрализовать монстров, стреляющих с противоположного конца пропасти? Бетамеш — ваше спасение. Нужно в спешном порядке кого-нибудь избить? Только Селения.

Периодически игра оборачивается чуть ли не файтингом: нас запирают в замкнутом пространстве и сталкивают с неограниченным количеством врагов. У одного из них непременно есть с собой ключ, который надлежит отнять, чтобы открыть заветную дверь. Здесь, правда, можно обойтись и одним персонажем: если переключаться между ними, то битыми, как пра-

- Издатель: Atari
- Разработчик: Strange Loop Inc.
- Полнота: The Lost Vikings
- Храбрый гномы: Крадущиеся тени
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.atari.com/arthur

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

вило, окажутся все трое.

Игра регулярно старается удивлять. Как правило, посредством мини-игр. В числе прочих присутствуют как классические аркадные забавы в стиле «дави на кнопку как можно чаще», так и нетривиальные развлечения вроде футбола: благодаря локвой системе пасов надлежит донести стремительно тащущий шарик пыльцы до места назначения.



Удачно тасуя головоломки, экшен и мини-игры, Arthur and the Invisibles незаметно заканчивается, оставшая после себя большей частью положительных впечатлений. Хотя, конечно, без проблем не обошлось. Прежде всего, тут довольно неудобная камера, которую нередко нужно настраивать вручную, на что совершенно нет времени. К нетривиальной раскладке клавиатуры (стрелки плюс блок Num-клавиш) тоже предстоит привыкнуть: управление все-таки заточено под геймпад. Ну и графика — несмотря на общее очарование игры (музыка, озвучка, атмосфера), она не самая лучшая, так как игра вышла на всех консолях, включая портативные.

Тем не менее Arthur and the Invisibles — пожалуй, лучшее интерактивное приложение к билету в кино за последние месяцы. А если вы к тому же читали соответствующую книгу (вышла в России под названием «Артур и минутики»), то можете смело навидывать к нашей оценке дополнительные полбалла. ■



Иногда персонажей трудно заметить на фоне местного пейзажа.



Пока венценосные брат и сестра передвигают тяжести, Артур хлопчется в сторонке.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Обаятельная переделка The Lost Vikings в декорациях нового детского фильма Люка Бессона. Самый приятный лицензионный проект этого года.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

TITAN QUEST

IMMORTAL THRONE



Аддон к хорошей и популярной игре — это, как известно, дело времени (аддоны к плохим играм, к счастью, случаются несколько реже). У дополнения к ролевым играм, как правило, структура следующая: игроку дают один новый эпизод, чтобы было где разгуляться, размахнуться рукой, разоздиться плечом, получить десять новых пелвелов, пройти игру еще раз, но уже на повышенном уровне сложности, подобрать редкостные артефакты и при некотором везении собрать половину комплекта доспехов. Повторять до насыщения.

Так вот, *Immortal Throne* выполнена как раз в данном ключе. Это идеальное, просто-таки образцово-показательное дополнение для почти идеальной ролевой игры.

Цербер, гидра и все-все-все

Titan Quest оказалась отличным убийцей времени. К тому же она базировалась на греческой мифологии (для тех, кто серьезно заинтересовался кровавыми разборками древних богов, существует неплохая книга Головошера «Сказание о титанах»).

Так вот, *Immortal Throne* начинается ровно с того момента, где закончилась оригинальная игра. Боги не дремлют, Древняя Греция нуждается в нашей помощи. Слепой прорицатель Тиресий мягко, но настойчиво убеждает героя спуститься в царство Аида и мелко нашинковать там разнообразных церберов, гидр и прочих чудовищ.

В смысле развития и продолжения оригинального *Titan Quest* аддон предлагает, во-первых, десять новых уровней развития персонажа (прогресс теперь останавливается на отметке «75»). Во-вторых, имеются разнообразные боевые и защитные умения, которые можно применить в бою. Они позволяют создать целых восемь новых классов персонажей и растянуть удовольствие от общения с игрой еще на 12 часов (повторять три раза, по количеству уровней сложности). В-третьих, разработчики не попустились на доспехи, оружие и артефакты — их добавлено какое-то неприличное количество, так что имеет смысл исходить буквально каждый сантиметр пространства и заглянуть под каждый камень.

Ну и наконец, в-четвертых. Как и положено, в аддон можно перенести своего героя из оригинального *Titan Quest*. Это, с одной стороны, приятно, потому что к персонажу успеваешь прикипеть, а с другой — полезно, так как больше не надо отвлекаться на нудную прокачку. В случае с *Immortal Throne* преємственность героев особенно ценна, потому что монстры с ходу встречаются такого уровня, что новичкам приходится туго. Таким образом, аддон недвусмысленно намекает, что тем, кто оригинала на зуб не пробовал, тут делать, вообще говоря, нечего.

В итоге *Iron Lore* сработали очень правильной добавкой — без радикальных изменений в

- Издатель: THQ
- Разработчик: Iron Lore Studios
- Издатель в России: локализатор
- Бука
- Платформы:
 - Серия Diablo
 - Titan Quest
 - Sacred
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Минимально желаемый Опер. ДУО
- Сайт игры: www.titanquest.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видеопамяти

механике, без экспериментов над игроком. Фанаты знали, чего они хотят, разработчики знали, чего хотят фанаты. Как результат — все получили ожидаемую порцию удовольствия.

Разве что с картинкой вышел казус — игра выглядит точно так же, как год назад. За это время стандарты у нас подросли, так что движку не помешала бы подтяжка. Впрочем, с тех пор в жанре так и не появилось достойных конкурентов, так что пока *Titan Quest* может спать спокойно.



В России *Immortal Throne* выходит день в день со всем цивилизованным миром. Принем выходит не просто так, а на русском языке, переведенный стараниями компании «Бука». Мы сразу же опробовали локализацию на зуб и имеем заявить следующее: к голосам, заставкам и всевозможным описаниям артефактов претензий никаких.

Хотя есть ожидаемая проблема. Русское издание аддона невозможно установить поверх английской версии *Titan Quest*. Вернее, он устанавливается, но из игры волшебным образом пропадет весь (последней буквой!) текст. Так что если вы вдруг проходили *Titan Quest* в оригинале, а в аддон захотелось поиграть по-русски, придется также обязательно приобретение русского издания первой части. ■



Текстура земли оставляет желать много лучшего.



Дизайнер монстров, пользуясь случаем, передает привет Питеру Джексону и «Властелину колец».

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Бывает случай, когда отсутствие принципиальных нововведений — это хорошо. Вот и с *Titan Quest* получилось такая история — не надо чинить то, что не сломано, и упускать то, что и без того хорошо. Хорошее продолжение — ровно то, что нужно.

ГЕНИЙ ИДЕИ

★★★★★★ 8,0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7,0

РЕЙТИНГ

8,0

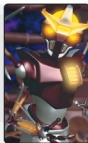
ОТЛИЧНО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇺🇸



GALACTIC CIVILIZATIONS 2

DARK AVATAR



Они подарили нам новую кампанию! Нет, не так... Стратегия в игре стала еще более глубокой! Нет, снова не то... Разнообразие теперь не знает границ! Нет, надо по порядку.

Dark Avatar, аддон к **Galactic Civilizations 2**, лучшей масштабной стратегии прошлого года, принес столько нового, что сразу и не знаешь, за что схватиться. После известного успеха оригинальной игры разработчики провели отчетные 365 дней, собирая жалобы и предложения на официальном форуме игры, после чего выпустили долгожданное дополнение.

За войну во всем мире

Действие аддона начинается сразу после того, как отгремели выстрелы Galactic Civilizations 2. После победы над **Lord Reads** раскололась на две противоборствующие фракции, одна из которых возмемерилась покорить галактику, сделав всех остальных своими рабами. Это, так сказать, «хорошие», потому

что «плохие» предложили просто перебить все живое, чтобы не путалось под ногами. Мы, соответственно, играем за милосердных порабитителей.

Механика осталась прежней. Перед нами по-прежнему самая комплексная космическая стратегия, включающая колонизацию планет, военные действия и научные изыскания. Зато деталей и нюансов добавилось просто неообразимое количество. Разработчики учли жалобы на однообразную кампанию и постарались порадовать игроков разнообразием: в одних миссиях по краю карты, в других — защищая определенные участки, в третьих — сключивать альянсы и так далее.

Но настоящие изменения раскрываются в режиме свободной игры. Каждая планета теперь имеет свою природу. К примеру, водный мир просто так не колонизируешь — извольте сначала изобрести акваланги для своих поселенцев. Так что быстрая экспансия, которая раньше при-

носила неизменный успех, теперь становится невозможной. Можно, конечно, прицельно сосредоточиться на необходимых для заселения технологиях, но тут есть другой риск: в самый неожиданный момент к вам прилетит враг и достанет из кармана пушку, которая вашим ученым еще и не снится.

Появились так называемые мега-события, вносящие элемент неожиданности в и без того насыщенный процесс завоевания Галактики. Это глобальные неприятности, которые периодически случаются в игре. Представьте, например: вы уже зажали врага в угол, и тут какая-нибудь галактическая чума начисто опустошает ваши тылы! Воля случая. То же самое касается суперспособностей — одни расы получили хитлую прибавку к торговле, зато другие — возможность колонизировать любые планеты.

Помимо планет по космосу теперь летают астероиды. Поставив на них шахту, вы начнете получать неплохой доход. Подобный примеров, правда, ничем не защищены, что позволяет устраивать партизанские рейды по тылам противника.

Шпионаж стал если не решающим, то очень весомым инструментом. Теперь можно одним махом вывести из игры вражеские постройки и вести на планетах агитацию за переход

- Издатель: Stardock Entertainment
- Разработчик: Stardock Entertainment
- Платформы: PC
- Серия: Civilization
- Сюжет: Master of Orion
- Мультиплеер: Есть
- Отсутствует: Коллективные диски
- Ориг. DVD
- Сайт игры: www.galci2.com/darkavatar

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 МБ, 32 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,8 ГГц, 512 МБ, 128 МБ видео

над ваш контроль. Одна беда — шпионы раскрывают за пару ходов, а каждый новый стoit дороже предыдущего. Надо принимать во внимание тот факт, что соперник описанными возможностями пользуется часто и умело — AI в **Dark Avatar** стал еще лучше и точно не даст заскучать.

Противников теперь можно редактировать, как и свою расу. Причем настройки подвергается абсолютно все. Вы легко создадите мирных торговцев, дающих ставку на шпионаж, или, наоборот, злых милитаристов, которые с первого хода ввязываются в ближней бой. Можно настроить даже тщательность обдумывания соперником следующего хода.

И еще одна приятная деталь. Возможности конструктора кораблей теперь ограничиваются только вашей фантазией. Среди фанатов уже идет соревнование на лучшую модель «Тысячелетнего Сокола» или «Энтерпрайза».



Единственным существенным недостатком **Dark Avatar** является отсутствие мультиплеера. Но так ли он нужен? Возможность самому создавать врагов открывает бесчисленное количество вариантов, стратегическая составляющая дает возможность идти к победе разными путями, а мега-события вносят в игру элемент неожиданности. Можно, конечно, придираться к сущим мелочам вроде пуанго дерева технологий, но стоит ли? **Dark Avatar** — это большая, комплексная, умная игра. ■



Графика в игре стала еще лучше. Музыка — нет, потому что и так была превосходна.



Так, должно быть, выглядела бы Civilization пьютос лет спустя.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая пошаговая стратегия прошлого года стала еще лучше. Поез на PC ждет такие игры, за его судьбу можно быть спокойным.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★★ 9.0
- ГРАФИКА
- ★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★★★★★★ 9.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ

СОЮЗНИКИ

Аддоны сегодня бывают двух типов. Первый — это логическое продолжение оригинальной игры, настолько скромное, что цифру «2» в названии никак не приставить. Второй — компиляция из очередного патча, сотни мелких изменений, внесенных «по многочисленным просьбам зрителей», и всего, что «хотели сделать в оригинале, но издатель помешал». Так вот «**Стальные монстры: Союзники**» — это явно второе.

С нами Англия!

Оригинальные «**Стальные монстры**» оказались удивительно жизнеспособным гибридом из трех жанров. Игра, посвященная военно-морскому противостоянию США и Японии во время Второй мировой, велась сразу на

трех уровнях. Первый — пошаговый, глобально-стратегический, где приходилось развивать экономику, захватывать новые участки Тихого океана и отстраивать флот для будущих эпических сражений. Второй — тактический, где в RTS-поединке сошлись две эскадры. И, наконец, третий — аркадный, где можно было взять под собственное руководство, например, самолет и самолично сикрировать на чужой эсминец.

Несмотря на сложностроенное управление и обилие разнокалиберных ошибок, все это награждение геймдизайнерских идей все-таки сложилось в цельную и увлекательную игру. «Союзники» призваны исправить соответствующие недочеты оригинала. По-хорошему аддон стоило назвать «**Стальные монстры: Союзник**»,

так как полноценно здесь представлена лишь Великобритания — она единственная присутствует на стратегическом уровне, занимая раскиданные вокруг Австралии базы. Тут сразу зад о себе знать увлеченность «**Лесты**» поведомственными фантазиями — появилось специальное дипломатическое меню, в котором, играя за англичан, можно, например, подружиться с японцами и вместе вогнать США в каменный век.

Роль остальных союзников — СССР, Германия, Голландия — уже куда скромнее. Сами они в войне не участвуют, но тем не менее открыты для дипломатических отношений. Подружиться, например, с русскими? Что ж, можно обмениваться ресурсами и даже покупать у них новую технику. Эскадрилья Як-9, стоящая на страже мирного американского неба, — очень экзотично! Кроме того, союзники участвуют и в некоторых «одночных» миссиях — например, в сражении английского линейного крейсера «Худ» с немецким линкором «Бисмарк» (здесь, кстати, это случилось не в 1941-м, а в 1944 году — в «Лесте» опята пошли наперекор истории).

Покорошил и стратегический интерфейс. Снабжение баз, одна из главных проблем оригинальной игры, теперь практически забыта: транспортные конвои легко формируются и не требуют больше внимания. Для тех, кто не любит возиться с ресурсами, строительством и прочими «гражданскими» проблемами, есть компьютерный ассистент, который готов взыскать менеджерские заботы на свои кремниевые глечи. Плюс достаточно много изменений по мелочи: перерисованы некоторые экраны интерфейса, добавлена мощная функция поиска юнитов.

Главная радость тактического режима — новая система повреж-

- Издатель
- Жанр
- Разработчик
- Локализация
- Платформы
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Минимум дисков
- Оформление
- Сайт игры
- <http://pacfiction.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 168 Мб, GeForce FX 5600/Атлантис 3800 с 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, GeForce FX 7600/Radeon X1600 с 256 Мб видео

дени. Если раньше у каждого корабля была аркадная полоска здоровья, то теперь любая посуда разделена на огромное количество зон: разнообразные отсеки корпуса, баки с орудиями, надстройки и прочее. Повреждение каждой приводит к определенным последствиям: уничтоженная орудийная башня перестает стрелять, залившиеся рули сбрасывают корабль в совершенно неожиданном направлении, а поврежденный артиллерийский полк отправляет судно на воздух. Так что теперь выгода не просто добить по вражескому кораблю, а стараться попасть в определенные его участки. И вот тут очень важным оказывается опыт и уровень команды: толковые матросы смогут достаточно быстро исправить многие тяжелые повреждения.

Пришел в себя и искусственный интеллект — корабли стали более самостоятельными, научились держать строй и больно давать сдачи врагу. Игрок же спокойно может отвлечься и взять под свое командование, например, один из крейсеров (в режиме симулятора теоретически доступны и корабли). Впрочем, аркадные залпы и вылеты по-прежнему видятся забавой на пару часов — с недавним **Battlestations: Midway** не сравнить.

«Союзники» подросли очень severely. Новые нации, интересная техника, улучшенный интерфейс, система повреждений — пожалуй, достаточно поводов, чтобы еще разок пройти полюбившуюся игру. Ну или влиться в нее, если год назад не получилось. ■



Увлеченные альтернативной историей сотрудники «Лесты» Сталина решили не трогать.



В аркадно-симуляторном режиме появились долгожданные корабли.

- РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ
Ваш второй шанс влиться в «**Стальные монстры**» — оригинальная игра пришла в себя, покорошила и избавилась от раздражающих недочетов.

- ГЕНИЙ ИДЕИ
- ГРАФИКА
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



БЛИЦКРИГ 2

ОСВОБОЖДЕНИЕ



Дополнения к «Блицкригу 2» все больше напоминают обязательную чашку утреннего кофе, без которой нормально жить уже не получается. То есть пьешь не ради вкуса, который, понятно, изо дня в день не меняется, а просто следуя вредной привычке. То же самое и с аддонами к нивалюевой стратегии, коих в последнее время народилось столько, что нетрудно и запутаться. Каждое новое дополнение может похвастаться лишь косметическими изменениями и содержит в лучшем случае десяток свежих миссий (да пару новых юнитов). То

есть что бы ни было написано на коробке, знаете: вас ждет все тот же «Блицкриг 2» с устаревшей графикой, дубоватым AI и неизменным геймплеем. За последний месяц свет увидели сразу два дополнения — «Великие битвы: Курская дуга» (см. рецензию в этом же номере) и «Блицкриг 2: Освобождение». Оба — почти что братья-близнецы.

День сурка

Действие «Освобождения» имеет место в 1944 году, когда союзники радостно громили

фрицев на просторах Европы, а те, в свою очередь, отступали, крепко огрызаясь. Покомандовать можно либо войсками вермахта, либо американскими и британскими силами. События разделены на две кампании по восемь миссий в каждой. Сражения происходят отныне строго линейно, так что подлогу медитировать над картой не придется. С выходом «Освобождения» куцый стратегический режим «Блицкрига 2» приказал долго жить: теперь не нужно прокачивать войска, назначать командиров и заниматься прочим микроменеджментом. Все, что остается, — вести сражения, зарабатывая награды и поднимаясь по карьерной лестнице.

Миссии в меру банальны (уничтожить артиллерию, захватить город, организовать оборону), но попадаются и необычные задания. Во-первых, радует масштаб происходящих событий. Враг, как правило, насыплет на вас сотни пехотинцев, отправляет в бой десятки танков и вообще всячески суетится. Ваше командование тоже не скучится, исправно снабжая вас танками, пехотой и пушками. В итоге сражения обрели необходимый размах, поэтому когда, например, войска прорывают эшелонированную оборону противника, поле боя буквально усеивается подорванной техникой и убитыми солдатами.

Во-вторых, хотя задания по большей части стандартны, выполнять их можно различными способами. В одной из миссий, например, надо сначала уничтожить дальнобойную артиллерию, а потом выбить фрицев из города. И вот тут уже появляются варианты. Можно, скажем, укатать вражеские пушки танками, а затем штурмовать город. Или же попытаться атаковать расчеты пехотой, захватить с их помощью гаубицы и снести оборону, используя трофейные орудия.

Увы, но многочисленные



Захват хорошо укрепленной высоты — испытание для настоящих полководцев.



Масштаб сражений — главное, что есть в «Освобождении».

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Еще одно стандартное дополнение, рассчитанное исключительно на поклонников оригинального «Блицкрига 2». К вашим услугам — пара свежих заданий, несколько новых юнитов и сражения несущего масштаба.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

- Издатель: Nival Interactive
- Разработчик: MindLink Studio
- Платформа: PC
- Серия: «Блицкриг»
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Количество дисков: один DVD
- Сайт игры: www.nival.com/blitzkrieg2_ru/1580

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

осбики оригинального «Блицкрига 2» успешно всплывают и в его многочисленных отпрысках. Искусственный интеллект, как и ожидалось, туп до безобразия. Пехота, если оставить ее без присмотра, тотчас ринется грудью на амбразуры и, конечно, угодит под пулеметный огонь. Танки ведут себя в целом прилично, но подчас тоже сходят с ума, подбираются вплотную к вражеской пехоте, где их тут же угощают охапками гранат.

Половина ваших гениальных планов провалится по вине лоботомированного AI. Чтобы сражение шло как надо, приходится ежесекундно ставить игру на паузу и самолично указывать подчиненным цели или глорхородно нажимать кнопку «Стоп», чтобы осадить взбесившихся войска. Впрочем, противник ведет себя еще хуже. Его солдаты, погибая под пулями, даже не подумают уйти с линии огня. Атакуют враг исключительно в лоб, теряя при этом безумное количество войск.

■ ■ ■

При всех очевидных минусах играть в «Освобождение» интересно. В первую очередь, это заслуга дизайнеров, которые сделали несколько увлекательных и размахистых сражений, для победы в которых приходится действительно думать. Что, впрочем, не умаляет очевидного факта: «Освобождение» адресовано самым преданным поклонникам оригинала, готовым довольствоваться шестнадцатидюймовыми, четвергья новыми юнитами и вязанкой мультиплеер-карт. ■

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

RPG

Акелла

SILVERFALL



РЕКЛАМА

В

олшебный мир Нельвее уже никогда не будет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвее.

- 8 САМОУБИТЫХ РАС НА ВЫБОР
- НЕОБЫЧНЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- У ГЕРОЯ МОЖЕТ БЫТЬ ДО 8 СПУТНИКОВ, КОТОРЫЕ МЕНЯЮТСЯ ПОД ВАШИМ ВЛИЯНИЕМ
- ПРОГНОЗ ПОВЕДЕНИЯ КВЕСТОВ!
- ОТ ВЫБОРА СТОРОНЫ ЗАВИСИТ ОБЛИК, ЭКИПИРОВКА И ТАЛАНТЫ
- МОЩНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК С ПОДДЕРЖКОЙ PHYSX И RAGEOOL
- БОЛЕЕ 160 РАЗНООБРАЗНЫХ ИЛИ ВОСВЕЩЕННЫХ МОСТРОВ
- СИСТЕМА НАСТРОЙКИ ГЕРОЯ ПОЗВОЛЯЕТ ЗАДАТЬ ПОЛ, ВОЗРАСТ, ВНЕШНОСТЬ...



© 2007 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners.



М.Будево

XIT ZONA

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Нелтегальское сотрудничество принадлежат.
 Сайт: www.akella.com | E-mail: support@akella.com | Игры и доставка: www.silverfall.com
 Оптовые продажи: Москва: (495) 363-46-14, nat@akella.com | Санкт-Петербург: (812) 252-48-65, akella@akella.com
 Ростов-на-Дону: (863) 295-78-42, akellarostov@akella.com | Новосибирск: (383) 327-74-64, akellana@akella.com
 Екатеринбург: (343) 267-34-42, akellab@akella.com
 Представитель на Украине: "Мультитрас" - www.multitrass.com.ua
 Филиал ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.

PhysX
in ageia

Акелла



SAM & MAX: EPISODE 3

THE MOLE, THE MOB AND THE MEATBALL



Как мы и предупреждали в прошлом месяце, реценция на каждый следующий эпизод **Sam & Max** стали подозрительно походить на обсуждение новых серий любимого телесериала. Тем, кто по каким-то причинам не успел причаститься к возрожденному из пепла комористическому квесту начала девяностых, будет очень сложно оценить всю прелесть **Sam & Max: Episode 3 — The Mole, the Mob and the Meatball** («Крот, мафия и тефтеля»). А это меж тем замечательная игра.

Крестный медведь

Episode 3 с видимым удовольствием развивает начинания первых двух выпусков. Переделав сериал в первый интерактивный ситком (это, напоминаем, недорогая в производстве комедия положений с постоянным набором персонажей), авторы занялись ожидаемыми вещами: они забавляются со знакомыми нам героями. Хозяин «Неудобной лавки Боско» на этот раз передает французом (в прошлой серии, если кто забыл, он притворился англичанином). Бывшая татуировщица,

психолог и издатель уфологического таблоида Сибил теперь стала профессиональным свидетелем. Живущая в офисе у Сэма и Макса крыса открыла в своей норе маленький магазинчик.

Незнакомому с первыми двумя выпусками игроку человеку все эти тонкости покажутся не то чтобы очень смешными. Но те, кто следил за проектом с самого начала, получат массу удовольствия благодаря всевозможным нюансам. Офис Сибил, например, постепенно заполняется объектами, которые достались ей от прошлых профессий: газетным станком, каталогом татуировок и диваном для общения с пациентами.

Ну и наконец, главная интрига на этот раз крутится вокруг «игрушечной мафии», которая якобы производит на свет геноцидирующие медведей. Вдоль насмешлившись над телевидением, авторы выбрали в качестве нового объекта для шуток мафию и все связанное с ней штампы. Главным образом Episode 3 пародирует «Крестного отца». Нарезанный в бархатный костюм главарь (розошка в петлице прилагается) ситит в точности как дон Корлеоне, а музыкальная тема явно намекает на классические перепевы Нино Роты (те, кто соответствующий фильм не смотрел, могут вспомнить заглавную мелодию из недавней **The Godfather of Electronic Arts**). Так что если юмор **Situation Comedy** предполагал наличие у игрока специфической культурной базы (необходимо было разбираться в американском телевидении), то над **The Mole, the Mob and the Meatball** сможет посмеяться любой, кто хоть раз видел «Крестного отца» или любой другой фильм про итальянскую мафию.

В то время как Стив Парселл, неизменный автор сценария, работает по-прежнему безупречно,

- Издатель: Telltale Games
- GameTap
- Разработчик: Telltale Games
- Полнота:
 - Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock
 - Sam & Max: Episode 2 — Situation Comedy
 - Sam & Max Hit the Road
 - Monic: Marslow: Day of the Tentacle
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество игроков: 72 (максимум через www.telltalegames.com)
- Сайт игры: www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 Мб Св. 256 Мб. 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 Гб Св. 512 Мб. 128 Мб видео

геймдизайнеры **Telltale Games**, похоже, начинают расслабляться. Местные головоломки окончательно утратили любые намеки на сложность. Как правило, решение любой задачи находится в рамках одного экрана. Многие предметы **Sam** и **Max** получают в неинтересных сценах, хотя на их месте явно могла быть занятая головоломка. Более того, к знакомым декорациям добавилось всего три (!) новых комнаты. Из-за всего этого третий эпизод происходит чуть ли не за час, в обещенный перерыв. Не успеваешь начать смеяться, как по экрану уже бегут финальные титры. Но обижаться на **Telltale** по-прежнему нет никаких сил — слышны уж все искреннее и здорово.

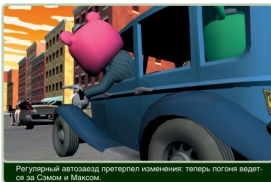
Зато великолепный композитор Джаред Эмерсон-Джонсон на этот раз превзошел сам себя. Во-первых, он сочинил и записал специально для третьего эпизода натуральную песню, со словами (звучит в финале). Во-вторых, его мелодия, кажется, стали еще лучше — пародия на музыкальную тему «Крестного отца», во всяком случае, вышла идеальной.



Игорь, в общем, ожидаемый: тем, кто следит за проектом начиная с Episode 1, объяснять ничего не нужно. Тем же, кто вдруг решил обратиться к **Sam & Max** внимание, необходимо в обязательном порядке ознакомиться с кратким содержанием предыдущих серий. Иначе наши восторженные восемь баллов не понять. ■



Дона ожидаемо зовут Ted E. Bear (от англ. teddybear — медвежонок).



Регулярный автозавод претерпел изменения: теперь погоня ведется за Сэмом и Максом.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

The Mole, the Mob and the Meatball все еще держит марку по части юмора и саундтрека, но один и те же декорации третий месяц подряд начинают потихоньку утомлять. Играть, впрочем, все так же весело.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★★ 8.0
- ГРАФИКА
- ★★★★★★ 8.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★★★★★★ 9.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

THE SIMS: LIFE STORIES



(THE SIMS: ЖИТЕЙСКИЕ ИСТОРИИ)

Если вы, что называется, хэдрдкорный фанат **The Sims**, то вряд ли вам будет интересен весь нижеследующий текст. Поясняем: **The Sims: Life Stories** — это вовсе не новый аддон к **The Sims 2**, как можно было подумать, глядя на окрестные скриншоты. **Life Stories** — это, что называется, «побочный продукт» серии. Специальная версия **The Sims** для всех, кто еще не знает, что такое **The Sims**. Если вы вдруг по каким-то причинам ни разу не видели этого заманчивого симулятора повседневной рутины, то, кто знает, может, сейчас как раз самое время?

Тариф лаят

«Житейские истории» собраны на слегка упрощенном движке **The Sims 2**, используют более простой интерфейс, не имеют многих игровых функций оригинала и подавляющее большинство современных компьютеров. Мало того — **Life Stories** прекрасно запускаются в оконном режиме, и вы

можете одновременно играть, проверять почту и болтать по «аське».

Оригинальный **The Sims 2** — это сложный и навороченный симулятор жизни с очень комплексной и хрупкой экосистемой. Представьте себе вдруг разом оживший кукольный барби-домик? Представили? Так вот, это и есть **The Sims 2: Life Stories** в этом плане значительно проще и уже гораздо больше похожа на классический «тамагочи».

Ваше вмешательство в жизнь виртуальных человечков сведено к минимуму: электронные людишки прекрасно справляются со всеми основными потребностями. Поесть, поспать, принять душ и не забыть смыть в туалете — раньше вы решали за них даже простейшие проблемы, теперь можете просто расслабиться и наблюдать.

Новая система горячих клавиш позволяет нажатием одной кнопки отправлять сим-существо на работу, укладывать его в постель или гнать в уборную. Кроме того, хоть в игре и есть основные функции классических **The**

Sims 2, она не поддерживает никаких дополнений. Так что если вы вдруг вообще разбираетесь в **sims**-теме, то быстро почувствуете, что в **Life Stories** жизненно не хватает многих привычных вещей. Например, местные коллекции мебели или одежды не идут ни в какое сравнение с потребительским раем игры-оригинала.

Зато с другой стороны, в «Житейских историях» есть так называемые «сценарии». Поясним: если раньше вы сами определяли, что будет делать ваш персонаж в игре и как устраивать свою жизнь, то теперь это можно доверить людям из компании **Electronic Arts**. Они уже придумали за вас и персонажей, и сюжет, и всякие другие интересные события. То есть в **The Sims** теперь можно играть практически как в квест. Все, что от вас требуется: выполнять серию последовательных действий для достижения каких-то целей. Выглядит это примерно так: на экране всплывает подсказка: «Нужно назначить свидание девушке!», после чего вы должны щелкнуть мышкой по телефону и выбрать ее имя в адресной книге. Решение таких вот нехитрых, кхм, «головоломок», по сути, и есть весь геймплей «сценариев».

Что же касается сюжетов, то **Life Stories** предлагает аж две заранее заготовленных истории,

- ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК
EA Redwood
- ПОКОЛЕНИЕ
Серия **The Sims**
- МУЛЬТИПЛЕЕР
Нет
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
Один DVD
- САРТ ИГРЫ
www.thesimstories.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

каждая со своим главным персонажем. Первая — про девушку Рили, которая на некоторое время переехала к своей тете, а вторая — про начинающего жиголо (а по совместительству ученого-физика) по имени Винс. Сюжеты обоих сценариев незамысловаты и крутятся вокруг популярных в женских сериалах тем: слезы, измены, любовные треугольники и т.п. Впрочем, нужно сказать, что местные истории и не претендуют на какие-то там глубины и характеры. Со своей задачей — развлечь одуревшего от **sims**-рутины игрока какими-то несущественными событиями — они вполне справляются.

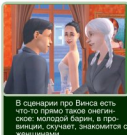


Судя по всему, **Life Stories** будет далеко не последний игровый в серии «облегченных **The Sims 2**». Уже летом разработчики грозятся выпустить **The Sims: Pet Stories**, а следующей зимой — **The Sims: Castaway Stories**. И если первая игра это, условно говоря, «**The Sims 2: Pets**, то теперь еще с сюжетом», то вторая — чуть ли не полноценный симулятор выживания на необитаемом острове. Как только по поводу этих проектов появятся какие-нибудь подробности, мы вам их обязательно сообщим.

А для тех симоведов, кто вместо всяких сторонних серий по-прежнему ждет полноценный аддон к **The Sims 2**, докладываем радостную новость. Когда вы будете держать этот номер в руках, **Seasons** уже появится буквально во всех окрестных палатках. Наша рецензия — уже в следующем номере. ■



Если на первое свидание вы приведете Рили в нижнем белье, это никак не повлияет на развитие ее отношений.



В сценарии про Винса есть что-то прямо такое оригинальное: молодой барин, в провинции, скучает, знакомится с женщинами...

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

«Облегченный» вариант **The Sims 2** для всех, кто еще не знает, что такое **The Sims 2**. Итераторов извонивший ровню два: возможность поиграть в специально заготовленные сюжетные истории, а также индикатор заряда ноутбука прямо на экране.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8,0

ГРАФИКА

★★★★★★ 6,5

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8,0

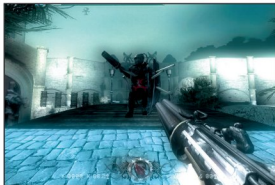
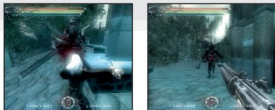
РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

DRAGONBLADE: КЛИНОК ВОЗМЕЗДИ (DRAGONBLADE: CURSED LAND TREASURE)

Жанр: экшен
Издатель/разработчик: Openko Entertainment
Издатель в России/локализатор: Аелита



Dragonblade: Cursed Land Treasure отчаянно притворяется экшеном, в котором используется как холодное, так и огнестрельное оружие. Все это действие протекает на фоне воих известных науке фантастических штампов (древние пророчества, сокровища драконов и т.п.).

Геймплей совмещает в себе два жанра. Рубить врагов предлагается от третьего лица, а расстреливать — от первого. В наличии несколько видов ударов, блок и различное оружие — от средневековых пистолетов до древней снайперской винтовки. Проблема в том, что разить врагов таким арсеналом — сплошная пытка. Процесс перезарядки оружия никак не анимирован, и когда оно выстрелит в следующий раз, можно только гадать. С мечом проще, но вот премудрости использования местного блока можно осознать исключительно методом проб и ошибок. Нечестно, однако, не дремлет и давит героя не числом, но умением (то есть метко стреляет и рубит без промаха).

Выигрывать тактика в игре такая: расстрелять всех противников в упор из ружья, после чего долго и нудно отсиживаться в темном углу, восстанавливая здоровье. Разработчики, должно быть, находят этот одноклеточный геймплей очень увлекательным. Вынуждены с ними не согласиться — полагать из начальной точки урожен в конечном итоге умлет в первый же час. Массовое истребление прущих напролом монстров делу не помогает по описанным выше причинам. Сохранение во время миссий не предусмотрено. Потратили все три доступных жизни? Используйте начать уровень с самого начала. Все это заметно раздражает, особенно учитывая то, что убивают тут поразительно быстро.

Ожидательно добывает графика. Главный герой выглядит и движется так, что начинаешь испытывать к нему некоторую жалость. Монстры бегают не в пример естественно, но испытывают острый дефицит полигонов. Все это безобразие украшено нестыдными современными спецэффектами, из-за которых игра солидно подгорживает. На этом фоне однообразные и неизобретательные уровни выглядят даже естественно.

Словом, все это очень похоже на классический синдром «дебютного проекта» — Openko Entertainment утратившими в игру шулер и слешер и отчего-то решили, что обе составляющие можно не доводить до ума. Играть в итоге не получается ни в то, ни в другое.

ПЕРЕВОД: К переводу того десятка фраз, при помощи которых изложен сюжет игры, у нас претензий нет. Зато озвучка оставлена оригинальной, а это является серьезной проблемой, так как главные герои говорят даже не на английском, а на польском языке. Шрифты выглядят крайне мутно: читать написанное можно, но эстетических чувств они не вызывают. В общем, локализация, как и игра, производит отталкивающее впечатление. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ **5,0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

BIRTH OF AMERICA: БИТВА ЗА НЕЗАВИСИМОСТЬ (BIRTH OF AMERICA)

Жанр: дружелюбный варгейм
Издатель/разработчик: AGEOD/AGEOD
Издатель в России/локализатор: Аелита



Компания AGEOD, частично укомплектованная бывшими сотрудниками Paradox Interactive (создателями Europa Universalis, Hearts of Iron и Crusader Kings), выпустила свой первый варгейм. Посвященный, как следует из названия, периоду британской колонизации североамериканского континента. В комплекте пятнадцать тематических кампаний: от региональных конфликтов с индейцами до войны за независимость США. Различаются они размерами доступных территорий и их количеством (от четырех до ста четырех).

Заниматься предстоит стандартными для варгейма делами: захватывать города, управлять армией (во главе которых, между прочим, стоят реальные исторические личности) и следить за снабжением. В основном, конечно, вы будете сосредоточены на военных действиях, которые проработаны с удивительным вниманием к деталям. Так, при передвижении войск учитывается уйма параметров: от погоды и типа местности в регионе до статуса военачальника. Есть в игре и такая штука, как тип поведения (всего их четыре), в зависимости от которого солдаты будут либо зверски атаковать мельчайшие группировки противника, либо мирно ластись, не предпринимая никаких действий.

Birth of America содержит в себе практически все возможности современных варгеймов в несколько упрощенном виде. Они складываются в ладный и на удивление дружелюбный геймплей. Тут и интуитивно понятный интерфейс, и явный обучающий режим, благодаря которому можно вникнуть в тонкости управления.

Отдельного упоминания заслуживает графика, стилизованная под старинный толографический стиль. Смотрится аутентично: чувствуешь себя эрадиком седловласым полководцем, чьино передающим фигури по карте, решая, куда бы нанести очередной удар.

Birth of America — приятная во всех отношениях игра, которая способна понравиться не только прожатым хардкорщикам, но и обычным игрокам, не говоря уж об американских патриотах. Здесь, конечно, нет того колоссального набора возможностей, который предлагает недавняя **Forge of Freedom**, зато есть приятный интерфейс и легкая в освоении механика.

ПЕРЕВОД: Локализаторы почему-то не стали переводить названия городов, зато с остальным текстом справились неплохо: кроме мелких ошибок придать решительно не к чему. Хотя случаются и странности. Так, в настройках игры был обнаружен пункт «Командир первый», назначение которого понять категорически невозможно. Озвучка в Birth of America отсутствует, так что актеры в локализации не задействованы. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ **7,0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

BARROW HILL: ПРОКЛЯТИЕ ДРЕВНЕГО КУРГАНА (BARROW HILL: CURSE OF THE ANCIENT CIRCLE)

- Жанр: квест
- Издатель/разработчик: Shadow Tor Studios
- Издатель в России/локализатор: Аэлита



Barrow Hill — единственный в мире квест, действие которого происходит в графстве Корнуолл (полуостров на юго-западе Британии). **Shadow Tor Studios** несколько месяцев собирали материалы о захоронениях кельтов и ездили фотографировать натуру. Учитывая, что студия состоит из популярного энтузиастов, мы, пользуясь случаем, выражаем авторам свое почтение.

Согласно сценарию, главный герой оказывается в местечке Barrow Hill случайно — у машины отказывает мотор, а силное поле не выгужает его за пределы «магического круга», вынуждая остаться в этом тихом и неприглядном месте. Вдобавок на Корнуолл движется шторм, и графство окутала темнота — налицо все признаки пробуждения древних сил. Нам предлагается покинуть теплое авто и отправиться к загадочным курганам неподалеку.

Barrow Hill поражен всеми недугами низкобюджетного инди-квеста: статичные декорации выглядят достаточно кисло, классическое «сплайдшоу» перемещение (никакого свободного обзора). Чтобы обернуться вокруг своей оси, необходимо сделать два поворота на 90 градусов. Активные точки и предметы, по которым можно ориентироваться, как правило, находятся в самом углу экрана, а герой имеет мерзкую привычку перемещаться семимильными шагами.

Совсем другое дело — говоролюки. Barrow Hill — редкий пример квеста, сочетающего нормальный уровень сложности с логичными паззлами, решать которые — одно удовольствие. По ходу игры нам предстоит прочесть массу записок, журналов, объявлений и просто клочков бумаги, так или иначе связанных с мистическими курганами и раскопками, которые велись в Barrow Hill и стали, собственно, причиной всех бедствий. Большинство записей не несет охляпко-нибудь ценной для прохождения информации, но здорово добавляет атмосферы. Для этих же целей служат разбросанные по местности гаджеты: от мобильных телефонов до радиоприемников (их можно слушать). Одна из станций вещает непосредственно в Barrow Hill и радует эфир леденящей кровью монологами в духе: «А теперь, дорогие слушатели, послушайте звуки испанской гитары в исполнении... О нет! Оно ломается в двери! Спасайтесь кто может!»

Приключению в кельтских курганах заканчивается через пару-тройку часов и оставляет после себя исключительно положительные эмоции. Если, конечно, вы готовы принять правила игры низкобюджетного инди-квеста.

ПЕРЕВОД: Оригинальный Barrow Hill не обладал выдающейся озвучкой — оригинальные голоса было немного, и все они были записаны, по-видимому, друзьями разработчика. Так что стандартно наигранные и фальшивые интонации русских актеров тут смотрятся весьма органично. Многочисленные записки, заметки и прочие текстовые материалы часто переведены, так что грубоватая атмосфера оригинала не пострадала. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

BREAKQUEST

- Жанр: кинематографический арканад
- Издатель/разработчик: CITY Interactive/Nurium Games
- Издатель в России/локализатор: Новый Диск



Вышедший два года назад **BreakQuest** произвел эффект разорвавшейся бомбы. Эта игра перевернула все представления о том, что такое казуальные игры, о которых в последнее время столько разговоров. Авторы BreakQuest взяли за основу классический арканад и аккуратно прикрутили к нему физику. Результат оказался ошеломляющим: как только классические мишени обрели физические показатели (вес, ускорение и т.п.), игра стало раз в тридцать интереснее.

Nurium Games на этом, однако, не остановились и снабдили BreakQuest множеством нюансов. Во-первых, тот самый шарик, который вам надлежит постоянно поддерживать в движении, теперь можно «притянуть» к себе, нажав на правую клавишу мышки. Во-вторых, среди прочих бонусов, которые валяются сверху каждую минуту, периодически попадают пулеметы, лазеры и даже самонаводящиеся ракеты. Эти два обстоятельства заметно ускоряют геймплей и помогают решить извечную проблему «последней мишени».

Самое главное в BreakQuest — это собственно уровни. Nurium Games нарисовали сто (!) локаций, из одна из которых не пожожа на предугадывание. Речь идет не только о внешних различиях; меняется все: расположение, физика, графика. Есть уровни с измененной гравитацией. Есть уровни, в которых все мишени скреплены проволокой. Есть пародии на **Space Invaders** и локация, как будто вышитые крестиком.

Так что если вы до сих пор считаете казуальные игры недостойным развлечением для вликовозрастных домохозяйек, просто купите BreakQuest, и наносное презрение моментально испарится.

ПЕРЕВОД: Силами компании «Новый Диск» в России BreakQuest можно приобрести в CD-варианте. Интересно, что скачиваемая версия на английском обойдется в \$20, а легальный компакт-диск — максимум в 200 рублей. Игра сразу вышла в версии 1.1.6, то есть включает в себя последний патч.

Кроме всего вышеперечисленного, BreakQuest также содержит связанный сюжет, который тут подается в виде заставок между миссиями. Озвучка отсутствует, но история зомбирования населения Земли при помощи телевидения честно переведена на русский при помощи субтитров.

Игра позволяет самому настроить параметры любого уровня — от количества бонусов до частоты их появления. Меню настроек каждой локация напоминает путь управления полетом, так что русский язык пришлось как нельзя кстати. Принцип действия каждой подобранной вами капсулы также прилично переведен, что сильно облегчит игру тем, кто с английским не знаком. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8,5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊



SENSIBLE SOCCER 2006

- Жанр: футбольный симулятор
- Издатель/разработчик: Codemasters/Kuju Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Бука



Любители виртуального футбола со стажем наверняка помнят блистательный **Sensible Soccer** 1993 года выпуска. Это был насковок аркадный симулятор футбола, в котором смешные большоголовые футболисты носились по полю. Ни о каком реализме, дриблинге и прочих необходимых сегодня атрибутах футбольных игр тогда и речи не было. Несколько лет спустя **Electronic Arts** взялся осваивать спортивные симуляторы, и про большоголовых футболистов все позабыли. Зато летом 2006-го, в день открытия Чемпионата мира в Германии, состоялся выход **Sensible Soccer 2006**, локализованная версия которого наконец добралась до России.

За восемь лет с момента выхода последней части оригинала геймплей заметно возмужал. Вы можете выбрать понравившийся клуб из восьми самых популярных европейских чемпионатов или же назначить себя тренером одной из 67 сборных (места нашлись даже для Гондураса, Бахрейна и Кубы, а вот Россия оказалась в пролете). К сожалению, разработчики не пожелали оплатить право использования имен реальных спортсменов. Впрочем, знатокам футбола не составит большого труда изменить дурское **Yeschok** из сборной Украины на Ващука, а **Virinon** — на Воронина. Не все в порядке и с названиями клубов. Например, за вывеской **London Reds** скрывается «Арсенал», а ребята из **Manchester Reds** оказались знаменитыми красными дьяволами сэра Алекса Фергюсона.

Создатели **Sensible Soccer 2006** постарались сохранить самобытный стиль оригинальной игры. На трибунах сидят до боли знакомые «картонные» болельщики, а непропорционально сложенные спортсмены по-прежнему бегают по гладкому как стекло зеленому газону, смехом стелятся в подкатах, расходуя драгоценную энергию во время ускорений и, конечно же, лупит по воротам из любых позиций. Только на сей раз применяется не древняя спрайтовая графика, а технологии **cell-shading** (вы наверняка помните ее по комикс-шутеру **XIII**).

Первые пару часов интересной визуальный стиль и насковок аркадный геймплей увлекают, но вот потом становится очевидно, что **Sensible Soccer** не хватает глубины и разнообразия, чтобы конкурировать на равных с **Pro Evolution Soccer** или **FIFA**. С другой стороны, если авторы действительно задумали полномасштабное возвращение серии, то, возможно, **Sensible Soccer** еще поборется.

ПЕРЕВОД: Увы, такая, как комментарий тут отсутствует, а футболисты хрипят молчащие. «Буке» потребовалось перевести лишь мануал, readme-файл, список режимов, заголовки меню и названия национальных сборных. С этим локализатор справился на отлично. Зато фамилии игроков и вывески зарубежных клубов остались без изменений, хотя вот тут, казалось бы, можно было постараться. — Владимир Крашенин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6.0**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

СТРИТРЕЙСЕР: ПАРИЖСКИЙ УДАР (PARIS CHASE)

- Жанр: пародия на аркадные гонки
- Издатель/разработчик: Team6 Game Studios
- Издатель в России/локализатор: Play Ten Interactive/Руссобит-M



Студия **Team6** — это такие скоморохи от мира аркадных автосимуляторов. На их совести значатся **Pizza Dude**, **Super Taxi Driver 2006** или недавний **GSR: German Street Racing**. **Paris Chase** — свежее пополнение их городского послужного списка.

Главный герой (бывший стритрейсер) только что вышел из тюрьмы и, проваляв собеседование на должность уборщика (I), решил взяться за старое. Получив от случайно подвернувшейся гонимой подержанной тарахтасы, он начинает свой гуль к славе. Помогать ему в этом предлагается тем несчастливым людям, что случайно потратили деньги на диск с игрой.

Все фирменные особенности **Team6** на месте: придурикованная физика (от лобового столкновения машины живописно подпрыгивают на три метра), нежелание обзаводиться лицензиями на реальные автомобили, ну и, конечно, отсутствие модели повреждений (чтобы разломать даже самый хрупкий транспорт, нужно несколько минут упорно бить его о стены). С местным движком вообще какая-то беда: к засилью прямых углов и маневрам вместо людей мы давно привыкли привыкнуть, но вот фоновые столбы из фанеры и железобетонные кусты — это, господа, уже чересчур. А видели бы вы здешние эффекты и квадратные воздузы!

Что же до игрового, с позволения сказать, процесса, то теоретически мы имеем дело с аркадными гонками. У разработчиков даже хватило фантазии придумать несколько режимов. На выбор предлагаются стандартные покатухи по контрольным точкам, коммиссионные забавы вроде «заливай машину противника до смерти» и даже нечто вроде спортивного ориентирования по улицам города.

Проблема в том, что, учитывая все вышеописанное, играть в **Paris Chase** совершенно неинтересно. В те редкие минуты, когда геймплей аскачки сумеет хоть на минуту захватить ваше внимание, все портит жалкий искусственный интеллект, который всего лишь попросту обожает тыкаться во все стены подряд и вдохновенно топиться в море. После всех игр, выпущенных **Team6**, «Парижским ударом» нас не загугать. «Игромания» уже делает ставки, какая разнеошудит автогонку пострадает следующей. По всем признакам похоже, что очередь за симуляторами «Формулы-1». То-то повеселится.

ПЕРЕВОД: Отсутствие у **Paris Chase** озвучки нас совершенно не удивляет — у **Team6** актеры нанимать не принято. Что же до текста, то его не так много: в основном это пафосные речи соперников, которые переводятся аккуратно и без изысков. К шрифтам и прочим прозаическим моментам у нас претензий также нет. Вот только кому все это может понравиться, когда на носу выход **Test Drive Unlimited**. — неизвестно. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3.5**

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:



СТАЛКЕР

23 МАРТА 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Разработчик GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R., TradeSoft © 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.





TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: ДВОЙНОЙ АГЕНТ (TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT)

Жанр: стелс-экшен. Издатель/разработчик: Ubisoft
Издатель в России/локализатор: Русобит/MGPI
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



Последний Splinter Cell на удивление хорош — Сам Фишер приобрел какое-то совершенно театральное, хореографическое изящество. К тому же разработчики сочинили занятную историю: главный герой попался в двойные агенты, и теперь ему приходится не только работать на нежно любимое АНБ, но и завоевывать доверие террористов.

ПЕРЕВОД: Данная локализация — это, безусловно, долгожданный подарок для всех поклонников зеленатолога такси, которые не дружат с английским языком. Дело в том, что в Double Agent напрочь отсутствовали субтитры, поэтому английским необходимо было воспринимать исключительно на слух. Так что русская версия «Двойного агента» придется ко двору всем, у кого с языком Шекспира имелись проблемы.

Звучка на этот раз удалась. Актер Сергей Чонищвили удивительно точно сыграл роль Эмилия (главаря террористов), создав полагающийся зловецкий образ. Сэм Фишер и его бесменный начальник Ламберт говорят узнаваемыми голосами Валерия Сторожкина и Всеволода Кузнецова (они же озвучивали этих персонажей в локализации предыдущих частей). Кроме того, у толмачки из GFI стало, наконец, складываться с юмором, что не может не радовать. — Стеллан Чечулин



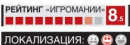
HITMAN: КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ (HITMAN: BLOOD MONEY)

Жанр: экшен. Издатель/разработчик: Eidos Interactive
Издатель в России/локализатор: ND Games
Полная рецензия: «Игромания» №07/2006



Hitman: Blood Money — один из самых заметных экшенов прошедшего года, и по мнению некоторых фанатов, чуть ли не лучшая игра в серии. Но молчаливым лысым киллером со штрих-кодом на затылке. В прошлом году компания ND Games (под этой вывеской, напоминаем, «Новый Диск» выпускает свои самые ударные проекты) уже издавала в России английскую версию — «Кровавые деньги». Теперь — не прошло и полгода — наконец-то настал черед и официальной локализации.

ПЕРЕВОД: Неприятных моментов ровно два. Во-первых, русский голос Хитмана явно не дотягивает до оригинала: видно, что актер старается, но никак не может добиться таких же твердых холодных интонаций в голосе — в результате игровая атмосфера не сильно, но страдает. Во-вторых, изредка в текстах локализованной версии встречаются мелкие, но крайне idiotские ляпы. Например, снайперская винтовка обозвана здесь страшным буквосочетанием «и2000 снайпер», а в газетке, которую вы читаете по завершении каждой миссии, легко можно увидеть какой-нибудь безумный заголовок вроде «Снайпер убивает 17!». Однако во всем остальном — очень опрятный и вообще позитивный перевод, местами даже лучше оригинала. Скажем, длинные диалоги начальника ФБР и скандального журналиста, которые перемежаются миссиями, слушать даже интереснее, чем в оригинале.



F.E.A.R.: ЭВАКУАЦИЯ (F.E.A.R.: EXTRACTION POINT)

Жанр: матричный экшен. Издатель/разработчик: Vivendi Games/TimeGate Studios под прикомандированием Monolith Productions. Издатель в России/локализатор: Софт Клаб. Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



Extraction Point — средней руки дополнение к почти образцовому позапрошлогоднему шутеру F.E.A.R. Вертолет, на котором главный герой и его напарники (задушенный негр Дуглас Холлидей и стройная корейка Чжин Сун-Кваон) пытались в конце F.E.A.R. улизнуть из обреченного города, стараниями Дикого Девочки терпит крушение, и теперь им всем нужно добраться до новой точки эвакуации.

Играется Extraction Point абсолютно так же, как и оригинал. Это не слишком сбалансированный шутер с чуткою неудобным управлением (клавиши задействованы чересчур много), но очень зрелищный, быстрый и яростный. Недостатки (невнятный сюжет и шаблонные уровни) опять же перекочевали из оригинала.

ПЕРЕВОД: Стандартная для «Софт Клаба» локализация, не лучше и не хуже, чем обычно. Правда, нужно иметь в виду, что средний уровень переводов у «Софт Клаба» выше, чем у конкурентов. Но если не оглядываться на конкурентов, то окажется, что локализация не самая лучшая. Да, тексты переведены пристойно, все голоса узнаваемы, но вот озвучены реплики без старания, как будто актерам было до лампочки, что они читают.

И еще одна проблема: локализаторы намудрили со звуковыми эффектами, и в результате получилось так, что переговоры по радио иногда звучат как обычный разговор. — Игорь Варварский



DARKSTAR ONE

Жанр: космос. Издатель/разработчик: CDV Software/Ascension Entertainment
Издатель в России/локализатор: Алма
Полная рецензия: «Игромания» №07/2006



Ввиду полного отсутствия адекватных конкурентов **DarkStar One** получила у нас несчастливые семь баллов. На деле же это стандартный линейный космосик, довольно сильно похожий на отечественный проект «Завтра война», только без шоколадных батончиков. Wing Commander и Privateer могут спать спокойно.

ПЕРЕВОД: Русская версия распространяется вместе с последним выпущенным патчем (1.03), так что беспокоиться о совместимости обновлений не стоит.

С переводом вышла довольно забавная ситуация. Игра изначально походила на недорогой фантастический сериал второго разбора. Зато теперь, благодаря русской озвучке, небогатый и предсказуемый сюжет окончательно стал напоминать что-то вроде мыльной телесериалы LEXX. Откровенно переигрывающие актеры ничего не портят, а, наоборот, непреднамеренно работают на усиление спецагентов атмосферы.

А вот с текстом, увы, поуже. Фатальных ошибок не наблюдается, но общая небрежность дает о себе знать. Например, чтобы завершить свои дела на космостанции и отправиться в космос, приходится нажимать на кнопку с латинской надписью «Ийти». — Альберт Аллен



UAZ
4x4
ПОЛНЫЙ ПРИВОД
УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

- Полностью новый труднопроходимый регион: «УРАЛЬСКИЕ ГОРЫ»
► Новые автомобили: УАЗ-3303 «Головастик»,
УАЗ-31514 «Командирский» и УАЗ-469 «Козел»
► Лебедка - ультимативное оружие в борьбе с бездорожьем!



www.4x4game.ru

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 Avalon Style Entertainment. Все права защищены.

Реклама



СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ 2: МОЛНИЕНОСНАЯ ВОЙНА (STRATEGIC COMMAND: BLITZKRIEG)

Жанр: стратегия • Издатель/разработчик: Battlefront.com/Hubert Cater Media
Издатель в России/локализатор: Акелла
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



Strategic Command: Blitzkrieg — последственный сиквел не менее поощрительной игры **Strategic Command: European Theater** (у нас известна как «Вторая мировая: Стратегия победы»). Обе игры — WW2-варгеймы, номинально содержащие все необходимые компоненты: символические обозначения войска, захват городов и стран и развитие технологий.

Проблема в том, что больше здесь делать практически нечего. Сильнее всего игра напоминает клон **Hearts of Iron**, из которого удалили все самое интересное. Никакой хозяйственной части не предусмотрено — только война. Дипломатия опять же куда-то: на соседней можно разве что оказывать давление (зачем это делать — никто не объясняет, как не объясняют и всего остального: обучающий режим не предусмотрен). Все, что может сделать игрок в этой ситуации, — решить, куда и в каком количестве направить войска. Ну или просто удалить игру от греха подальше.

ПЕРЕВОД: Информация в игре сугубо текстовая и переведена вполне достойно. Правда, иногда встречаются странные словосочетания вроде «7-й гусарский полк Бригада», но это скорее исключение, чем закономерность. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ПРИКАЗАНО УНИЧТОЖИТЬ: ОПЕРАЦИЯ В КОЛУМБИИ (TERRORIST TAKEDOWN: WAR IN COLOMBIA)

Жанр: экшен
Издатель/разработчик: digital tainment pod/CITY Interactive
Издатель в России/локализатор: Акелла



«Шаблонный шутер на движке **Chrome Engine**» — вот краткая характеристика **War in Colombia**. Четвертая игра в серии **Terrorist Takedown**, как и предыдущие, содержит джентльменский набор бюджетного экшена: одноклещный геймплей, позарощающая графика и максимально пафосный сюжет. На этот раз вездесущие американские войска распыляются на части — сюрприз! — колумбийских наркобаронов. Игровой процесс описывается буквально одним предложением: беги по системе контрольных точек (они, кстати, услужливо отмечены на мини-карте) и расстрел врагов (арсенал стандартный: от штурмовых винтовок до гранатометов). Солерники бесполопы, но видят враг издали, а сами подло расстроятся на фоне джунглей.

Играть во все это можно при условии острой шутерной недостаточности. То есть резко отрицательных эмоций (как это происходит, например, с «Инстинктом») **War in Colombia** не вызывает. Более того, на некоторое время игра способна увлечь. Но когда на вичнестере стоит тот же **Armed Assault**, выбор явно будет сделан не в пользу **Terrorist Takedown**.

ПЕРЕВОД: Озвучку в «Акелле» оставили нетронутой, ограничившись субтитрами. Это не слишком удобно: в процессе перестрелок не всегда успеваешь читать мелкие строчки текста, а вслушиваясь в английскую речь реально некогда. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

18 СТАЛЬНЫХ КОЛЕС: ПОЛНЫЙ ЗАГРУЗ (18 WHEELS OF STEEL: HAULING)

Жанр: симулятор дальнотойска • Издатель/разработчик: ValuSoft/SCS Software • Издатель в России/локализатор: Акелла
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



Компания **SCS Software** уже не первый год уверенно роет своему росярариалу **18 Wheels of Steel** (по российскому паспорту проходит как «18 стальных колес») уютную нишу. Движок, который не менялся уже пять лет, рисует токсильные пейзажи и страшные деревья. Автомобили тут реагируют на лобовое столкновение с многотонной фуру легким испугом и скромным миганием фар. Геймплей, как можно догадаться, соответственный.

Окрестная Америка изображена при помощи трех с половиной домов и нескольких жуковатых текстур. Мы с видимым удовольствием ждем, когда, наконец, выйдут долгожданные «Дальнотойска 3: Покорение Америки» и положат этому виртуальному беспределу конец.

ПЕРЕВОД: Литературно переведенный текст и шрифты, удивительно похожие на оригинальные (такие же мелкие и плохо читаемые), свидетельствуют о хорошей работе, проделанной локализаторами. Виртуальные коллеги бодро и убедительно доставят героя по раши. Правда, надписи на окрестных домах и билбордах, а также названия компаний «Акелла» переводить не стала. Что, в общем, правильно — вокруг же вообще-то Америка. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

РОГА И КОПЫТА (BARNYARD)

Жанр: набор мини-игр • Издатель/разработчик: THQ/Blue Tongue Entertainment • Издатель в России/локализатор: Новый Диск/Фон • Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



Barnyard — лучшая из прошлогодних необременительных аркад по кинолицензии. Сделанная по мотивам одноименного 3D-мультфильма Стива Оденрека (автор сценария «Эйса Вентуры»), игра сочла в себе все необходимые атрибуты: милейшую графику, которая идеально повторила широкоразмерный визуальный стиль, и удивительно разнообразие. **Blue Tongue** очень органично утрубовали в **Barnyard** все популярные мини-игры, открытый, на манер **GTA**, геймплей и, главное, очень четко скопировали атмосферу оригинала. Получилось крайне трогательно.

ПЕРЕВОД: Студия **troil.ru** (детское подразделение **snowball.ru**) ожидало задействовала для озвучки игры тех же актеров, что дублировали соответствующий фильм. Вышло, конечно, не так хорошо, как в оригинале, но довольно убедительно. При этом локализация **Barnyard** буквально лунится какой-то заботой и вниманием к деталям. Например, объемное руководство пользователя тут не только переведено на русский язык, но также напечатано и вложено книжкой в jewel-издание. Это особенно приятно, учитывая целевую аудиторию игры — детей младшего школьного возраста, которым с экрана читать не то чтобы очень удобно. Как, впрочем, и взрослым. — *Олег Ставицкий*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ЭПИЧЕСКАЯ РОПЕВАЯ СЕРГА

JADE EMPIRE SPECIAL EDITION

ОТ КОМПАНИИ BIOWARE CORP



В РОЛЯХ ЯРОСТНЫЙ МИН • ВУ ЦВЕТОК ЛОТОСА • ТИГР ШЭН • ИМПЕРАТОР СУНЬ ХАЙ
А ТАКЖЕ МАСТЕР ЛИ • БЕЗУМЕЦ КАН • ПРОЗОРЛИВЫЙ ЦЗУ • ШЕЛКОВАЯ ЛИСА • ЧЕРНЫЙ ВИХРЬ
НЕБО • ПРЕДРАССВЕТАЯ ЗВЕЗДА • ПОДКАБЛУЧНИК ХОУ • ВПЕРВЫЕ НА ЭКРАНАХ РУКА СМЕРТИ
РАЗРАБОТКА BIOWARE CORP. ПРОИЗВОДСТВО БУКА

DEVELOPED BY
BIOWARE
CORP
jade.bioware.com

Jade Empire: Special Edition © 2007 BioWare Corp. Jade Empire, the Jade Empire logo, BioWare Corp., the BioWare logo, BioWare and the BioWare logo are either registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in the United States, Canada and other countries. All rights reserved. Mass Effect, Dragon Age, Star Wars, Star Wars: The Force Unleashed and Star Wars: The Force Unleashed 2 are trademarks of Lucasfilm Ltd. and its affiliates. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2007 Buca. Все права защищены. На территории РФ издатель компания "Бука". Запросы авторских прав направлять: "Бука" на территории России по электронной почте "Русский Бука" info@rusbyka.ru. По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@byka.ru, Коллежский Бука, 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (этаж, 2)

НА ПРИБАХ РЕКЛАМЫ



Бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делится 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

- **S.T.A.L.K.E.R.**
Дата: 23 марта 2007 © Рос. издатель/разработчик: GSC World Publishing/GSC Game World
- **Братья Пилоты: Догонялки**
Рос. издатель/разработчик: «1С-ДП Interactive»
- **Корсары: Возвращение легенды**
Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Squadra 4
- **Осцифры**
Рос. издатель/разработчик: GPG/GPI UA
- **Параграф 78**
Рос. издатель/разработчик: «1С-Гейм Entertainment»
- **Смерть шпионам**
Рос. издатель/разработчик: «1С-Геймдарт Games»
- **Хроники Тарр: Призраки звезд**
Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Kobzar

В разработке

- **33 квадратных метра: Война с соседями**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/Jam Games
- **9 рота**
Дата: зима 2007-2008 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/Лестя
- **BASE jumping: Точка отрыва**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/D3 Company
- **Black Ocean**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Ghost Software
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/dat
- **Heavy Duty**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Primal Software

- **Lock On. Ka-50 «Черная акула»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-Еagle Dynamics»
- **PROTECTOR: Космическая боевая платформа**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/CCPC Games
- **The Wall**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/Deep Shadows
- **Warfare**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и «Руссобит-M»/GFI
- **Xenius 2: Белое золото**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/Deep Shadows
- **XIII век**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-Unioncom Games»
- **Автопробег «Черное море»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С»/Open Software
- **AGORA: Битва за хлебницу**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «MIA/Ga»
- **Агрессия**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Lesta Studio
- **Адреналин 2: Час пик**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-Гейм Entertainment»
- **Анабиоз: Сам разумом**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-Action Forms»
- **Атлантида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/World Forge
- **Герои Мальгарины 2: Навшие некроманты**
Дата: февраль 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/«АльфаГлас»

- **Голововерзы: Корсары XIX века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/Avantia
- **Глок'оза Action**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GPG/GPI Russia
- **Дальнобоийцы 3: Покорение Америки**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/SoftLab-NSK
- **Завтра война: Фактор К**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/CrioLand
- **Звездный легион**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый диск»/CrioLand
- **Императоры иллюзий**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Deep Games»
- **Империя превыше всего**
Дата: февраль, 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/IceNite
- **Исход с Земли**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/Parallax Arts Studio
- **Капитан Врунгуль**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/InCo
- **Колласс**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Сколково
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: февраль 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/DIOsoft
- **Легенда о рыцаре**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/Kivall Interactive
- **Морской охотник**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/Avantia

- **Московский волида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/ArtyShock
- **Не время для драконов**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/Arise
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: апрель, 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Step Creative Group
- **Одиссея капитана Блада**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Playlogic Entertainment
- **Онблайд**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-»/Gaim Entertainment
- **Петрович и все, все, все**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акселла/Trickstar Games
- **Пираты XXI века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Новый Диск»/DIOsoft
- **Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призыв**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-Avian Style Entertainment»
- **Похищение бравого солдата Швейка**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: «1С-Lazy Games»
- **Предели**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Руссобит-M»/Deep Shadows
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Территория тьмы**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Бука»/Oton
- **Трудно быть богом**
Дата: март 2007 © Рос. издатель/разработчик: «Акселла»/Burnt CT

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **Battlestations: Midway**
Рос. издатель/локализатор: «1С-»
- **City Life: Город без границ**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **CSI: Дело в Майами**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **FIM Speedway Grand Prix 2**
Рос. издатель/локализатор: «1С-»
- **Hitman. Кровавые деньги**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **Tomb Raider. Ангел тьмы**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **LMA Manager 2007**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **Micro Machines V4**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **Resident Evil 4**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **RTL Биатлон 2007**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Sensible Soccer 2006**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»

- **Sid Meier's Railroads!**
Рос. издатель/локализатор: «1С-»
- **Stoked Rider: Экстремальный сноубординг**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **Superbikes. Формула скорости**
Рос. издатель/локализатор: «Руссобит-Публишинг» и GFI
- **The Sims: Житейские истории**
Рос. издатель/локализатор: «Софт Клуб»
- **Titan Quest: Immortal Throne**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **Tom Clancy's Splinter Cell: Дискретный агент**
Рос. издатель/локализатор: GFI
- **Top Spin 2**
Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **Битва за Британию 2: Крылья победы**
Рос. издатель/локализатор: «1С-»/Лигурус
- **Гильдия 2**
Рос. издатель/локализатор:

- **Европа 3**
Рос. издатель/локализатор: «1С-»/Sivok Interactive
- **Красный барон: Воздушные асы**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Охотник за призраками. Дело 1: Проклятое поместье**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Охотник за призраками. Дело 2: Город без названия**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Стальной мэрш**
Рос. издатель/локализатор: «Руссобит-Публишинг» и Play Ten Interactive
- **Стригирейдер: Парижский уезд**
Рос. издатель/локализатор: «Руссобит-Публишинг» и Play Ten Interactive
- **Тунгуска:**
Секретные материалы
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **Шерлок Холмс и секрет Ктуху**
Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»

Новые анонсы

- **Another World**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Attack on Pearl Harbor**
Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Bus Driver**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Софт Клуб»
- **The History Channel: Great Battles of Rome**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Акселла»
- **Supreme Commander**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Бука»
- **UFO: Extraterrestrials**
Дата: апрель, 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Новый Диск»
- **В белом ретто**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/локализатор: «Руссобит-Публишинг» и Play Ten Interactive

TMNT

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ™

九年盛光



Человечество тысячелетиями искало рецепт универсального средства борьбы со злом. Сегодня его знает даже пятилетний ребенок:

Разбить банку ядовито-зеленого вещества у канализационного коллектора. Бросить туда нескольких черепашек из ближайшего зоомагазина, понадеявшись, что пробегавшая мимо краса в совершенстве владеет боевыми искусствами, обладает педагогическим талантом, а в свободное время мечтает о всеобщем благе вместо большого куска сыра. После этого, бросив в водосток пару кусков пиццы, можно считать минутой до появления самых отважных борцов с социальными элементами — Черепашек Муталос Ниндзя!

В преддверии российского релиза убойного экшена «Черепашки Ниндзя», компания GFI, «Руссобит-М» и журнал «Игромания» объявляют о проведении совместного творческого конкурса!

Восторженная эрудиция хвостатого сенсея Сплинтера наградила неустрашимую четверку благозвучными именами: Леонардо, Донателло, Рафаэль и Микеланджело. Представьте, как мог бы назвать черепашек учитель-краса, будь он не знаком с трудами титанических личностей эпохи Возрождения или имел бы другой взгляд на искусство?

Участники конкурса, приславшие самые интересные имена и самые убедительные пояснения к своим вариантам, станут обладателями призов — игрушечных Черепашек Ниндзя от компании С-Тойз и подарочных изданий 3D-экшена «Черепашки Ниндзя» от GFI и «Руссобит-М»!

Свои работы присылайте по адресу: 109028 Москва, Покровский Бульвар, дом 14/6 строение 1 или на электронный адрес contest@gfi.su с пометкой «Черепаший Конкурс!»



ЗАЙДИ НА САЙТ TMNT.RUSSOBIT-M.RU И ВЫИГРАЙ ПРИЗЫ ОТ ЧЕРЕПАШЕК-НИНДЗЯ!

ВНИМАНИЕ!

СПОНСОРИ!



Акция проводится совместно с кинотеатрами Бумеранг, Орбита, Родина, сетью кишечей Papa John's и «Компаний С-Тойз». При информационной поддержке радио «НРа».

©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved. Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. © 2007 GFI. All rights reserved. Орган продаж: office@russobit-m.ru (495) 911-16-11, 981-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 911-62-85. e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М». www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы **4D Games**.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с Апреля 2006 по Января 2007

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	Gothic 3	8622	9,7%
2	■	Half-Life 2: Episode One	5028	7,4%
3	▲7	Dark Messiah of Might and Magic	4965	7,3%
4	▲1	FIFA 07	3261	4,8%
5	▲1	FlatOut 2	2964	4,3%
6	▼2	Need For Speed: Carbon	2543	3,7%
7	▲31	Rayman Raving Rabbids	2249	3,3%
8	▼1	Medieval 2: Total War	1946	2,9%
9	▲5	Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера	1846	2,7%
10	▼1	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	1724	2,5%
11	▲1	Heroes of Might and Magic 5	1674	2,5%
12	▼1	Neverwinter Nights 2	1668	2,4%
13	▲19	The Elder Scrolls IV: Oblivion — Knights of the Nine	1638	2,4%
14	▼1	Hitman: Blood Money	1606	2,4%
15	▲36	Battlefield 2142	1597	2,3%
16	▼6	F.E.A.R. Extraction Point	1541	2,3%
17	▲2	Dreamfall: The Longest Journey	1391	2%
18	▼2	Company of Heroes	1232	1,8%
19	▼4	Titan Quest	1182	1,7%
20	▼3	Pro Evolution Soccer 6	1169	1,7%
21	■	В тылу врага 2	1019	1,5%
22	▲3	Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition	942	1,4%
23	■	Armed Assault	866	1,3%
24	▼4	Санитары подземелия	843	1,2%
25	▼3	Call of Juarez	817	1,2%
26	▲7	Полный привод: VAG 4x4	793	1,2%
27	▼3	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	730	1,1%
28	▼2	Prey	708	1%
29	▼1	Condemned: Criminal Origins	679	1%
30	▲4	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	592	0,9%

По состоянию на 2 марта в голосовании приняло участие 15 073 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

Февраль стал месяцем триумфа — но не фанатов ролевых миров или шутерных забав. Нет-нет, и **Gothic 3**, и «вечно второй эпизод» на своих местах — кажется, сдвинуть их оттуда сможет только исключение из хит-парада по истечению десятилетнего срока. Потряса вентузами, в десятку ворвались те-самые-кролики — их зверские морды теперь гордо взирают на нас с седьмой строчки. Про любой другой сборник мини-игр мы тут же написали бы, что в следующем месяце его ждет полное забвение, но с кроликами, пожалуй, поостережемся. Здак недолго и вентузом получить прямо в глаз.

После ухода из хит-парада великого и ужасного **Oblivion** на его место быстро приземлился **Dark Messiah of Might and Magic**. Весь месяц «Темный месия» шел фактически ногами в задницу с **Half-Life 2: Episode One**. Одно удовольствие было наблюдать, как разрыв между ними то сокращался до пары десятков голосов, то увеличивался до пары сотен. Но



Gothic 3 9,7%



Half-Life 2: Episode One 7,4%



Dark Messiah of Might and Magic 7,3%



FlatOut 2 4,3%



FIFA 07 4,8%

старый фаворит так и не сдал свое место. Впрочем, посмотрим, что будет дальше.

Из прочего отметим шикарный взлет **Battlefield 2142**. Пусть игра

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с АПРЕЛЯ 2006 по ЯНВАРЬ 2007. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

2 МАРТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в МАЕ 2006 — ФЕВРАЛЕ 2007. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».



Наш традиционный заголовок в марте стоило бы изменить следующим образом: «Во что поиграть в этом месяце, кроме

S.T.A.L.K.E.R.?». «Сталкер» действительно вышел, и играть в него просто необходимо всем, независимо от жанровых предпочтений. Потому что в нем сконцентрировано все, за что мы любим компьютерные игры, — приключение, атмосфера, свобода, драйв, непредсказуемость и еще раз атмосфера. Сложно доводить что-то еще к нашему всеобъемлющему материалу, так что тут остается просто написать: купите эту игру, и вы не пожалеете.

Тем временем горячая пора отличных релизов и не думает заканчиваться. Второй важнейшей игрой месяца стал, конечно, **Supreme Commander** — свирепая, адумчивая и вместе с тем стремительная стратегия Криса Тейлора. Вообще, такие проекты — один из немногих поводов с гордостью говорить о себе как о PC-игроке. Вторым поводом для гордости стал **Galactic Civilizations 2: Dark Avatar** — аддон к лучшей глобальной стратегии прошлого года. **Stardock** учли все необходимые замечания небольшого фанатского комьюнити. Кроме бездонного количества возможностей здесь добавилось чаевое разнообразие, так что

вы больше не развлекаете себя сами, а развлекаетесь за счет геймдизайнерских решений Stardock.

Наконец, в марте случилось два очень важных переиздания. С различным успехом на PC портированы **Resident Evil 4** и **Jade Empire**. Первая, как водится у **Capcom**, добралась до персонала в заметно искаженной виде: лишившись красивого освещения, ролик на движке (их заменяет мутный рендер) и с совершенно классическим призралением. Тем не менее, несмотря на произошедшие с ней надругательства, это потрясающая игра. В ней нет сталкеровской свободы, зато есть цепкая режиссура и феноменальное чувство ритма. В **Resident Evil 4** практически никогда не бывает не то что скучных — просто двух одинаковых моментов. Плюс такое маниакальное внимание к деталям, какое на PC почему-то наблюдается очень редко.

Что касается **Jade Empire**, то с ней произошла ровно обратная ситуация. Это приключенческое, исправленное и дополненное издание двухлетней давности хита от **BioWare**. Знакомые с творчеством канадской студии могут предположить, что **Jade Empire** — это **Star Wars: Knights of the Old Republic** в кун-фу-декорациях. И будут правы. Радости от этого, впрочем, не меньше.



В номинации «приятная неожиданность» проходит российский проект «Дайвер: В поисках Атлантиды». Московская студия **BiArt**, наполовину составленная из профессиональных ныряльщиков, соорудила сложный симулятор дайвинга, прикрутив к нему занятый сюжет, в котором фигурирует, среди прочих, дох-неское чудовище.

Ситуация складывается нетипичная. На дворе март месяц, а вал отличных игр все не заканчивается. Редакция буквально не успевает переводить дух — на горизонте маячит, страшно сказать, **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. О том, насколько триумфальным вышло возвращение Кейна, мы поговорим, скорее всего, в следующем месяце. А сейчас извините, у меня по плану ночной рейд в Зону.

Олег Ставицкий, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



ELECOM

Первое письмо с абсолютно правильно угаданной пятеркой пришло к нам почти в самом начале февраля, но автор, к сожалению, не догадался указать ни своего адреса, ни даже телефона. Таким образом, приз — игровая мышь **BW-021-b 1600dpi** от компании **DMCgroup** — уезжает в г. Красноярск, к Антону Широкову, приславшему верный ответ вторым. Поздравляем победителя!

Победитель февральского тотализатора

Победитель мартовского «Тотализатора» получит от нас в подарок стильные складные наушники **ENP-CL430** — отличный гаджет, который порадует любого профессионального игрока. Наушники обладают идеальной эргономикой и прекрасной шумоизоляцией. Благодарим компанию **Elecom** (www.elecom.net.ru) за предоставленный приз.

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 со 2 по 30 марта.

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 названия игр, а лишь выписывать 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. Удачной игры!

Если прогнозы сгенерированы программой, то перед публикацией мы обязательно свяжемся с вами по электронной почте. «Игровые тотализаторы» **Игромания** в течение месяца указывают свои фавориты, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили приз, укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Кроме того, вы можете отправить письмо (при наличии SMS). Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с текстом: **Игра** (с.ч. в начале SMS вы должны ввести слово **Игра**) и только потом, через пробел, ввести сам текст. Стоимость каждого сообщения — 10 копеек. Прием писем заканчивается 30 марта, не спешите!

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или в время вылази из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания наиболее однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD.

Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Образцово-показательный аддон к лучшей стратегии прошлого года. Рейс-аргумент прикрутили к своему колесу макростратегический режим и чуть ли не самые беспощадные сватки в истории жанра.

Симулятор * Real * 100 * Sega

Top Spin 2

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игротроения пейпер-симулятор тенниса. Значит не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марии Шарановой под юбку.

Симулятор тенниса * Indie Ball * Power and Magic Development * Aspyr Media * Sega

Prey

Рейтинг «Игромания» **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 допроса, правда, не очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных суперспособностей.

Action * Human Head Studios * 2K Games * TC

FlatOut 2

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2006

Идеальная игра для разочаровавшегося в московских пробках автомобилиста. Достали все эти там чайники-поджигатели на тыльничных автовахдах? Добро пожаловать во FlatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причем без последующего визита к автосинектору.

Автомобиль * Empire Interactive * Bugbear Software * Sega

Half-Life 2: Episode One

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №7/2006

Серия Half-Life остается верна самой себе: роскошная графика, полный загадок, выверенный до последней мелочи сюжет. Неужели следующий эпизод будет еще лучше?

Action * Valve Software * Electronic Arts/Valve Software * Sega

Hitman: Blood Money

Рейтинг «Игромания» **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.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Avand Disc

Battlestations: Midway

Рейтинг «Игромания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №3/2007

Battlestations: Midway, лучший на сегодняшний день комплексный симулятор военного морского сражения, дает возможность в одну минуту прокатиться на катере, в другую — полетать на самолете, а в третью — дать залп из всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Action/симулятор * Eidos Studios Hungary * Eidos Interactive * TC

Heroes of Might and Magic 5

Рейтинг «Игромания» **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.

Классический стратегия * Ubisoft Interactive * Ubisoft

Gothic 3

Рейтинг «Игромания» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Студентская, не работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Полная игра * Piranha Bytes * inRoad Productions * GRI / Pegasus-M

Dark Messiah of Might and Magic

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочьих ушей.

Action / ролевая игра * Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

Neverwinter Nights 2

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Колоссальных размеров ролевое приключение, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — визуальный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра * Bethesda Entertainment * Atari * Avand

Sam & Max Episode One: Culture Shock

Рейтинг «Игромания» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2007

Искрометное возвращение Sam & Max. Идеальный возраст времени эпохи адвентурного Ренессанса, переключаясь по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

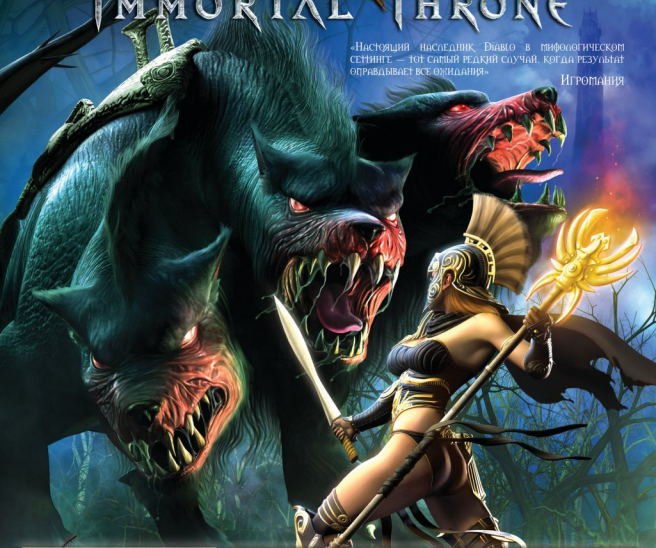
Воск * Telltale Games * Telltale Games/ComixUp

TITAN QUEST

IMMORTAL THRONE

«Настоящий наследник Дьявола в мифологическом сеттинге — тот самый редкий случай, когда результат оправдывает все ожидания»

Игромания



отправься вниз по реке
спаси в разоренное
царство айда



сражайся плечом к плечу
с сущим адом, отбрось цепи
и агонизируй



10 потрясающих новых
уровней развития и 9 новых
классов персонажей

THQ

IRONLORE

INTEL
NVIDIA
GAMES

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, 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. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks © 2007 Buika. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шиг" (rshig@yandex.ru). По вопросам отправки заказов обращайтесь по тел. (495) 760-80-91, e-mail buika@buika.ru. Компания "Бука", 115520, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ГОРЯЧАЯ ИГРЫ ЛИНИЯ:

Задай вопрос «Игромании»!

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.

А что будет, когда графика в играх достигнет своего предела?



В свое время American McGee's Alice шокировала многих черно-белым уровнем.

До этого еще очень далеко. В живописи в свое время тоже столкнулись с похожей проблемой, но успешно ее решили. Рисовать реалистичные картины художники научились еще в эпоху Возрождения, но со временем им это надоело и их, наоборот, потянуло в сторону меньшей реалистичности и большей выразительности. Во второй половине XIX века преобладающим течением уже стал импрессионизм с его нарочито яркими красками и большим вниманием к освещению, а в XX веке художники вообще ушли в абстракционизм, кубизм, сюрреализм и прочие -измы.

Нечто похожее происходит сейчас в кинематографе. Современные кинокамеры дают такую картинку, что дальше, в принципе, уже некуда — для глаза разница даже равно будет незаметной (хотя, возможно, это нам сейчас так кажется). Поэтому киноманьяки начали экспериментировать с картинкой в других направлениях — активно использовать светофильтры («Гнев», «Домино», недавние «300 спартанцев»), баловаться с освещением («Черная орхидея» и стилизациями («Город грехов», «Помутнение», Grindhouse). Все это, конечно, и раньше использовали, но не настолько широко.

Игры к этому тоже рано или поздно придут. Эффект светофильтров, например, уже и сейчас широко используется — посмотрите хотя бы на **Ghost Recon: Advanced Warfighter** и **Assassin's Creed**. А буквально в прошлом номере мы рецензировали черно-белый инди-квест **Carte Blanche** — тоже ведь показатель.

Есть ли среди разработчиков игр те, кто раньше был занят в киноиндустрии?

Такие люди есть, и их становится все больше. Джон Ву (режиссер фильмов «Круто сваренные», «Без лица», «Миссия невыполнима 2») сейчас наводит последний



Кинорежиссер Джон Ву в последнее время плотно занялся акшеном Stranglehold. Много ли фильмов дало ему участие, мы узнаем уже в августе.

марафет на **Stranglehold**. Известный писатель и сценарист Клайв Баркер («Восставшие из ада») занят хоррором **Jericho**. Питер Джексон («Властелин колец», «Кинг Конг») в прошлом году основал компанию **Wingnut Interactive**, которая делает не объявленную пока игру во вселенной **Halo**. Вин Дизель в свое время продюсировал **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**. Это лишь самые известные имена, есть еще десятки фильмов поменьше.

Нужно, однако, иметь в виду, что никто из вышеперечисленных товарищей не собирается завязывать с кино, игры для них лишь побочное увлечение. В целом же имеет место скорее обратная тенденция: гораздо больше людей уходит из игровой индустрии в кинематограф, чем наоборот. В кино больше платят, там лучше оплажены бизнес-процессы (крайней почти не бывает, даты выхода уже почти готовых картин переносят крайне редко), да и фильмы многим интереснее делать, чем игры. Например, Крис Робертс, создатель серии **Wing Commander**, после ухода из игровой индустрии основал в 2003 году компанию **Ascendant Pictures** и спродюсировал несколько известных фильмов — «Каратель», «Оружейный барон», «Счастливые число Слевина».

Если же говорить о сценаристах, актерах и композиторах, то они такими дилеммами не страдают и спокойно занимаются как фильмами, так и играми. Тот факт, что значительная часть американских игровых компаний сосредоточена в Калифорнии, во многом объясняется изобилием актеров и сценаристов в этом штате.

А был ли кто-нибудь из разработчиков связан с криминалом?

Игры все-таки довольно дорогие и субъектом домашнего занятия, поэтому увлекаются ими люди в большинстве своем спокойные и законопослушные. Криминал среди разработчиков если и встречается, то в виде исключения. Время от времени вспыхивают



Стефан Эриксо и его разбитая Ferrari Enzo.

скандалы вокруг топ-менеджеров игровых издателей, но там это обычно связано с финансовыми махинациями. Самый известный такой скандал имел место с британской компанией **Gizmodo**, производившей одноименные игровые консоли. В декабре 2005-го, когда Gizmodo поступил в продажу в США, шведские газеты написали, что Стефан Эрикссон, руководитель европейского отделения компании, и еще несколько высокопоставленных чиновников компании имеют богатое криминальное прошлое. Эрикссон, в частности, был известен как крестный отец города Унсала, на его счету были многочисленные кражи, мошенничества, насильственные преступления. Стефана перевели в американское отделение, но только уже поздно: его шайка успела выгнать компанию в долги на сотни миллионов долларов. В феврале прошлого года Gizmodo объявила себя банкротом, а чуть позже находящийся в Калифорнии Эрикссон арестовали за кражу Ferrari Enzo ценой миллион долларов. Когда полиция начала выяснять подробности, обнаружилась, что у него целых пять дорогих машин общей стоимостью \$3,8 млн и все они были незаконно вывезены из Великобритании.



У Дэнни Трехо не случайно такая грубая внешность: он бывший уголовник.

на изрядно покосился по тюрьмам, был наркоманом и только годам к сорока взялся за ум.

Почему в играх так редко указывают возраст героев? Интересно же узнать, сколько лет, например, Гордону Фримену, главному герою серии **Half-Life**.

Возраст Фримена мы и так знаем — еще в самом начале первой части сообщалось,



Гордон Фримен с годами не стареет. В буквальном смысле.

что ему 27 лет. События **Half-Life 2** имеют место через десять лет после инцидента в Black Mesa, то есть по логике вещей Фримену должно быть 37 лет. Но поскольку эти десять лет Гордон провел где-то вне пространства и времени, то они пролетели для него как один миг и ему по-прежнему 27 лет. Об этом свидетельствуют и реплики окружающих — в **Half-Life 2** все вокруг утверждает, что Гордон за прошедшее время ничуть не изменился.

А вообще отсутствие указания на возраст в играх — вполне нормальное явление. Одно из правил хорошего сценария — никаких лишних деталей. Если по сюжету возраст героя особого значения не имеет, то и указывать его не нужно.

К ак зовут главного героя **Assassin's Creed**?



Assassin's Creed, напомним, первая крупнобюджетная игра Ubisoft, сюжет которой не стали раскрывать до релиза.

Альтаир. С арабского это переводится как «сокол», и на это счет у нас есть своя теория. Вспомните ролик **Assassin's Creed**, который демонстрировали на прошлой неделе Е3. В начале трейлера показывали сокола, сидящего на виселице. Потом сокол взлетает и направляется в сторону башни с колоколом. Следующий план — сокола уже нет, а на той самой башне возле колокола стоит Альтаир. Возможно, это значит, что он умеет превращаться в сокола, а возможно... это ничего не значит.

Д елал ли кто-нибудь в России железнодорожные симуляторы?

Увы, никто. Помимо рамазанской «Дороги на Хон-Ка-Ду» никакого железнодорожного на территории СНГ никто не делал. Так что кроме неувядающего **Trainz**, японской серии **Densha de Go!** (в переводе на ан-



Densha de Go!, версия для Wii.

глийский — **Let's Go by Train**; обитает на приставках и игровых автоматах) и грядущего **Microsoft Train Simulator 3** (ожидается в 2008 году) любителям поездов податься некуда.

Объясняется такое «изобилие» тем, что железнодорожными симуляторами увлекается слишком мало людей, поэтому и тиражи здесь невысокие. Но для разработчиков из России и стран СНГ эта ниша могла бы быть в самый раз: больших денег тут не заработаешь, но зато и конкурентов почти нет. Кроме того, поезда у нас самый популярный вид транспорта при путешествиях на дальние расстояния. Издатели, а!

В «Видеомании» вы часто говорите, что этот вот ролик является тизером, а этот вот — трейлером. А чем тизер отличается от трейлера?



Высшее достижение для тизера — не показывать ничего, но поставить при этом все на уши, как было после ролика **Metal Gear Solid 4**, показанного на E3 2005.

Тизер — это короткий видеоролик, который либо вообще не содержит реальных кадров из игры или фильма (только отренде-

ренное видео и специально нарисованную графику), или содержит их в минимальном количестве. Его задача — завести публику, не показывая практически ничего. Ну а трейлер — это уже достаточно продолжительный ролик, в котором почти всегда есть реальные кадры, прослеживается сюжет, геймплей и т. д.

В Rayman Raving Rabbids мне больше всего понравились кролики, одетые под Сэма Фишера: в черных костюмах и трехглазых очках ночного видения. Вот я и подумал: а почему бы Ubisoft не сделать такую игру? Нет, ну вы представляете: кролик-Фишер расстраивает планы кроликов-террористов, спасает мир от эпидемии кроликобешенства, тычет охранникам в ухо вантузом или мухобойкой и, кряхтя, тащит их в темноту. Это ведь была бы сказка, а не игра!

Идея очень хорошая, но не новая. В «Горячей линии» прошлой номера мы рассказывали о **Metal Gear Solid**, шуточной мини-игре, встроенной в PS2-платформер **Ape Escape 3**. **Metal Gear Solid** — это, по сути, тот же **Metal Gear Solid**, только вместо людей там обезьянки из **Ape Escape**. Обезьянки очень забавные, но по градусу безумия до кроликов из **Rayman Raving Rabbids** им далеко. Так что если **Ubisoft** не додумается до такой очевидной вещи, то мы просто не знаем.

Вообще же сами кролики получились на славу, и **Ubisoft** наверняка еще не раз использует их в других играх, не имеющих отношения к серии **Rayman**.



Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



- 1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:
 - По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».
 - По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
 - По SMS на номер 1121 с предиксисом **games** (т.е. 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.
 - 2) При отправке SMS имейте в виду несколько моментов:
 - Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
 - Не надо присылать одни и те же вопросы по несколько раз.
 - Если у вас есть e-mail, укажите его в сообщении — так нам проще будет с вами связаться.
 - SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае **не транслитом** (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — из их decipherку потребовало бы слишком много времени.
 - 3) 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 замысловатое место в игре и так далее.
 - 4) Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывая 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.

У меня есть смутное чувство, что Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse пародирует какой-то фильм 50-х годов, который я когда-то видел, но не могу вспомнить название.



Обратите внимание, даже подзаголовки в обоих случаях набраны одинаковым шрифтом.

Stubbs the Zombie пародирует, скорее, не какой-то конкретный фильм, а 50-е годы вообще — кинематограф, музыку, даже жизне-нерадостный настрой той эпохи. Но вообще вы правы — такой фильм есть и называется он **Rebel Without a Cause** (1955 год; в отечественном прокате известен как «Бунтарь без идеала»). У нас с нем мало кто слышал, но в США эта картина весьма известна, поэтому ассоциация между **Rebel Without a Pulse** и **Rebel Without a Cause** у американцев выстраивается моментально. В плане сюжета у фильма и у игры почти ничего общего нет, разве что образы главных героев похожи — и там, и там фигурирует здание бунтаря, взбаламутившие все вокруг себя.

Издавалась ли хоть одна игра из серии **Grand Theft Auto** на русском языке?



GTA: San Andreas еще может выйти на русском языке.

Издавалась, и даже не одна, а целых две — **Grand Theft Auto 2: Беспредел** (2000) и **Grand Theft Auto 3** (2002), обе локализованы компанией «Бука». Вторую часть сейчас уже вряд ли найдешь, а вот третья кое-где еще продается. После GTA 3 «Бука», к сожалению, потеряла права на издание игр этой серии. Изданием (вернее, дистрибуцией) PC-версии **GTA: Vice City** занимался уже «Софт Клуб», а им западный издатель прав на локализацию не давал. PC-версию **GTA: San Andreas** в России не издавал вообще никто, но есть вероятность, что за это может взяться «1С» (переговоры с **Take-Two** ведутся, но ничего конкретного неизвестно).

Существуют ли игры, которые были разработаны двумя крупными издателями в соавторстве? Например, **Ubisoft** и **Electronic Arts**.

Во-первых, **Ubisoft** и **Electronic Arts** — такие гигантские издательства, что они и в



Kingdom Hearts (это скриншот из второй части) сочетает в себе всеотражающе: импассиональных жизнерадостных диснеевских героев и склянных к страдальчеству персонажей **Final Fantasy**.

одиночку могут какую угодно игру сделать. А во-вторых, они и так в симбиозе — EA владеет 20% акций **Ubisoft**.

Вообще же сотрудничество между издателями — явление довольно редкое, обычно такое бывает лишь тогда, когда одно издательство хочет выпустить свою игру на том рынке или территории, на которых у нее слабые позиции. Например, **Sapcom** ни черта не смыслил в компьютерных играх, поэтому заботы об издании PC-версии **Devil May Cry 3** и **Resident Evil 4** она возложила на плечи **Ubisoft**.

Немного выбивается из общей практики случай **Disney** и **Square Enix**. В 2002 году они затеяли совместную серию **Kingdom Hearts**, где персонажи «Дисней» спокойно ужались с героями **Final Fantasy**. По жанру это actionRPG, в 2006 году вышла вторая часть.

Попробовал на зуб демку игры «Хроники Tarr» и буквально заболел космическими симуляторами. Что посоветуете начинающему космическому пилоту?



Если вы еще не играли в **Freelancer**, сделайте это немедленно. Классика, как это ни прискорбно, тоже имеет свойство устаревать.

Если интересует что-нибудь более-менее свежее, есть смысл обратить внимание на **DarkStar One** (2006), **X3: Reunion** (2005) или онлайнную **EVE Online** (2003). Только учтите, что во всех этих играх гораздо больше экономики, чем сюжета, сражений и космической романтики вообще. Если же вам важнее сюжет и атмосфера, а не бесконечная торговля, лучше поискать **Starlancer** (2000) и **Freelancer** (2003) — лучшие космические симуляторы за последние семь лет. Ну или **Wing Commander** какой-нибудь, но это уже совсем древность (последняя часть вышла в 1998-м).

Вы спрашиваете — мы награждем

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 призом точно не дадим, так что не ленились. Призы (в нынешнем номере это стратегия **Supreme Commander** от компании «Бука») достаются авторам всех вопросов, которые попали на окрестные страницы.

Если вы оказались в числе победителей, звоните по телефону 231-23-65 или пишите 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 договаривайтесь о доставке приза.

Новые игры уровня **Starlancer** и **Freelancer** сейчас не выходят — интерес к космическим симуляторам в последние годы упал и большие бюджеты под них уже не выделяют.

Можно я дам Уэе Боллу в морду?



Все еще хотите бросить вызов Уэе Боллу?

Если не боитесь, то ради бога. Но Уэе Болл (если кто не знает, это режиссер «Дом мертвых», «Одного в темноте» и «Бладрайн» — самый неудачный экранизаций игр) и сам парень не промах, он может так сдачи дать, что мало не покажется. В прошлом году он пригласил на боксерский поединок самых ярких своих кинокритиков и откровенно их на ринге всех до единого (Уэе в прошлом занимался боксом). Кадры, снятые во время этих поединков, будут использованы в фильме «Постал».

В апрельском номере «Игромании» за 2005 год вы писали про игру Prince of Persia: Femme Fatale, но потом оказалось, что это был прикол. В апрельской «Игромании» за 2006 год вы написали, что принц в следующей части станет голубым, но и это тоже оказалось приколом. Прошлой осенью с ftp-сайта Ubisoft в Сеть утекла информация о нескольких неанонсированных играх, в том числе Far Cry 2, Splinter Cell: Conviction и Prince of Persia 4. Так вот, это тоже розыгрыш?



Секрет Prince of Persia 4.

Да нет, никакой это не розыгрыш, утечка действительно имела место. Prince of Persia 4, по всей видимости, действительно разрабатывается, но ожидать его в ближайшее время не стоит — в этом году у Ubisoft выходит Assassin's Creed и ей не нужна конкуренция между ее собственными играми. Assassin's Creed, к слову, делают те же люди, что были в команде Prince of Persia: The Sands of Time.

С озрел вот такой вопрос: если игра оказалась отвратительного качества или просто чем-то не понравилась, имею ли право вернуть ее продавцу и потребовать обратно свои деньги (при условии, что игра лицензионная и системные требования соответствуют рекомендуемому)?



Через несколько дней после релиза LADA Racing Club было объявлено, что все желающие могут поменять ее на любую другую игру «Нового диска». Но за все время продаж в магазинах вернули всего 70 дисков, из них 20 в Москве.

Нет, по закону у покупателя такого права нет, но вообще это очень сложная ситуация, однозначного ответа тут нет. С одной стороны, продавцы обязаны заменить игру только в том случае, если поврежден диск, нарушена комплектность или не соблюдены какие-нибудь другие условия формального характера. Если же игра плохая сама по себе, тормозит или лично вам чем-то не нравится — это уже ваши проблемы. С другой — те же самые продавцы часто меняют игры, даже когда у покупателей нет формального повода требовать этого. Они просто сами чувствуют, что лучше обменять, чем идти на принцип, доводить дело до скандала и, в конечном счете, навсегда потерять клиента. Относится это только к лоточникам и небольшим магазинам, в супермаркете доказать что-то будет гораздо сложнее.

Ч то значит фраза «standalone-дополнение»? Я ее часто встречаю в «Игромании».



Standalone-дополнения (вроде Dark Crusade), к сожалению, являются скорее исключением, чем правилом.

Обычно для установки дополнения (аддона) требуется оригинальная игра, да еще протаченная до последней версии. Но иногда встречаются дополнения, которые оригинал не требуют и безо всяких проблем устанавливаются сами по себе. Например, Warhammer 40 000: Dawn of War — The Dark Crusade и Half-Life 2: Episode One — это standalone-дополнения (standalone переводится «обособленный», «отдельный»), а F.E.A.R.: Extraction Point — дополнение обычное.

П о чему большинство самых лучших игр выходит осенью? С чем это связано? С неким древним ритуалом? Или это какая-то традиция?



Зимние праздники — самое злостное время для игровой индустрии.

НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА

3GSM World Congress

По итогам самой большой выставки мобильных устройств:



- Технологии и события выставки
- Долждает новейшие устройства
- Первый взгляд на лучшие устройства с 3GSM
- И много о том, с чем из мобильной техники вам предстоит прожить следующий год.



- Гарантийный ремонт ноутбуков
- Правила использования ноутбуков и как избежать в сервис-центр



- Что внутри у MP3?
- MP3-теги — для настольных и мобильных компьютеров



- Шифрование электронной почты
- Как использовать PGP для надежной защиты переписки



- Социальные сети
- Новый способ всеобщего общения в интернете

ДЕСЯТИКИ ОБЗОРОВ. УЙМА НАВЫКОВ. В КАЖДОМ НОМЕРЕ!

НА DVD В АПРЕЛЕ:

- 300+ НОВЫХ ПРОГРАММ для смартфонов, МПК и под Windows
- 200+ НОВЫХ КАРТИНОК И ОБЗОВ
- 1500+ МОБИЛЬНЫХ УСТРОЙСТВ в дисковом каталоге. Реальные цены
- ПОЛЕЗНЫЕ СТАТЬИ И НАВЫКИ:
 - Видеоучебник по Mozilla Firefox, разумной альтернативе для устаревшего MS Internet Explorer
 - Подробные обзоры: все три редакции сверхмощной Zumban Series 60
 - Тест-Драйв интересных смартфонов Nokia 6500 и Nokia E50
 - Библиотека статей

И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ!

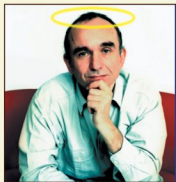
www.mobi.ru

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР:
ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ — КПК И КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ — НОУТБУКИ И ЦМРС
МЕДИАПЛЕЕРЫ — ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР

Все просто. Летом все в отпусках и на каникулах, развлечений хватает, поэтому играм уделяется меньше времени. Осенью же люди возвращаются из отпусков и каникул, снова начинается работа и учеба и снова приходится себя чем-то развлекать. В ноябре-декабре начинается нескончаемая череда праздников — День благодарения (предшествующая ему неделя приносит торговым сетям больше выручки, чем любая другая неделя в году), Рождество, потом Новый год. То есть выпускать игры в этот период — это никак не ритуал и не традиция, а расчет на то, чтобы заработать побольше денег.

Сами праздники, впрочем, являются как раз таки ритуалами, и тот факт, что многие из них приходится на конец года, не случаен. Еще каких-то 150 лет назад даже в западных странах большинство населения составляли крестьяне. Конец осени — начало зимы для них означало окончание полевых работ, сбор урожая, а отсюда — инстинктивное желание слупить кучу денег. В общем, несмотря на то что большинство людей сейчас живет в городах, традиции и распорядок жизни у нас сохранились крестьянские и распространяется это даже на игры.

Консультируется ли Питер «Дядя Петя» Молине с богом при разработке игр серии Black & White?



Питер Молине всегда выглядел не от мира сего.

Ну конечно! Каждую личицу они собирают на планерке с архангелами, смотрят очередной билд, после чего бог выгоняет всех из своего кабинета и долго, с чувством и расстановкой, распекает Дядю Петю: «Я мир за семь дней сотворил, а ты, бестолочь...». Вот поэтому-то все игры серии Black & White и разрабатываются так долго.

B Ghost Recon: Advanced Warfighter используется система Cross-Com, это когда солдаты смотрят на поле боя сквозь электронный визор. А существуют ли подобные технологии в реальности?

Прототипы подобных устройств действительно существуют — другое дело, что на вооружении они появятся не раньше следующего десятилетия (а действие Advanced Warfighter как раз происходит в 2013 году).

Фильм, фильм, фильм!

Прошло уже полгода с того момента, как мы написали о фильмах про геймеров, а вы все еще продолжаете вспомнить и вспоминать новые названия.

Экзистенция (1999)



Фильм «Экзистенция» рассказывал о повальном увлечении людей виртуальной игрой с полным эффектом присутствия. Двое героев там постоянно убивали друг друга и пытались выйти из игры по отдельности, ведь с каждым новым убийством приближался Game Over и близок был тот момент, когда один из них умрет окончательно (MADbatt)...

Секретные материалы



Одна из серий «Секретных материалов» была про то, как одного геймера после игры нашли мертвым, при этом убит он был точно так же, как и в игре. Скалли и Малдер тоже решают сыграть в эту игру и... застревают в ней. Из реальности они исчезают, а чтобы вырваться обратно, им приходится пройти игру до конца (Sam Fisher).

102 далматинца



В фильме «102 далматинца» один из главных героев был изобретателем ком-

пьютерных игр. За весь фильм он сделал только одну игру, поскольку за его работой следил мальчик, которому все время что-то не нравилось. Зато последняя игра удалась и разработчик в итоге разработал (okoro4ok).

Дети шпионов 3: Игра окончена



В фильме «Дети шпионов 3: Игра окончена» (2003) двух несовершеннолетних агентов Джунки и Кармен Кортез посылают в путешествие по виртуальному миру 3D-видеоигры, разработанной для того, чтобы существа, населяющие ее, жили в реальном мире. Ради крутого выигрыша играют тысячи детей, и игра становится наркотиком. Дети шпионов должны пройти все более и более трудные уровни игры, среди которых будут гонимы с войнами дорог и серфинг в катящей лаве, и вырвать людей из игры.

Геймер (2001)



«Геймер» — история одного французского ворюки, который чрезмерно интересовался компьютерными играми. Во время очередной кражи он с приятелем забирается в квартиру разработчиков и обнаруживает демоверсию давно ожидаемой игры. Присмотревшись к ней и ослепнув наигравшись, парень загорается идеей создать собственный проект. Написав в компании друзей собственную игру, он несет ее на пробу крупному издателю. Издатель его кидает и тогда парень решает назвать его кидает и тогда проект вместе с их проектом. В конечном счете, конечно, выигрывает, превратив игру издателя в большую кучу глюков, и его игра вырывается в продажу.

Вместо самой игры в фильме показывали обычные CG-ролики, геймплэй в них прощупывался так же хорошо, как пульс на ножке от табуретки (Сергей Блинов).

Встречайте новую игру в жанре stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*"В одиночку ты не выиграешь войну,
но сможешь приблизить победу".*



10 уникальных заданий созданы на основе воспоминаний участников событий.



Использование разной униформы, управляемая техника и реалистичная система передачи сведений между врагами позволяет решать каждое задание множеством способов.



Уникальная возможность принять участие в сов.секретных операциях 4-го управления ГУКР "СМЕРШ" против Союзников.



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В 2002-м мир все еще смеется над «Шрек» и, в частности, над трусливым левчим ослом, поэтому отсылки на Dungeon Siege стартуют с общего места: осел типа тоже имеется. Включное животное в DS действительно

Dungeon Siege

можно взять напрокат, увещать токями с добычей и гнать, гнать, гнать вперед по сюжету. В остальном это бойкий слэшер с редкими экранными ролеями, ремейк Diablo и Icewind Dale, сварганенный под какой-нибудь британский англ беззаботных («Зачем напрягаться? Давайте расслабляться!») речитатива MC Василия.

От Diablo отпелено все, что только могло вынудить пользователя озадаченно сдвинуть брови. Отменены: интерфейс, ролевая

система (чем чаще герой обнажает меч, тем быстрее растут его бицепсы; этот бы принцип — да в порнобизнесе!), смерть (бой можно притормозить и в стоп-кадре осушить склянку другой живой воды), экранчики Loading, наконец. Монстров — миллионы, но и нас в общем-то тьма — до восьми персонажей в партии. Да, это Diablo, но Diablo азбучной простоты, за которую особенно хвалит дизайнера Криса Тейлора (когда-то он сделал Total Annihilation, а буквально только

ДАТА ВЫХОДА:	2002
ЖАНР:	Diablo для извращенцев
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Microsoft/ Gas Powered Games

что — Supreme Commander). Хотя вызвать «браво!», конечно, не стоило. DS была всадником той casual-кавалерии, что обокорнала великие игры для нужд посетительской супермаркетинга. Глупе, быстрее, яроче — и пусть никто не увидит прогрессивный Diablo повержен, завтра кто-то деинсталлирует Fallout 2, чтобы высвободить место под The Sims.

А потом права на экранизацию Dungeon Siege купит немецкий боксер Уве Болл — и искусство в играх вообще закончилось.

ДАТА ВЫХОДА:	1997
ЖАНР:	информативность: азбука из ада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts Ballroom Productions

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В 1997 году Питер Молинье, прежде поставщик багделен, проделал Populous и Theme Park, выдал кулинарную книгу ада: с какой прожоркой и под какими соусами всякие inferнальные

Dungeon Keeper

чудища харчат добрых героев.

По стилю повествования Dungeon Keeper — это проза жанра RTS. Вид «в три четверти», скрип мыши по коврику, добыча ресурса, планирование базы, миссии... Но что это была за база, что за миссии! Вместо барраков — гнездовая уродливых тварей, вместо пулеметных вышек — ловушка на человека, вместо трудолюбивых крестьян — чертенята, которые скачут по коридорам подземелья, как

пульс по простыне кардиограммы. Жертвоприношения, пытки, избивание подопечных чертей. Декорирование нежилых помещений шипами и последующее заманивание туда рыцарей-спелеологов, спустившихся за сокровищами: подходите ближе, ребята, ближе!..

Технологически в Dungeon Keeper все было как и везде, но он забирал не хайтеком. Ситуационная связка «герой-принцесса-Ко-

щей» наполнилась неожиданным драматизмом, стоило взглянуть с позиций Коцера. Рулить жадным богемериком уродом в Dungeon Keeper оказалось не то что «хорошо» или «честно», но, как пел Илья Галугоно, «наверное, интереснее». То есть любых своих конкурентов Питер Молинье обогнал не по нравственности, конечно, а по фану — в единственной категории, в какой вообще есть смысл оценивать компьютерную игру.

ДАТА ВЫХОДА:	1992
ЖАНР:	когда мы делали это руками
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Midway

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Консультанта отдела видеогри в новорязбском магазине «Юпитер» звали наверняка Михалком. «Наверняка» потому, что такое ведь не забывается: у арбатского школьника (меня, то есть) в 90-х не было заботы важнее, чем поддерживать с Ми-

Mortal Kombat

хаилом контакт. У прилавка, как в партере рок-клуба, вечно топкались прогульщики. Привет-привет, ты ввинчиваешься в толпу. Кричишь, что будешь «на победителя», скидываешь рюкзаки и возвращаешь взглядом в телевизор: там с утра и до закрытия посредством консоли SEGA Mega Drive 2 дуют Mortal Kombat (кроме Mega Drive 2 игра вышла на всех тогдашних платформах, включая, естественно, PC). От современных ему файтингов МК отличался примерно так, как Nirvana от других гранж-

команд, как черное от белого, наконец, как жизнь от смерти. МК стал кульминацией девятидесятилетнего культа насилия, он как бы подтожил действительность — все, что происходило в видеосалонах, в качалках, в подворотнях.

В МК можно было прояснить, кто круче — ты или Васюка, удар ногой в пузо или кулаком в tavolo, крупногабаритная актриса Синтия Ротрок или Жан Клод Ван Дамм (их «сыграли» персонажи Соня и Кейн). В МК партнеров скидывали на копы или, кру-

танув перекрестие геймпада, вырывали им позвоночки; кровь брызгала, как пена из кружки; внутренней вопль «МЯСО!» впервые на памяти автора издал старшеклассник, освоивший финальный удар, fatality. А некоторые эпизоды из романа с МК лучше бы не вспоминать — так успешные предприниматели замывают, как именно начиналось их дело. МК стал окончательным файтингом именно за счет реализма: после матча тебя могли вывести из «Юпитера» — и в tavolo. Потому что 90-е.

ДАТА ВЫХОДА:	1987
ЖАНР:	повер из 80-х
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Taito/Techos Japan

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Недалеком будущем, США прихорят в себя после ядерного удара. Ассимилировавшийся в Нью-Йорке китаец повязывает бандану и отправляется за де-

Double Dragon

вицей, которую похитили и держат в подвале обычные хахаха-негодяи. Улицы города в огне: каждая стометровый отрезок асфальта крышует отдельная банда.

Ли объясняется с братками на языке, которого не поймет translate.ru, — он просто принимает стойку и влываивает. Со временем из семьи Double Dragon проклянется целая град-

ка игр (в том числе файтинги смежных жанров вроде классического один-на-один) и даже богатыя, с мистикой и летающим злымдемом, кинокомедия. Но все они будут мимо кассы, поскольку ошибутся в предполье.

DD не мог стать самодостаточным культурным явлением уже потому, что сам он — лишь отголосок 80-х. Джон Карпентер снял «Большой переполох

в маленьком Китае» и «Повер из Нью-Йорка», в СССР показали рукопашный боевик «Ночь воина», где сюжет сводился к названию. Рэмбо перетнул лоб полоской тлани и вспомнил Вьетнам. И только потом Double Dragon подлил культурную бухгалтерию: итого. Герой должен быть один и в бандане. Его кулаки — кричи стали. Герой не думает, он действует.



МЕСЯЦ В ИСТОРИИ АПРЕЛЬ

1 апреля 1998 года

Отныне звезды — горячие игрушки: в США и Европе выйдут **Starcraft**.



12 апреля 1994 года

В американской сети Usenet распространен первый в истории коммерческий спам.

17 апреля 2006 года

Самое долгое путешествие в мире продолжается — в магазины поступает **Dreamfall: The Longest Journey**, сиквел квеста **The Longest Journey 2000** года.



29 апреля 2006 года

EA объявила **SimCity 4**. Игра выйдет в январе 2003-го, оказавшись самой сложной и наименее популярной в серии.

1-3 апреля 2005 года

Проходит **KPI 2005**, самая бурная KPI в истории. Издатели разводят своих моделей до трупов, на сцене разработчиков **LADA Racing Club** перед толпами детей устраивается стриптиз.



11 апреля 1992 года

В России появляется клон восьмизбитной Nintendo Entertainment System — «сплоноприставка» Dendy.



21 апреля 1989 года

С этого дня миллионы людей систематически пропускают нужные станции и опаздывают на работу: в японские магазины завозят портативную приставку **Game Boy**.



26 апреля 2006 года

Судебный процесс между EA и ее собственными сотрудниками, требовавшими оплаты сверхурочных, заканчивается в пользу последних. Суд обязывает EA выплатить им \$14,9 млн.



13 апреля 2003 года

На прилавках появляется **Postal 2**, отрывной экшн от **Running With Scissors**. Особенно тепло игру принимают в России, выходит даже официальное дополнение местного разлива.



28 апреля 2004 года

Выходит **City of Heroes** — MMORPG, посвященная будущим супергероям. В октябре 2005-го к ней добавился аддон **City of Villains**, где появилась возможность играть за супергероев-злодеев.



5 апреля 1996 года

Eidos Interactive приглашает издателя **CentreGold**, получить право делать что угодно с самой **Ларой Крофт**. Покупка стоила 17 млн фунтов стерлингов.



14 апреля 2000 года

Скончался программист Филипп Катц, создатель архиватора **PKZIP**, которым в конце 80-х — начале 90-х лавались все игры на планете.

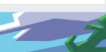
23 апреля 2000 года

На сайте **BBC** публикуется очередная статья в духе «**Игры разрушают мозг наших детей**», спровоцировавшая дежурное бла-бла-бла о том, нужна ли все-таки цензура или нет.



30 апреля 1975 года

Заканчивается война во Вьетнаме — самый востребованный кинематографом, но не самый часто используемый в играх конфликт в американской истории.



7 апреля 1964 года

IBM анонсирует семейство компьютеров IBM System/360 — главный IT-прорыв десятилетия, впоследствии, однако, напоминавший оцинкованный гроб с лампочками.



25 апреля 1986 года

В ночь с 25 на 26 апреля 1986 года на Чернобыльской АЭС случается крупнейшая в истории техногенная авария. Ступня два десятилетия это событие будет положено в основу сценария **S.T.A.L.K.E.R.**



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Мечесов,
Дмитрий Колганов

E-MAIL РУЧЬИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Дешевле обычного



Цифры на ценнике видеокарт GeForce GTS/GTX заставляют наши кошечки сжиматься в ужасе каждый раз при приближении к витрине компьютерного магазина. Хорошие видеокарты, мощные, но очень уж дорогие. NVIDIA пошла навстречу пользователям и выпустила урезанную версию GeForce 8800 GTS. От полноценной она отличается лишь меньшим объемом памяти: 320 Мб вместо 640 Мб. Шина памяти и частоты остались неизменными, так что разницу в производительности можно будет заметить только при игре на разрешениях выше 1600x1200. Цена карточки — 8100 руб.

Все сразу



В современном системном блоке греется все — от жесткого диска до силовых элементов материнской платы. Именно поэтому среди любителей разгона очень ценятся процессорные кулеры, способные охладить не только «камень», но и прилегающие к нему компоненты. Весьма интересный вариант — CoolerMaster Gemini II. Система охлаждения на шести медных тепловых трубках крепится на любой из современных процессорных разъемов и обдувает большую часть системной платы. В верхней части кулера установлено сразу два 120-мм вентилятора. Заявленный производителем уровень шума составляет 20,7 дБ. Что с эффективностью? По сравнению с фанковым кулером Core 2 Extreme X6800, разница температуры чипа при максимальной нагрузке составляет 14 градусов Цельсия.

Влагостойкие диски Blu-ray

Исход противостояния HD DVD и Blu-ray пока неясен, поэтому производители осторожничают и штамуют простенькие диски обеих форматов. Imation отличилась и представила накопители Inkjet Printable BD-R Media, на нерабочую сторону которых с помощью специальных приводов можно наносить



дерема и дублировать. Объем — 25 Гб, цена — 600 руб.

Santa Rosa и DirectX 10



Выход Windows Vista ознаменовал начало эпохи DirectX 10. Первой игрой с полноценной поддержкой нового программного интерфейса будет Crysis, за ней последуют другие. И все бы хорошо, да пользователям ноутбуков за право вкусить прелести игр нового поколения сейчас приходится отказываться от компактных моделей и выкладывать серьезные суммы за машинки с мощными видеокартами. Впрочем, скоро ситуация изменится — компания Intel планирует добавить поддержку DirectX 10 графическое ядро системного чипсета GM965 (Crestline), который станет сердцем анонсированной в мае мобильной платформы Santa Rosa. Интегрированное ядро обеспечит приличный уровень производительности, хотя, как и предшественники, для работы будет заимствовать от 8 до 64 Мб системной памяти.

Windows Mobile 6.0: теперь официально!

Только мы привыкли к дискам с Windows



Vista на полках компьютерных магазинов, как Microsoft представила свое очередное детище — операционную систему Windows Mobile 6.0 для карманных компьютеров, коммуникаторов и смартфонов. Новая ОС отличается более быстрым и удобным интерфейсом, поддержкой электронных писем в формате HTML, усиленными функциями по обеспечению безопасности, а также новыми версиями Microsoft .NET Compact Framework и Microsoft SQL Server. При этом все программы для WM 5.0 без всяких проблем запускаются на аппаратах с Windows Mobile 6.0.

Первым коммуникатором с WM 6.0 станет

наплиси и рисунки. Диски совсем не боятся влаги и читаются всеми современными BD-плеерами, рекордерами и дублиро-

Toshiba G900. Трубка отличается поддержкой сетей третьего поколения и HSDPA, 3-дюймовым дисплеем с разрешением 800x480, биометрическим сканером, а также модулями Wi-Fi и Bluetooth.

Optimus становится ближе

Долгожданная клавиатура Optimus от

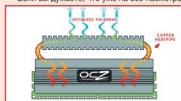


Студии Артемия Лебедева наконец дошла до стадии производства. После долгих метаний создатели решили остановиться на ярких кнопках-дисплеях размером 9x9 мм. Количество отображаемых оттенков цвета — 65 тыс., разрешение — 32x32 пикселя.

Отдельно отметим, что Optimus будет выпускаться в трех модификациях: в первом случае OLED-дисплеи будут установлены только на месте функциональных клавиш, во втором — на месте буквенных клавиш, а в третьем — везде где только можно. Цифра на ценнике напрямую будет зависеть от количества OLED-дисплеев. Конструкция клавиатуры позволит пользователям самостоятельно менять кнопки, потому WASD-комбинацию или блок цифровых клавиш при желании можно будет выложить из мини-дисплеев.

На память

Если вы думаете, что уже на все насмотрелись



лишь — вот вам новая диковина: оперативная память OCZ PC2-8500 Reaper HPC со сложной системой пассивного охлаждения. От обычного теплораспределителя в данном случае отводится медная тепловая трубка, на которую нанесен небольшой радиатор. Использование такого вот выносного радиатора позволило вдвое увеличить площадь поверхности охлаждения — эффективность стала выше.

Двухканальный комплект памяти объемом 2 Гб работает на частоте 1066 МГц. Задержка — 5-5-5-15. Номинальное рабочее напряжение модулей составляет 2,1 В, однако сам производитель дает разрешение на использование значения 2,4 В без потери пожизненной гарантии.

Домик для винта



Кто сказал, что внешний корпус для жесткого диска должен быть серым и скучным? Никто, поэтому **Thermaltake** выпустила самый настоящий «домик для винчестера» с элегантной алюминиевой подставкой, 80-см вентилятором и яркой глянцевой подсветкой. **Thermaltake Max4** называется. Кейс рассчитан на производительные накопители с высоким тепловыделением и скоростью вращения шпинделя до 10000 об/мин. Среди поддерживаемых интерфейсов есть eSATA и USB 2.0. Размеры корпуса составляют 134x215x30 мм, вес — 425 г. Станет ли новинка популярной? Безусловно. Но не прямо сейчас, а с наступлением века терабайтных накопителей.

Охлаждение по науке

В семействе кулеров Titan появилась очередная система охлаждения с красивым жан-



ским именем
Titan
Elena
TEC
VGA
Cooler. Новинка

представляет собой комбинацию из тепловых трубок, вентиляторов и термоэлектрического модуля. Принцип воздушного охлаждения здесь используется одновременно с модулем Пельтье (это такая металлическая пластина, которая после пропускания электрического тока обретает свойство охлаждать одну сторону до нулевой температуры по Цельсию).

В нетяжелых режимах нагревающийся части платы охлаждаются парой 80-мм вентиляторов. Если нагрузка возрастает и видеокарта начинает в полной мере проявлять свой гольфий нрав, в работу включается элемент Пельтье. По заявлениям разработчиков, Titan Elena при работе с видеокартами **NVIDIA GeForce 7500 GT** и **ATI Radeon 1950 XTX** эффективнее штатных систем охлаждения на 37% и 22% соответственно. Впечатляющий отрыв.

Знакомство с R600



В начале апреля свет увидят первые видеокарты на основе долгожданного графического процессора **R600**. Карточки на основе нового чипа призваны прикончить монстров линейки **GeForce 8800**. Есть ли шансы на успех? Тут только время рассудит.

Да, кстати, видеокарты на базе R600 получат известность под именами **Radeon X2900**. **AMD** выпустит платы с суффиксами **XTX**, **XT**, **XL** и **GTO**, а также двухчиповую **Radeon X2900 XTX2**. Модели отличаются врожденной поддержкой HDMI и двумя 8-контактными разъемами питания. Для создания CrossFire-танDEMов на основе видеокарт серии **Radeon X2900** не придется использовать соединительные мостики и мастер-карты.

Модель	Тактовая частота (чип/память), МГц	Тип памяти	Шина памяти, бит	Объем памяти, Мб	Конвейеры
Radeon X2800XTX2	750/2200	GDOR4	256	512x2	96x2
Radeon X2800XTX	750/2200	GDOR4	512	1024	128
Radeon X2800XTX	600/1800	GDOR3	512	512	128
Radeon X2800XT	600/1800	GDOR3	512	512	128
Radeon X2800XL	600/1800	GDOR3	512	512	96
Radeon X2800GT	650/1800	GDOR3	256	512	96
Radeon X2800GTO	600/1400	GDOR3	256	256	96
Radeon X2500XT	650/1600	GDOR3	128	256	64
Radeon X2500PRO	550/1400	GDOR3	128	256	64
Radeon X2300XT	650/1400	GDOR3	128	256	32
Radeon X2300PRO	500/1400	GDOR3	128	128/256	32
Radeon X2300LE	500/800	GDOR3	128	128	32

NVIDIA даст отпор



NVIDIA

NVIDIA не могла оставить без внимания скорый анонс видеокарт семейства **Radeon X2x00** и подготовила достойный ответ. До конца весны в модельном ряду видеокарт калифорнийской компании появится одиннадцать новинок (для массового и бюджетного секторов рынка в том числе). Вот тогда DX10-игры и начнут массовую интервенцию!

В продукты **NVIDIA** наконец добавится поддержка памяти типа GDDR4, что позволит поднять предельную тактовую частоту памяти с нынешних 1800 МГц до 2200 МГц. С выходом флагманских моделей ныне выпускаемые **GeForce 8800 GTX** и **GTS** существенно подешевеют.

Модель	Тактовая частота (чип/память), МГц	Тип памяти	Шина памяти, бит	Объем памяти, Мб	Конвейеры
GeForce 8950GX2	550/2000	GDOR4	512x2	256x2	96x2
GeForce 8900GTX	700/2200	GDOR4	384	768	128
GeForce 8900GTS	600/2000	GDOR4	320	640	128
GeForce 8900GT	600/1800	GDOR3	256	512	96
GeForce 8900GS	550/1600	GDOR3	256	256/512	96
GeForce 8600GT	650/1800	GDOR3	128	256	64
GeForce 8600GS	550/1400	GDOR3	128	256	64
GeForce 8300GT	600/1600	GDOR3	128	256	32
GeForce 8300GS	500/1400	GDOR3	128	128/256	32
GeForce 8300LE	500/800	DDR2	128	128	32
GeForce 8100GS	400/800	DDR2	64	128	32

DVD-мания: железный софт

Видеокарты

- **ATI Catalyst 7.2** — драйвер для видеокарт ATI под Windows XP и Vista.
- **ATI avivo Video Converter Engine 7.2** — универсальный видеокодек для карт серии Radeon X1000.
- **NVIDIA ForceWare 100.65** — драйвера для видеокарт GeForce от NVIDIA.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A3.98** — драйвера для аудиокодек класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek AC'97 62.13** — драйвера для аудиокодек класса AC'97 от Realtek под Vista.
- **Realtek HD Audio 1.57** — драйвера для аудиокодек класса HD Audio от Realtek.
- **Realtek HD Audio 1.60** — драйвера для аудиокодек класса HD Audio от Realtek под Vista.

Материнские карты

- **GIGABYTE @BIOS B07.0108.1** — программа для прошивки BIOS материнских плат от GIGABYTE.
- **GIGABYTE EasyTune 5.07.0124.1** — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- **GIGABYTE i-Cool B07.0109.1** — позволяет в полной мере управлять вашей системой.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1010** — новые драйвера для чипсетов Intel.
- **NVIDIA nForce 15.00** — драйвера для чипсетов серии nForce под Windows Vista.

Оптические приводы и жесткие диски

- **DVDInfoPro 4.6.3.4** — расскажет все о вашем оптическом приводе и дисках.

Системные утилиты

- **AMD64 CPU Assistant 0.6.2.215** — отображает все данные о процессоре, совместима только с продукцией AMD.
- **ASTRA32 1.51** — позволит изучить свой компьютер вдоль и поперек.
- **Belarc Advisor 7.2.11.0** — просто и элегантно расскажет все о системе.
- **BGEye 3.0.3.0** — выводит критически важную информацию на рабочий стол.
- **Central Brain Identifier 8.2.1.0. Build 0217 R11** — еще одна утилита для поклонников AMD.
- **ClockGen 1.0.5.3** — изменяет частоту системной и графической шин.
- **CPUCool 8.0.0** — отслеживает загрузку и температуру процессора.
- **CPU-Z 1.39** — популярная программа определит любой процессор, чипсет и установленную память.
- **CrystalCPUID 4.9.4.327** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004 0.9.123.327** — альтернативный тестовый пакет для измерения производительности ПК.
- **SIV 3.20** — компактная программа раскрывает все секреты вашей системы.

КОСМЕТИКА ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ

Технологии улучшения качества изображения Часть 2

Николай Жогов

В реальности любой объект при приближении открывает взору новые и новые детали, вплоть до атомов и субатомных частиц. Виртуальные миры лишены этого свойства: компьютеры имеют весьма ограниченные ресурсы, поэтому приходится идти на серьезные упрощения. В случае с графикой главным фактором, ограничивающим степень детализации изображения, является размер пикселя.

При расчете изображения на начальных этапах видеокарты оперирует полигонами и текстурами, но преобразовать все эти каркасы из множества треугольников с натянутыми на них изображениями в набор пикселей — задача сложная. Сделать это так, чтобы результат выглядел реалистично, еще сложнее. Но ничего невозможного нет, вопрос лишь в затратах.

Фильтрация текстур

Для того чтобы понять, какие трудности испытывает графический процессор при определении цветов пикселей, достаточно представить следующую ситуацию. На экране изображена стена, расположенная параллельно экрану. Размер стены в пикселях на экране равен, скажем, 320x320, а для ее текстурирования необходимо воспользоваться текстурой, имеющей крайне сложный узор и размер 2056x2056. При этом крайне желательно, чтобы нанесенная текстура была четкой, а узор не потерял своих очертаний. Для решения подобных задач и предназначен процесс, именуемый фильтрацией текстур.

Самым простым способом фильтрации принято считать **Point Sampling** (то есть логичную выборку). Алгоритм его работы прост до безобразия: цвет точки на экране определяется всего лишь одним текселем (пикселем в текстуре), расположенным ближе всего к центру пикселя. Понятно, что результат подобных расчетов далек от идеала и любая относительно сложная текстура таким образом превращалась в хаотичное нагромождение точек. На этом недостаток не заканчивается: в движении все выглядит еще хуже, можно наблюдать мерцание и перескакивание пикселей с одного места на другое. Ну а если подойти к нашей виртуальной стене слишком близко, то размер текселей станет больше размера пикселей, в результате чего проявится эффект блочности. Подобное можно было наблюдать в старых играх вроде **Heretic**, **Descent** или **DOOM**. К счастью, в новых играх Point Sampling давно не используется.

Со временем на смену лоточечной выборке пришла билинейная фильтрация (**Bilinear Filtering**), ставшая, по сути, усовершенствованным Point Sampling. Разница заключается в том, что данный метод фильтрации использовал для расчетов 4 текселя вместо одного, результирующий же цвет пикселя равнялся усредненному значению цветов четырех текселей, расположенных ближе всего к центру. В результате пропала блочность, изображение становится более качественным, но все же далеким от идеала. Недо-

статки подобного метода очевидны: во-первых, текстура становится расплывчатой (особенно сильно заметно вблизи), а во-вторых — значительно увеличивается нагрузка на видеокарту.

Для понимания принципа работы следующего метода фильтрации необходимо подробно рассмотреть такое явление, как MIP-mapping. Дело в том, что в современных играх текстуры имеют весьма большие разрешения и применять их без преобразований крайне невыгодно. Простой пример: требуется покрыть уходящую к горизонту дорогу кирпичичной кладкой. Для той части дороги, что находится недалеко от экрана, будет применена текстура с максимальным разрешением, но для дальних участков использовать ту же текстуру глупо: потребует много ненужных вычислений, да и корректно отфильтровать полученный будет сложно. Выйти из такой ситуации очень просто: на основе исходного изображения в памяти генерируется целый ряд идентичных текстур, имеющих разное разрешение (каждое последующее меньше предыдущего). В зависимости от расстояния до объекта в ход идет то или иное изображение. Именуется эти текстуры MIP-уровнями, исходник является нулевым уровнем. Нагрузка на шину памяти от применения MIP-mapping снижается многократно, а качество изображения лишь возрастает.

В результате симбиоза билинейной фильтрации и MIP-маппинга на свет появилась три-



Великий и ужасный Point Sampling в игре Descent.



В Serious Sam можно увидеть MIP-уровни — они имеют разные цвета.

линейная фильтрация. По сути своей это та же билинейка, но проводимая на двух соседних MIP-уровнях. Например, если при фильтрации применяются первый и второй уровни, то в итоге для каждого из них получится свое значение цвета пикселя. Усреднив их, мы получим результат трилинейной фильтрации. Качество изображения при этом становится выше, чем при использовании билинейной фильтрации, но и нагрузка на видеокарту возрастает.

Все описанное ранее алгоритмы фильтрации не учитывают один очень важный факт: подавляющее большинство объектов расположено не параллельно экрану. Соответственно, та же дорога, уходящая в бесконечность, не может быть обработана корректно — в данном случае даже трилинейная фильтрация приводит к искажению, ведь на цвет пикселя будет влиять большее количество текстур, нежели четыре. Кроме того, неправильно выбираются сами текстуры для обработки: они неизменно образуются квадрат, а для правильной обработки должна использоваться прямоугольная (а порою и трапециевидная) часть текстуры. Одним словом, формализма с трилинейной фильтрацией не добиться.

Погоня за красотой привела к появлению анизотропной фильтрации (**Anisotropic Filtering**) — в ее алгоритмах учитывается то, как расположен объект относительно экрана, и, соответственно, цвета пикселей определяется наиболее корректно. Однако в реализации этого метода кроется множество нюансов, и алгоритмы, используемые ATI и NVIDIA, сильно различаются. Между этими компаниями развернулась настоящая битва; совершенствование анизотропной фильтрации продолжается до сих пор. Стоит заметить, что анизотропная фильтрация подразделяется на уровни, которые определяют число текстур, которые обрабатываются при вычислении конечного цвета пикселя. Различают следующие уровни: 2x (16 текстур), 4x (32 текстуры), 8x (64 текстуры) и 16x (128 текстур).

Чтобы как-то снизить влияние фильтрации текстур на быстродействие видеокарты, производители часто идут на ухищрения, которые они именуют «оптимизациями». К их числу относится так называемая бриллиевая фильтрация (именно так, сленчики нет), при которой изображение обрабатывается по билинейным алгоритмам, а трилинейка применяется лишь в небольших областях, на которых граничат соседние MIP-уровни. NVIDIA применила этот тип фильтрации в видеокартах серии **GeForce FX**, однако это вызвало много негативных отзывов — качество картинки было хуже, чем у полноценной трилинейной фильтрации. ATI также использовала эту оптимизацию в **Radeon 9600** и **Radeon X800**, но тут дело дошло до смешного: компания отрицала факт ее использования, а при включении подкрашенных MIP-уровней драйвера автоматически переключалась на честную трилинейную фильтрацию. Впрочем, это сказывалось на fps, так что скрыть оптимизацию не удалось. Во многих видеокартах также используется адаптивная анизотропная фильтрация, при которой поверхности 3D-изображения получают различный уровень анизотропии. Например, при взгляде на стену, параллельную экрану, нет смысла применять фильтрацию уровня 16x, так как она ничем не будет отличаться от фильтрации уровня 2x. Таким образом, оптимизация позволяет грамотно экономить вычислительную мощь. Качество при этом не теряется.

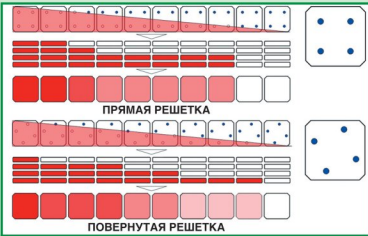
Сглаживание изображения

Увы, но проблемы на этом не заканчиваются. Еще одним препятствием на пути к качеству является алиасинг (aliasing), прозванный в народе «лесенкой». Под этим термином подразумеваются неровные края объектов, которые вместо прямой линии выглядят как совокупность множества углов. Увы, но любая негоризонтальная и невертикальная линия порождает этот тип искажений. За примерами далеко ходить не надо: достаточно запустить Paint (в нем сглаживание не реализовано) и нарисовать несколько наклонных прямых — результат будет далеко от идеала. С этим надо бороться, наиболее логичными выходами из ситуации являются либо увеличение разрешения экрана, либо адаптация картинки под особенности человеческого зрения. Первый вариант, безусловно, хорош, но труднореализуем: чтобы среднестатистический пользователь перестал различать подобные дефекты, разрешение 17-дюймового монитора должно составлять около 4000x3000 пикселей! Сомнительно, что подобные устройства станут доступны в ближайшее время, да и нагрузка на видеокарту при этом будет непомерной.

А поскольку нельзя увеличить размер картинки, то менять придется саму картинку. При этом используется следующее свойство зрения: оно мгновенно замечает резкие цветовые переходы между пикселями, но не реагирует или слабо реагирует на плавные. Если по краям четкой линии, изображенной на белом фоне, разместить серые пиксели, то «лесенку» практически не будет заметно — это пример простейшего сглаживания (антиалиасинга), наблюдать его можно при рисовании линий в MS PowerPoint или Adobe Photoshop. Однако алгоритмы сглаживания, реализованные в видеокартах, более сложные и разнообразны. Рассмотрим их подробнее.

Прежде всего стоит понять, каким образом определяется цвет пикселя на границах пикетов. Без сглаживания этот алгоритм напоминает Point Sampling, применяемый для фильтрации: цвет пикселя определяется на основе одного субпикселя (точка внутри пикселя), расположенного в его центре. Поэтому каков цвет субпикселя, таков и цвет самого пикселя.

Первым способом борьбы с пресловутой «лесенкой» стал метод сглаживания, именуемый суперсэмплингом (**Supersampling**): кадр строится в



Повернутая опорная решетка субпикселей позволила повысить планку качества сглаживания.



Сглаживание в играх делает картинку куда более естественной. Расплата за это — падение fps.

увеличением разрешения, а перед выводом на экран сжимается до необходимых размеров. Уровень сглаживания (чаще всего 2x или 4x) показывает, во сколько раз увеличивается разрешение относительно начального. Таким образом, если кадр, имеющий размеры 800x600 пикселей, сглаживается 2x-суперсэмплингом, то в действительности он будет иметь разрешение 1600x1200 пикселей, и лишь в последний момент размер вернется к прежнему значению. Очевидно, что подобный способ борьбы с неровностями крайне ресурсоемок: скорость уменьшается в разы, а это слишком дорогая плата за красоту. У суперсэмплинга есть интересный эффект: помимо сглаживания происходит и своеобразная фильтрация текстур, хотя и не особо эффективная. Это мало, чтобы оправдать его прожорливость.

Суперсэмплинг не учитывал одной важной детали: «лесенка» образовывается только на границах полигонов, а не внутри текстур. Следовательно, и обрабатывать необходимо лишь границы. Осознание этого факта привело к созданию нового алгоритма сглаживания — мультисэмплинга (Multisampling), впервые реализованного в GeForce 3. В новом методе кадр все так же строился в увеличенном разрешении, но расчеты проводились лишь для краев пикселей, а цвета внутренних записывались в буфер без какой-либо обработки. Это позволило в значительной степени снизить нагрузку на видеокарту, при этом «лесенки» уничтожались не хуже, чем при суперсэмплинге. К минусам можно отнести два факта: во-первых, исчезла побочная фильтрация текстур, а во-вторых — буфер кадра все также требовал много места в памяти: в разрешении 1600x1200 с включенным HDR и 4x-сглаживанием промежуточное изображение будет занимать около 90 Мб.

Впрочем, в GeForce 3 классический мультисэмплингом дело не ограничилось. Помимо 2x- и 4x-сглаживания, у видеокарты были еще

два режима — Quincunx и 4x 9-tap. В них при расчете цвета пикселя учитывались не только цвета субпикселей данного пикселя, но и цвета субпикселей соседних пикселей (представьте себе, в этой фразе есть смысл). То есть на конечный цвет оказывали влияние соседние пиксели, хотя и в меньшей степени: у каждого субпикселя был свой коэффициент влияния. В режиме Quincunx учитывались цвета пяти субпикселей (из них только два располагались внутри искомого пикселя), а в 4x 9-tap — девяти (4 внутри). Картина в результате получалась очень красивой, но слегка расплывчатой.

NVIDIA долго оставалась лидером в области сглаживания изображения, но все изменилось, когда ATI выпустила в свет Radeon 9700, использующую технологию SmoothVision 2.0. Фактически в ней был реализован «классический» мультисэмплинг — и никаких вам «замислований» в стиле Quincunx, однако изменилось само расположение ключевых субпикселей внутри пикселя. Если ранее в режиме 4x они располагались в форме квадрата (то есть являлись центрами пикселей, повиравшимися в результате увеличения разрешения в четыре раза), то теперь применялась повернутая опорная решетка расположения субпикселей. Польза от этого была просто огромной. Дело в том, что хуже всего сглаживанию поддаются линии, являющиеся почти вертикальными и почти горизонтальными: именно дефекты при их отображении бросаются в глаза в первую очередь. Кроме того, таких линий в кадрах традиционно больше, чем диагональных. Повернутое расположение субпикселей сглаживает подобные линии гораздо лучше, а «неудобные» углы наклона для этого метода сглаживания встречаются довольно редко. Кроме того, мультисэмплинг от ATI поддерживал режим 6x, чем не могла похвастаться NVIDIA.

Успех технологии SmoothVision 2.0 привел к тому, что ее аналог стал применяться и в

видеокартах серии GeForce, начиная с модели 6800, правда, решетка в данном случае была повернута в противоположную сторону. Именно мультисэмплинг с повернутой решеткой расположения субпикселей используется в большинстве современных видеокарт как основной способ сглаживания.

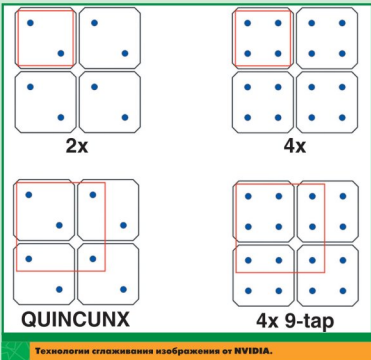
С тех пор технологии сглаживания долго стояли на месте (лишь слегка модифицировались решетки), и единственным важным событием можно считать появление метода сглаживания прозрачных текстур. Впервые они появились в GeForce 7800 и Radeon X1800, но позже были добавлены и в более ранние модели видеокарт (благодаря драйверам).

С выводом GeForce 8800 компания NVIDIA вновь вернула себе первенство благодаря новому способу сглаживания, названному Coverage Sampling. Инженеры компании пришли к выводу, что при определении цвета пикселя совсем не обязательно знать цвета всех субпикселей — куда важнее знать соотношение площадей частей пикселя, расположенных в разных треугольниках. Таким образом, не обязательно каждому субпикселю передавать полную информацию о цвете — вместо этого часть из них может выполнять иную функцию, а именно — сигнализировать о том, где они расположены (вне или внутри треугольника). Такие субпиксели называются coverage-значениями. Для передачи информации о цвете одного субпикселя при включенном HDR затрачивается 64 бита, для передачи информации о местоположении можно обойтись и одним битом (например, 0 — внутри, 1 — снаружи). Кроме того, количество coverage-значений не влияет на разрешение промежуточного изображения. Ну а в случае, если в пикселе граничат более двух треугольников, его сглаживание просто возвращается к стандартному мультисэмплингу, ведь Coverage Sampling всего лишь надстройка, действия которой можно прекратить в любой момент. Одни преимущества. Единственная проблема — кривая реализация настроек сглаживания в драйверах ForceWare, но это уже претензии к программистам, а не к самой видеокарте. Кстати, в GeForce 8800 также появился мультисэмплинг 8x — благо мощности для его реализации хватает.



Возможность создания фотореалистичных кадров с нуля существует далеко не первый день: сейчас каждый второй фильм в большей или меньшей степени пестрит различными спецэффектами, созданными на компьютерах. По той же причине не замечаем, приписывая много гениальности оператору и сложным постановкам сцен. Увы, но компьютерные игры долгое время не могли похвастаться подобными красотами по одной простой причине: для них слишком важен такой параметр, как скорость. Если Голливуд может позволить себе потратить на построение одного кадра хоть час, хоть сутки, то персональный компьютер вынужден выдавать не менее 30–50 кадров в секунду, чтобы удовлетворить наши потребности.

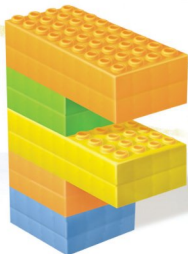
Это заставляет разработчиков игр искать все новые, более экономичные пути реализации сегодняшних разработок, а производителей железа — поддерживать их, попутно наращивая мощь своих продуктов. Нам остается лишь наблюдать за ними и ждать новых свершений. ■



Технологии сглаживания изображения от NVIDIA.

Ready, Steady, Vista™

Стильные и надёжные материнские платы Foxconn применяются в миллионах персональных компьютеров по всему миру. Используя современные компоненты совместно с материнскими платами Vista™ Ready от Foxconn, вы создадите решение, поддерживающее новейшую операционную систему от Microsoft.®



Реклама

P9657AA-8EKRS2H



- Intel® P965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- 1* PCIe x16
- 6* SATAII, 1* eSATAII, RAID
- 2* IEEE1394a



G9657MA-8EKRS2H



- Intel® G965 chipset
- Dual DDR2 800, 4* DIMMs, 8Gb Max.
- 7.1 channel HD Audio, Gigabit LAN
- Встроенная графика Intel® GMA X 3000, Clear Video Technology
- 4* SATAII, 1* eSATAII, RAID, 2* IEEE1394a



FOXCONN®

www.foxconn.ru

Дилеры: Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Иллайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникайшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9; Алматыевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; Барнаул: К-Трейд - (3852)66-6910; Воронеж: Рет - (4732)77-9339; Екатеринбург: Сроче - (343)371-6568; Трילайн - (343)378-7070; Ижевск: Корпорация Центр - (3412)438-805; Курск: ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; Новосибирск: НЭТА - (3832)304-1010; Пермь: Инстар Технолоджи - (342)212-4646; Пятигорск: Дивиком - (8793)33-0101; Ростов-на-Дону: Форте - (863)267-6810; Самара: Аксус - (846)270-5960.



Windows Vista

ВСЕ ДЛЯ WINDOWS VISTA

Что нужно, чтобы Windows Vista расправила крылья и полетела?

Николай Арсеньев

Прихода Windows Vista ждали многие, и не без оснований. Как бы банально и пафосно это ни прозвучало, но выход «Висты» стал новой вехой в компьютерной индустрии. И причины не только в революционных возможностях системы — ее требования к железу стали не по-детски высокими. Сегодня мы расскажем о том, что нужно для того, чтобы прокатиться с ветерком на Vista и насладиться всеми прелестями интерфейса Aero. Ну и играми, конечно!

Windows Vista и ее потребности



Требования Vista к памяти заметно выросли, но об этом поговорим позже, зато запросы к центральному процессору остались примерно на прежнем уровне. Конечно же, чем быстрее ЦП, тем выше скорость работы системы, игр и приложений, но одно можно сказать точно — двухядерных процессоров класса Core 2 Duo или Athlon 64 X2 хватит. Привычный одноядерный процессор справится со своей задачей, но дополнительные процессы, появившиеся в Windows Vista, отъедают немало ресурсов, а если вы много работаете со звуком и видео, активно используете софт с поддержкой многоядерных ЦП, то однозначно стоит задуматься о замене процессора.

Windows Vista преобразилась в первую очередь графически. Тотальный переход на DirectX 10 не за горами, и тогда необходимость в покупке новой видеокарты станет неотвратимой. Пока в лидерах NVIDIA со своей серией дорогих видеокарт GeForce 8800, в скором времени стоит ожидать появления карт средней и низкой ценовой категорий. ATI немного отстала от своего конкурента. Пока мы пишем эти строки, стало известно,

DirectX 10 и его преимущества



Что ждуть от DirectX 10, чем он хорош, когда он действительно выйдет и что нового принесет? Одно точно — он будет присутствовать только в Windows Vista.

Задача нового API — улучшить совместимость видеокарт и свести на нет вылеты и другие варианты нестабильности работы систем. Все благодаря универсальной драйверной модели (Unified Driver Model). Еще одна цель — как можно больше работы перевести на видеокарту и разгрузить процессор, чтобы последний мог заниматься другими задачами, такими как расчет физики, искусственного интеллекта и т.д. Из кардинальных нововведений стоит отметить появление геометрических шейдеров. Они позволяют кардинально усложнить графику в играх.

Еще один важный момент — унифицированная архитектура графического процессора (GPU). Если видеокарты прошлых поколений (например, GeForce 7900 GTX или Radeon X1950 XTX) имели отдельные вершинные и шейдерные блоки, новейшие модели вроде GeForce 8800 используют универсальные процессоры, которые могут рассчитывать что угодно. В случае с картами прошлого поколения могла происходить такая ситуация: блоки, отвечающие за пиксельные шейдеры, загружены на все 100%, в то время как процессоры, работающие с вершинными шейдерами, простаивают или загружены частично. Теперь такого быть не может, унифицированные процессоры могут выполнять обе задачи, а также работать с геометрическими шейдерами. Все зависит от потребности игры и конкретной сцены. Это позволит существенно повысить эффективность работы видеокарт.

Первыми возможностями DirectX 10 задействуют Hellgate: London и Crysis. Но только под Windows Vista.

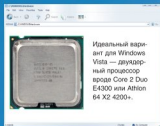
что новое поколение видеокарт компании поддерживается. Жаль, но что делать, остается только ждать. Общим разработчикам графических чипов пришлось серьезно поработать над драйверами под новую ОС, чтобы и новые, и старые видеокарты работали корректно. Еще бы, ведь Microsoft принесла кое-что новое — программный интерфейс Windows Display Driver Model (WDDM), отменяющий за визуальные красоты Vista. Поддержка WDDM обязательна, если разработчик хочет заполнить логотип Premium Ready.

AMD активно работала над поддержкой OpenGL и оптимизирующей оболочкой Catalyst Control Center (CCC). Интерфейс драйверов в Catalyst 7.2 и вправду грузится быстро, но работы еще много. Дизайн CCC обновился, теперь установка идет проще и быстрее — все ставится без лишних вопросов, включая драйвера AVIVO (они всегда в комплекте).

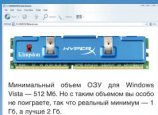
Расплатой за это стал еще больший объем драйверов — чуть больше 80 Мб. Все помнит машину в настройках качества CCC, теперь ее место занял новый набор сцен. Каждая позволяет оценить эффект от включения, допустим, анизотропной фильтрации или сглаживания полупрозрачных текстур. Поддержка CrossFire — лишь частичная.

С NVIDIA получилось интересная ситуация. Сначала компания представила драйверы для GeForce 8800 и остальных карт, а теперь они выпустили универсальный драйвер для видеокарт GeForce серий 6/7/8. Особых изменений в интерфейсе нет, те, кто устанавливал последние версии драйверов, будут себя чувствовать как рыба в воде. Поддержка SLI обеспечена только для GeForce 8800 под API OpenGL и DirectX 9. Это значит, что пока весь потенциал GeForce 7950 GX2 раскрыть не удастся. Ждем новых драйверов и расширения поддержки SLI.

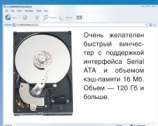
Железо под Windows Vista



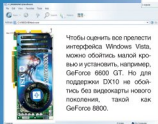
Идеальный вариант для Windows Vista — двухядерный процессор вроде Core 2 Duo E4300 или Athlon 64 X2 4200+.



Минимальный объем ОЗУ для Windows Vista — 512 Мб. Но с таким объемом вы особо не поиграете, так что реальный минимум — 1 Гб, а лучше 2 Гб.



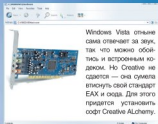
Очень желателен быстрый винчестер с поддержкой интерфейса Serial ATA и объемом кэш-памяти 16 Мб. Объем — 120 Гб и больше.



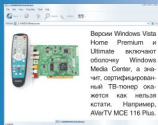
Чтобы оценить все прелести интерфейса Windows Vista, можно обойтись малой кровью и установить, например, GeForce 6600 GT. Но для поддержки DirectX не обойтись без видеокарты нового поколения, такой как GeForce 8800.



Выбор материнки на железе от критичным, проблемы могут быть только со старыми моделями, под которые нет драйверов.

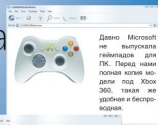


Windows Vista вполне сама отвечает за звук, так что можно обойтись и встроенным кодом. Но Creative не сдается — она сумела вписать свой стандарт EAX и сюда. Для этого придется установить софт Creative ALchemy.

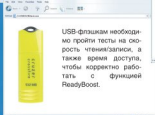


Версии Windows Vista Home Premium и Ultimate включают оболочку Windows Media Center, а значит, сертифицированный ТВ-тюнер окажется как нельзя кстати. Например, AVerTV MCE 116 Plus.

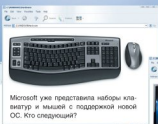
Windows Vista



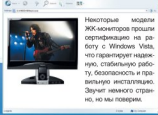
Давно Microsoft не выпускала геймпадов для ПК. Перед нами полная копия модели под Xbox 360, такая же удобная и беспроводная.



USB-флешкам необходимо пройти тесты на скорость чтения/записи, а также время доступа, чтобы корректно работать с функцией ReadyBoost.



Microsoft уже представила наборы клавиатур и мышей с поддержкой новой ОС. Кто следующий?



Некоторые модели ЖК-мониторов прошли сертификацию на работу с Windows Vista, что гарантирует надежность, стабильную работу, безопасность и правильную установку. Звучит немного странно, но мы поверим.

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

РАЗНОВИДНОСТИ MICROSOFT WINDOWS VISTA

Особенности	Vista Home Basic	Vista Home Premium	Vista Business	Vista Ultimate
Защитник Windows и брандмауэр Windows	Да	Да	Да	Да
Мгновенный поиск	Да	Да	Да	Да
Интерфейс Windows Aero и Windows Flip 3D	Нет	Да	Да	Да
Поддержка КПК и планшетных ПК	Нет	Да	Да	Да
Конференц-зал	Нет	Да	Да	Да
Windows Media Center и поддержка Xbox 360	Нет	Да	Нет	Да
Функция резервного копирования	Нет	Нет	Да	Да
Работа в домене и удаленный рабочий стол	Нет	Нет	Да	Да
Шифрование данных на винчестере (BitLocker)	Нет	Нет	Нет	Да
Стоимость обновления	2600 руб.	4200 руб.	5200 руб.	6800 руб.
Полная стоимость	5200 руб.	6300 руб.	8000 руб.	10500 руб.

В большинстве случаев проблема в играх под новой ОС не будет, сейчас больше беспокоит скорость — порой она сильно падает, если сравнивать с тем, что выдает Windows XP. Программисты обеих компаний со временем обещают поправить ситуацию, но в любом случае игры под Vista будут идти чуть медленнее — процентов на 5-10.

К жестким дискам требования стандартные. Конечно, лучше запастись емкой моделью (гигабайт на 160 и больше) со скоростью шпинделя 7200 об/мин и интерфейсом SATA. Еще бы, ведь новая ОС обладает такими технологиями, как **Live Search** (глобальный поиск и индексирование данных) и **SuperFetch** (помещает в оперативную память самые часто используемые приложения), которые будут выкидывать все соки из винчестера. И если скорость поиска данных всегда высока, то время, затрачиваемое на индексирование всего жесткого диска, сильно зависит от скорости винчестера.

Для работы Windows XP достаточно и 512 Мб, но удовольствия от работы, правда, ждать не стоит. Оптимальный объем — 1 Гб оперативки, но для максимальной скорости нужно и два раза больше. Под Windows Vista работать и так более играть с 512 Мб оперативки практически невозможно, тормоза будут преследовать вас постоянно. Установка 1 Гб памяти позволяет существенно ускорить работу, но весь потенциал Vista раскроет только с 2 Гб. Ведь стоит учитывать, что ядро ОС стало занимать больше места, к тому же прибавились дополнительные процессы, которые пытаются отнять не светящим духом. Реальная необходимость в установке 4 Гб оперативки сейчас отсутствует, но через год стоит задуматься.

Если у вас нет возможности добавить памяти (например, все разъемы на материнской плате уже заняты), можно воспользоваться USB-флешкой. Да-да, именно ею. Благодаря технологии **ReadyBoost** (по сути, продолжение SuperFetch) операционная система может воспользоваться дополнительной памятью и разместить там необходимые данные. Этот вариант намного лучше, нежели качать снова и снова информацию с винчестера (это касается главным образом мелких файлов, ведь скорость доступа к флэш-носителям минимальна, а вот линейная скорость чтения и записи так себе). В продаже появляются даже USB-брело-

ки с логотипом **Works with Windows Vista**. Этот знак качества говорит о том, что флешка соответствует скоростным требованиям к чтению/записи данных и времени доступа. Обычные флэш-носители тоже подойдут, но и те, и другие в обязательном порядке пройдут внутренних тест на скорость — если покажут ниже требуемых, то ОС откажется работать с ними. Минимальный размер свободного места — 256 Мб. Реально технология полезна для систем с малым объемом ОЗУ (512 Мб). Все дан-

ные на флешке шифруются, за безопасность волноваться не придется. Учитывая низкую стоимость флешек, это будет простой и недорогим способом повысить скорость работы системы. Кстати, в компьютер для работы с функцией ReadyBoost можно установить лишь одну флешку.

Теперь о звуке. Изначально возможности аппаратной поддержки **DirectSound** и **DirectSound3D** в Windows Vista нет, все делает сама система. Это значит, что времена для

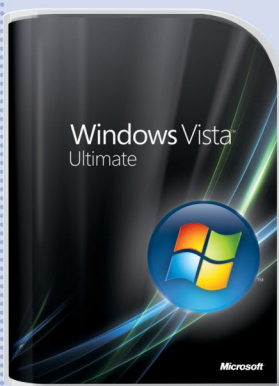
Железо от Microsoft



Microsoft давно занимается выпуском клавиатур, мышей и пультов ДУ для своих операционных систем. К выходу **Windows Vista** компания приурочила выпуск целой гаммы продукции под новую ОС. Для любителей тонких и стильных клавиатур и мышей есть беспроводные **Wireless Entertainment Desktop 6000/7000/8000**. Первая версия выглядит довольно просто и подойдет скорее для офисной работы. Для остальных комплекта используется технология Bluetooth для связи с ПК, снабжены сенсорными кнопками и расширенным набором дополнительных клавиш для поддержки Windows Vista.



Фанаты игр не обижены, для них компания представила сначала мышь **Microsoft Habu** со сменными боковыми панелями, а недавно и клавиатуру **Microsoft Recluse** с поддержкой различных профилей. Обе были разработаны совместно с компанией **Razer** и выполнены в одном стиле — в паре будут смотреться отлично.



Creative наступают темные. Компания выпустила в свое время мощную серию карт **Sound Blaster X-Fi**, а у многих до сих пор установлена **Audigy 4**. Что делать их владельцам при переходе на Vista — неужели возвращаться к встроенному кодеку? К счастью, нет, звук карты выдают, но для получения всех аудиоэффектов (EAX) придется воспользоваться утилитой **Creative ALchemy**. Программа находится в бета-тестировании, но уже доступна к скачиванию. Список поддерживаемых игр ограничен (25 тайтлов, еще 36 в процессе). Еще одна хорошая новость для владельцев звуковых карт от Creative — игровые проекты с поддержкой API OpenAL будут изначально дружить с продуктами компании (например, **Prey**). Что до встроенных кодеков, то они работают исправно, производители уже представили сертифицированные драйверы.

Раз уж дело дошло до встроенного звука, самое время вспомнить про системные платы. NVIDIA и здесь отличилась: если в случае с Windows XP приходилось мучительно выискивать драйвера под конкретный чипсет (к примеру, nForce 570 SLI) и добавок к этому учитывать платформу (AMD, Intel), то теперь в нашем распоряжении nForce 15.00 под чипсеты nForce серий 4/5/6. Отличная работа. Intel не отстает, набор драйверов Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1010 поддерживает всевозможные наборы логики, совместим с Windows 2000/XP/2003 и, конечно же, Windows Vista. AMD/ATI также не отстанут.

Заключение

Windows Vista пришла всерьез и надолго. Операционная система хороша и стабильна, кто-то захочет дожидаться появления Service Pack 1 и лишь после этого перейти на новую ОС, но особых причин ждать нет. Если железо позволяет — то вперед! За поддержкой DirectX 10 бежать не стоит, погодите до лета, когда появятся специальные патчи для уже вышедших игр и сами игры. К тому времени видеокарты, совместимые с DX10, станут доступными.

Наш переход на Vista прошел гладко, несмотря на большое количество шумихи до выхода ОС, она оказалась достойной преемницей Windows XP. Главное — задела оперативную память, и лобовые. Кстати, на диске в разделе «Железный софт» вы найдете последние версии драйверов под Windows Vista. ■

ОРУЖИЕ ГЕЙМЕРА

реклама



BLACK WARRIOR[®]
www.black-warrior.ru

Игровые
манипуляторы



HI-TECH ПО-РУССКИ

Обзор технологии ruCar и ее перспективы

Николай Арсеньев

Человечество давно гоняется за острыми ощущениями, стараясь сделать виртуальное как можно более реальным. Успехов и провалов было много, но одно ясно точно — развиваться есть куда.

Мы, люди, смотрим на мир двумя глазами и воспринимаем его в трех измерениях. Как это происходит? Очень просто! Зрение у человека бинокулярное, глаза расположены так, что воспринимают все объекты под разными углами. Наш мозг занимается компиляцией картинки, что позволяет нам определять расстояние от предмета до предмета, объем, взаимное расположение вещей в пространстве. На экране монитора мы всегда видим двухмерную картинку, но мозг можно перехитрить. И здесь изобретатели достигли существенных успехов за последние лет пятьдесят.

Чтобы превратить обычное двухмерное изображение в 3D и привести ощущение глубины, изобретатели придумали стереоскопический эффект. Вдаваться в технические особенности мы не будем, скажем лишь, что обеспечить его можно, используя анаглифические стереочки с фильтрами (синий и красный либо зеленый и красный). Каждый глаз при этом воспринимает изображение, окрашенное в цвет одного из светофильтров. Таким вот образом создается ощущение пространства, рельефности предметов, картинка становится трехмерной. Но здесь другая сложность, изображение должно быть соответствующим образом обработано. В случае с кино все сложно, стереофильмов в продаже немного, с компьютерами проще: достаточно установить соответствующие драйвера — и стереоэффект вам гарантирован. Кроме простых очок, которые можно сделать даже самому, существуют и более продвинутые варианты. Однако там еще много подводных камней. Да и вообще, свет клином на этом не сошелся, существует масса других способов сделать виртуальный мир более реальным. Например, стереоскопические дисплеи, шлемы виртуальной реальности и даже виртуальные комнаты. Удовольствие это недешевое.

В реальности все скромнее — мы до сих пор наблюдаем за приключениями наших виртуальных героев на 2D-дисплеях. Раньше

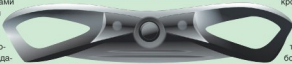
ruCar против TrackIR

О существовании TrackIR знают многие. По сути, это обычный трекер, предназначен он в первую очередь для авто- и авиасимуляторов. За основу взята инфракрасная камера, которая отслеживает перемещения маркера-пойнтера (крепится на голове) по двум координатам, далее система конвертирует полученные данные в перемещения мыши, на выходе получаем самый обычный mouselook. Угол обзора камеры всего 46 градусов (TrackIR 4-Pro).

ruCar — устройство другого класса и уровня. Благодаря использованию ультразвука и продвинутому алгоритму защиты сигнала разработчики получили возможность измерения перемещений передатчика в трехмерном пространстве (дает дополнительную степень свободы) и большой угол обзора. В отличие от трекеров, ruCar не просто определяет координаты пользователя, а изменяет угол зрения на 3D-объекты. Кроме того, устройство определяет абсолютные координаты, а не относительные. В принципе, ruCar можно использовать и как трекер, но задачи при разработке новинки ставились более амбициозные. К недостаткам стоит отнести несколько большую сложность интеграции в игры.

это были ЭЛТ-мониторы, теперь ЖК, но суть от этого не меняется, а раз так, то разработчики продолжают ломать голову над тем, как усилить эффект погружения в игры. И тут самое время рассказать про российский компаньон ruCar (www.ruCar.ru).

Что такое ruCar?



Компания ruCar, базирующаяся в Зеленограде, распахнула свои двери в 2005 году. Ее технология носит название WIDEGLANCE (от англ. wide — широкий; и glance — быстрый взгляд). Суть ее в определении абсолютных координат точки наблюдения относительно монитора и виртуального мира, находящегося в мониторе. Если проще, то WIDEGLANCE синхронизирует взаимное положение пользователя и экрана в пространстве, позволяя представлять виртуальные объекты на экране под правильным углом зрения, изменяя их в реальном времени в зависимости от перемещения пользователя. Для реализации WIDEGLANCE необходимо:

- распознать положение пользователя (точка наблюдения) в пространстве;
- распознать положение дисплея в пространстве;

— задать положение виртуальных объектов в системе координат;

— сформировать изображение, при любом изменении положения пользователя, дисплея или виртуального объекта картинка на дисплее будет меняться соответствующим образом.

Управление системой осуществляется микропроцессором, который с помощью комбинации инфракрасных и ультразвуковых излучателей определяет положение пользователя в пространстве. Принцип работы:

— специальный процессор с частотой 160 Гц управляет синхронизирующий ИК-импульсы из базы, расположенной на мониторе;

— сигнал доходит до передатчика на голове и возвращается ответный обратно к УЗ-приемнику на базе;

— после этого микропроцессор рассчитывает координаты наблюдателя и изображение на экране изменяется.

Реально поинтересоваться: а что будет, если игра выдает более 160 FPS? Ничего хорошего, устройство начнет тормозить. К счастью, таких показателей FPS в современных играх мы практически никогда не видим.

К вставке КРП 2006 ребята подготовили первый действующий макет устройства. Тогда мы могли видеть антенну с тремя ультразвуковыми приемниками, рамку с тремя передатчиками для определения координат плоскости монитора и передатчик, определя-

Справка о компании ruCar Ltd.

ruCar — российская компания с пропиской в городе Зеленограде, создана в 2005 году. Цель компании — разработка и продвижение новых технологий и устройств, которые обеспечат максимальное погружение в трехмерные виртуальные миры на обычных экранах компьютерных систем и портативных устройств.

Комплекты ruCar с технологией WIDEGLANCE заинтересуют в первую очередь геймеров, но они также ориентированы на тех, кто занимается трехмерным моделированием и разработкой компьютерных тренажеров.

ключую точку наблюдения, который был установлен на велосипедном шлеме. Громоздко. Впрочем, это был лишь первый шаг на большом пути. Важно было получить отзывы от посетителей выставки и разработчиков игр. Первой проблемой, с которой столкнулись изобретатели, — слабая защищенность устройства от помех. Алгоритм защиты пришлось усовершенствовать, как и саму конструкцию.

Разработчики долго думали над тем, как сделать устройство максимально удобным, компактным, универсальным, и решили его упростить. Например, вряд ли домашний пользователь будет перемещать монитор в процессе игры. С этим не поспоришь — таким образом, от использования подвесной антенны и необходимости определения координат монитора в конкретном случае отказались. С тех пор антенна расположилась на дисплее в виде двух тонких панелей по бокам. Количество ультразвуковых приемников сначала было увеличено до шести штук — по три на каждую сторону. Сообразив, что это, мягко говоря, слишком много, было решено перейти на две пары датчиков. И это хорошо, меньше компонентов — ниже конечная цена.

На место неуклюжего велосипедного шлема пришли беспроводные наушники с датчиком. Именно такой вариант устройства вы могли видеть на выставке «ИгроМир». Свою порцию внимания посетителей компания тогда получила. Вариант с наушниками был во многом интересен — конструкция компакт-

ная, УЗ-датчик получился необходимым питанием, но минусов не меньше. Например, далеко не всегда хочется играть в наушниках. Во-вторых, установить датчик и подключить к питанию наушников в бытовых условиях не получится, а так пришлось бы договариваться с производителями о выпуске моделей, совместимых с новым устройством. Без серьезных финансовых вливаний здесь, как обычно, не обойтись. Творческие поиски продолжались, и последний на данный момент вариант — это небольшое оголовье. Дизайном устройства занимается специально обученные люди из студии ART-UP (www.art-up.ru). Примеры оформления вы можете видеть в статье. Одной батарейки хватит на 10 часов беспрерывной работы устройства.

Игры и не только

Первая попытка программистов ruCar интегрировать свою технологию в игры прошла успешно. Совместно с компанией **New Media Generation** они внедрили WIDEGLANCE в проект «Жоп-Тур» и, в частности, в движок **3D Shine**, который используется во многих проектах компании, в том числе в известной всем «Энциклопедии Кирилла и Мефодия». Будучи в гостях у разработчиков, мы могли воочию оценить работу устройства. В трехмерных экшенах от первого лица эффект получился неоднозначным: с одной стороны, забавно и интересно (к примеру, появилась возможность более изящно и быстро заглядывать из-за угла), но с другой — в динамичных играх времени на такие вещи нет. В тактических шутерах это может пригодиться больше, но, на наш взгляд, технология куда больше придется по вкусу любителям авиа- и автосимуляторов. Устройство ruCar позволит в буквальном смысле погрузиться с головой в виртуальный мир, и, если разработчик удачи заслужит поддержку **1C:Maddox Games** (создатель «Ил-2 Штурмовик»), это уже будет большой шаг на пути к успеху.

Итак, ruCar можно использовать не только в играх. Для образовательных целей устройство также послужит на славу. Виртуальные



музеи.

энциклопедии (об одной мы уже говорили) — чем не вариант? Все та же New Media Generation освоила новую технологию, но когда стоит ожидать продуктов с поддержкой WIDEGLANCE, не ясно. Теперь все зависит от воли издателя.

На самом деле область применения WIDEGLANCE не ограничивается компьютерами, технология может применяться и в мобильных устройствах, будь то телефоны или коммуникаторы. Это вопрос времени и приоритетов компании. Думается, что сейчас главная цель ruCar — обкатать свою технологию на практике и создать средства разработки (SDK) для сторонних разработчиков. У компании большие планы по поводу грядущей выставки КРМ. На ней представители компании собираются во всей красе показать технологию WIDEGLANCE посетителям выставки и, самое главное, разработчикам игр. В первую очередь SDK будет представлен российским разработчикам, а также их коллегам из стран ближнего зарубежья (Украины, Белоруссии). Любую современную игру можно будет научить работать с ruCar, выпустив патч либо встроив поддержку уже на стадии разработки. Из хороших новостей — переговоры с разработчиками уже во всю идут.



Устройство ruCar все еще находится в разработке, компания надеется представить финальный вариант устройства до конца этого года — возможно, в третьем квартале. Планы амбициозные, но реализуемые. Главное, побыстрее разобраться с созданием SDK и обеспечением поддержки разработчиков по вопросам интеграции технологии в игры. Ожидаемая стоимость комплекта ruCar — 5000-7000 руб. Нам остается пожелать удачи компании и дожидаться выхода устройства серии ruCar, чтобы оценить все преимущества технологии. ■



Первый прототип устройства выглядел немного странно, форм-фактор — велосипедный шлем.



Четыре датчика по бокам монитора обеспечивают высокую точность определения перемещений.

РЕДЕЛЬНЫЙ РАЗГОН

Тестирование новейшего процессора
Core 2 Duo E4300

Алексей Горбунов

Процессор Core 2 Duo E4300 от Intel стал главной сенсацией начала 2007 года. В первую очередь — благодаря высокому разгонному потенциалу. Хорошо известные нам Core 2 Duo E6xxx поддерживают частоту системной шины 266 МГц (1066 МГц). Возможность дальнейшего разгона сильно зависит от конкретной модели процессора и, главным образом, выбора материнской платы. Предельные значения, как правило, можно достичь лишь на платах высшего класса, а стоят они недешево. Core 2 Duo E4300 работает с 200 МГц (800 МГц) системной шиной, использует высокий множитель 9х. Можно даже не думая разогнать процессор, выставив частоту FSB равной 266 МГц (1066 МГц). При этом повышать напряжение вряд ли придется. Вдобавок Core 2 Duo E4300, как и вся линейка E6xxx, обладает низким тепловыделением (до 65 Вт), поддержкой всех совре-

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Материнская плата	ASUS COMMANDO (Intel P965 Express, Socket 775, DDR2-800, PCIE, PCI, IDE, SATA II RAID, Sound, USB, FireWire, GBLAN, ATX)
Память	BIOSTAR TForce 590 SLI Deluxe (NVIDIA nForce 590 SLI, Socket AM2, DDR-800, PCIE, PCI, IDE, SATA II RAID, Sound, USB, FireWire, GBLAN, ATX)
Кулер	Scythe INFINITY SCINF-1000 (1200 об/мин)
Видеокарта	EVGA e-GeForce 8800 GTS KO ACS3 640MB (NVIDIA GeForce 8800 GTS, PCIE x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS 320 Гб (Serial ATA II, 16 Мб)
Оптический привод	MITSUMI DW-7872TE (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BQT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвера для материнских плат	Intel Chipset Software Installation Utility 8.1.1.1010 NVIDIA nForce 9.53
Драйвер для видеокарты	NVIDIA ForceWare 97.92
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c



Core 2 Duo E4300 — отличный подарок от Intel для любителей разгона.

менных технологий компании (Enhanced Intel Speedstep, EM64T и пр.) и оснащен 2 Мб общей кэш-памяти L2. А если ко всему перечисленному добавить доступную цену в 4300-4500 рублей, то получается, что процессор просто обречен на популярность.

Сегодня мы проверим, насколько хорош новый процессор от Intel. Однако тестировать один лишь Core 2 Duo E4300, не сравнивая его производительность с другими моделями, сомнительное занятие. И мы выбрали ему в компанию еще два про-

цессора, а именно — Core 2 Duo E6300 и Athlon 64 X2 4200+ от извечного конкурента в лице американской AMD.

Тестовый стенд и приложения

Для процессоров Intel мы сначала взяли новую материнскую плату ASUS P5N32-E SLI Plus, для AMD — Biostar TForce 590 SLI Deluxe. Не обошлось без быстрой памяти от Corsair, благо пара планок TWINX2048-8500C5 по 1024 Мб всегда под рукой. Видеокарта была выбрана под стать остальной конфигурации — новейшая EVGA e-GeForce 8800 GTS KO ACS3 640MB. Ну а охлаждать пыл наших подопечных мы поручили кулеру Scythe INFINITY.

В список приложений попали синтетические тесты Futuremark 3DMark06 1.10 и PCMark05 1.2.0, программа для подсчета числа р Super Pi Mod 1.15, игры Far Cry и F.E.A.R.. Кроме того, мы замерили время кодирования WAV-файла длительностью 8:13 мин в MP3 при помощи кодака LAME 3.97 (стерео, CBR, 320 Кбит/с, высшее качество). Игры запускались с выключенным сглаживанием и без аннизотропной фильтрации. Температура процессоров Intel из-

Планы на будущее

Во втором квартале 2007 года Intel планирует начать выпуск процессоров с поддержкой 1333 МГц системной шины. Core 2 Duo E6850 (3,0 ГГц), E6750 (2,66 ГГц) и E6650 (2,33 ГГц) будут содержать 4 Мб кэш-памяти L2 и поддерживать технологию Intel Trusted Execution Technology — новый тип защиты от вредоносных программ на аппаратном уровне. Специально под обновленные процессоры выйдут чипсеты семейства Bearlake. Q35 (Bearlake-Q) и Q33 (Bearlake-QF) подойдут для офиса, P35 (Bearlake-P) — для компьютеров среднего звена, а X38 (Bearlake-X) — для high-end-решений. Q35 Express будет поддерживать PCI Express 2.0, а X38 еще и память стандарта DDR3.

AMD есть чем ответить своему конкуренту. В 2007 году нас ожидает появление двух- и четырехъядерных процессоров архитектуры Barcelona с общей кэш-памятью L3. Не за горами выход чипов с процессорным разъёмом Socket AM3. Модели с новым ядром станут первыми чипсетами серверными процессорами, собранными на одном кристалле. Чипы будут работать на частотах от 2,1 ГГц до 2,3 ГГц. Для домашнего использования AMD предложит ядро Star. На его основе будут представлены одноядерные, двухъядерные и четырехъядерные процессоры с частотами до 2,9 ГГц, объем кэш-памяти L3 — 2 Мб.

СИСТЕМНЫЕ ТЕСТЫ

Процессор	3DMark06 1.10				PCMark05 1.2.0		Super PI Mod 1.15 (BM6)	LAME 3.97
	SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall	CPU	Memory	Время (микросек)	Время (сек)
Intel Core 2 Duo E4300 (1,87 ГГц)	3675	3861	1574	7791	4638	4151	5.41	51
Intel Core 2 Duo E4300 (3,5 ГГц)	4250	4196	3070	9997	8990	7368	3.07	26
Intel Core 2 Duo E6300 (1,87 ГГц)	3794	3924	1624	7997	4792	4452	5.25	49
Intel Core 2 Duo E6300 (3,71 ГГц)	4238	4193	3170	10042	9443	7758	3.04	25
AMD Athlon 64 X2 4200+ (2,2 ГГц)	3660	3812	1709	7929	4533	4237	6.57	60
AMD Athlon 64 X2 4200+ (2,93 ГГц)	3804	3485	2274	8356	6022	5652	5.13	45

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Far Cry 1.33 (Regulator)

Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Intel Core 2 Duo E4300 (1,87 ГГц)	123,5	120,5	118,4
Intel Core 2 Duo E4300 (3,5 ГГц)	212,9	187,5	169,3
Intel Core 2 Duo E6300 (1,87 ГГц)	127,9	126,3	123,4
Intel Core 2 Duo E6300 (3,71 ГГц)	215,1	186,8	169,6
AMD Athlon 64 X2 4200+ (2,2 ГГц)	110,5	109	108
AMD Athlon 64 X2 4200+ (2,93 ГГц)	143,9	139,6	133

FEAR 1.04

Разрешение	1024x768	1280x960	1600x1200
Intel Core 2 Duo E4300 (1,87 ГГц)	97	87	69
Intel Core 2 Duo E4300 (3,5 ГГц)	140	103	74
Intel Core 2 Duo E6300 (1,87 ГГц)	98	88	70
Intel Core 2 Duo E6300 (3,71 ГГц)	138	103	74
AMD Athlon 64 X2 4200+ (2,2 ГГц)	90	83	68
AMD Athlon 64 X2 4200+ (2,93 ГГц)	111	91	69

мерялась утилитой Intel Thermal Analysis Tool 2.05. AMD — CoreTemp 0.94.

Каждый процессор мы сначала тестируем на штатных частотах, затем по максимуму разогнали и запустили все тесты заново. Проверка на стабильность после разгона проводилась программами S&M 1.9.0a, Intel Thermal Analysis Tool 2.05 (для процессоров Intel) и тестом CPU из пакета 3DMark06.

Испытания

Начали мы с Core 2 Duo E4300. Тестирование без разгона прошло как по маслу. Температура процессора не превышала 35°С. Мы были предрасположены к повышению частоты процессора до 2700 МГц и выше при номинальном напряжении (1,325 В), но каково же было наше удивление, когда мы не смогли выставить частоту FSB для Core 2 Duo E4300 больше 250 МГц! А это всего лишь 2250 МГц частоты процессора! Прошивка новой версии BIOS и изменение его настроек, повышение напряжения на процессоре и на северном мосту — ничего не давало ощутимых результатов. С твердой верой в светлое будущее мы взяли мате-

ринку GIGABYTE GA-965P-DQ6, прошли последнюю версию BIOS за индексом F9 (от 11 января 2007 года) и приступили к тестам. Ситуация повторилась в точности как и с ASUS P5N32-E SLI Plus. Тесты при стандартных частотах система проходила на ура. А разгон при номинальном (и повышенном) напряжении доходил только до частоты 2250 МГц. Уже отчаявшись добиться от Core 2 Duo E4300 чего-то большего, мы установили его на ASUS COMMANDO — признанную оверклокерскую плату. И вот тут-то нам, наконец, улыбнулась удача.

Intel Core 2 Duo E4300 разогнался до частоты 3150 МГц (FSB — 350 МГц, память — 1050 МГц) при номинальном напряжении. Но это было только начало. После повышения напряжения на процессо-

ре до 1,55 В, а на северном мосту — до 1,4 В, мы достигли частоты 3500 МГц (FSB — 390 МГц, память — 1000 МГц). Заметим, что в таком режиме температура процессора при максимальной нагрузке составила 75°С, тогда как критическое значение согласно документации равно 61,4°С.

Получившийся прирост производительности: более 2000 очков в 3DMark06 и около 4000 очков в тесте CPU PCMark05; время подсчета числа π и кодирования MP3 сократилось почти в два раза. С игрой ситуация следующая: в Far Cry частота кадров с начальными 123 кадр/сек возросла до 213 кадр/сек в разрешении 1024x768, однако в разрешении 1600x1200 прирост составил уже 40 кадр/сек. F.E.A.R. отличился полугорным приростом FPS в разре-



AMD Athlon 64 X2 4200+ при стандартных частотах идет наравне с Core 2 Duo E4300.

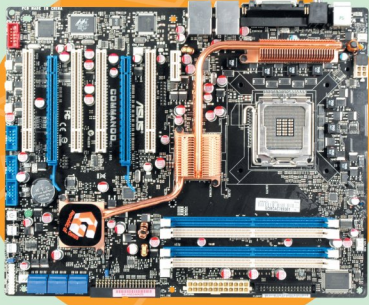
ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОЦЕССОРОВ INTEL CORE 2 DUO

Модель процессора	Ядро	Тактовая частота (МГц)	Частота FSB (МГц)	Множитель	Объем кэш L2 (Мб)	Техпроцесс (нм)	Тепловыделение (Вт)	Цена (руб)
Core 2 Duo E4300	Allendale	1866	200 (800)	x9	2	65	65	4320
Core 2 Duo E4400	Allendale	2000	200 (800)	x10	2	65	65	4580
Core 2 Duo E6300	Conroe	1866	266 (1066)	x7	2	65	65	4850
Core 2 Duo E6400	Conroe	2133	266 (1066)	x8	2	65	65	5950
Core 2 Duo E6600	Conroe	2400	266 (1066)	x9	4	65	65	8350
Core 2 Duo E6700	Conroe	2666	266 (1066)	x10	4	65	65	14050
Core 2 Extreme X6800	Conroe	2933	266 (1066)	x11	4	65	>75	26500

Закключение

Новый процессор от Intel уступил на славу. Разгон со штатных 1,86 ГГц до 3,15 ГГц обходится практически даром. Не надо даже поднимать напряжение на процессоре. Главное его преимущество над Core 2 Duo E6300 (кроме цены) — нет необходимости в дорогой материнской плате и дорогом же охлаждении. Даже на плате уровня GIGABYTE GA-965P-DS3 стоимостью до 4000 рублей процессор заработает на частоте Core 2 Extreme X6800 (2,93 ГГц). Если ваша материнская плата построена на чипсете Intel P965 или 975X, понадобится память с частотой 800 МГц и выше. Сейчас цена за такую планку объемом 1024 Мб в среднем составляет 3500 рублей. На платах с чипсетом nForce 680i SLI, 650i SLI и 650i Ultra частота памяти фиксируется в BIOS — можно взять менее производительные модули. В нашем случае две из трех плат — ASUS P5N32-E SLI Plus и GIGABYTE GA-965P-DQ6 — отказались работать с Core 2 Duo E4300 на повышенных частотах. Так что не забудьте прошить последнюю версию BIOS для материнки, дабы у вас не возникло проблем с разгоном.

Что до AMD, то с выходом Core 2 Duo E4300 ее положение в бюджетном секторе пошатнулось. Процессор Athlon 64 X2 4200+ хоть и стоит подешевле (3800 рублей), но по части разгона проигрывает моделям от Intel в пух и прах. ■



Материнская плата ASUS COMMANDO — бывшая мечта оверклокера.

шени 1024x768 и смешной разницей в 4 FPS при разрешении 1600x1200.

Следом мы взяли за Core 2 Duo E6300. Заметте, показатели этого процессора при номинальных частотах немного превышают показатели Core 2 Duo E4300. Все дело в повышенной частоте системной шины: 266 МГц против 200 МГц у E4300. Температура Core 2 Duo E6300 под нагрузкой была в районе 35 градусов по Цельсию.

Теперь о разгоне. Здесь в очередной раз придется отдать должное материнской плате ASUS COMMANDO. Итоговая частота системной шины составила без малого 530 МГц, что соответствует 3710 МГц для процессора (напряжение ядра — 1,55 В, северного моста — 1,4 В). Память работала на частоте 1060 МГц при напряжении 2,0 В. В разогнанном состоянии Core 2 Duo E6300 нагрелся до 73° С.

Обратимся к результатам разогнанного процессора. Они оказались близки к достижениям Core 2 Duo E4300. 10042 баллов в

3DMark06 и 9443 в CPU PCMark05; 3:04 минуты — время подсчета числа р, 25 секунд — время кодирования в MP3. В играх же количество FPS абсолютно одинаково для обоих процессоров.

Последним в нашем списке был Athlon 64 X2 4200+. Процессор работает на номинальной частоте 2,2 ГГц. В таком режиме его производительность сравнима с показателями Core 2 Duo E4300 и E6300. Температура оставалась на уровне 38° С. Разогнать процессор удалось до частоты 2933 МГц при напряжении 1,55 В (частота памяти — 980 МГц). При этом он нагрелся до 60° С.

Прирост производительности вышел совсем небольшим: 400 очков в 3DMark06 и 1500 очков в CPU PCMark05; время кодирования MP3 сократилось на 15 секунд, а подсчет числа р длился 5:13 минут. В Far Cry итоговый FPS составил 144 кадр/сек (1024x768) и 133 кадр/сек (1600x1200). F.E.A.R. выдал 111 кадр/сек и 69 кадр/сек соответственно в разрешениях 1024x768 и 1600x1200.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

ASUS (www.asus.com) —
ASUS COMMANDO;
Biostar (www.biostar.com.tw) —
Biostar TForce 590 SLI Deluxe;
Corsair (www.corsairmemory.com) —
Corsair TwinX XMS2 CM2X2048-8500CS;
CustomTek (www.customtek.ru) —
Be Quiet Dark Power Pro BQT PRO-600W;
EVGA (www.evga.com) —
EVGA e-GeForce 8800 GTS KO
ACS3 640MS;
Scythe (www.scythe.eu.com) —
Scythe INFINITY;
ULTRA Electronics (www.ultracomp.ru) —
Intel Core 2 Duo E4300, Intel Core 2 Duo
E6300.



Чтобы создать свое настроение, ты включаешь mp3-плеер Nexx. В любой жизненной ситуации - будь то активная работа или отдых, Nexx поможет тебе сконцентрироваться на самом необходимом. Ведь только Nexx играет музыку - другие просто проигрывают.

www.nexxdigital.ru



NF-390
Поддержка MP3, WMA
FM-тюнер, Диктофон
15 часов работы от 1xAAA



NF-910
MP3, WMA, ASF, OGG
Воспроизведение фото и видео
Дисплей 65 000 цветов

Nexx играет музыку
Другие просто проигрывают

NF-385
MP3, WMA
Встроенный USB-кодектор
Память до 2 Гб (до 1000 песен)

NF-810
MP3, WMA, ASF
Сверстанный корпус
Li-Po аккумулятор



NEXX®
digital freedom



Первая премия
БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006





Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

MSI P6N SLI Platinum



Хорошие возможности для расширения и пассивная система охлаждения чипсета и силовых элементов — вот что бросается в глаза при первом взгляде на **MSI P6N SLI Platinum**. Три медных радиатора, соединенные теплотрубками, обеспечивают стабильную работу как в штатном, так и в разогнанном режиме. Возможности разгона приличны: можно повысить частоту шины до 2000 МГц и установить модули памяти DDR2-1200.

Сама плата построена на основе чипсета **nForce 650i SLI**. В характеристиках заявлена возможность установки четырехъядерных процессоров **Intel** с частотой системной шины 1333 МГц и поддержка SLI. Поскольку в P6N SLI Platinum используется одна графическая шина PCI-E x16, SLI-связка работает только по формуле PCI-E x8 + PCI-E x8. Для подключения внешних устройств предусмотрено три порта PCI и один PCI-E x1. Вполне достаточно, особенно если учесть, что габаритный сетевой адаптер и восьмиканальный аудиокodeк класса HD Audio изначально встроены в плату.

MSI P6N SLI Platinum поддерживает восемь портов USB 2.0: на заднюю стенку выведены четыре, остальные подключаются через дополнительные планки. Есть eSATA для внешних жестких дисков и порт FireWire. Отдельно отметим наличие четырех коннекторов Serial ATA II с возможностью объединения накопителей в RAID-массивы 0, 1, 0+1, 5 или JBOD.

Технические характеристики
Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad Extreme nod Socket 775
Чипсет: NVIDIA nForce 650i SLI (C55 + MCP61)
Системная шина: 533/800/1066/1333 МГц
Оперативная память: 4 слота DDR2 533/667/800/1066/1200 (до 8 Гбайт)
Сетевой адаптер: 1 Gbit/s (Realtek RTL8211BL)
Аудиокодеки: Realtek ALC888 (7.1, HDA)
Слоты расширения: 1 PCI-E x1, 3 PCI, 2 PCI-E x16
Задняя панель: 2 PS/2, 1 FireWire, 4 USB 2.0, 1 eSATA, COM-порт, аудиоразъемы, LAN
Дисковый массив: 2 IDE, 4 SATA II
Форм-фактор: ATX (245x305 мм)

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	обойдется пассивным охлаждением при недурных технических характеристиках и возможности разгона
Сколько?	4000-5000 руб.
Где?	www.microstar.ru

Samsung SyncMaster 226BW



В семействе компьютерных ЖК-дисплеев **Samsung** новый флагман — **SyncMaster 226BW**. 22-дюймовый монитор щеголяет внушительным разрешением (1680 линий по горизонтали и 1050 по вертикали) и сертификатом **Works with Windows Vista**. Заявленных 2 мс времени отклика (хоть и grey-to-grey) вполне достаточно, чтобы текст не расплывался при скроллинге и быстро двигающиеся объекты в играх и фильмах не оставили шлейфов. Палитра меню многогранна и многомерна: четыре цветовых температуры (5000-9300 К), спортивный размах пользовательских движков RGB, настройка яркости, контрастности. Все логично и достаточно удобно.

Черная блестящая рамка и серебряная полоса в нижней части лицевой панели монитора выглядят привлекательно. Специальная крышечка сзади позволяет аккуратно разместить все провода. Недостаток — отсутствие возможности регулировки положения экрана по высоте. Можно только наклонять дисплей вперед-назад.

В коробке с **Samsung SyncMaster 226BW**, помимо руководства пользователя, гарантийного талона и установочного диска, лежит мягкая тряпочка для протирки экрана, кабели DVI и D-Sub.

Технические характеристики ● Диагональ экрана: 22 дюйма ● Оптимальное разрешение: 1680x1050 ● Время отклика: 2 мс GTG ● Яркость: 300 кд/м² ● Контрастность: 1000:1 ● Шаг пикселя: 0,282 мм ● Углы обзора: 160 / 160 градусов (по вертикали / по горизонтали) ● Энергопотребление: 55 Вт в рабочем режиме ● Интерфейсы: D-Sub, DVI ● Размеры: 422x514x219 мм ● Вес: 4,9 кг

Что?	ЖК-монитор
Почему?	поддержка Windows Vista, приятный дизайн, завидные характеристики
Сколько?	14000-16000 руб.
Где?	www.samsung.ru

EVGA e-GeForce 8800GTS KO ACS3 640 M6

Перед нами модификация GeForce 8800 GTS с выдвинувшимся кулером и повышенными рабочими частотами. Изменения в конструкции системы охлаждения революционными назвать нельзя — инженеры EVGA установили на эталонный кулер фирменный колпак и поставили на оборотную сторону платы дополнительный радиатор. В итоге скорость ядра и памяти EVGA e-GeForce 8800GTS KO ACS3 640 M6 была повышена и теперь составляет 580/1700 МГц против 500/1600 МГц в эталонных платах. Шейдерный блок работает на частоте 1400 МГц.

Карточка EVGA потребляет порядка 140 Вт в тяжелых режимах (игры, HD-кино, обработка видео) и около 90 Вт в режиме покоя (работа с офисными приложениями, прослушивание музыки, интернет-серфинг). Для работы видеокарты потребуется блок питания мощностью 450 Вт. Совместимость с DirectX 10 и Windows Vista, никто не отменял, все на месте!

Технические характеристики ● Графический процессор: NVIDIA GeForce 8800 GTS ● Унифицированные шейдерные конвейеры: 96 (рабочая частота — 1400 МГц) ● Текстурные блоки: 24 ● Блоки растеризации: 20 ● Частота чипа: 580 МГц ● Частота памяти: 1700 МГц ● Память: 640 Мбайт, GDDR3 ● Шина памяти: 320-бит ● Версия DirectX: 10 (SM 3.0) ● Версия OpenGL: 2.0 ● Задняя панель: 2 DVI, HDTV ● Интерфейсы: PCI-E x16

Что?	видеокарта
Почему?	очень быстро многих конкурентов на GeForce 8800 GTS
Сколько?	13000 руб.
Где?	www.evga.com



Genius Speed Wheel RV ForceFeedback

В новом игровом руле Genius Speed Wheel RV ForceFeedback есть что-то от барана последних спорткаров Aston Martin. Черный корпус с серебристой сердцевинкой, надежное крепление, большие прозрачные вставки — дизайн и эргономика оставляют приятное впечатление. Резиновые накладки приятны на ощупь, а небольшие утопления точно дают понять, куда именно следует класть руки. На лицевой стороне баранки размещено 12 программируемых кнопок и восьмипозиционный переключатель видов.

Отдача полноценная — механизм обратной связи питается не от USB порта, а от сети переменного тока (адаптер входит в комплект поставки). При максимальном уровне эффектов руль стремится вырваться из рук, а издаваемые им шумы весьма сдержанны. Покрытие дороги без труда можно определить с закрытыми глазами.

Ручка переключения передач ходит только вперед-назад. Имитация реальной КПП, как в случае с Logitech G25, нет. Блок педалей пластмассовый и, как следствие, чересчур легкий. На линолеуме, ламинате или паркете педальный узел будет скользить. Комплект поставки Genius Speed Wheel RV ForceFeedback включает драйвера для операционных систем Windows XP/2000/ME и Windows Vista.

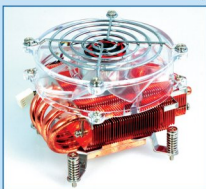


Технические характеристики ● Особенности: отдача, программируемые кнопки ● Покрытие рук: пластик с большими резиновыми вставками ● Коробка передач: есть ● Количество кнопок: 12 ● Количество педалей: 2 ● Интерфейсы: USB ● Размеры: 310x320x300 мм ● Вес: 4 кг (в коробке)

Что?	игровой набор «руль + педали»
Почему?	развивает миф о том, что достойный игровой руль должен стоить как комплект замены резины для Lexus
Сколько?	1500-1700 руб.
Где?	www.genius.ru

Floston FCI7758HP2BCQ

Стоимость универсальных процессорных кулеров нередко зашкаливает за 2000 рублей. Для любителей экстремального разгона денег, может, и небольшие, а вот для простых пользователей это многовато. Floston FCI7758HP2BCQ на фоне суперкулеров смотрится интересно. Система охлаждения от малоизвестной пока компании не универсальна и предназначена исключительно для процессоров форм-фактора LGA 775 (Intel).



Кулер состоит из медного радиатора (основание очень даже хорошо отполировано) и четырех тепловых трубок диаметром 6 мм. Размеры конструкции по современным меркам скромные. 92-мм вентилятор закрепляется на радиаторе с помощью стальной рамки, которая четырьмя винтами прикручивается к крайним пластинам радиатора. Частота вращения «ветруда» — 1600 об/мин. Подсветки нет, зато шумовые характеристики выше всяких похвал (уровень шума составляет скромные 21,2 дБ).

При установке кулера от Floston в уже готовый компьютер придется вынимать материнскую плату из корпуса, чтобы к оборотной стороне установить металлическую рамку с отверстиями. Благодаря симметричному расположению отверстий вокруг разъема Socket 775 кулер можно крутить как угодно. Впрочем, проблем с установкой быть не должно, ведь он компактный.

Технические характеристики • **Материал корпуса:** медь • **Конструкция:** 51 пластина, 4 тепловые трубки, отполированное основание • **Поддерживаемые разъемы:** Intel LGA775 • **Вентилятор:** 92x92x25 мм • **Количество подшипников качения:** 2 • **Срок службы подшипников:** 50 000 часов • **Скорость вращения:** 1600 об/мин • **Воздушный поток:** 32,21 CFM • **Уровень шума:** 21,2 дБ • **Размеры:** 95x110x77 мм

Что? процессорный кулер
Почему? тихий и эффективный, кроме того — недорогой
Сколько? 800-900 руб.
Где? www.alcomtrade.ru

LG GGW-H10N

Наличие сразу двух конкурирующих HD-форматов на рынке оптических носителей не радует никого: ни продавцов, ни протачивщиков дисков, ни производителей аппаратуры. Сторонники HD DVD и Blu-ray долго не хотели идти друг другу на встречу, но сейчас дело вроде бы идет на поправку. Одно из свидетельств тому — выпуск LG Electronics гибридного оптического привода Super Multi Blue. Устройство под индексом GGW-H10N записывает болванки CD/DVD и Blu-ray (в том числе двухслойные болванки емкостью 50 Гб) и без проблем читает носители формата HD DVD.

Скорость записи BD-R составляет 4x. На полную запись однослойного 25-гигабайтного диска уходит 24 минуты (против 47 минут на скорости 2x). LG совместно с Nero реализовала целый ряд функций защиты информации: **Password Encryption** (установка пароля на доступ к записанному диску), **Disc Creator Authentication** (добавление цифровой подписи во время записи для ограничения круга пользователей, способных работать с диском), **Integrity Checker** (автоматический контроль за целостностью информации на носителе) и **Data Insurance** (использование избыточной записи для полного восстановления данных при частичном повреждении диска).

Что с ценой? Высока, но такова расплата за прогресс.



Технические характеристики • **Поддерживаемые форматы:** BD-ROM, BD-R, BD-RE, DVD-ROM, DVD-R, DVD-R DL, DVD-RAM, CD-R, CD-RW • **Запись дисков:** BD-R 4x, BD-RE 2x, DVD-R 12x, DVD-R DL 4x, DVD-RW 8x, DVD-RAM 5x, DVD-R 12x, DVD-R DL 4x, CD-R 8x • **Объем буфера:** 4 Мб • **Интерфейсы:** SATA • **Размеры:** 146x142x200 мм • **Вес:** 750 г

Что? оптический привод
Почему? может примирить существующие лагеря HD DVD и Blu-ray
Сколько? 32000-34000 руб.
Где? ru.lge.com

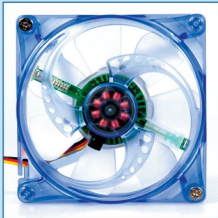
Revotec LightWriter

Если наклеить на лопасть вентилятора белую точку и запустить его со скоростью свыше 24 оборотов в секунду, то вращающаяся точка образует сплошную окружность. А если менять цвет этой точки два раза за один оборот, то одна половина окружности будет белой, а другая, например, красной или зеленой. Такова особенность человеческого зрения. Revotec решила сыграть на этом и выпустила **Revotec LightWriter** — вентилятор, на вращающихся лопастях которого могут отображаться практически любые статические и анимированные картинки.

80-мм вентилятор может отображать одну из дожины записанных в память надписей. Создавая свои слова и картинки, вы, не зная. Зато LightWriter обладает встроенным термометром и периодически вырисовывает температуру окружающего воздуха.

Как все работает? Встраивать светодиоды в лопасти вентилятора трудно и неоправданно дорого, поэтому инженеры Revotec вынесли их на отдельную плату с управляющей схемой и обмоткой катушки. На вентилятор сверху установлена решетка, посередине которой стоит постоянный магнит в форме колечка с осью посередине. При вращении платы с катушкой внутри неподвижного магнитного кольца в обмотке возникает электродвижущая сила, которая используется для питания управляющей схемы и целого ряда светодиодов.

Чудо-вентилятор потребляет довольно много энергии, так как ему необходимо вращать не только панельку со светодиодами, но и обмотку в магнитном поле, что создает дополнительную нагрузку. При низком напряжении кулер не всегда может стартовать, поэтому в комплект поставки включен 4-канальный реобас для 3,5-дюймового отсека.



Технические характеристики • **Рабочее напряжение:** 12 В • **Потребляемая мощность:** 3,6 Вт • **Частота вращения:** 2000 об/мин • **Уровень шума:** 29 дБ • **Коннектор:** 3-контактный • **Размеры:** 80x80x35 мм

Что? стробоскопический вентилятор
Почему? привлекает взгляды простых пользователей и бывалых любителей модерна
Сколько? 600-700 руб.
Где? www.customtek.ru

RAGNESIS

ONLINE

Разительно изменился мир "Ragnesis Online" за последние полгода.

Острова, плывущие в мертвенном тумане, наполнились жизнью: среди рек, играющих на перекатах и в чащах густых тропических лесов уже бродят сотни монстров. На пересечении торговых путей и возле порталов возносятся к небесам башни древних городов, изгибаются ажурными арками величественные мосты, ожидают своих исследователей мрачные подземелья.

Вот-вот на просторах Рэгнэзиса зазвучат живые голоса: теперь его обитатели смогут общаться друг с другом вживую благодаря Vivos – одной из самых лучших в мире технологий голосовой связи.

Первые поселенцы уже ступили на таинственные земли Рэгнэзиса: в марте начат закрытый бета-тест проекта.

Лучшие компасы и путеводные карты укажут первооткрывателям кратчайший путь через топи гилтарских болот и провалы сайхэнских каньонов. Это станет возможным благодаря системе поиска пути "PathEngine", которая отлично показала себя во многих ММО-проектах.

Висят в гильдийских складах новенькие плащи, готовятся к вербовке агентов разведки четырёх стран, адепты тайных культов приносят жертвы на древних алтарях. Более полусотни братств, орденов, кланов, банд, торговых синдикатов вовлекут игрока в самый центр хитросплетения своих многолетних интриг. Борьба за власть, выбор между честью и амбициями, игры придворных дипломатов и авантюры отчаянных сорвиголов воплощены в разветвленной системе многовариантных социальных квестов.

Древняя история этого мира оживает на страницах книги, которую создаёт киевский писатель и сценарист проекта Владимир Арнев.

За развитием мира "Ragnesis Online" внимательно следят во многих уголках Земли. После первого знакомства мирового сообщества с проектом в Лейпциге, на выставке "GDC 2006", он привлекает к себе все большее внимание людей. Очередным подтверждением этого стал огромный интерес, проявленный к проекту на мартовской конференции Game Connection 2007 в Сан-Франциско.

Осталось совсем немного времени до того волшебного мгновения, когда бывалые покорители вселенных смогут по достоинству оценить мир Рэгнэзиса. А пока, на ближайшей КРИ-2007, которая традиционно будет проходить с 6 по 8 апреля в гостинице Космос, все посетители смогут увидеть реальную сетевую версию игры на стенде компании IGPN!



Реклама

WWW.RAGNESIS.RU

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Robosapien RS Media



Robosapien относится к низшей категории роботов, но ни один другой до сих пор не имел такого успеха. **Robosapien RS Media**, новое детище компании **WooWee**, умеет ходить, различать цвета, реагировать на звуки и поднимать предметы не тяжелее банки кока-колы. В грудную клетку 60-сантиметровой пластиковой гофрилы встроены дисплеи, на который можно выводить фотографии (JPEG) и видеозаписи (MPEG-4). Ручья (в прямом смысле слова) стереоколонки вклеены с размещением на спине сабвуфером выдают 11-ваттный звук.

Пульт управления похож на джойстик игровой приставки **Dendy**. Помимо двух 8-позиционных джойстиков на нем находятся еще двенадцать кнопок

и две клавиши **Shift**. Первый мини-джойстик задает направление движения робота, а второй в сочетании с различными комбинациями кнопок отвечает за движения торса, головы и верхних конечностей. Встроенная в голову **RS Media** камера управляется с помощью пульта или программируется на включение в нужный момент. При желании можно вскрыть робота и подключить к компьютеру через USB-порт, чтобы узнать, что и как он видит.

В память **RS Media** записаны программы **Billy-Joe Sapien** (железный ковбой), **Service Bot 3000** (робот-слуга) и **Space Bot** (космический рейнджер, посланный на землю для восстановления мира и любви в погрязшей в насилии Земле). В зависимости от выбранной роли изменяется голос и манера поведения робота. С помощью **PC Editing Suite** можно самому придумывать роли для **RS Media**.

Отдельно отметим возможность программирования робота. Принцип действия прост: хозяин в любой последовательности двигает частями робота, а тот все запоминает и самостоятельно воспроизводит. Если под доком есть компьютер, можно загрузить программу **BodyCon Editor** и комбинировать позы мышкой.

Технические характеристики
Дисплей: ЖК, 1,9 дюйма, 176x132
Мощность динамиков: 11 Вт

Количество микрофонов: 3 (два для определения местоположения источников звука и один для записи в формате MP3)

Встроенная память: 40 Мб

Флэш-карты: Secure Digital

Демонстрационные режимы: 2

Программируемые режимы: 6

Программируемые функции: 100

Источник питания: 6 батареек типа D + 4 AAA-батареи

Интерфейсы: USB 1.1

Роет: 60 см

Вес: 3 кг

Что?	робот-игрушка
Почему?	красивый, умный и... почти живой
Сколько?	15000—17000 руб.
Где?	www.lefutur.ru

GIGABYTE g-Smart i300



Перед нами одна из модификаций первого смарт-телевизора. На месте аналогового ТВ-тюнера у **GIGABYTE g-Smart i300** полноценный модуль спутниковой навигации на основе чипа **SIRF Star III**.

Аппарат упакован в формат моноблока. Выглядит солидно и внушительно, но элегантно за счет отсутствия внешней антенны. Диагональ дисплея — 2,4 дюйма (активная область — 48x37 мм). Предусмотрено всего пять уровней подсветки.

На лицевой панели **g-Smart i300** нашлось место для шести клавиш и пятипозиционного джойстика. Виртуальные цифровые кнопки появляются на экране в момент набора номера. Вводить текстовые сообщения можно методом граффити (рукописный ввод только англоязычный) и с виртуальной клавиатуры

(здесь с русскими буквами полный порядок). Телефонный менеджер умеет вести «черный список» и дозваниваться до технической поддержки операторов.

Аппарат нуждается в регулярной, чуть ли не ежедневной подпитке. Сказывается обилие поддерживаемых беспроводных стандартов

(Bluetooth, Wi-Fi), мощный процессор (520-МГц **Intel PXA270**) и прожорливый дисплей. Впрочем, опционально доступен аккумулятор повышенной емкости (1300 мАч), который обеспечивает 4 часа разговоров или 10 дней работы в режиме ожидания.

При подключении к компьютеру через USB-порт **g-Smart i300** определяется в системе без драйверов как съемный диск. Объем памяти — 256 Мб. Можно установить все мыслимые и немыслимые приложения — вплоть до программ навигации и многотомных словарей **Lingvo**. Оперативной памяти, как обычно, всего 64 Мб.

Технические характеристики

Форм-фактор: моноблок

Материал корпуса: пластик

Процессор: Intel PXA270, 520 МГц

Сеть: GSM 900/1800/1900, GPRS class 10,

Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.0

Дисплей: сенсорный ЖК, 2,4 дюйма,

320x240, 262 тыс. цветов

Встроенная память: 320 Мб (64 Мб ОЗУ +

256 Мб ПЗУ)

Флэш-карты: miniSD

GPS-чип: SIRF Star III

Камера: 2,1 мегапиксельная, цифровой

зум, автофокус

Музыка на звонок: 192-тональная полифония, AMR, MIDI, MP3, WMA

Источник питания: съемный монолитный аккумулятор емкости 920 мАч

Разговорное/ожидание: 3 часа / 110 часов

Операционная система: Microsoft Windows

Mobile 5.0

Разъемы: USB, аудиотермо

Размеры: 52x103x20 мм

Вес: 116 г

Что?	коммуникатор
Почему?	отличный вариант два в одном: мобильник + КПК + GPS-навигатор
Сколько?	19000-20000 руб.
Где?	www.gigabyte.ru

iriver X20

iriver X20 — последний на данный момент плеер от компании **iriver**. Перед именитыми конкурентами в лице **Apple iPod nano** и **Creative Zen V Plus** он может козырнуть воспроизведением видео. 2,2-дюймовый дисплей с разрешением 320x240 вполне годится для мультфильмов и сериалов. Для комфортного просмотра картинок лучше заранее уменьшить их до размера экрана: большие снимки плеер будет долго обрабатывать.

Корпус у плеера лакированный. Навигационный блок разбит на две части: управление меню (большая круглая клавиша в левой части лицевой панели) и самим плеером (включение/выключение, изменение громкости). Пользовательский интерфейс незатейливый, одноуровневый, каждому типу медиаданных соответствует значок.

iriver X20 оснащен слотом для карт памяти microSD, так что объем встроенной памяти (2, 4 или 8 Гб) можно увеличить. Есть встроенные стереодинамики, FM-приемник с возможностью записи, часа с таймером, будильник и диктофон, соперничающий со специализированным устройством. Цена не кусается.



Технические характеристики	
Материал корпуса: пластик	
Дисплей: ЖК, 2,2 дюйма, 320x240, 260 тыс. цветов	
Встроенная память: 2 Гб	
Флэш-карты: microSD	
Диапазон частот: 20—20000 Гц	
FM-плеер: 87,5—108 МГц	
Сигналы: 90 дБ	
Форматы: JPEG, TXT, MP3, OGG, WMA, ASF, MPEG-4, WAV	
Поддерживаемый битрейт: 8—320 Kbit/s	
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор	
Интерфейсы: USB 2.0	
Размеры: 33x74x17 мм	
Вес: 73 г	

Что?	MP3-плеер
Почему?	приятное звучание, встроенные динамики, поддержка всех требуемых форматов
Сколько?	5000 руб.
Где?	www.iriverrussia.com

Pentax Optio T30

Дизайн у новой камеры **Pentax** классический — ультракомпакт с корпусом из металлического сплава. Никаких джойстиков и дисков управления — все настройки задаются на трехдюймовом сенсорном дисплее с широким обзором. 7,1-мегапиксельная матрица позволяет использовать цифровой зум без особого ущерба для качества снимков (в разумных пределах).

Системы оптической стабилизации изображения у **Pentax Optio T30** нет. Режим цифровой стабилизации реализован всего лишь за счет повышения чувствительности ISO. Кстати, максимальная светочувствительность (ISO 3200) для такой камеры высока, но толку от этого мало — высокий уровень шума делает картинку зернистой и бледной.

Технические характеристики	
Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 7,1 млн эффективных пикселей	
Объектив: фокусное расстояние 37,5—112,5 мм (в 35-мм эквиваленте)	
Дисплей: сенсорный ЖК, 3 дюйма, 230000 пикселей	
Увеличение: 3x оптическое и 4x цифровое	
Светочувствительность: ISO авт. 3372x2304 точек	
Скорость затвора: 4-1/2000 с	
Количество сюжетных программ: 11	
Максимальное разрешение фото: 3372x2304 точек	
Запись видеоклипов: 640x480 (до 30 кадров в секунду)	
Форматы файлов: JPEG, Motion JPEG, WAV	
Встроенная память: 19 Мб	
Флэш-карты: Secure Digital (SD)	
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор D-L163	
Интерфейсы: USB	
Размеры: 57x95x19 мм	
Вес: 120 г (без аккумулятора)	

Что?	цифровая камера
Почему?	стильная и недорогая камера
Сколько?	10000—12000 руб.
Где?	www.pentax.ru

Видеоролики с разрешением 640x480 пишутся на скорости 30 кадров в секунду до полного заполнения карты памяти (SD или SDHC). При работе с фотографиями можно использовать фильтры или накладывать рамки, создавать коллажи, записывать звуковые комментарии и с помощью стипуса делать различные пометки, рисунки на только что сделанных снимках.

Комплект поставки **Pentax Optio T30** включает инструкцию на русском языке, зарядное устройство, USB-шнур, ремешок для ношения камеры на руке, стипус и диск с лицензионной русифицированной программой **ACDSee**.

Jabra JX-10

Jabra — один из самых заслуженных производителей гарнитур. Достаточно вспомнить, что на мобильный рынок компания пришла из медицины, где проектировала слуховые аппараты, качество работы которых проверяется весьма серьезно. Bluetooth-гарнитура **Jabra JX-10** нацелена исключительно на премиум-сегмент, поэтому цену сложно назвать демократичной. Впрочем, характеристики и дизайн ей вполне соответствуют.

Крошечная «радиосерва» доступна в корпусах красного, серого и черного цветов. Благодаря использованию отсегивающейся дужки гарнитуру можно носить на обоих ушах (разумеется, не одновременно). Динамик прикрыт металлической сеточкой. Для приема/отклонения звонков и регулировки громкости предусмотрены отдельные кнопки. Синхронизация с мобильным телефоном осуществляется с помощью отдельной клавиши на тыльной стороне корпуса **JX-10**.

Яркий светодиод мигает цвет и частоту мигания в зависимости от режима работы: возможные комбинации стоит выучить, они подробно расписаны в инструкции. **Jabra JX-10** кажется коротковатой, но претензий по слышимости не возникает. Специальный процессор отсекает посторонние шумы.

Помимо дополнительной дужки и маленького замшевого мешочка для гарнитуры в комплект поставки входит док-станция. На полную зарядку аккумулятора от USB-порта уходит порядка трех с половиной часов (при использовании сетевого зарядника — почти в два раза быстрее).

Технические характеристики	
Доступные цвета: красный, черный, серый	
Громкость динамика: 8 уровней	
Разговорное время: 6 часов / 200 часов	
Время зарядки: 2 часа	
Радиус действия: 10 метров	
Интерфейсы: Bluetooth 1.2	
Размеры: 20x38x10 мм	
Вес: 10 г	

Что?	беспроводная гарнитура
Почему?	качество звучания, дизайн и цена вызывают одинаковое удивление
Сколько?	2700 руб.
Где?	www.techhome.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ ОКЛИК

Иван Нечесов

Перекрестное опыление мира моды и мира электроники привело к тому, что современная аппаратура не только работает безупречно, но и определяет наш стиль. В угоду стилям от электроники производители компьютерных корпусов, мониторов и периферии заключают контракты с известными дизайнерскими студиями и выпускают стильные модели. На этот раз отличилась Oklick — совместно с итальянским дизайн-бюро Nortek они разработали целое семейство мышек и клавиатур.

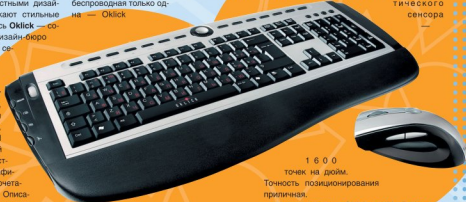
ТЕПЛОХОЛОДНЫЙ

Новая линейка включает три клавиатуры (Oklick 350M, 360M, 370M), четыре мышки (Oklick 343M, 523S, 625M, 825M) и комплект Oklick 860M из клавиатуры и беспроводной лазерной мышки. Дизайн всех устройств отличается четкими графическими линиями и удачным сочетанием холодных и теплых тонов. Описание всех новинок в одну статью не уложится, поэтому остановимся на самых интересных моделях.

Интерфейс — USB или PS/2 (соответствующий переходник в комплекте). Кнопки отличаются мягким ходом, поэтому можно добиться по ним хоть из всех сил — никто не услышит.

Среди четырех представленных мышек беспроводная только одна — Oklick

запустить любимую игру, поставить проигрываться нужную песню и отрегулировать громкость. Семь из десяти кнопок — программируемые. Корпус манипулятора изготовлен из качественного пластика, препятствующего скольжению мыши в ладони. Разрешение оптического сенсора



1 6 0 0

точек на дюйм.

Точность позиционирования приличная.

Ну и, наконец, Oklick 860M. Ребята из Oklick не стали мудрить и просто положили в одну коробку мышь Oklick 825M и беспроводную версию клавиатуры 360M. Устройства неплохо смотрятся вместе и серьезно уменьшают количество проводов, тянущихся к системному блоку.



Все модели получились приятными на вид, тут не поспоришь. Да и цены весьма демократичные — Oklick 360M и Oklick 825M обойдутся в 500 и 800 руб. соответственно, а за комплект Oklick 860M придется выложить тысячу.

8 2 5 M

Мышь бывает черной и серебристой.

С компьютером она связывается через миниатюрный USB-ресивер. Радиус действия — 2 метра от источника сигнала. Уровень заряда аккумуляторов отображается на светодиодном индикаторе. Дополнительное зарядное устройство покупать не придется: комплект поставки включает эlegantный «стаканчик» для мыши (батареи будут заряжаться во время простоя компьютера).

Oklick 825M предназначена исключительно для домашних систем, и это подтверждается обилием дополнительных кнопок: одним щелчком кнопки на мышке можно

Итак, клавиатуры Oklick 350M и Oklick 370M похожи как две капли воды (основное отличие заключается в количестве дополнительных кнопок), а вот Oklick 360M особенная. Компактная клавиатура оснащена вращающимся регулятором громкости, съемной подставкой под кисти рук и 18 дополнительными кнопками для запуска выбранных пользователем приложений и управления медиаплеером. Материал корпуса на ощупь при-



Технические характеристики	Oklick 350M	Oklick 360M	Oklick 370M	Oklick 343M	Oklick 523S	Oklick 625M	Oklick 825M
Тип устройства	клавиатура	клавиатура	клавиатура	мышь	мышь	мышь	мышь
Количество кнопок	104 основных и 18 дополнительных	104 основных и 11 дополнительных	104 основных и 5 дополнительных	3 кнопки и скролл	2 кнопки и скролл	7 кнопок и скролл	10 кнопок и скролл
Интерфейс	PS/2, USB	PS/2, USB	PS/2, USB	PS/2, USB	PS/2, USB	PS/2, USB	PS/2, USB
Примерная цена, руб.	400	500	300	270	300	500	800

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция «Эксилон» Universal-FA12
от компании «Эксилэнд»

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компьютеры, компьютеры, компьютеры... без них нам, геймерам, ни туда и ни сюда. Не поиграть в суперсовременную стратегию **Supreme Commander**, не увидеть красот Сиридыли в **The Elder Scrolls IV: Oblivion**, да что уж там — не получится даже оторваться с сумасшедшими кроликами в развеселой **Rayman Raving Rabbids**. Справится ли наш сегодняшний гость со всем этим? Сейчас посмотрим.

Проверено временем

Внешне «Эксилон» Universal-FA12 ничем удивить не может. Перед нами классический черный корпус. Широкий, тихий в работе, с отличной продуманной системой охлаждения и блоком питания на 420 Вт. Ставить систему на пол не рекомендуем — дополнительные USB-, FireWire- и аудиопорты на-

ходятся внизу, за откидной шторкой. Приятно было вновь увидеть старый добрый флоппи-привод — редкий гость в наши времена. Нет-нет, он еще очень даже может пригодиться — для прошивки BIOS, например.

Начинка у системы образцово-показательная.

В наличии мощный процессор **Core 2 Duo E6600**, материнская плата топ-уровня **ASUS P5B-E**, чипсет Intel P965 и видеокарта класса **GeForce 7900 GS** производства **MSI**. Отличная компания подобралась; правда, оперативной памяти всего лишь гигабайт. С дисковой подсистемой все просто: есть 250 Гб свободного пространства и наилучший привод.

Для тех, кто нечасто общался с компьютерами раньше, может оказаться полезным краткое руководство пользователя. В нем описано, как подключить монитор, мышь и клавиатуру, есть даже расшифровка сигналов BIOS. Изначально «Эксилон» Universal-FA12 поставляется без предустановленной операционной системы, гарантия на компьютер — 1 год.

Технические характеристики

Процессор	Intel Core 2 Duo E6600 (Socket 775, 2,40 ГГц, 1066 МГц, 4 Мб)
Материнская плата	ASUS P5B-E (Intel P965, Socket 775, DDR2-800, PCI-E, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GBLAN)
Память	2x512 Мб Kingston DDR2 SDRAM 667 МГц
Видеокарта	MSI NX7900GS-T2D256E2 256 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7900 GS)
Жесткий диск	Seagate NL35 ST3250824NS (SATA II, 16 Мбайт, 7200 об/мин, 250 Гб)
Оптический привод	SONY NEC Optiarc AD-1713A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)
Звук	Встроенный HD-кодек
Дополнительно	Дисковод, инструкция по эксплуатации, гарантия 1 год
Цена (руб.)	30 660

Игровые тесты

Разрешение	1280x1024		
	1280x1200	1600x1200	1920x1080
Far Cry 1.4 (Regulator)			
Max	115,3	95,9	82,6
Max, AF x16, AA x2	95,7	73,7	62,9
Prey 1.2 (HWzone)			
Max	76,1	58,3	50,3
Max, AF x16, AA x2	67,5	51,5	44,3
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Max	90,1	62,8	60,5
Max, AF x16, AA x2	74,5	51,7	50,1

Синтетические тесты

PCMark05 1.10		
Overall		6722
CPU	Memory	HDD
6131	5056	5333
3DMark06 1.0.2		4288

Наше мнение

Работал «Эксилон» Universal-FA12 очень стабильно и тихо, на фоне наших офисных компьютеров его не было слышно вовсе. Алюминиевого радиатора и тепловых трубок оказалось достаточно, чтобы охладить пыл GeForce 7900 GS, а стандартный кулер справлялся с задачей отвода тепла от процессора.

Система отлично подходит для современных игр. Мощности достаточно, чтобы играть в разрешении 1280x1024 при сглаживании и антитрассированной фильтрации. Несколько смущает объем установленной памяти, гигабайт по нынешним меркам — не так и много. Ну и хотелось бы видеть в стандартной комплектации Windows XP. Заявленная производителем цена на блок соответствует конфигурации, и это хорошо. ■

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию «Эксилэнд» (www.excland.ru).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Сразу к делу: категории «Меньше 25 000 рублей» больше нет, уж больно она пересекалась с «Дешевое и сердито», где поток 20 000 руб. Упряднить мы ничего не собиравшись, так что изменили максимальную стоимость на 30 000 руб.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, включая www.ultracom.ru, www.old.ru и pro.sunrise.ru.

Дешевое и сердито (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Благодаря падению цен компьютеры этой категории заметно преобразились. Теперь мы предлагаем использовать **Sempron 3200+** под **AMD** и полноценный **Pentium 4 524** под **Intel**. Место **GeForce 7300 GS** заняла разогнанная видекарта **Palit GeForce 7300 GT Sonic** с 256 Мб. Корпус **GMC G-30** выглядит стильно, он отлично впишется практически в любой интерьер. Колодки **Defender SPK 604 Diamond 16** звучат достойно, а стоят недорого, для игр вполне подходят. **A4Tech** представила но-

вые продукты, и мы предлагаем вашему вниманию мышь **X6-60D** с сенсором на 1000 dpi и игровую клавиатуру **KB-28G** с мультимедийными клавишами. Изначально используем 15-дюймовый ЖК-монитор, который можно заменить, например, на 17-дюймовую модель от **Acer**. Если решится это сделать, то настоятельно рекомендуем поставить более мощную видекарту — **Radeon X1650 Pro**. Но в первую очередь лучше удвоить объем оперативной памяти — с 512 Мб до 1 Гб.

Смерть тормозам (категория «Меньше 30 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Эра двухядерных процессоров уже пришла, подтверждением тому стали процессоры — **Athlon 64 X2 3600+** и **Pentium D 915**. Греются не сильно, работают быстро, а самые новые игры и софт готовы действовать весь их потенциал. Два гигабайта памяти присутствуют очень кстати для наших систем — **Windows XP** будет летать,

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2.66 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб, BOX)	14500
Купер: Scythe Infinity (Socket 478/775/549/940/AM2, 1200 об/мин)	1900
Материнская плата: ASUS Striker Extreme (Socket 775, NVIDIA nForce 680 SLI, DDR2-1200, PCIE, SLI, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, GbLAN, eSATA)	11000
RAM: 2x Kingston Hyper X KHX9600D2K9/2G DDR2 SDRAM PC2-6000 2x1024 Мб	26000
Видеокарта: Leadtek PX8600GTX TDH 768 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out, Retail)	20300
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST350045AS 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)	10500
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, DEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	3200
Корпус: Thermaltake Armor VAB0330N FullTower (USB, FireWire, Audio, Fan, ATX)	5300
Блок питания: Thermaltake ToughPower W0116R (750 Вт, ATX, Retail)	4500
Колодки: Creative GigaWorks 6550W (5x36 Вт каналы + 130 Вт сабвуфер)	9800
Мышь: Microsoft Hyper 7 (2000 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Razer Tarantula Gaming Keyboard (USB)	3630
Монитор: NEC MultiSync ZW602 Pro (20 дюймов, 1600x1050, 6 мс)	19300

Итого:	132380
Опция 1: Leadtek PX8600GTX TDH 768 Мб	
Опция 2: NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out, Retail)	+20300
Опция 3: TB/FM-повтор AllMedia AlivTV MCE 116 Plus	-2500
Опция 4: VHSI IFFON SMART Power Pro 2000VA (2000 Ач)	3630
Замена 1: Dell 2407WFP (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс)	+17000
Со всеми новаторами:	159380

ДЕШЕВОЕ И СЕРДИТО AMD

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Sempron 3200+ (Socket AM2, 1,8 ГГц, 128 Кб, BOX)	2100
Материнская плата: GIGABYTE GA-M61ME-S2 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, Video, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, eSATA)	2000
RAM: Samsung DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	1400
Видеокарта: Palit GeForce 7300 GT Sonic 256 Мб (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7300 GT, DVI, TV-out, OEM)	2500
HDD: Western Digital Caviar SE WD190JLS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1800
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, DEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	250
Корпус: GMC G-30 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Колодки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	800
Мышь: A4Tech X6-60D (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	250
Монитор: Samsung SyncMaster 540N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	5500

Итого:	19650
Замена 1: AMD Athlon 64 3800+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 512 Кб, BOX)	+900
Замена 2: Sapphire Radeon X1650 Pro 256 Мб (PCIE x16, ATI Radeon X1650 Pro, DVI, TV-out, Retail)	+1000
Замена 3: Acer AL1916AS (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+1000
Опция 1: Samsung DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	+1400
Опция 2: TB/FM-повтор AllMedia AlivTV 509 (PCI)	+1200
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	26600

ДЕШЕВОЕ И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium 4 524 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2100
Материнская плата: ASRock Conroe45G-DVI (Socket 775, Intel 945G, DDR2-667, Video, PCIE, SATA, Sound, USB, GbLAN, mATX)	2200
RAM: Samsung DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	1400
Видеокарта: Palit GeForce 7300 GT Sonic 256 Мб (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7300 GT, DVI, TV-out, OEM)	2500
HDD: Western Digital Caviar SE WD1600JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1800
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, DEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Мб	250
Корпус: GMC G-30 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Колодки: Defender SPK 604 Diamond 16 (2x15 Вт RMS)	800
Мышь: A4Tech X6-60D (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	250
Монитор: Samsung SyncMaster 540N (15 дюймов, 1024x768, 16 мс)	5500

Итого:	19850
Замена 1: Intel Pentium D 915 (Socket 775, 2,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Мб, BOX)	+1000
Замена 2: Sapphire Radeon X1650 Pro 256 Мб (PCIE x16, ATI Radeon X1650 Pro, DVI, TV-out, Retail)	+1000
Замена 3: Acer AL1916AS (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+1000
Опция 1: Samsung DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Мб	+1400
Опция 2: TB/FM-повтор AllMedia AlivTV 509 (PCI)	+1200
Опция 3: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	26900

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 3600+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3100
Материнская плата: GIGABYTE GA-M55P-S3 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, PCI-E, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GLAN, ATX)	2400
RAM: Hyundai DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Mb	4200
Видеокарта: Sapphire Radeon X1650 XT 256 Mb (PCI-E, ATI Radeon X1650 XT, DVI, TV-out, RTL)	4600
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256020AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2400
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±RW, DVD-RAM, DEM)	1000
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	250
Корпус: ASUS Ascot 6AR2 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2200
Клавиша: MicroLab B-73 (2x20 Br)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	900
Клавиатура: Logitech Classic (PS/2)	400
Монитор: Acer AL1916AS (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6500

Итого: 29050

Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1400
Замена 2: MSI K9XP19PRO-T0259E 256 Mb PCI-E, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, DEM)	+1700
Замена 3: Samsung SyncMaster 215TW (21 дюйм, 1680x1050, 8 мс)	+8500
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: IBM IPPON SMART Power Pro 800 (800 мА)	+2800

Со всеми новаторами: 46950

Vista тоже. Вся начинка обложена в старый знакомый корпус **ASUS Ascot 6AR2** — большой, широкий и очень тихий.

19-дюймовый монитор — тот минимум, который позволит получить удовольствие от игр и кино, но лучше задуматься над переходом на широкоформатные модели, к примеру **Samsung SyncMaster 215TW** с разрешением 1680x1050. Эффект погружения гарантирован. Правда, потребуется более мощная видеокарта, так что **Radeon X1650 XT** придется заменить на **Radeon X1950 Pro** в версии от MSI.

Займи, но купи (категория «Меньше 50 000 руб.»). Здесь

подобраны тяжеловесы с большими процессорами и производительными видеокартами.

С появлением **Core 2 Duo E4300** мы не замедлили предложить его вам. Процессор хорошо со всех сторон. Как и **Pentium D 805** в свое время, он стал новым лидером оверклокеров. Залог успеха — невысокая скорость системной шины (800 МГц) и высокое значение мультимедиа (9). Остается заглянуть в быструю память и достойную материнскую плату, такой как **GIGABYTE GA-965P-DS3**. Кулер **Thermaltake Big Typhoon VX** отлично справится с охлаждением нового **Core 2 Duo** и **Athlon 64 X2 4200+**. Еще один

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium D 915 (Socket 775, 2,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Mb, BOX)	3100
Материнская плата: GIGABYTE GA-945P-S3 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCI-E, IDE, SATA, Sound, USB, GLAN, ATX)	2500
RAM: Hyundai DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Mb	4200
Видеокарта: Sapphire Radeon X1650 XT 256 Mb (PCI-E, ATI Radeon X1650 XT, DVI, TV-out, RTL)	4600
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256020AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2400
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±RW, DVD-RAM, DEM)	1000
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	250
Корпус: ASUS Ascot 6AR2 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2200
Клавиша: MicroLab B-73 (2x20 Br)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	900
Клавиатура: Logitech Classic (PS/2)	400
Монитор: Acer AL1916AS (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6500

Итого: 29150

Замена 1: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мбайт, BOX)	+2400
Замена 2: MSI K9XP19PRO-T0259E 256 Mb PCI-E, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, DEM)	+1700
Замена 3: Samsung SyncMaster 215TW (21 дюйм, 1680x1050, 8 мс)	+8500
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: IBM IPPON SMART Power Pro 800 (800 мА)	+2800

Со всеми новаторами: 48050

плос — низкий уровень шума. 800 МГц память суммарным объемом 2 Гб и видеокарта класса **Radeon X1950 XT** обеспечат отличный задел на будущее. Комфортная игра при разрешении 1680x1050 гарантирована. Если нужна поддержка DirectX 10, то не бойтесь без GeForce серии 8800. Модель **Foxconn FV-N85SMC2-0N** с объемом памяти 320 Мб станет идеальным вариантом.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

На смену старой материнской платы от **ASUS** пришла другая — новаторская **Striker Extreme (nForce 680i SLT)** с большим разгонным потенциалом и гибкими

возможностями расширения. Впервые мы не стали предлагать SLT-конфигурацию, теперь это опция. Если хотите максимальной производительности — милости просим, просто добавьте вторую **GeForce 8800 GT**. Вместе с этим придется заменить монитор на великолепный **Dell 2407WFP** с разрешением 1920x1200, иначе потенциал друга **GeForce 8800 GTX** не будет задействован.

В паре к клавиатуре **Razer Tarantula** предлагаем новую мышку **Microsoft Nabu** со сменными боковыми панелями под разные размеры рук. Отличное оружие для виртуального боя.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x512 Кб, OEM)	4500
Кулер: Thermaltake Big Typhoon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1100
Материнская плата: GIGABYTE GA-M57P-S4 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 670 SLI, DDR2-800, PCI-E, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GLAN, ATX)	4100
RAM: 2x Kingston Hyper X XHX9400021G DDR2 SDRAM PC2-6400 1024 Mb	7800
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCI-E, ATI Radeon X1950 XT, DVI, TV-out, Retail)	8100
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256020AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2900
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±RW, DVD-RAM, DEM)	1000
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDigy 4 (S80610, PCI, RTL)	1500
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (Audio, USB, FireWire, Fan, 430 Вт, ATX)	2600
Клавиша: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Br)	2200
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: Samsung SyncMaster 205W (21 дюйм, 1680x1050, 8 мс)	10500

Итого: 48350

Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2,6 ГГц, 2x512 Кбайт, DEM)	+2000
Замена 2: Foxconn FV-N85SMC2-0N 320 Mбайт (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out, Retail)	+4900
Замена 3: NEC MultiSync 20WQX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+8500
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: IBM IPPON SMART Power Pro 2000A (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами: 71050

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Mb, BOX)	4900
Кулер: Thermaltake Big Typhoon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1100
Материнская плата: GIGABYTE GA-945P-D3 (Socket 775, Intel P945, DDR2-800, PCI-E, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GLAN, ATX, Retail)	4300
RAM: 2x Kingston Hyper X XHX6400021G DDR2 SDRAM PC2-6400 1024 Mb	7800
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 XT 256 Mb (PCI-E, ATI Radeon X1950 XT, DVI, TV-out, Retail)	8100
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256020AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2900
Оптический привод: NEC Sony Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±RW, DVD-RAM, DEM)	1000
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDigy 4 (S80610, PCI, RTL)	1500
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (Audio, USB, FireWire, Fan, 430 Вт, ATX)	2600
Клавиша: MicroLab SOLO-2 МК-3 (2x30 Br)	2200
Мышь: Logitech MX400 Laser Mouse (USB + PS/2)	900
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: Samsung SyncMaster 205W (21 дюйм, 1680x1050, 8 мс)	10500

Итого: 48950

Замена 1: Intel Core 2 Duo E6950 (Socket 775, 2,40 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Mb, BOX)	+4300
Замена 2: Foxconn FV-N85SMC2-0N 320 Mбайт (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out, Retail)	+4900
Замена 3: NEC MultiSync 20WQX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+8500
Опция 1: TB/FM-тюнер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: IBM IPPON SMART Power Pro 2000A (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами: 73650



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.



У меня проблема: выключаю компьютер, загружается Windows, а затем все исчезает и лампочка на мониторе начинает мигать, больше ничего не происходит.



Возможно, кто-то выставил неподходящие для вашего монитора или видеокарты настройки обновления экрана. Загрузите компьютер в безопасном или VGA-режиме. Для этого перед загрузкой Windows нажмите клавишу F8 и выберите один из вариантов загрузки. Далее на вкладке «Параметры» выберите разрешение, которое поддерживает ваш монитор. Там же нажмите кнопку «Дополнительно» и в появившемся диалоговом окне на вкладке «Монитор» поставьте частоту обновления экрана, поддерживаемую вашим монитором.

Если не помогло, просто переустановите драйвера для вашей видеокарты. Последние версии для карт от NVIDIA и ATI вы найдете на нашем диске.



Что будет, если я вставлю планку памяти DDR2-800 в разъем системной платы, которая поддерживает максимум DDR2-533?

Если вы так сделаете, ваша память DDR2-800 будет работать со скоростью DDR2-533, то есть понизится ее частота и пропускная способность. В отдельных случаях возможны некоторые проблемы, например, зависания при загрузке системы или в ходе ее работы. Однако сообщение об ошибке выглядит так: 0x0000007A: KERNEL_DATA_INPAGE_ERROR.



Но, как вы уже не раз видели в нашей рубрике, от таких ошибок никто не застрахован, даже если параметры памяти соответствуют спецификациям материнской платы.



При загрузке высвечивается надпись: «Не удается загрузить Windows из-за аппаратных ошибок на строиче диска». Система не грузится. В чем тут дело?

Чаще всего подобное поведение компьютера вызвано некорректным содержанием любимого всеми файла boot.ini или отсутствием файла Ntосknl.exe.

Начнем с boot.ini. Эта ошибка вызвана неправильным параметром default в секции boot loader. Воспользовавшись загрузочным диском или другим компьютером, проверьте, что в этом параметре прописано. Должно быть примерно следующее: default=multi(0)disk(0)rdisk(0)partition(1)WINDOWS. Убедитесь, что путь к системному каталогу прописан верно. В скобках параметра rdisk указывается системный номер вашего жесткого диска, начиная с нуля, согласно приоритету загрузки; в скобках параметра partition — номер логического раздела, начиная с единицы.

Если не помогло, воспользуйтесь консолью восстановления системы. Для этого используйте загрузочный диск и перейдите в режим консоли восстановления (при выборе нажмите клавишу R). В командной строке введите команду `expand cd-rom:\i386\ntosknl.exe drive:\Windows\system32`. Если появится запрос на замену файла, нажмите Y. На всякий случай запустите проверку диска на наличие ошибок, набрав команду `CHKDSK /r`.



А будет ли Pentium 5? Или их теперь вообще не будут больше выпускать?



В начале февраля Intel предоставила план по выпуску процессоров в 2007 году. Такого наименования, как Pentium 5, в нем не значится. Ну а вообще в этом году Intel собирается выпускать для настольных систем пять линеек процессоров: Core 2 Duo/Quad/Extreme, Pentium E2000 и Celeron 400.

Кроме того, в документах говорится о скором прекращении выпуска процессоров Pentium D, Pentium 4 и Celeron D, основанных на архитектуре NetBurst и производимых по 90-нм техпроцессу.



Я где-то слышал, что, изменив всего один параметр в реестре, можно добиться увеличения производительности на несколько раз. Правда ли это?



Конечно, правда. Зайдите в редактор реестра («Пуск» → «Выполнить...», regedit) и перейдите в раздел HKEY_LOCAL_MACHINE\HARDWARE\DESCRIPTION\System\CentralProcessor\0. У параметра ProcessorNameString измените значение на Intel Core 2 Extreme E6800, а параметр -MHz переведите в 3400 в десятичной форме исчисления. После этого ваш компьютер будет работать как указанная модель. Если не верите, то зайдите в «Настройка» → «Панель управления» → «Система» и полюбуйтесь.



В проигрывателе Winamp начал тормозить звук (играть рывками). Раньше все было нормально. Пробовал разные версии программы, но результат все тот же.



Когда-то давно сталкивался с подобной проблемой. В моем случае оказалось, что виной всего был бракованный процессор. Так что если вы его разогнали или замечали провалы в производительности, тонесите компьютер в сервисный центр.

Но сначала попробуйте выполнить следующие действия: переустановите драйвер для чипсета материнской платы. Этот драйвер вы можете найти на диске, прилагающемся к вашей материнской плате (новую версию нужно искать на сайте производителя). Обновите драйвер для звуковой карты, переустановите, наконец, DirectX. В крайнем случае может помочь полная переустановка Windows.



У меня есть пишущий CD-ROM, но нет болванок CD-RW. Как мне сделать новую запись на обычную болванку?



Вопреки распространенному мнению, на обычные болванки тоже можно писать несколько раз. Причем даже с двух сторон. Для этого вам потребуется обычный фломастер. Информацию следует записывать по часовой стрелке, от края диска к центру. Количество информации, которую можно записать таким образом, зависит от плотности строк и степени сжатия букв. Этот способ имеет еще и то преимущество, что для считывания вообще не требуется оптического привода, а очистить диск для новой записи можно с помощью обычного ластика, смоченного в спирте. Следует, однако, помнить, что метод не пригоден для записи звуковых файлов и исполняемых модулей.





Не могу открыть «Диспетчер устройств». Появляется ошибка — что-то вроде: «Отсутствует файл *compmgmt.msc*». Как вернуть в рабочее состояние «Диспетчер устройств», не переустанавливая Windows?

Подобное поведение может быть вызвано действием вирусов **Jeero** или **Jobaka**. Для начала попробуйте в командной строке («Пуск» → «Выполнить...», *cmd*) набрать следующую команду: `regsvr32 C:\Windows\system32\imxmsl3.dll`. Если не поможет, вставьте диск с дистрибутивом системы и в командной строке наберите `sf /scannow`.



На компьютере появился вирус **Virus.win32.virut.a**. После проверки «Касперским» шестой версии он исчезает, но через некоторое время появляется вновь. Откуда он вылезает — ума не приложу. Интернета у меня нет, и нового на компьютер я ничего не записывал. Как избавиться от такой заразы?

Вирус этот очень подлый. Он заражает исполняемые файлы с расширениями **SCR** и **EXE**, добавляя в них свой вредоносный код. Кроме того, он заражает один из процессов, запущенных в момент активации вируса. Поэтому после повторного запуска зараженного процесса появляется вновь. Если он заразил жизненно важный системный процесс, то необходимо вычислить этот процесс и заменить исполняемый файл процесса на чистый, который можно взять с другого компьютера.

Как вариант, попробуйте загрузить Windows в безопасном режиме, обновить базы «Касперского» и произвести полное сканирование системы.



После загрузки Windows, при появлении рабочего стола, выводится следующая надпись: «*Language Error Language Interface Directory Not Found Program will be closed*». После нажатия на кнопку **OK** надпись исчезает, и ничего вроде бы страшного не происходит, все работает нормально. Но раз она появляется, значит, что-то не то, верно?

Не стоит паниковать. Работает нормально — и хорошо. На самом деле ничего страшного не произошло. Данная ошибка вызвана всего лишь интернет-мессенджером под названием **QIP**. Он был установлен неправильно или, наоборот, неправильно удален. Для того чтобы ошибка перестала вас беспокоить, достаточно удалить соответствующую программу из автозагрузки. Для этого запустите **msconfig** («Пуск» → «Выполнить...», *msconfig*) и во вкладке «Автозагрузка» снимите галочку с пункта **QIP**.



Недавно я переустановил Windows XP, и теперь при каждой загрузке компьютера операция подключения сообщает, что найдена пара новых устройств (принтер и модем), а затем предлагает установить для них драйвера. Проблема состоит в том, что драйвера для этих устройств у меня уже установлены. Подскажите, в чем причина проблемы?

Эта ошибка системы **Plug'n'Play**, она позволяет Windows автоматически определять подключаемые устройства. Судя по всему, вы установили драйвера от производителя вашего оборудования, и в силу их определенной несовместимости Windows не запоминала, что драйвера для этих устройств установлены. При следующей загрузке компьютера Windows распознает подключаемое железо, но не замечает уже установленных драйверов.

Чтобы решить данную проблему, вам нужно переустановить драйвера с помощью мастера установки оборудования. Зайдите в меню «Диспетчер устройств» (Мой компьютер → Свойства → вкладка «Оборудование») и удалите из списка устройств принтер и модем. Перезагрузите компьютер и дождитесь появления масте-

ра установки оборудования. На первом экране, предлагающем подключение к **Windows Update**, выберите «Нет, не в этот раз». Далее выберите пункт «Установка из указанного места» и укажите, что драйвера надо искать на сменных носителях (если они расположены на CD) или в папке на жестком диске. Потом начните переустановку драйверов. Windows должна сама определить нужные файлы на вашем диске и установить драйвера. Вспред сообщение о том, что найдено новое оборудование, не появится.



Недавно поймал в Сети вирус, «Касперский» его вроде бы удалил, но при попытке зайти на жесткий диск двойным щелчком выскакивает окно «Открыть с помощью...». Как его убрать?

Решение проблемы достаточно простое. Дело в том, что подхваченный вами вирус создает в корневом каталоге диска, на котором он был активирован, файл автозапуска. Там он прописывает путь к зараженному файлу, и получается, что при двойном щелчке на иконке вашего диска вы сами активирите вирус.

После того как антивирус удалил зараженный файл, автозапуск не может найти файл и выдает диалог — «Открыть с помощью...». Чтобы избавиться от этого, включите режим отображения скрытых файлов и папок. Зайдите на диск, где у вас выдается диалог, в пункте меню «Сервис», выберите «Свойства папки...». На вкладке «Вид» активируйте пункт «Показывать скрытые файлы и папки». Затем найдите в корневом каталоге этого диска файл **AUTORUN.INF** и удалите его.



Помогите мне устранить проблемы с видеокартой. Недавно я приобрел простую Sapphire Radeon X850 XT. Карточка неплохая, но меня раздражал достаточно сильный шум, исходящий от стандартного кулера. Поэтому я купил особую систему охлаждения, предназначенную для любителей тишины. Новый кулер встал отлично, шум пропал, все просто замечательно. Но по прошествии нескольких недель во время игры на экране стали появляться артефакты. Теперь я гадаю, из-за чего они могли появиться. Неужели из-за нового кулера?

Причин может быть несколько. Обычно если на экране появляются артефакты, значит, видеокарта (графический чип, память) была разогнана слишком сильно. Вернитесь к штатным частотам.

Возможно, разгона и не было, тогда проблема в новом кулере. Он недостаточно эффективно охлаждает графический чип и/или память. Причин тому опять же может быть несколько. Первая — неправильная установка. Попробуйте демонтировать кулер и заново установить его по инструкции. Вторая причина — кулер плохо охлаждает память, и она перегревается. В этом случае стоит купить радиаторы для памяти, стоят они недорого. Заключительная и самая безразостная причина проблем — новый кулер не справляется со своей задачей. В этом случае остается либо вернуться к старому и шумному кулеру, либо подыскать замену, например, **ATI Silencer 5 (Rev. 2)** от Arctic Cooling или **Zalman VF700/VF900**. Все они совместимы с картой Radeon X850 XT. ■

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия: железо» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание среди моря спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте 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, укажите свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

P.S. Кстати, не забудьте, что перед вами апрельский номер!

Сергей Куз

E-MAIL: RVBRIKI: SOFTMANIA@IGROMANIA.RU

УЗНАТЬ ВСЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ СЛЕЖЕНИЯ ЗА РАБОТОЙ WINDOWS

Рано или поздно операционная система начинает давать сбой. Поспать при этом голову леплом и кричать «Все пропало!», конечно, не надо. Фатальные ошибки и неполадки — явление нечастое, как и всякая проблема, они имеют свое решение. На худой конец можно просто установить систему с нуля или прибегнуть к резервному копированию. Однако узнать, из-за чего именно забуксала Windows, будет нелегким. Хотя бы для того, чтобы не наступать снова и снова на одни и те же грабли.

ТАЙНЫЕ АГЕНТЫ

Два больше, чем один, и неполадки возникают тем быстрее, чем больше людей работает за одной машиной. Тем более если кто-нибудь из них не очень опытный пользователь. Что же делать, когда возникает необходимость проверить, не присваивался ли кто за компьютер в отсутствие его владельца? Даже если этот некто вовсе не таинственный незнакомец, а родное любимое чадо или зловерный младший брат.



Самый простой способ узнать в лукавстве — воспользоваться HMCW (How Much Computer Works). Больше всего данная утилита напоминает счетчик времени, проведенного в интернете. Однако отслеживается не длительность нахождения в Сети, а вообще все время работы компьютера. Вторая функция данной программы — запоминание количества перезагрузок.

HMCW — программа простая и незатейливая. Многие другие утилиты для мониторинга тоже могут отслеживать количество перезагрузок. Но когда больше ничего не требуется, HMCW — наш выбор.

Нередко банального изолирования в несанкционированном использовании машины бывает недостаточно. Сам факт включения компьютера не всегда предусудетелен. Зачастую на вопрос, почему система отчаянно стонет после общения с братом или сестрой, не удается найти ответа. Ведь они могут попартизански не признаваться, чем забавили мозги компьютерного друга.

В этом случае поможет Personal Desktop Spy. Эта программа может тайно делить снимки всего рабочего стола или активных окон. Все настраивается по желанию и определяется, с какой частотой снимать скриншоты. Также можно установить промежуток времени, в



рамках которого будет вестись шпионская фотосессия. Само собой, Personal Desktop Spy для посторонних глаз невидим и предьявляет результаты своей работы только после нажатия секретной комбинации клавиш.



Когда и этого будет мало и потребуется допрос с пристрастием, инсталлируйте Spytech SpyAgent Pro. Чего только не узнаете эта утилита своему хозяину о работе компьютера! Spytech SpyAgent Pro расскажет о том, когда и какие программы запускались, какие файлы открывались и что за клавиши нажимались. Под колапком окажется и сетевая активность: электронная почта, посещаемые сайты, общение в аське. Для узконаправленного шпионажа пригодится многочисленная фильтра.

Spytech SpyAgent Pro также делает фотоснимки, отправляет отчеты на заданный адрес и предоставляет возможность удаленного управления собой. Одним словом, мечта строго родителя или бдительного геймера. Правда, есть ложка дегтя. Программа не говорит по-русски и не распознает кириллицу. Поэтому при идентификации файлов либо процессов с русскоязычными названиями вы увидите досадные закорючки. С этим придется смириться и распознать их по месту размещения в системе. Такой вот мастер допроса.

ВСЕВИДАЩИЕ ОЧИ

Теперь давайте разберемся, чем дышит система в ее трудные будни. Для этой цели есть свои герои, которые обычно наделены солидным набором инструментов.

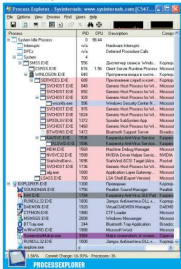
Одной из самых продвинутых программ для мониторинга процессов является TaskInfo. Эта утилита проникает в самое нутро системы. По каждому процессу отображается команда, которой он запущен, путь к исполняемому файлу (очень удобная функция для отлова пакостей, которые проморгал активиров), данные по сетевым соединениям. Кроме того, по любому из процессов TaskInfo поможет найти подробную информацию в интернете. Для этого нужно воспользоваться командой контекстного меню Google Process. TaskInfo действительно хорошо справляется со своими задачами, но сведений выдается



так много, что в них черт ногу сломит. Особенно если он не знает английского.

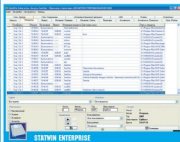


Для русскоязычных пользователей есть свой контролер процессов: **PROWSE Manager**. Помимо своей основной функции, он отсчитываете по работе запущенных служб, драйверов, дает подробную статистику по быстрдействию и о том, какие окна открыты (мы, честно говоря, так и не смогли понять, зачем нужна эта функция). Все бы ничего, кабы не один игриющий на нереком момент. Работает незарегистрированная версия программы с обязательным и назойливым предложением об оплате труда разработчиков. Зато даром.

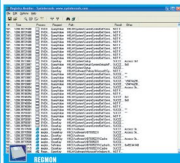


Также отслеживает бурную деятельность процессов **Process Explorer** (а он, как известно нашим постоянным читателям, настолько хорош, что навечно прописан в разделе «Софт»/«Игроманский стандарт» на нашем DVD). По функциям это полный аналог двух описанных выше программ, и не стоило бы упоминать утилиту, если бы не одна интересная особенность: Process Explorer работа-

ет без инсталляции. Следовательно, она всегда может находиться в вашем походном наборе на флешке.



Еще одно мощное средство для мониторинга системы — **StatWin Enterprise**. Контроль за процессами — далеко не единственная функция данной программы. Перечень информации, что собирается StatWin Enterprise, внушает уважение. Можно просто узнать, сколько было запусков компьютера, или затребовать подробнейшую статистику о работе в интернете, а также ограничить доступ к файлам, изучить аналитические сводки по работе локальной сети, принтера, модема. К плюсам можно отнести и знание русского языка.



Если захочется копнуть поглубже, чем слежение за процессами в «прямом эфире», запустите **Regmon**. Данная программа отслеживает кипучую жизнь реестра, показывая все обращения операционной системы и программ к нему. Для повседневной работы все это ни к чему, но для глубокого анализа на предмет сбоев программа будет полезна. В Regmon имеются фильтры, настраиваемые на проблемное приложение, что быстро выявляет раздел реестра, с которым у него появились трения.

НАЙТИ И ОБЕЗВРЕДИТЬ

Держать руку на пульсе системы — не единственный способ мониторинга. Есть средства и для погружения в устоявшиеся дебри из компонентов Windows и программ, которые давно пустили крепкие корни на наших компьютерах.

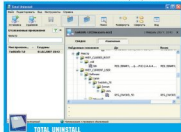
Корень зла зачастую скрыт в разделах автозагрузки. У менеджера автозагрузки **AutoRunMan** имеется как минимум одно несомненное достоинство — подробная справка о назначении программы, загружающейся при запуске Windows. Каждому выделенному процессу AutoRunMan дает краткое пояснение. Если этого оказывается мало, то можно воспользоваться кнопкой Internet, дабы программа попы-



талась найти более подробное описание в Сети. Русская версия AutoRunMan бесплатна.

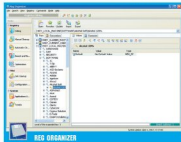


Бывает, система начинает загружаться слишком долго. Эта проблема, как правило, не страшная, но раздражающая. Здесь на выручку придет утилита **BootVis** от самой Microsoft. Она выдает массу информации о загрузке системы. Удобства ради собранные сведения показываются в графическом виде. Но неискушенному пользователю от этого легче не станет. Поэтому, чтобы оптимизировать загрузку, просто зайдите на вкладку Traces и выберите Optimize System. Далее весь процесс пойдет автоматически. После разборки с загрузками пора взяться за то, что уже пригласилось на компьютер. Это задачка для **Total Uninstall**. Название программы пе-

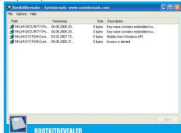


редоидит как «*тотальное удаление*», однако функциональность ее этим не ограничивается. Total Uninstall не просто отправляет ненужные программы в корзину. Она архиполезна и удобна, когда требуется отследить изменения, которые вносятся в систему при установке приложений. Total Uninstall дает исчерывающую сводку данных по изменениям в файловой системе и реестре, сделанным конкретной программой. Жаль, правда, что все эти изменения можно отследить только если приложение инсталлировалось под внимательным приглядом Total Uninstall.

Программа **Reg Organizer** показывает сведения о системных модификациях реестра. Она отслеживает изменения, произошедшие в том или ином ключе, исправляет и удаляет ссылки на несуществующие файлы и ка-



талого (например, неверные ярлычки). Причем тут же имеется возможность внести необходимые коррективы, поскольку данная утилита это прежде всего продвинутый редактор реестра с богатейшими возможностями. Кроме того, Reg Organizer выполняет функцию деинсталлятора программ и оптимизирует скорость работы всей системы.



Совершенно отдельная история связана с руткитами. Это такие программные закладки, которые вносятся в файловую систему и реестр и остаются при этом невидимы для операционной системы и обычного софта. Против руткитов есть проверенное средство, имя ему — **RootkitRevealer**. Запустите его и сами убедитесь, что руткиты существуют.



Ну и напоследок десерт для самых пытливых — **Dependency Walker**. Эта утилита сканирует системные файлы и показывает, от каких других файлов и библиотек зависит работа изучаемой программы, отображая все зависимости в виде иерархического дерева. Нужно ли это простому геймеру? Наверное, нет. Но любителям модов Dependency Walker может очень даже пригодиться.

Переустановка операционной системы — не самая трудная задача. Но, согласитесь, и не самое приятное времяпрепровождение. Тем более если каждый раз нужно настраивать большое количество программ. Поэтому легче поддерживать живучесть системы, чем отлаживать ее каждый раз заново. ■

Алексей Мокеев

Практика

СВЕТ В ОКОНЦЕ

ОБЗОР WINDOWS VISTA

То, о чем так долго говорили все вокруг, наконец-то свершилось. Для тех, кто не в курсе: 30 января 2007 года Windows Vista поступила в продажу. Заждались мы тебя, «Виста», заждались. Не напрасно ли ждали?

УЧИМ МАТЧАСТЬ

Разбирать будем, разумеется, с позиции геймера. Для начала перечислим все доступные редакции «Висты» и посмотрим, чем они отличаются друг от друга.

Windows Vista Starter — кастрированная (кто слышал о WinXP Starter Edition, тот поймет) версия для развивающихся стран. Если где на нее наткнетесь (вероятность мала, но мало ли), бегите не оглядываясь.

Windows Vista Home Basic — уже лучше. Те, кто приобретает эту редакцию «Висты», получают за свои деньги (6000 рублей в среднем) все ее основные возможности, но будут лишены красивого интерфейса Windows Aero и практически всех базовых программ.

Windows Vista Home Premium — оптимальный вариант для геймеров. Стоит эта редакция около 7200 рублей. Включает в себя гламурный интерфейс Windows Aero, программы **Windows Media Center**, **Windows DVD Maker**, **Windows Movie Maker**, набор новых игр (**Chess Titans**, **Mahjong Titans** и **Inkball**) плюс всевозможные дополнительные возможности вроде резервного копирования файлов, управления электропитанием (полезно для ноутбуков) и прочего в том же духе.

Windows Vista Business — лишена практически всего (кроме нового интерфейса), что есть у Home Premium, зато снабжена продвинутыми средствами безопасности и защитой от сетевых атак. Цена — 8900 рублей.

Наконец, **Windows Vista Ultimate** вобрала в себя функции редакций Home Premium и Business. Стоит все это дело целых 11 900 рублей. Как нетрудно догадаться, Ultimate — самая полная редакция «Висты», если не считать **Windows Vista Enterprise**, созданной для крупных компаний.

Из всего сказанного выше следует, что если вы геймер и если вы решили переехать на «Висту», то брать вам надо либо Windows Vista Home Premium, либо Windows Vista Ultimate. Существуют 32- и 64-битные версии этих систем (причем в коробку с Ultimate по-

ложены сразу обе). Также можно взять Upgrade-версии всех редакций «Висты», что выйдет на 35-40% дешевле. Такая версия ставится на WinXP, но только лицензионную.

Когда ответ на вопрос «что?» получен, возникает вопрос «зачем?». Действительно, кто в этой «Висте» такого особенного, кроме нового интерфейса?

Этот вопрос уже гораздо сложнее предугадать. Нового на самом деле вагон и маленькая тележка. Обо всем значимом мы писали в десятом номере «Игромании» за 2006 год. Сейчас же освежим в памяти самые важные «за» и «против».

Первое. При наличии современного компьютера Windows Vista работает быстрее (или, как мы писали в прошлой статье, плавнее), чем WinXP. Что мы подразумеваем под «современным компьютером»? Это вовсе не машина конфигурации high-end, а типичный геймерский середнячок. Мы, например, ставили «Висту» на PC с процессором P4 3 ГГц, 1 Гб оперативки, SATA-жестким диском и видеокартой GeForce 7900 GT (урезанная версия, не путать с полноценной GeForce 7900).

В целом можно сказать следующее: самое главное для «Висты» — это оперативная память. Если у вас 512 Мб RAM, никаких преимуществ «Висты» над XP в плане скорости работы вы не заметите. Более того, новая ОС будет временами тормозить. Если же оперативки гигабайт и больше, операционку можно ставить без всяких опасений.

Следующий мегаважный пункт — звук. В Windows Vista нет такого понятия, как аппаратное ускорение звука. То есть всю работу со звуком выполняет непосредственно операционная система. Звук обрабатывается «Вистой» по 32-битному алгоритму (в WinXP — 16-битный). Благодаря этому качеству звука заметно выросло. Он стал сочнее и глубже, особенно это заметно при наличии хороших колонок.

Но есть во всем этом жирный такой минус, и самые прозорливые геймеры, прочитав предыдущий абзац, уже свихнулись за голову. Раз звук теперь выводится по новой схеме, добиться в старых играх трехмерного звучания становится невозможным. Не поможет ни наличие дорогой аудиокарты, ни новые драйверы, ни самая крутая 5.1-акустика.

Ключевое слово здесь — в старых играх, использующих DirectSound для вывода звука. В играх под DirectX 10 все будет, причем будет лучше, чем раньше. Кроме того, производители звуковых карт уже вовсю работают над этой проблемой. Например, **Creative** выпустила утилиту **Creative ALchemy**, которая устраняет этот недостаток.

В заключение отметим поставляемые вместе с «Вистой» программы. Почти все они со времен бета-версии доведены до ума, то есть не тормозят и не падают без причины. Даже **Windows Media Center**, который в бете глючил по-страшному. Исключение составляет лишь **Internet Explorer 7**. Нормально путешествовать по Сети с его помощью практически невозможно: браузер валится буквально от каждого чиха. Все это очень странно (может, только нам так не повезло?), ведь в бета-версии он работал вполне исправно, да и на WinXP тоже падал как миленький. А тут такая неприязнь.

Win!

Наконец, мы дошли до самого главного (для любого геймера, по крайней мере) — игр. На данный момент Windows Vista предлагает нам следующие: оценку системы, игровой браузер и безопасный (пока) DirectX 10, используемый лишь самой Windows.

Про оценку системы все давно уже известно еще со времен бета-версии. «Виста» тестирует вычислительную мощь процессора, скорость работы памяти и жесткого диска, а также производительность видеокарты. По каждому тесту выставляется оценка. Самая маленькая из них и будет итоговой оценкой производительности вашего компьютера. В будущем на коробках с играми и софтом будут фигурировать не системные требования, а такие вот абстрактные баллы. Все это должно упростить выбор программного обеспечения.

С игровым браузером тоже все предельно ясно. Это такая папка, куда складываются иконки на все ваши игры и по каждой из них дается дополнительная информация: обложка, системные требования (в виде оценок), разработчик, издатель, жанр, версия, дата последнего запуска и рейтинг ESRB. Сейчас вся эта информация загружается из интернета. В будущем она будет добавляться самими играми.

Про DirectX 10 сказать больше ничего нельзя, ибо игр, поддерживающих его, пока что не существует в природе. Ясно только одно: DirectX 10 для WinXP не будет. Поэтому переход на «Висту» для всех геймеров — вопрос времени.

Хорошо это или плохо — решайте сами. Мы же займемся практической частью, а именно: протестируем старые и не очень игры под новой системой, а заодно сравним с тестами в бета-версии «Висты».

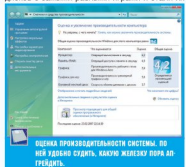
Тестирование происходит очень просто. Мы сложили на столе небольшую башенку из дисков с самыми разными играми и стали их



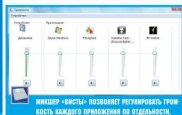
ПОНИМАЮ СТАНДАРТНОГО ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЯ ЗАДАЧ, ЕСТЬ ЕЩЕ И ВОТ ТАКОЙ ТРЕХМЕРНЫЙ, КОТОРЫЙ НЕ ЗЫКАЕТСЯ НИ РАЗ



ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ РАБОТАЮТ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО И В ОКОННОМ, И В ПОЛНОЭКРАННОМ РЕЖИМЕ



ОЦЕНКА ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ СИСТЕМЫ. ПО НЕЙ УДОБНО СУДИТЬ, КАКУЮ ЖЕЛЕЗКУ ПОРА АПГРЕЙДИТЬ



устанавливать одну за другой, проверяя работоспособность. Если что-то не работало, ставился последний патч. Если же это не помогло, искались другие решения. Вот что у нас получилось.

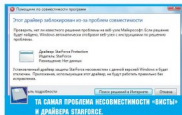
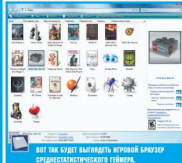
Первой в стопке лежала **FlatOut 2**. С ней возникло целых две проблемы. Во-первых, игра пожаловалась на отсутствие библиотеки из DirectX 9 и предложила его установить. Мы быкататься не стали, ибо за сохранность DirectX 10 не боялись. Когда первая проблема была решена, вылезло еще игровое **StarForce**. Старые драйвера оказались несовместимы с «Вистой» (на ту же проблему мы наткнулись при тестировании игр в бета-версии). Пришлось лезть на официальный сайт и скачивать последнюю версию драйверов. На этом проблема с запуском закончилась, игра заработала. Но не появилась в игровом браузере.

Следующей была **LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy**. Эта игра прошла сертификацию Games for Windows, поэтому нам двойное было интересно посмотреть, возникнут ли с ней какие-нибудь проблемы. Как и следовало ожидать, игра мгновенно завелась, сложностей с ней не было.

Затем мы вспомнили про онлайнные игры и решили протестировать их. **Ragnarok Online** бегае и ни на что не жалуется. **World of Warcraft** все же самое. А вот чтобы заработала **Rising Force Online**, пришлось выставить в свойствах исполняемого файла совместимость с WinXP. Все три игры появились в игровом браузере. В целом ситуация довольно радужная. Хотя, учитывая обязательную систему обновлений онлайнных игр, странно было бы ожидать что-то другое.

Вернемся к однопользовательским играм. **Call of Juarez** пожаловался на свои сложные отношения с DirectX 10, но запускаться не отказался. После загрузки уровня появились графические баги (черные точки сверху и снизу экрана), однако после сворачивания и разворачивания игры они исчезли без следа.

Prey установился, но запускаться неадекватно отказался (процесс зависал в памяти). После



установки патча 1.3 проблема исчезла. Ни **Call of Juarez**, ни **Prey** в игровом браузере не появились.

С **Darwinia** проблем не было, хотя в игровом браузере игра тоже не отменилась.

При запуске «**Космических рейнджеров 2**» не проигривались начальный видеоролик. Сама игра работает отлично. Правда, снова вылез **StarForce** со своей несовместимостью. И снова установленная игра не появилась в игровом браузере.

DOOM 3 в бета-версии «Висты» падал после первого ролика. В финальной версии игра работает как часы. Но опять слуховал игровой браузер. Игра известная, но почему-то не появилась в установленном месте.

Half-Life 2: Episode One установился, после чего пожаловался на неизвестную версию Windows и устаревший видеодрайвер (драйвер был самой расписнейшей версии). Забавно, но та же самая игра, установленная с того же самого диска, в бета-версии «Висты» таких сообщений не выдавала. Тем не менее сообщения остались лишь сообщениями, игра работает не хуже, чем в WinXP. Даже в браузере она появилась — правда, ярлык запуская саму игру, а программу **Steam**.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne — еще один интересный пациент. Славится он тем, что после его запуска в бета-версии «Висты» последняя с грохотом падала, выдавая на просмотре синий экран смерти. Финалка оказалась устойчивее: игру переварила не поперхнувшись. В игровом браузере игра также появилась.

После этого стало скучно. Следующая пачка игр не выдавала вообще никаких признаков нестабильности. **Quake 4**, **Quake 2**, **Call of Duty 2**, **Far Cry**, **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, **Heroes of Might and Magic 5** и **Company of Heroes** ни на что не жаловались и вообще чувствовали себя как дома.

А вот с **Gothic 3** вышла довольно интересная история. Как известно, в «Висте» можно регулировать громкость звука для каждого приложения отдельно. Но время установки «Готики» играет надоедливая пафосная ме-

лодия. В нашем случае эта псевдо-героическая музыка перекрывала куда более приятные записи из «Винампа». Попытка снизить громкость «Готики» не увенчалась успехом — инсталлятор плавал с высокой колокольни на новую возможность «Висты». Пришлось выключать «Винамп».

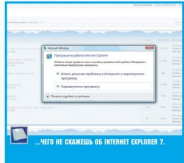
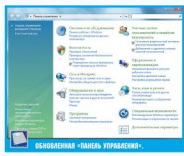
Сама игра установилась без проблем. Однако тут опять вылез гадский **StarForce** со своими драйверами. Если первый раз к этому относиться спокойно, второй раз эта проблема уже раздражает, ну а в третий раз хочется громко ругаться.

Наноследок мы установили **Dark Messiah of Might and Magic**. Все заработало на удивление нормально. Но в конце нас ждал неприятный сюрприз: при выходе игра выдала ошибку и мертвотав зависла. Выгрузить ее удалось лишь через диспетчер задач. Впрочем, учитывая глупость **Dark Messiah**, можно считать, что мы еще легко отделались.

Тем, кто боится за производительность, спешим сообщить, что объективно игра в новой системе работает на той же скорости, что и под WinXP. Тормозить начинают только самые-самые требовательные к железу либо глупые игры. Скажем, «Готика 3» работает несколько медленнее, чем в WinXP, и это заметно на глаз. **A Company of Heroes** бегае на той же скорости, что и раньше.



В итоге имеем следующее. У Microsoft получилась быстрая, стабильная и красивая система. Но она слегка опередила время. То же самое было с WinXP: весь свой потенциал ОС раскрыла спустя примерно год после выхода. Так же, вероятно, будет и с Windows Vista. Для геймеров вопрос уже давно решен: переходить на «Висту» придется из-за DirectX 10. Когда — дело ваше. Скажем только, что сейчас она представляет собой законченную систему, в которой можно с комфортом и работать, и играть. ■



ДЕЛУ ЧАС, ПОТЕХЕ ВРЕМЯ ПРОГРАММЫ-РОЗЫГРЫШИ

Однажды мне вздумалось провести полную переустановку всей системы. Задача ставилась глобальная. Сначала форматировались все диски, устанавливалась Windows и необходимый софт. Затем все это настраивалось. Потом с заготовленных ранее бэкапов на жесткий диск переписывалась многогигабайтная медиакolleкция (что заняло немало времени).

Уже не вспомню, из-за чего все затеялось, но финал свой эпопеи выдался запоминающимся. Когда можно было отключиться на смену хресла с чувством выполненного долга, на десктоп моего компьютера подружили какой-то файл и попросили на него кликнуть. Что и было сделано. Какой же ужас я пережил! На мониторе появилось сообщение о форматировании жесткого диска и ожил индикатор процесса, гнущего шею недельный. В течение нескольких секунд была пережита такая буря эмоций, что слювы не передать. Хорошо, что это был просто розыгрыш.

Тогда, пару лет назад, компьютерные шутки не ограничивались одними имитаторами форматирования. Так же и сейчас. Однако обзор первоапрельских утилит 2007 года возглавляет именно розыгрыш с форматированием, так как его воздействие на неподготовленного коллегу или друга подобно разорвавшейся водородной бомбе.

ЗАПАСИТЕСЬ ВАЛИДОЛОМ!

Наиболее удачные розыгрыши — это те, которые внешне выглядят очень правдоподобно. Программа **Secret** из их числа. При ее запуске появляется окно форматирования жесткого диска, на котором стоит Windows. В нем выводится реальный размер и метка тома привода винчестера, и жертва начинает со страхом понимать, что видит предложение о форматировании именно своего системного диска. Дрогнувшей рукой берется мышка. Курсор наводится на спастительную кнопку «Закрыть». Слава компьютерным богам, что она есть! Но не тут-то было. Кнопка «Закрыть» удирает от курсора. Да так, что поймать ее невозможно. А вот запуск форматирования нажимается без проблем. Когда он начат, изображается процесс пере-

рождения жесткого диска с потерей всех данных. В этот момент рядом с объектом шутки лучше не находиться. И обязательно поставьте куда-нибудь на видное место валидол или другое умиротворяющее средство.

Существуют гораздо менее радикальные способы разыграть ближнего своего. Правда, теперь коварный взор следует обратить на кого-нибудь другого. После «форматирования» варианты покажут детским лепетом.

Помня, что вода камень точит, начнем с малого. Эффект от **bad_day** практически безобиден. При запуске этой программы изображение на мониторе переворачивается вверх тормашками. Деактивируется **bad_day** нехитрым кликом мышки либо нажатием любой кнопки клавиатуры. Скорее всего, хозяин машины с перевернутым изображением решит, что померещилось, и спокойно продолжит свое общение с компьютером. Но мы ведь еще не закончили, правда? Мистифику для успокоения нервов далеко не прычте.

Очень часто кнопка «Пуск» является крайне незаменимой вещью. Особенно для новичков. При помощи **StartBtn Renamer** можно здорово озадачить тех, кто не представляет жизни без нее, родимой и зеленой. Замените стандартную надпись на любую другую: «Внимание», «Тревога», «Опасность» или (как показано на скриншоте) «Не влезать! Убейте!». Наблюдение растерянного выражения лица у адлента кнопки «Пуск» гарантировано.

Шутки-прибаутки с «Пуском» на этом не заканчиваются. Утилита **Avoid** заставит его бегать от курсора вдоль панели задач. Кликнуть на нее ни за что не получится, однако функции «Пуска» остаются рабочими. Его можно открыть нажатием соответствующей кнопки на клавиатуре, но не поймать. Для усмирения бешеной кнопки нужно навести курсор в верхний левый угол экрана.

При активации **Follow Me** «Пуск» уменьшается в размере и уже сам начинает гоняться за курсором вдоль панели задач. Для его возвращения на привычное место снова наведите курсор на верхний левый угол рабочего стола. Чтобы вернуть прежний размер кнопки, потребуется перезагрузка компьютера.

Последнее митарство для «Пуска» — одноименная утилита **Pusk**. Без лишнего слов «Пуск» устремляется в неслащайный погон. Порхающая рядом бабочка умилительно машет крылышками, а сама кнопка опять получает угроменные ловко упикивать от курсора. Эту программу можно запускать много раз, и тогда будет

летать целая стайка бабочек-псуков. Единственное средство лечения — перезагрузка.

Повздевавшись над многострадальным «Пуском», переключите изуститский взгляд на окна. Для них заготовлена программа с простым названием **haha**. После ее нажатия окна исчезают. Все новые тоже будут невидимками. Шутка незатейливая, но крайне достающая.

Не сразу, а спустя несколько секунд после запуска, действует **Equake**. Открытые окна вдруг начинают противно дрожать, как будто случилось маленькое локальное землетрясение. Окнотрясение очень раздражает глаза. Оно то прекращается, то начинается вновь — и так до бесконечности, пока не воспользуешься спасительной комбинацией клавиш **Ctrl + Alt + Delete**.

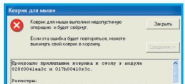
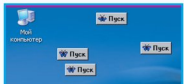
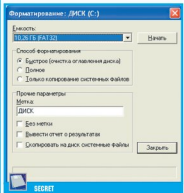
Вашей жертве этого мало, а валидол так и лежит в кармане? Тогда есть кое-что еще. Как думаете, что увеличит **Viagra**? Не что иное, как курсор мыши! Слово на дрожжах, он растет в размере и занимает приличную часть экрана. Ничего криминального, зато выглядит забавно.

Куда более диким покажется сообщение об ошибке, которое появляется при старте программы **Kovrik**. Неожиданно узнаешь, что банальный коврик вовсе не так уж прост. Он, оказывается, выполнил недопустимую операцию и будет свернут. Наши читатели вряд ли купились бы на подобную новость. Но всегда найдутся товарищи, что поспешат вызвать сидасидна, от греха подальше. Дополнительный плюс **Kovrik'a** — возможность включить его в автозагрузку.

Ну и на засыпку не станем обходить компьютеры, подключенные к Сети. **DownHoax** выводит сообщение о соединении с некими сайтами, с которых начинается скачивание различных файлов. Их названия наводят на мысль о соединении с ресурсами порнографического содержания. Подозрения становятся тем сильнее, что отмена закачки не действует. Это тот случай, когда следует быть рядом, чтобы замочить руки и закричать: «Что ж это за гадость ты сканчаешь? Отплачивать сам будешь!» Но иначе убедитесь, что связь с интернетом имеется, а то шутка не удалась.



Смех продлевает жизнь, поэтому будем считать, что шутки полезны для здоровья. По этому розыгрышам — зеленый свет. Да и куда без них первого апреля? Только отключите антивирус. Этим благодарным трудягам чуждо чувство юмора, а большая часть компьютерных приколов окажется зарублена на корню. ■





GOOD GAME AWARDS

Первая Российская
церемония награждения
в области электронного спорта

13 апреля 2007
гостиница Редисон САС Славянская

Технический партнер:



Креативный партнер:

articulmedia

Гимн церемонии:

FPS
Frames Per Second

Генеральный информационный
спонсор: журнал

IVAN

Генеральный онлайн-партнер:

ИГРЫ@mail.ru

Информационные партнеры :



**СТРАНА
ИГР** **ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ**

Реклама

Номинации

Иновация года
Компания года
Лучший игровой манипулятор
Лучшее информационное издание
Лучший гаджет
Лучшая игровая консоль
Лучшая игровая станция
Лучший спортсмен
Открытие года
Лучший проект
Лучший турнир
Лучший игровой центр
Персона года

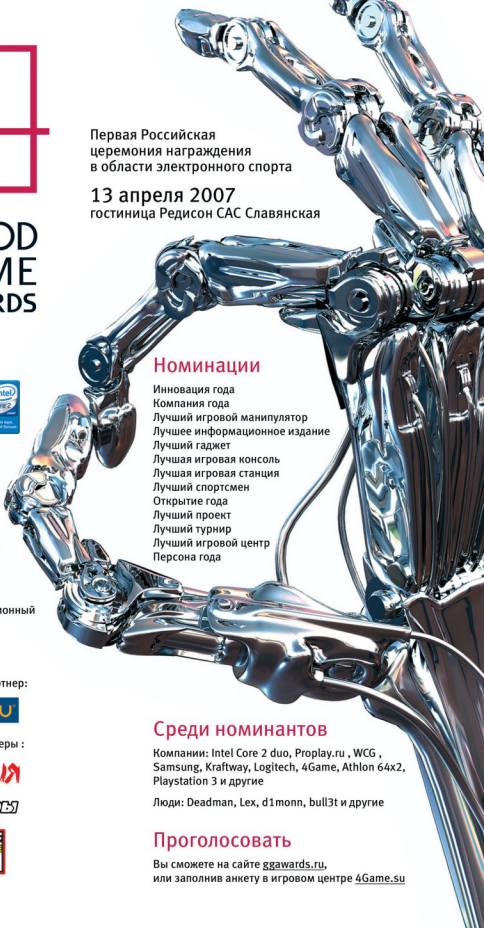
Среди номинантов

Компании: Intel Core 2 duo, Proplay.ru, WCG, Samsung, Kraftway, Logitech, 4Game, Athlon 64x2, Playstation 3 и другие

Люди: Deadman, Lex, d1monn, bull3t и другие

Проголосовать

Вы сможете на сайте ggawards.ru,
или заполнив анкету в игровом центре 4Game.su



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗДЬ НОМЕРА

GAME CAM 1.4

Разработчик: Game Cam
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.primetgamescam.com

Видеокамера для геймеров, прямой конкурент Fraps (и притом бесплатный), имеющий перед ним сразу несколько преимуществ. Во-первых, кнопка начала и конца записи может находиться на любом устройстве, будь то мышка, геймпад или даже руль. Благодаря этому не надо каждый раз тянуться к клавиатуре (что само по себе может быть довольно неудобно). Во-вторых, можно непрерывно записывать видео в файл определенной длины (скажем, одну минуту). Старые данные будут удаляться, новые записываться. Таким образом, исчезает головная боль с записями неожиданных красивых моментов. Все сохраняется автоматически, вам нужно будет лишь нажать кнопку окончания съемки. После этого будет создан второй файл, куда, опять же, запись будет вестись непрерывно.

Другие особенности тоже ориентированы на геймеров: пуль управления сбоку от экрана, менеджер профилей для каждой игры.

На сайте программы находится огромная подборка видеороликов, снятых игроками. Там можно разместить и свое творение.

Рейтинг: **★★★★★**

СВЕЖАТИНА!

12GHOSTS 8.11

Разработчик: 12Ghosts Inc.
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$10
 Способ оплаты: кредитная карта
 Сайт: <http://12ghosts.com>



Набор из 34 утилит самой разной направленности — от синхронизации времени до резервного копирования файлов и папок. Сам по себе такой набор особой ценности не представляет, здесь интересно другое: с помощью 12Ghosts можно автоматизировать многие повседневные задачи вроде того же резервного копирования или очистки жесткого диска от мусора.

Недостаток же у набора один: не слишком удобно все это организовано, интерфейс можно было бы сделать гораздо лучше (особенно учитывая то, что за пакет требуют целых \$80). Есть в команде разработчиков и шутники. Иначе как объяснить наличие кнопки «Запустить все»? Только представьте, как 34 утилиты одновременно нахлывают ваш компьютер.

Но в целом, повторим, пакет программ получился недурной. Главное — кнопочку «Запустить все» не трогать.

Рейтинг: **★★★★★**



ACE UTILITIES 3.2.0

Разработчик: AceLogix Software
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$29.95
 Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
 Сайт: www.acelogix.com

Набор утилит для оптимизации системы.

То есть для чистки реестра, жесткого диска, контроля за автозагрузкой и так далее. Таково добра везде навалом, но все еще на удивление удобно рассортировано по группам. Нет ничего лишнего. Получилась отличная утилита на каждый день для обслуживания компьютера. Жаль только, что платная.

На нашем диске вы, помимо самой программы, найдете еще и русификатор к ней.

Рейтинг: **★★★★★**

ANIME ON DEMAND 1.0 R1

Разработчик: Anime
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.anime.com

Проце всего Anime on Demand воспринимать как телевизор, настроенный на единственный канал, где крутые сутки крутят аниме. Краткая справка для непосвященных: аниме — это японская анимация, от западных мультфильмов отличается она тем, что здесь есть место не только доброте и радости (с непривычным хэппи-эндом), но и жестокости, крови, зрелище, серьезным сюжетам и различным философским вопросам (впрочем, многие называют это бредом — кому как удобнее).

Воротить нос от аниме или нет — дело ваше.

Мы же расскажем о том, что собой представляет программа Anime on Demand. Вся работа с ней сводится к выбору какого-нибудь мультфильма из списка и нужного эпизода (если это сериал), после чего можно оглянуться в кресле и наслаждаться просмотром. Качество видео достаточно неплохое. Само собой, понадобятся быстрый доступ в интернет (512 Кбит/с минимум). Плюс знание английского языка (субтитры именно английские). Ну или японского.

Планов у автора проекта море: еженедельные обновления, полная бесплатность на веки веков и прочие утопичные идеи. Помимо этого, как он сможет все это реализовать.

Рейтинг: **★★★★★**



AOA AUDIO EXTRACTOR 1.1.5

Разработчик: AOA Media.Com
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.aomedia.com/audioextractor.htm

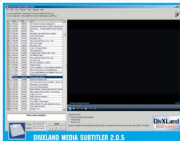
AOA Audio Extractor предназначена для извлечения звуковой дорожки практически из любого видеофайла. У программы весьма приятный и интуитивно понятный интерфейс, так что заблудиться невозможно: выбираем видео, указываем, куда, в каком формате и с какими параметрами сохранять звук, и жмем кнопку и красивую кнопку Start. Если вся звуковая дорожка из фильма вам ни к чему, а нужна, например, какая-то песня или диалог, можно установить начало и конец выдираемого кусочка. Плохо лишь одно: в программе нет встроенного видеоплеера, так что временный интервал с понравившейся песней придется устанавливать в каком-нибудь стороннем проигрывателе.

Рейтинг: **★★★★★**

DIVXLAND MEDIA SUBTITLER 2.0.5

Разработчик: DivXLand.org
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.divxland.org/subtiller.php

Программа для создания субтитров. Здесь для этого есть все необходимые инструменты: медиапроигрыватель, собственный редактор субтитров и модуль, который может встроить их прямо в фильм. Каждая строка подгоняется под звук с точностью до сотых долей секунды, а в режиме предпросмотра всегда можно следить



за синхронизацией, так как субтитры накладываются на картинку в реальном времени. Ну и, само собой, для субтитров можно выбрать любой шрифт, цвет и размер. В общем, получится качественная программа для любителей (и профессионалов) перевода фильмов.

Рейтинг: **8**

ESCO WALLPAPER CHANGER 3.2.1

Разработчик: Александр Егоров
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://egorov.ruslang.com/index.ru.htm>



Обычно менеджеры обоев рабочего стола висят как грузом в торе (а пользы от этого никакого). Создатель **ESCO Wallpaper Changer** пошел другим, самым логичным путем: просто добавил в свойства экрана дополнительную вкладочку, с помощью которой и можно осуществлять расширенный контроль над обоями. Этот самый контроль включает в себя составление списков картинок, их автоматическую смену с указанной периодичностью, а также высокачественное изменение размера и глубины цвета плюс перевод изображений в черно-белую цветовую гамму.

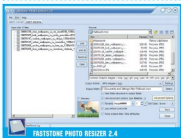
Рейтинг: **8**

FASTSTONE PHOTO RESIZER 2.4

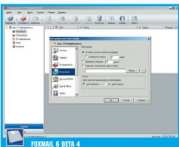
Разработчик: FastStone Soft
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.faststone.org

Компания **FastStone Soft** — редкий пример разработчика, который делает действительно качественный и продуманный бесплатный софт. Мы уже выкладывали великолепные **FastStone Image Viewer** и **FastStone Capture** в предыдущих номерах. А сейчас очередь дошла до **FastStone Photo Resizer**. Это инструмент для изменения размеров, формата и имен большого количества картинок. И все здесь сделано настолько здорово, что остальные программы миглом отправляются в мусорное ведро. Одним махом тут можно повернуть или обрезать картинку, изменить яркость, контрастность и глубину цвета, наложить водяные знаки и проделать с изображениями еще много полезных мелочей. Если вам часто приходится заниматься подобной рутинной работой (а это практически все владельцы цифровых фотоаппаратов), ставьте в обязательном порядке.

Рейтинг: **9**



FASTSTONE PHOTO RESIZER 2.4



FOXMAIL 6 BETA 4

FOXMAIL 6 BETA 4

Разработчик: Boda Network Technical Corp.
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://fox.foxmail.com.cn>

Бесплатная почтовая программа, возможности которой сопоставимы со знаменитым **The Bat!** Прежде всего это относится к так называемым шаблонам, используемым при написании писем (приветствие, подпись, информация о пересылаемом письме, да мало ли что еще — фантазия тут не ограничена). **Foxmail** замечательно понимает кириллицу (кроме того, на нашем DVD видите русификатор к программе), умеет не только показывать, но и создавать HTML-письма, интегрируемые в **MS Word**, может отсылать SMS на мобильные телефоны и даже имеет такую функцию, как **Web Address Book**. Эта штука позволяет разместить адресную книгу в интернете на специальном сервере, так что доступна она будет с любого компьютера (информация, само собой, защищается паролем). Стоит также отметить, что и сама **Foxmail** не требует инсталляции (а значит, может быть всегда под рукой) и достаточно компактна, обогнав уже упомянутую большую программу функций.

Рейтинг: **9**

GIMP 2.2.13

Разработчик: The GIMP Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.gimp.org

GIMP, наверное, самый популярный графический редактор у пользователей Linux. В наших же «оконных» краях он не очень известен из-за тотального доминирования **Adobe Photoshop**. Однако сравнивать эти две программы будет неправильно. По-хорошему, у опытного художника должны быть под рукой оба этих редактора, потому как некоторые вещи гораздо проще и быстрее сделать в одном, а другие — во втором. Впрочем, одно неоспоримое достоинство у **GIMP** есть: в нем гораздо проще разобраться новичкам (хотя без руководства все равно будет туго).

Для работы «Гимпа» необходимо установить небольшой пакет **GTK+**. Его вы найдете на диске — там же, где и сама программу.

Рейтинг: **9**



GIMP 2.2.13



О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены упорядоченными, а на DVD — разбитыми по категориям и пронумерованными.

В составе «Софтверного набора» входят рубрики «Годовые номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свежайшая!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Ирроманский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: **Ad-Aware**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%**, **DAEMON Tools**, **Adobe Flash Player**, **Adobe Reader**, (в комплекте с **Adobe Reader**, **SpeedUp**, **Cleaner**, **DirectX 9.0c**, **DivX**, **DOSBox** (в комплекте с **D-Fend**), **Download Master**, **Frap**, **Kaspersky Antivirus Personal 6**, **ICQ (Lite 5.10 и Pro 2003b)**, **K-Lite Mega Code Pack**, **Light Alloy**, **Microsoft .NET Framework 2.0**, **Perforce Explorer**, **QuickTime**, **RAD Video Tools**, **Spybot — Search & Destroy**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VoSub**, **Winamp**, **WinRAR** и **XP Tweaker Russian Edition**.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть что нам предложить или пожелать для размещения на DVD, пишите на soft@igromania.ru.

HD TUNE 2.53

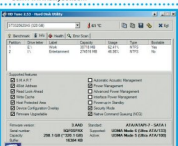
Разработчик: EFD Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.efd.com

Программа для слежения за здоровьем жестких дисков. Под здоровьем следует понимать прежде всего температуру и параметры S.M.A.R.T. (специальной диагностической системы, предсказывающей дату выхода винчестера из строя). Помимо этих элементарных вещей, можно провести ряд тестов жесткого диска, дабы выявить его сильные и слабые стороны (скорость чтения и записи, время поиска и прочую полезную информацию). Ну и в заключение идет проверка поверхности винчестера на предмет сбойных секторов. Такой вот приятный во всех отношениях комплекс первичной диагностики старческого заболевания жестких дисков.

Рейтинг: **8**

ICONOID 3.8.5

Разработчик: SillySoft Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.sillysoft.com



HD TUNE 2.53



ICONOID 3.8.5



Isonoid делает одну бесполезную и две полезные вещи. Бесполезная заключается в том, что программа скрывает иконки рабочего стола, когда в фокусе находится другое окно. Мы долго думали, зачем это надо, но так и не догадались. Может, у вас получится. А вот две других функции уже вызывают интерес, потому как довольно часто нужны в повседневной работе. Первая функция быстро раскидывает иконки по рабочему столу (группирует их с любого края монитора либо размывает по периметру). Получается красиво, а главное — быстро. Ну а вторая функция — запоминание позиций иконок и их восстановление в случае каких-то сбоев или, что более актуально, при смене разрешения экрана. Одним словом, баг смене получилось, а не программой. Однако удаляет ее почему-то совсем не хочется.

Рейтинг: **★★★★★**

JV16 POWERTOOLS 2007

Разработчик: Macrosoft, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$25.95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.macrosoft.com/jv16powertools2006

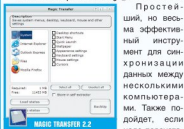
Самый большой и, наверное, самый популярный набор программ для мониторинга и очистки реестра от мусора. Поиск и удаление ошибок, очистка реестра от записей давно внесенных программ, поиск значений и ручное редактирование записей, слежение за реестром в реальном времени — все это здесь есть.

Пожже, **jv16 PowerTools** претендует еще и на звание программы для обслуживания жестких дисков и файловой системы. В версии 2007 года появились утилиты для очистки винчестера от ненужных файлов, модули работы с файлами и папками и даже дефрагментатор. Все это (и очистку реестра и винчестера) можно автоматизировать — в программу встроены планировщик.

Рейтинг: **★★★★★**

MAGIC TRANSFER 2.2

Разработчик: Smart PC Solutions
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.smartpctools.com/magic_transfer/index.html



Простейший, но весьма эффективный инструмент для синхронизации данных между несколькими компьютерами. Также подойдет, если надо переустановить Windows. **Magic Transfer** сделает базис системных настроек, «Израбранного» (Internet Explorer либо Mozilla Firefox), базы



писем и настроек почтовых ящиков **Outlook Express**, а также выбранных файлов и папок. Все это дело сохраняется в самораспаковывающийся архив, переносится на другой компьютер и устанавливается на прежние места. Экономится куча времени, сил и нервов.

Рейтинг: **★★★★★**

PHOTO CARDS 1.42

Разработчик: AMS Software
Язык: русский, английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 385 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс-Деньги, e-порт, КредитТелет, WebMoney, Рамбл, банковский перевод, почтовый перевод, MoneyMail, Электрон, Рубли, E-Gold, InterMail, Система Мобильных Расчетов Сайт: <http://ams.photosoft.ru/cards>

Хотелось ли вам когда-нибудь порадовать близкого человека на праздник не покупкой открытки, а открыткой собственного изготовления? Такой, чтобы с надписями, красивыми завиточками и всем прочим? Если в «Фотошоппе» наваять нечто подобное слабо, вам пригодится **Photo Cards**. Здесь есть несколько десятков масок и рамок на все случаи жизни, стихотворные поздравления к любому празднику и несколько популярных эффектов. Открытка собирается как из конструктора. Например, взяли красивое фото любимой, поместили его в рамочку-сердечко, придумали текст и поздравили ей все это дело на день рождения.

Рейтинг: **★★★★★**

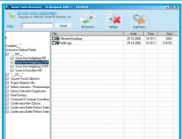
PROSHOW GOLD 3.0.1902

Разработчик: Photodex Corporation
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$69.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.photodex.com/products/proshowgold

ProShow Gold — профессиональный инструмент для создания слайд-шоу. Что в нашем понимании означает слово «профессиональный»? Это простота использования и широкие возможности для воплощения своих фантазий. И с тем, и с другим у **ProShow Gold** полный порядок. Внешний вид программы сразу располагает к себе, ей можно свободно пользоваться, даже не зная английского язы-



PROSHOW GOLD 3.0.1902



ка. Для создания красивого слайд-шоу предусмотрено около 300 эффектов перехода от одной картинке к другой, управление зумом и движением камеры, а также возможность наложить звук и автоматически подогнать длину слайд-шоу под саундтрек. Картина получается просто загляденье. Результаты ваших трудов можно тут же записать на CD (получится видеодиск) либо DVD (соответственно, выйдет DVD-Video). И то, и другое можно с легкостью посмотреть на бытовых проигрывателях.

Рейтинг: **★★★★★**

SMART DATA RECOVERY 3.3

Разработчик: Smart PC Solutions
Язык: английские
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.smartpctools.com/data_recovery/index1.html

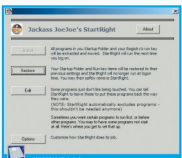
Скорая помощь для случайно удаленных файлов. Программа прошерстит указанные диски на предмет удаленных, но еще лежащих в восстановлении файлов, и выдаст их список. Ciò особенно приятно, поиск может осуществляться по маске для имени и расширения файла. Результаты работы программы удовлетворительные. То есть она не сует свой нос в дебри винчестера и не гонится на случай сбоя с полной потерей всей или большей части информации. Для этого существуют другие, куда более вавороченные и платные программы.

Рейтинг: **★★★★★**

STARTRIGHT 1.3.3

Разработчик: Jackass JoeJobs
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.joejobs.com/vcm5/113

Загрузка Windows (когда уже появился рабочий стол на экране) напоминает посадку в общественный транспорт: все толкаются, пищаются, пытаются пролезть в дверь первыми, когда этого совершенно не требуется. То же самое и с программами, стартующими при запуске системы: все они загружаются одновременно, каждая старается урвать свой кусочек



STARTRIGHT 1.3.3



системных ресурсов. Как результат — невозможность сделать хоть что-нибудь осмысленное в первые 20—30 секунд работы Windows. StartRight делает так, что все неkritичные программы запускаются строго по очереди, не тормозя тем самым компьютер. Такая загрузка займет чуть больше времени, зато к работе можно приступить сразу же, как на экране обнесует рабочий стол. Порядок загрузки программ можно, разумеется, отредактировать, а также задать интервал их запуска.

Рейтинг: ———— 7

SV BOOKMARK 2.7

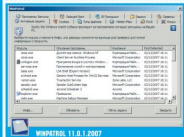
Разработчик: SmEls Technologies
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 210 руб.
Способ оплаты: банковский перевод, WebMoney, Яндекс.Деньги
Сайт: www.smels.ru/products/bookmark_manager/index.html

Занимаясь организацией закладок «Избранного» непосредственно в браузере не очень-то удобно — возможностей не хватает. А уж о том, чтобы быстро найти нужную ссылку среди сотен других, вообще можно речи не вести. Если хочется, чтобы в «Избранном» царил порядок, заведите себе SV Bookmark. Это менеджер закладок, в котором очень удобно заниматься их организацией: сортировать по папкам, добавлять комментарии, делать резервные копии бесценной коллекции ссылок. Для удобства SV Bookmark встраивает в заголовок окна браузера (поддерживаются почти все их разновидности) две кнопки: «Добавить в избранное» и собственно список закладок. При наведении указателя мыши на ссылку рядом появляется уменьшенный скриншот соответствующей страницы. Правда, чтобы эта функция заработала, придется зарегистрироваться.

Рейтинг: ———— 8

WINPATROL 11.0.1.2007

Разработчик: BIP Studios
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.winpatrol.com
Стартовая собака по имени Scotty. Mimo этого милого существа не проскользнет ни



одна программа, которой вдруг вздумалось прописываться в автозагрузку. Как только Скотти замечает кого-то, крадущегося в сторону соответствующих разделов реестра, он сразу же хватается его за ногу и тащит к вам на допрос. А уж вы должны решать, казнить наглеца или миловать. Кроме того, Скотти может заглянуть намертво любые cookies с указанными ключевыми словами в названии.

Короче говоря, как только привыкнешь к WinPatrol, без нее уже не сможешь, ибо эта программа действительно стоит на страже компьютера и не позволяет сделать из него проходной двор. Жаль только, что перевод на русский язык получился кривоватым.

Рейтинг: ———— 8

YOUTUBE SPIDER 2.5.1

Разработчик: MIBRACA Softwares
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mibraca.com/youtubespider.asp

Как это ни смешно звучит, перед нами оболочка для сайта www.youtube.com. Там, если кто не в курсе, находится огромное количество видеороликов самой различной направленности. Говорят, что те, кто заходит туда первый раз, выпадают из жизни общества минимум на сутки. Все это время они смотрят, смотрят, смотрят...

Так вот, YouTube Spider умеет искать на этом сайте видео по ключевым словам, проигрывать его и добавлять в «Избранное». Ну а главное — программа позволяет сохранять понравившиеся записи на жесткий диск компьютера (чего нельзя сделать непосредственно на сайте).

Рейтинг: ———— 7

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ



Free History Eraser 4.7 очищает историю по сещенным страницам и введенным запросам в различных формах поиска. Неплохой способ скрыть

на какие интересные порталы вы лезали, пока родителем не было дома.

ISekrit 1.2 зашифровывает текстовые файлы по 256-битному алгоритму и преобразовывает их в компактные EXE-шники. Это позволяет расшифровать и посмотреть их на любом компьютере (естественно, понадобится пароль). Ключевая особенность программы — в своей работе она не использует временных файлов (то есть в незашифрованном виде информация не сохраняется вообще нигде).

KMPlayer 2.9.3.1214 — приятный во всех отношениях видеоплеер. Всеядный, краси-



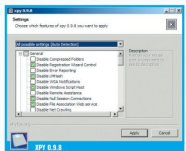
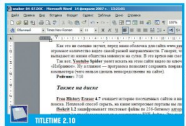
вый, быстрый и с большим количеством функций, включая отображение субтитров, зум, воспроизведение потокового видео и поддержку не только внутренних (все коды защиты в дистрибутиве), но и внешних фильтров.

Restart 1.56 послезаставляет в дерево и позволяет перезагрузить компьютер в нужную операционную систему. Предназначена утилитой, понятное

дело, только для тех продвинутых пользователей, у кого установлены две или более ОС.

TitleTime 2.10 покачивает время и дату в заголовке окна. Решение на удивление удобное — не надо каждый раз лезть в трей, чтобы узнать, сколько времени. Можно вообще часы из трей убрать за ненадобностью, освободив тем самым место в панели задач. Помимо своей основной функции, программа имеет пять будильников и может куковать каждый час, полчаса либо пятнадцать минут.

XPU 0.9.8 делает вашу систему чуткою безопаснее и выдает путем отключения ненужных и/или опасных ее функций вроде вызова удаленного помощника, напоминания о регистрации ОС (не путать с «крюком», активировать Windows все равно придется) и т. п.



ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

Приветствую всех аддонофилов, модоманов и простых игростроителей. Незадолго до сдачи номера сидели мы, сотрудники раздела «Игрострой», попивали кофеин, закусывали булочками... и вдруг присадурались: а сколько же всего мы каждый номер выкладываем по геймдеву на наш DVD? Засучили рукава, подсчитали и укасунулись. Ежесекундно несколько сотен килобайт текста, десятки программ, а еще видеоуроки, обзоры, строительные материалы... Вспору создавать гигантскую игрострой-базу.

Если у вас есть идеи, как ее можно реализовать, то смело пишите нам на ящик gamedev@igromania.ru. Ну и мы сами, конечно, подумаем, что и как можно сделать. А то ведь обидно, когда журнал начинают читать новые люди, а важнейшая информация, опубликованная в предыдущих номерах, им недоступна. А теперь приступаем к обзору основных статей и уроков, которые ждут вас на нашем DVD (в разделе «Игрострой») этого номера.



Стройматериалы



Напоминаем, что на нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделерами 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, пришлите ее на новый электронный адрес stroimaterial@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех модделеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Titan Quest и Rush for Berlin производителем похожим образом.



Видеобзор Google Earth 4

В обзоре кратко разобраны принципы работы с одной из самых мощных моделей всего земного шара — комплексом Google Earth 4. Программа позволяет произвести быструю навигацию по карте Земли — отыскать любую страну, город, район и даже жилой дом, а также отобразить доступные на данный момент 3D-модели зданий, получить краткие энциклопедические справки, выбрать места для отдыха.



Видеобзор утилиты Terragen

Terragen — продвинутый генератор трехмерных ландшафтов, позволяющий в считанные минуты создать десятки не похожих друг на друга 3D-сцен. Программа предельно проста, но все же в ней есть несколько неочевидных настроек и возможностей, которые подробно рассмотрены в нашем видеобзоре. ■



Статья «C++ + Builder — программирование. Часть 2»

В прошлой статье по программированию в C++ Builder, которая была опубликована на DVD февральского номера «Игромании», мы рассмотрели основные принципы создания вычислительного комплекса с чистого листа. Сегодня мы продолжим изучение известного языка программирования C++: поговорим о реализации операторов сравнения, цикла, раскроем такую сложную тему, как массивы, а также поговорим о внедрении в приложение, разработанные на C++, разного рода функций и констант. В следующей статье на тему кодига в C++ Builder (которая будет опубликована на DVD одного из ближайших номеров «Игромании») мы вернемся непосредственно к теме визуального проектирования и займемся конструированием мощного графического редактора.



Урок «Создание модулей для MW 2. Часть вторая»

На DVD прошлого номера «Игромании» мы опубликовали видеоролик по созданию модулей для Neverwinter Nights 2: рассмотрели прелюдию терраформинга, текстурирования ландшафта, научились добавлять на уровень раз-

личные компоненты: монстров, NPC, оружие, архитектурные сооружения. Сегодня же речь пойдет о создании закрытых игровых локаций. Мы соорудим средних размеров помещение, наполним его источниками освещения, поместим различных монстров и зададим для них waypoints. В заключительной части урока кратко разберем, как поместить на уровень триггеры для перехода между замкнутой локацией и внешним миром.

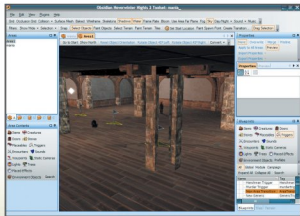


Урок «Создание новых карт для Company of Heroes»

Пройти мимо такого хита, как Company of Heroes, было бы крайне невежливо с нашей стороны. Потому мы обзавелись английской версией, отгуглили в нее не один десяток часов, пропатчили ее до версии 1.3 и принялись за освоение официального редактора карт, известного под названием World Builder.

Изучив его до мельчайших деталей, мы принялись за разработку видеоурока. Финальная версия включила в себя четыре основных эпизода — навигация в билдере, терраформинг (добавление на карту низменностей и возвышенностей), покраска уровня (текстурирование) и, разумеется, наполнение игровой территории статическими и динамическими объектами (персонажами, боевой техникой, элементами окружения).

Обратите внимание, что в уроке мы поставили не только рассказать вам о работе с основными инструментами редактора, но и сделать по ходу повествования качественный игровой уровень. Урок будет полезен не только поклонникам игры, но и тем, кто хочет освоить картографическое ремесло — создание новых уровней для, скажем,



Ответственный этап при создании модуля для Neverwinter Nights 2 — расстановка waypoints.

Tom Clancy's RAINBOW SIX® VEGAS

Ангелы Возмездия
в Городе Греха.
НОВЫЙ Rainbow Six!



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX® VEGAS



При попытке захвата международного террориста Ирзны Моралес, к команде «Радуга» попадают сведения о плане атаки на Лас-Вегас и о существовании нового оружия массового поражения. Жизнь миллионов людей в опасности. Судьба Города Грехов в твоих руках... Примишь ли ты этот вызов?!

**ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ЭТУ ИГРУ
ОТПРАВЬ SMS СО СЛОВОМ VEGAS НА НОМЕР 7529**

Играбельная версия: ПК, Xbox 360, PS3. © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Rainbow Six and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ubisoft® - English. © 1996-2007, Epic Games, Inc. All rights reserved. © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Gameloft is a trademark of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Отдел продаж: office@rainbow6.ru; (495) 64 9176-11, 649-74 9176. Бесплатная поддержка: support@rainbow6.ru; (495) 611-42-85, а также на сайте по адресу: www.rainbow6.ru/forum. Разработчик: Ubisoft Entertainment. Ubisoft® - English. Все цены указаны без НДС.



© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, the Ubisoft logo, Rainbow Six and the Soldier icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Ubisoft® - English. © 1996-2007, Epic Games, Inc. All rights reserved. © 2007 Gameloft. All Rights Reserved. Published by Gameloft under license from Ubisoft Entertainment. Gameloft is a trademark of Gameloft in the U.S. and/or other countries. Отдел продаж: office@rainbow6.ru; (495) 64 9176-11, 649-74 9176. Бесплатная поддержка: support@rainbow6.ru; (495) 611-42-85, а также на сайте по адресу: www.rainbow6.ru/forum. Разработчик: Ubisoft Entertainment. Ubisoft® - English. Все цены указаны без НДС.

РЕКЛАМА

Ad Group



АЗБУКА ИГРОСТРОЯ

ГЛОБАЛЬНЫЙ ГЕЙМДЕВ-FAQ

Начинающий разработчик — как незрелый плод. Никогда заранее не знаешь, дожи-вет он до релиза своей первой игры или вместе с ней сорвется с ветки, да и удобрят почву неудачников от геймдева.

На грани идеи

В этой главе собраны вопросы, возникающие у начинающих разработчиков, которые только-только собираются делать свой собственный проект. О том, какой будет игра, они или еще не задумывались, или вся мощь будущего проекта существует в виде неких мыслеоформ и набросков в записной книжке.

Рабочая группа

«Игромания»: Энтузиаст или группа энтузиастов решила делать компьютерную игру. С чего начать? Нас часто спрашивают — лучше сначала проработать концепцию будущей игры и уже затем приступить к набору людей в команду или начать лучше с коллектива, а уже затем вплотную браться за разработку игрового концепта и подготовку первичного дизайн-документа?

[Сорокин]: Для успешного завершения игры сплоченная группа энтузиастов обязательна. Другое дело, что эта группа может состоять буквально из одного человека. Любой команде просто необходимо ядро, которое продвигает проект к релизу и постоянно подстегивает, подзадоривает весь коллектив. Это универсальная истина, и ее можно отнести к проекту в любой области деятельности. То есть был бы генерал, а солдаты найдутся.

В книге «От хорошего к великому» ясно написано: сначала «кто», а потом «что». Статистика, собранная ее авторами, показывает, что в большинстве успешных компаний руководители начинали со сбора хорошей команды, даже не поставив еще себе конкретную цель.

Конечно, первичный импульс будет сопровождаться видением (ударение на первом слоге) определенного проекта. Но, как

показывает практика, этому видению предостигает многократно переродиться в дальнейшем. Надо нормально на это реагировать.

Как мне кажется, к успеху проекта придать разными путями. Можно детально проработать дизайн и после этого начать разработку. Можно начать с технологий и, наблюдая за их развитием, подгонять дизайн под имеющиеся наработки. Главное во всем этом — не забыть своей цели и постоянно спрашивать себя: «А помогает ли моя текущая деятельность приблизиться к ней?». Очень легко перегнуть палку и удариться в бесконечное написание документации или вечную разработку. Это самое опасное.

Итак, самое главное все же не что делать, а кто будет этим заниматься. Добротной сколоченная команда разработчиков, во главе которой стоит грамотный в вопросах разработки лидер, способная в короткие сроки с нуля поднять проект, который не только принесет доход, но и получит хорошие рейтинги в игровой прессе. Глубина идеи и монструозность замыслов сами по себе мало что решают.

Так что, товарищи руководители, если на одной чаше весов у вас гениальная идея, но полное отсутствие людей для ее реализации, а на другой — средняя чаша по всем параметрам идея, к которой прилагается классная команда, готовая ежедневно трудиться над проектом, то выбирайте второе. Время глобальной идеи придет, когда вы станете сплоченной группой и воспользуетесь опытом прошлых, но качественных тайтлов.

Варианты разработки

«Игромания»: Понятно, что для разработки разных игр потребуется разное количество людей и человека-часов, но

А это значит, что голого энтузиазма, желания сделать «хоть какую-нибудь» игру совсем недостаточно, чтобы застолбить себе место под солнцем. Что самое обидное — многих новичков часто губит элементарное незнание рынка. То есть они не только хотят, но и могут сделать хорошо и даже неплохо продаваемую игру, во только перевес оказывается на стороне всевозможных подводных камней, коварных рифов и штормов игровой индустрии.

Многие думают, что достаточно набрать побольше энтузиастов, а дальше игра сама как-нибудь слепится. При этом забывают, что даже для приготовления такого простого блока, как Колобок, нужно поместить по суеком. И зачастую просто недостаточно довести проект до альфа-версии, принести его к издателю и потребовать его немедленно ретраширивать.

В нашу редакцию на ящик gamedev@igromania.ru постоянно приходят вопросы на эту тему, в массе своей однотипные. Сколько нужно денег на такую-то игру? Сколько можно получить прибыли от ее продаж? Какими средствами разработки лучше воспользоваться? А как лучше — быть независимыми и делать масштабный проект или сделать что-то интересное, но маленькое, а затем с потрохами продать издателю, чтобы он умело руководил? А как протолкнуть игру за рубеж и что нужно включить в нее, чтобы регулярно можно было ее продать?

Мы регулярно отвечаем на подобные вопросы в рамках отдельных статей и игровоевской «Горячей линии», но практика показывает, что по отдельности такие уроки усваиваются на ура, но вот целостной картины в голове большинства все же так и не формируется. Поэтому мы решили собрать постоянно возникающие вопросы воедино и задать их разработчикам компьютерных игр и издателям, чтобы они максимально полно ответили на них.

После прочтения этой статьи каждый из вас (будь вы начинающим разработчиком или простым геймером) сможет обобщить уже имеющиеся (а также те, которых раньше не было) знания и взглянуть на процесс создания и дальнейшей продажи любой компьютерной игры с высоты птичьего полета. А задано поймет, по каким принципам работает современная российская геймдев-машина.

На наши вопросы ответили сотрудники Nival Interactive: Леонид Черный (руководитель отдела выпуска игр) и Александр Сорокин (эксперт по программированию).



Леонид Черный — руководитель отдела выпуска игр Nival Interactive.



Александр Сорокин — эксперт по программированию в Nival.

все же, если усреднить или, наоборот, разбить по жанрам: сколько набирать людей, если поначалу планируется работать на голом энтузиазме?

[Сорокин]: Да, вопрос с подвохом. Тут несколько разных ситуаций:

1. Проект с низкими рисками. Например, аддон или небольшой проект на готовых или известных технологиях.
2. Инновационный проект с оригинальной идеей на готовых технологиях (движке).
3. Большая «игра мечты» (часто это MMORPG). Огромный проект на собственных (еще не разработанных) технологиях.

Начну сразу с третьего варианта. В данном случае число людей в команде не играет роли. Я не знаю удачных историй из этой категории. Создание подобного проекта таит в себе массу подводных камней и проблем. С таким проектом даже опытный разработчик может не справиться. Единственная выгода, которую можно получить от такой разработки, — оупт и шифровка команды. Если команда после такого (вышедшего или вышедшего) проекта сохранится хоть в каком-то виде, то это будет уже неплохо.

Первый вариант. Нечто вроде мейнстрима для входа в индустрию игр. При достаточном качественном продюсировании такой проект можно вытянуть с любой вменяемой командой. Количество людей оценивается исходя из объема работ. На проектах такого рода уже должна быть известна стоимость производства каждого элемента или ресурса. После оценки стоимости в человекочасах, зная сроки разработки, можно сравнительно легко рассчитать необходимое число людей.

Второй вариант. Это уже далеко не так просто. Команде потребуется масса энергии и терпения, чтобы пробить такой проект. Издатели обычно не готовы брать подобные тайтлы на стадии идеи. А значит, надо настраиваться на качественную демоверсию. Если рассматривать демоверсию как некий мини-проект, то работать и планировать будет немного проще. Но все это уберечь от проблем с созданием новых технологий или реализации революционных идей.

[Черный]: Все очень сильно зависит от того, что именно планируется сделать. Если только создать прототип, предлагать его потом издателю, получать от них финансирование и уже на эти деньги создавать игру, то будет достаточно небольшого количества людей, которые составят костяк будущего проекта и будущей компании. Дизайнер, художник, программист. В зависимости от того, насколько сложным планируется проект, число специалистов в этих разделах может варьироваться от одного до нескольких.

В том случае, когда игра делается целиком и только потом ищется издатель, число единомышленников должно быть больше. Но и шансы выпустить проект на рынок значительно увеличиваются. Жанр, в свою очередь, не играет какой-то существенной роли. На размер команды очень сильно влияют такие факторы, как сложность проектной разработки, объем работ, количество игровых ассетов и сроки, в которые планируется завершить разработку.

Принчем сроки, несмотря на то, что изначально выглядит фактором, напрямую связанным с количеством работников, таковым на самом деле не являются. Большое количество

Продаем на Запад

Для подавляющего большинства отечественных студий, если только они не работают в shareware-сфере, выход на Запад представляется пределом мечтаний. Причем несбыточным. При этом задумываются об экспансии за рубеж обычно уже на поздних стадиях разработки, а то и вовсе после релиза (если издатель вовремя не подкажал или его вообще не было до победного). А ведь многие элементы геймплея и сеттинга нужно ориентировать на Запад заранее.

[«Игромания»]: Что нужно заранее запланировать в компьютерной игре, чтобы ее можно было с успехом продать за рубежом?

[Сорокин]: Это очень сложная и эфемерная материя. Если бы все знали ответ на этот вопрос... Могли поделиться своими мыслями на этот счет, но вряд ли они гарантированно дадут вам выигрышный билет.

— Нельзя выпускать сырой продукт.
— Нельзя срывать сроки и другие обязательства перед зарубежными партнерами.

— Нельзя руководствоваться принципом «чипл схавет».

— Обязательно надо проводить серьезные usability test и focus test.

— Обязательно надо общаться с игроками. Игроки имеют совсем другие ценности и представления о жизни.

[Черный]: Необходимо прежде всего учитывать разность менталитетов. Если в случае с Западной Европой у российского



разработчика может быть больше точек соприкосновения, то в случае с Северной Америкой этих точек уже значительно меньше. А при выходе на рынки Азиатско-Тихоокеанского региона таких точек может не быть вообще. Есть жанры, для которых это не важно или малозначительно, но есть и обратные примеры.

Скажем, в США тяжело продавать игру по сюжетам Второй мировой войны, если в качестве одной из сторон не принимает участие американская армия. Или в Японии пытаются продавать аркаду про низовых на местном рынке персонажей. Это, безусловно, можно делать, но вероятность успеха крайне низка.

Далше необходимо понимать особенности местного законодательства. В КНР, например, кровь у персонажей не должна быть красной, а в Германии запрещен любой референс на нацизм. И подобных ограничений достаточно количество у любой страны. Необходимо быть готовым к тому, что что-то придется переделывать, но что-то лучше не делать изначально.

людей пропорционально может повлиять на качество проекта, качество каждой отдельной части проекта и на стабильность работы над игрой. Особенно если это первый проект для команды единомышленников.

[«Игромания»]: У начинающего разработчика на начальной стадии обычно есть неплохая группа специалистов. Художник, пара программистов, дизайнер, моделиеры. Но вот какую игру разрабатывать, они еще не решили. То ли взяться за маленький проект и на нем попытаться сделать себе имя, то ли сразу планировать что-то большее в расчете, что года через полтора удастся хорошо заработать на каком-нибудь масштабном. С чего стоит начать? Возможно, в каких-то ситуациях надо поступать так, а в других иначе? На что ориентироваться?

[Сорокин]: Для начала надо понять, в чем команда сильна. Если она сплоченная и уже собранная — значит, обладает опытом в определенных областях. Необходимо собраться и выяснить, что у данной группы будет получаться лучше всего. Это могут быть, например, графические технологии, графический контент или витиеватый сюжет.

Далее, учитывая сильные стороны, надо подумать, чем этой команде интересно будет заниматься. Важно не спутать то, чем интересно заниматься, с тем, что лучше всего получается. Надо максимально хладнокровно оценить ситуацию.

Не думаю, что для старта надо ставить себе цели в духе «покорить мир» или «стать известным». Лучше ставить цели «собрать команду из 20 человек», «уложиться по срокам с 30% погрешности» или «выдержать качество на уровне проекта X».

Что касается жанра, то, если команда действительно сплоченная, можно обратиться к издателю и предложить сделать что-либо по их заказу. Или спросить у издателя, игровые жанры его интересуют.



Заключая контракт с отечественным, а в особенности с западным издателем, следует быть максимально настойчивым. Глобально помнить в бумагах ничего не удастся, но вот на уступки в мелочах издатель вполне может пойти.

[Черный]: Ориентироваться надо на:

1. Ресурсы — на что-то масштабное может не хватить денег, людей, энтузиазма, опыта.

2. Энтузиазм — если все хотят делать экономическую стратегию, глупо заставлять людей (особенно если это уже творческий коллектив, но еще не юридическое лицо) заниматься разработкой эскизов или аркад.

3. Рынок — его анализ может показать хорошие возможности для разработки игр в определенном жанре и в определенном сегменте. Но при этом важно понимать, что игра выходит не прямо сейчас, а через X лет, а к тому времени ситуация может сильно поменяться.

5. Целевая аудитория — есть два варианта. Можно делать игры, рассчитанные на массового пользователя, а можно ориентироваться на узкий сегмент рынка. У обоих путей есть свои плюсы и свои минусы. И окончательное решение по этому вопросу будет зависеть от ответа на все предыдущие.

Интересная картина складывается: с одной стороны, на словах все вроде понятно, с другой — крайне малое число начинающих разработчиков идут по своему правильному пути. Логичное всего проминуть в игровую индустрию с небольшого, дешевого и завсегда продаваемого тайтла, в основе которого лежат технологичные, проверенные временем. Несложной аркады, простенькой стратегии или даже квеста.

В процессе разработки соратники пригласят друг к другу: кто-то не выдерживает гоним игровых вооружений и сходит с дистанции, на его место приходят новые люди. Не надо этого бояться, ситуация, что называется, штатная. Только путем проб и ошибок можно сколотить команду, которая в дальнейшем будет бодро бороздить моря отечественного (а возможно, что и западного) геймдева и не станет трещать по швам. Нам не известно ни одной команды, которая бы вышла на большой рынок в том составе, в котором они начинали свои геймдев-подвиги. Кто-то обязательно отсевался, кто-то занимал его место...

Некоторые считают подобный подход жестоким, даже немилосердным по отношению к людям, но лучше с самого начала решить, что вы хотите: делать качественные игры или работать мезенатом для неумельных моделлеров, художников и программистов. Очень часто возникает ситуация, когда лучше дать сотруднику от ворот поворот и взять на его

место нового еще до того, как игра устремится в пике, из которого уже не выйдет.

О ЗВОНКОЙ МОНЕТЕ

[«Игромания»]: Для начинающих разработчиков часто самое сложное — это написание собственного движка. Отсюда такое желание использовать движки сторонние. Кто-то пытается сделать что-то на бесплатных технологиях, кто-то копит деньги на серьезный коммерческий движок. Ну а кто-то пишет его сам. Какой движок лучше выбрать?

[Сорокин]: Я считаю оправданным написание собственного движка в двух случаях — либо это небольшое по объему проект (масштаба shageware-игры), либо это большой проект, но разрабатываемый командой опытных людей. Даже при наличии высококвалифицированной команды уровень рисков при написании своего движка достаточно велик. Есть еще другой вариант — разработать какую-либо конкурентоспособную технологию, лицензировать ее, после этого приступить к созданию полноценного движка. В этом случае можно будет рисковать уже не чужими средствами, а своими.

Если ваш случай не попадает под один из этих вариантов, лучше присмотреть что-нибудь из готовых решений. Как вариант — подбирать элементы из готовых игровых движков, главным образом узкоспециализированных middleware-решений.

Особо хочу отметить важность Asset Pipeline. Очень часто начинающие разработчики недооценивают важность разработки утилит для создания игровых ресурсов. Будь то уровни, модели или звуки. На этапе вало-вого производства наличие и качество таких программ становится очень важным.

Итак, предпочтительнее все-таки лицензирование чужого движка или использование некоммерческих решений. Разработка собственной технологии — слишком дорогое удовольствие, если только речь не идет о какой-то шароваре. Обратите внимание, даже для создания «русского квеста» куда проще купить недорогой движок, а не убивать месяцы работы на создание собственного. Потраченные деньги сторицей окупятся, когда вы быстро, заранее договорившись с издате-

лем, выведете на рынок свой тайтл, заработаете на нем и сможете начать делать уже более серьезный проект.

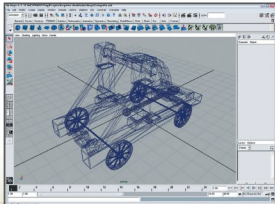
На западном рынке middleware-решений, подходящих для молодых команд, очень много. На отечественном они тоже есть: например, QD Engine для разработки приключенческих игр от KDV Games. Так что проблема скорее не в том, чтобы найти, а в том, чтобы выбрать наиболее подходящий вариант.

[«Игромания»]: Вопрос финансирования для начинающих разработчиков всегда стоит очень остро. Тут вариантов, наверное, не так уж много. Либо работать на чужом энтузиазме, не зная в таком случае, доберется ли подобный проект вообще до релиза. Либо ползать на коленях перед издателями, чтобы о новой команде слыхом не слыхивали и денег с вероятностью в 99,9% не дадут. Либо же искать какого-то стороннего дядю, который мало что знает о разработке игр вообще, но готов дать денег, чтобы в будущем на игре заработать. Как поступить?

[Сорокин]: Я категорически не согласен с формулировкой «ползает на коленях». Если разработчик так относится к издателю, то это все вылетит в фактивные сроки и подталкивания на первых этапах сотрудничества — все ради денег. Потом будет подставка сдачи майлстоунов, взаимные обвинения и далее по нарастающей. Такое сотрудничество заведомо обречено на провал. Как я уже говорил, необходимо понять, в чем команда сильна, чем ей интересно заниматься — именно это и надо предлагать издателю.

Далее люди условия всех устраивают, либо нет. Вполне вероятно, что команда сможет работать «на грани выживания», с тем, чтобы получить один вышущийся проект или наладить партнерские отношения с издателем. Естественно, молодой команде придется в чем-то уступить издателю, дабы посты доказать свою состоятельность. Это и есть цена входа в индустрию.

Если искать издателя на персональном этапе не хочется либо издатель не согласился работать с командой, можно действительно делать проект на энтузиазме. Почему бы и нет? Только надо четко понять, на какой период времени хватит этого энтузиазма. Исходя из этих оценок, надо решать, что за



Берясь за разработку даже несложной shageware-игры, следует подумать о лицензировании программного обеспечения. В процессе разработки на это можно не тратить, но когда дело дойдет до продаж, лицензия должна лежать в кармане. Иначе начнутся проблемы с законом.

проект разрабатывать. Небольшую игру вполне можно осилить.

Есть еще вариант — сделать аддон к продукту с открытыми утилитами или запросить их у разработчика. Впрочем, возможно, что уже готовое качественное дополнение будет востребовано издателем.

«Сторонний дядя» всегда привлекателен для молодых разработчиков. Он не ориентируется в теме и просто платит деньги, но в этом и таится подвох. В таком случае никто не поможет команде с проектом, никто не увидит вовремя промахи. С таким спонсором команда может долго и упорно идти к великому ошибочному решению. По моему опыту, большинство партнерств такого рода заканчиваются печально. А дальше уже все зависит от температуры того дяди. Может случиться, что команда просто получит опыт за чужие деньги. Но можно нарваться и на крупные неприятности.

Конечно, не исключено и варианта «проект вымел, все счастливы», но исходить именно из такого варианта «чересчур самонадеянно». Еще такой дядя может просто отказать в дальнейшем финансировании проекта, потому что ему это стало неинтересно или потому что основной бизнес пошел на спад.

Богатый дядя — не выход, хотя нам известно несколько проектов, которые с успехом дошли до релиза и принесли своим авторам неплохой доход. Начинаясь разработчиком лучше либо с самого начала договориться с издателем и, возможно, даже получить от него какую-то поддержку (не исключено, что не только материальную), либо своими силами довести проект до рабочей демоверсии и уже тогда, что называется, выходить в люди. В чем плюсы и минусы этих двух методов?

Приходя к издателю на закланье без гроша за душой и без демоверсии в кармане (но с нормальным концептом и дизайн-ком), вы не можете рассчитывать на пристальное внимание к своей персоне. Могут отказать в сотрудничестве или попросить довести проект до состояния альфа-версии. Но даже если вас приняли, то помощь будет небольшая. Издатель всегда мыслит категориями бизнеса и тратить много денег непонятно на что (за в его глазах ваш проект, который пока только на бумаге, и есть непонятно что) никто не станет.

Совсем иная ситуация, если вы имеете на руках демоверсию. В этом случае издатель смотрит на вас уже как на деловых партнеров. Он приблизительно понимает, что за тайтл вы готовите к выпуску. Если разработка издателя устраивает, то он уже будет стараться, чтобы вы не понесли свою игру другому издателю (это ведь потеря выгоды). А значит, и помощь в разработке, и финансовые вложения будут более значительными.

Во врезке «О добрых дядях» вы можете прочитать интересную и во многом любопытную историю о том, как небезопасно бывает связываться со спонсорами, ничего не понимающими в геймдеве.

Паровая машина «геймдев»

Не только начинающих разработчиков, но и простых геймеров крайне интересует один и тот же вопрос: сколько нужно вложить денег в производство той или иной игры?

От хита до локализации

«Игромания»: Очень хотелось бы узнать, как обстоят дела с хитовыми играми? Известно, например, что на разработку «Ил-2 Штурмовик» было потрачено около миллиона долларов, но вот окупились ли они, нам неизвестно. И если окупились (а судя по темпам штамповки аддонов, ответ скорее положительный), то только ли за счет продаж на Западе? Можно ли рассчитывать, что в дальнейшем у нас в России будут создаваться подобные масштабные проекты?

«Сорокин»: «Ил-2» можно смело называть хитом с большой буквы. Эта игра получила более 60 наград, вытеснила всех соперников, включая серию MS Combat Flight Simulator, которая, не выдержав конкуренции, закрылась.

Большинство проектов, изданных по всему миру, собирают основной доход с Запада; рынок бывшего СССР пока недостаточно велик и цивилизован, чтобы отбивать огромные бюджеты.

Что касается разработки больших проектов, то они вполне неплохо и уже довольно давно разрабатываются в СНГ. Мору

вспомнить Heroes of Might and Magic 5, «В тылу врага», упомянутый «Ил-2». Россия пока еще конкурентоспособна в мировой игровой индустрии благодаря низким зарплатам и талантливым людям.

Казалось бы, грустно звучит, что Россия пока еще конкурентоспособна». На самом деле это замечательно, что издатель понимает и открыто говорит о подобной проблеме. Значит, есть неплохой шанс, что будут найдены пути вывода отечественного геймдева на мировую арену.

«Игромания»: Сейчас все большие обороты в России набирает локализация западных проектов. Кто обычно занимается переводами? Это самостоятельные команды, которым издатель делает заказы или специальные подразделения внутри самого издателя?

«Черный»: И так, и так. У издателя зачастую не хватает внутренних ресурсов на то, чтобы внутри локализовать все проекты, которые планируются к выпуску на рынок. И в этом случае подключается внешняя команда.

Сколько копий затем можно продать? Каков будет итоговый навар, если у разработчика получится неплохая за все параметры игра? Давайте разбираться.

Цены растут

«Игромания»: Сколько стоит сегодня создание компьютерной игры? Понятно, что цифры могут здорово отличаться, но ведь есть определенные рамки? Интересуют, конечно, в первую очередь бюджетные проекты.

«Сорокин»: Цифры не назову, предложу формулу расчета:

(объем проекта в человекомесяцах умножить на среднюю зарплату плюс аренда) умножить на 1,5;

где 1,5 — это 50% запаса на всевозможные риски.

Затраты со стороны издателя здесь не учитываются. Это маркетинг, выставки, внутренние расходы на менеджмент проекта. Все эти расходы в итоге все равно будут отбиваться с доходов по игре.

Легко заметить, что можно здорово сэкономить, делая небольшой тайтл (минимизируя риски и время). На аренде также можно сэкономить, работая на дому.

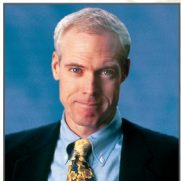
«Черный»: Ни верхней, ни нижней границы здесь нет. Все завязано на то, какой бюджет (неважно, собственные ли это деньги, деньги издателя или деньги инвестора) и что за этот бюджет предполагается получить в результате. Влияет рыночная ситуация и резюмирует разработчика. Влияют внешние факторы. Влияет качество разрабатываемого проекта. И, как результат, сумма этих и некоторых других факторов дает тот бюджет, который оперирует разработчик.

Кстати, очень цен. На «КРИ 2005» Юрий Мирошников, руководитель игрового на-

правления фирмы «ТС», рассказал, что стоимость производства бюджетных игр в России неуклонно растет. В 2005 году несложную игру можно было сделать за \$30-60 тыс.

Наблюдая за развитием игровой индустрии на Западе, можно сделать вывод, что там цены, наоборот, падают. В основном за счет авторства и привлечения разработчиков из «стран второго шиллона». Дешево сделать игры в Азии, Индии... ну и, конечно, у нас в России. Поэтому западным издателям выгодно делать заказы, что называется, на стороне. При этом у отечественных геймеров (да и не только геймеров) может складываться впечатление, что это иностранные начинают активно выходить на наш рынок.

Да, это тоже есть, но не только. Часто наших разработчиков используют, уж простите за грубое выражение, как дармовую рабочую силу. Предложит кто-то сделать дешевле и того же качества, издатель будет обра-



В своей книге «От хорошего к великому» Джим Коллинз делает простой, но крайне важный вывод: чаще всего неважно «что», куда важнее — что будет делать. С хорошей командой даже очень простую игру можно сделать очень успешной.

щаться к ним, а не к ним. Арифметика всегда везде одинакова.

«Игромания»: Какая тенденция намечается? Бюджеты будут расти или, наоборот, снижаться?

[Сорокин]: Если смотреть со стороны издателя, то выгодно брать дешевле (или готовые) либо большие проекты. В первом случае минимизируются собственные риски и затраты. Во втором — прельщает достойная прибыль. Как видится мне, проекты из средней категории вымываются либо «наверх», либо «вниз». С другой стороны, возможно, есть вариант серии игр с крепким средним бюджетом, но то издавать должен быть уверен, что риски минимальны.

[Черный]: Для тех, кто уже создал репутацию на рынке для себя, бюджеты, видимо, будут расти. По крайней мере, для тех компаний, которые не ограничены локальным рынком. Для всех остальных, наверное, тоже, но с меньшей скоростью. Ведь помимо увеличения производства, что, безусловно, требует дополнительных затрат, есть такие факторы, как рост зарплат, инфляция, стоимость техники и программных средств, аренды помещений и тарифы на коммунальные услуги, рост цен на нефть. Это все напрямую влияет на стоимость разработки и, соответственно, на бюджеты разработки.

Пожале, тенденция роста цен сохранится. Это хорошо, но только в том случае, если наши разработчики смогут обеспечить стабильно высокий уровень качества. И речь даже не о том уровне, который есть сейчас, — и чем быстрее, тем лучше. Пока же, увы, современные разработки в подавляющем своем большинстве рассчитаны на внутренний, не самый взыскательный рынок.

Чаще выискивается зыбкий ширпотреб, который можно по быстрому продать на внутреннем рынке, но который никому не нужен за его пределами. Пока же отечественные игры, способные наравне конкурировать с западными аналогами, можно пересчитать по пальцам. А для выживания места под геймдев-солнцем нужны даже не доски, а сотни таких игр. Завано, но на рынке малых

игр (shareware) у российских разработчиков дела обстоят куда лучше: там наших разработчиков давно знают, причем с самой лучшей стороны.

Западные коллеги

«Игромания»: А как обстоят дела на Западе? Сколько создание компьютерной игры стоит там?

[Сорокин]: Дороже, чем здесь.

[Черный]: Бюджеты всегда разные. Есть проекты за несколько тысяч долларов, но есть и по несколько десятков миллионов. На Западе, как и в России, существуют и небольшие творческие коллективы, и настоящие акулы бизнеса. У новой команды всегда заметно меньше накладных расходов. У большой и устоявшейся компании почти всегда больше ресурсов для создания хитовой игры. Словом, баланса тут нет и быть не может.

Это же бизнес. Если есть предположение, что вложение денег в разработку принесет прибыль, это делается независимо от суммы — естественно, при наличии этой суммы и отсутствия более выгодных альтернатив. Если есть предположение, что вложение тысячи долларов принесет убыток, деньги не вкладываются. И для разработчика, и для издателя это прежде всего бизнес. Поэтому основным мериллом успеха являются количества. Продаваемых копий и заработанных денег.

Бюджеты сильно зависят от этого. Еще можно добавить, что стоимость разработки игры на Западе в большинстве случаев довольно высока по некоторым не связанным напрямую с особенностями игровой индустрии факторам. Зарплаты у специалистов в США (при сопоставимой квалификации) выше, чем в Восточной Европе. Выше, чем в Китае и Индии. В Америке и Западной Европе больше социальная нагрузка на компанию. Выше пенсионные расходы. И это все отражается на бюджетах.

«Игромания»: Сколько можно заработать на продажах игр в России и странах СНГ?

[Сорокин]: Очевидно, что рынок бывшего СССР пока не настолько велик, чтобы оккупить многомиллионные бюджеты. Поэтому его надо оценивать в качестве дополнительного к мировому рынка либо как целевой для недорогих проектов.

Заметим интересную особенность. Кто бы что ни говорил, но экономика в России практически во всех ее проявлениях до сих пор выходит из штопора, в который она вошла после развала Союза. Самое наглядное тому доказательство — процент дохода, на который нацелены предприниматели. При стабильной экономической системе, надежной защитной от штатаний и краха, практически во всех сферах бизнеса выгодным считается дело, приносящее 10-30% дохода в год. О 40% уже можно мечтать. К производству программного обеспечения и игр эти проценты, правда, не относятся (об этом читайте ниже по тексту).

У нас же в России пока все предприниматели, как волные (которых много), так и пеллагизовавшиеся (аз которыми будущее), пока редко берутся за проекты, от которых нельзя получить откат в 100% и более процентов. Причем тому много. Основная заключается в том, что в условиях отечественной

экономики слишком велик процент провалившихся проектов. Поэтому надо иметь несколько вариантов, каждый из которых может принести большой процент прибыли и покрыть тем самым затраты на те направления, которые скорострельно умерли. Немалую роль играет и долларова направленность бизнеса, которая сейчас невыгодна, но моментально перевести ее в евро-базис и тем более рублевый, увы, невозможно.

«Игромания»: Какую прибыль должен принести игра, чтобы можно было сказать, что она удалась? Есть ли разница в этом плане между Россией и другими странами?

[Сорокин]: Речь скорее должна идти о прибыли в процентах от бюджета. В него, кроме средств на разработку, войдут все затраты издателя — выставки, менеджмент, маркетинг и реклама. Каждый оценивает успешность по-разному, но, думаю, меньше 15-20% прибыли не очень интересно ни издателю, ни разработчику.

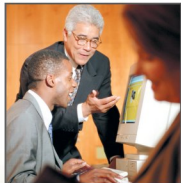
А теперь несколько слов об очень интересной ситуации, сложившейся в игровом бизнесе и бизнесе софта, в частности middle-маки. По всему миру данная область экономики имеет все признаки бурно развивающейся и крайне шаткой. Главный признак — проценты дохода. В Европе, США, Канаде и Японии проценты начинают считать при продажах от 250-300 тыс. копий. Если тираж меньше этого числа, то тайтл считается неудачным, разработчиков от дел вообще могут отстранить, следующий заказ дать другой команде.

В России же ситуация, как может показаться на первый взгляд, больше напоминает стабильно-рыночную. Хорошей считается прибыль в 100-150%, но, как было сказано выше, и за 15-20% издатели могут браться. Вообще, ситуация «малых процентов» (на фоне высоких процентов в мире) характерна для «зачаточной» экономики, ориентированной на экспорт.

Если утрировать, то этот тип локальной экономической модели выглядит следующим образом. В стране с неразвитым бизнесом (речь только о конкретном направлении, а не о бизнесе вообще) начинают действовать компании, которые мало вкладываются в то, чтобы сформировать внутренний рынок. Они целенаправленно стараются работать на западного товарища, большую часть проектов продавая за рубеж. В результате проценты внутренних продаж остаются стабильно низкими.

Это ни хорошо, ни плохо — просто надо четко представлять себе, к чему это может привести. С Россией сейчас происходит то же самое, что случилось с Индией, превратившейся в этого глобального оператора для лидеров игровой индустрии, который будет существовать ровно до того момента, пока кто-то не предложит делать игры дешевле с тем же качеством (мы уже говорили об этом чуть выше). Если к этому моменту внутреннего рынка не будет, то отечественный геймдев получит мощный удар под дых.

Впрочем, похоже, что большая часть российских издателей это отлично понимают и активно вкладываются в формирование именно внутреннего рынка. Наиболее на-



Для руководителя крайне важна хорошо сплоченная группа. Собира людей, можно начинать делать простенькую, но заводскую продаваемую игру. Начинать с монструозных задумок не стоит.

гладкий пример — массовый приход MMO RPG на отечественные просторы.

Общение с издателем

Контакт с издателем для начинающего разработчика игр — целая эпопея. Это зарекомендовавшие команды могут выбрать себе издателя, отдавая предпочтение более выгодным предложениям, рассматривая варианты... У новичков же выбор обычно невелик: взяли бы под крылышко, пристигли — и то хорошо.

Но с момента начала общения появляются и новые проблемы. Если договор подписан, то как будет поделена прибыль? Что делать с программами, которые, по-хорошему, надо использовать только лицензионные? Понятно, что лицензия хорошо бы обязала бы с самого начала, но мы же с вами живем в России, поэтому давайте исходить из отечественных реалий, а не делать вид, что у нас все по закону. Благо разработчиков многих крупных графических пакетов и ряда других программ закрывают глаза, что геймдевелоперы используют нелицензионную продукцию (на Запде ситуация похожая). Но только до того момента, как игра не стала коммерческой.

Лицензия под проценты

[Игромания]: Как быть с лицензионным софтом? Ведь и 3DS Max, и Photoshop, и даже Windows стоят денег. Понятно, что начинающие команды часто используют нелицензионную продукцию. Но когда дело доходит до разговора с издателем или до продажи игры, возникает вопрос: кто будет платить? Может ли издатель заплатить за разработчиков? Или все нужно покупать самим? И вообще, смотрит ли издатель, на каких программах (легальных или не очень) разрабатывалась игра?

[Сорокин]: Мы живем в замечательные времена! Очень много задач можно выполнять, используя бесплатный софт. Если уж Microsoft снизошла до выпуска бесплатной Visual Studio Express Edition, то еще можно добавить?

В случае если движок или опыт членов команды требуют использования определенного коммерческого софта, его действительно придется покупать. Но, поверьте, сравнивая эти деньги с общим бюджетом проекта, можно спокойно на это пойти. Кроме того, компании типа Microsoft имеют специальные программы для startup-компаний. По этим программам можно купить ограниченную по времени (несколько лет) лицензию на софт с большой скидкой.

[Игромания]: Понятно, что общая сумма итогового навару может быть весьма значительная, но также ясно, что разработчик получит далеко не все — какой-то процент возьмет издатель. Есть какие-то средние цифры? Сколько можно просить смело, а что считать откровенным надувательством?

[Сорокин]: Не надо забывать, что обмен может быть двусторонним. Разработчик пытается зависить стоимость разработки, издатель может скрывать цифры продаж или завышать затраты на маркетинг. О конкретных процентах разработчик договаривается

О добрых дядях

Через один из разработческих форумов мы связались с бывшим руководителем небольшой геймдев-студии, которая однажды воспользовалась услугами «доброго дяди», стороннего финансиста, чтобы довести до релиза один из своих проектов. История с трагичным концом (не волнуйтесь, люди не пострадали), но крайне поучительная, дающая наглядное представление о том, почему лучше обратиться к издателю за помощью или искать деньги на разработку самому. Рассказывает Константин Kismet (фамилию по просьбе респондента мы не озвучиваем).

[Игромания]: Расскажите, что за история случилась с вами при разработке логической игры?

[Kismet]: История действительно забавная, но и грустная одновременно. Дело было почти три года назад, в середине 2004 года. Мы — маленькая студия (всего четыре человека) — дележи по контракту с западными интернет-издателями shareware-игры. Договаривались, обсуждали детали, славали в срок. Это, кстати, очень важно, за рубежом на невыполнение сроков очень жестко смотрят. Особенно издатели shareware, через них очень большой поток игр идет, все расписано чуть ли не по дням, а доля дохода от одной игры не так велика.

Поэтому для них важно, чтобы все сдавалось точно в срок. Опоздал на неделю — минус 50% от суммы. Опоздал на две — можешь вообще игру не сдавать и забыть о будущих контрактах. При этом если сдал вовремя, но игра в чем-то не соответствует изначальному дизайну, то это нормально, почти никто на это не смотрит. Главное, чтобы временные интервалы были такими, как в контракте прописано.

Мы к тому моменту сдали уже два проекта (головоломки), заработали немного денег. И тут совершили ошибку: вместо того чтобы вложиться в разработку новой игры, бухнули деньги на себя. По контракту западный издатель нам никаких денег не давал, но мог предоставить под процент от итоговой суммы специалиста для курирования разработки, однако мы этим не пользовались. Решили, что надо же когда-то и на себя чуть-чуть денег потратить. Ну и потратили, и еще офис неплохой сняли, до этого на моей квартире все разработки велись (создание игр для каждого из нас не было основной специальностью, по жизни мы совсем в других областях трудимся).

И вот заключили мы контракт и уже через полтора месяца работы над игрой



поняли, что денег нет и у издателя не попросишь, а проект мы запланировали довольно сложный, авторскт необходим. И вроде бы игра недорогая совсем, но мы не из Москвы (хотя город крупный), кредит большой в банке не взяли. Побегали по знакомым, ничего не нашли. И тут друг нашего художника (и заодно программиста) нашел какого-то своего дальнего приятеля, который держал точку по продаже подержанных автомобилей (или как-то так, точно не скажу). Мы решили обратиться к нему.

Обратилась, пришел к нам в офис ну не то чтобы детина, но видно, что человек к игровому бизнесу отношения не имеющий. Поговорили, и он нам практически сразу предложил нужную сумму, весьма прилично, кстати. Через неделю деньги легли на наш счет. Мы обрадовались, взяли за дело, а еще через четыре месяца, когда проект подходил к финальной стадии разработки, к нам в офис вечером входит двое ребят, усаживаются вольтноном на стулья и в меру интеллигентно (никакого мата) объясняют, что деньги надо вернуть.

Мы им честно объясняем, что денег нет, что вернем, как только сдадим проект и издатель выдст нам полагающуюся по контракту сумму. Документы показываем, все как положено. А нам все равно говорит — деньги на бочку. А мы ведь ни контракта никакого не заключили с этим, как вы его называете, «добрым дядей», ничего вообще. Детально описывать разговор не буду, но он в конце был очень жесткий — в офисе нам дали понять, что либо мы деньги в течение двух недель отдаем, либо последствия будут очень печальными.

Мы не трусы, но пришлось отдать, у двоих из нас сены, да и свое здоровье дорого, а тут было ясно, что деньги из нас по-любому выйдут. Я продал машину, немного занял у знакомых, и с этим «кредитом» мы расплатились — и даже проект сдали. Но какими-то странными путями после этого наша команда распалась, больше мы игр не делаем.

навар в виде опыта, портфолио компании.

Побеседовав с большим количеством разработчиков, мы узнали, что да, издатель практически во всех случаях предлагает некий типовой контракт. Но самое интересное, что итоговый вид контракта зачастую зависит от... наглости девелопера. Разумеется, речь идет только о тех случаях, когда игра интересна издателю и он готов идти на уступки, чтобы получить право ее продавать.

Так вот, в этих случаях некоторым разработчикам удавалось увеличить процент дохода от проекта в два и даже в три раза. Сами подумайте, велика ли разница, скажем, между 550 тыс. и \$100 тыс.

Продать или продаться?

«Игромания»: Допустим, разработчикам удалось сделать и продать одну успешную игру. Дальше варианты развития, по большому счету, два. Либо продолжать самостоятельно работать над следующей игрой, либо продаться издателю. Чем чреват первый и второй путь?

[Сорокин]: Почему издатель получает часть прибыли от проекта? Да потому, что он берет на себя огромное число рисков. Это в первую очередь финансовые риски — зрыв сроков, перерасход бюджета, плохие продажи. Неудачный проект также может сказаться на репутации издателя (как, впрочем, и удачный).

Так вот, если разработчик готов взять все эти риски на себя и обладает достаточными финансовыми ресурсами, почему бы и не отправиться в «самостоятельное плавание»? Работа с издателем после одного выпущенного проекта становится значительно легче, разработчику нет необходимости доказывать свою состоятельность. Естественно, при работе с издателем по-прежнему придется делиться возможными прибылями с проекта.

Две стороны одной медали. «Продаваясь с потрохами» издателю, команда теряет, во-первых, возможность попытаться счастья с другим издателем и, возможно, получить от очередного проекта большую прибыль (контракт-то уже подписан, проценты определены). Во-вторых, она не может выбирать, что разрабатывать дальше: правила отныне диктует босс и, куда он скажет, вертеть баранку, туда и придется рулить. Хорошо если босс сговорчивый и толковый. А если нет?

С другой стороны: вам тепло, уютно, можно сидеть и не чиркать. Очень привлекательная перспектива, когда есть уверенность в завтрашнем дне и сухости лампер-

сов. Оклад, офис, мудрый начальник, который скажет, что надо делать, а что нет. Казалось бы, путь не для креативных групп, которые жаждут самовыражения и развития. Однако практика показывает, что и такие очень часто могут отлично показать себя под крылышком издателя.

«Игромания»: А если посмотреть со стороны издателя? Что для него выгодно: купить разработчика или, наоборот, пользоваться результатом работы сторонних студий?

[Сорокин]: Покупка IT-компания — сложная штука. Всегда есть опасность купить N компьютеров + N столов. Людям к компании не привяжешь, а это самое главное. Есть, правда, и другие вещи, которые могут заинтересовать издателя при покупке. Это передовые технологии, разработанные в команде, раскрученные IP (Intellectual Property), хорошая репутация и история команды.

Пользоваться результатом сторонних студий можно при производстве проектов «на потоке», то есть создание игр на готовых технологиях в кратчайшие сроки и с минимальными рисками. Если говорить о серьезных больших проектах или новых технологиях, то вкладывать астрономические суммы фактически в развитие чужой команды издатель менее выгодно.

Черный: Купить разработчика — это странно. В большинстве стран современного мира работодателю запрещена, в связи с чем возникает вопрос: что именно приобретает издатель вместе с названием студии? Некоторое количество компьютеров, право на использование торговой марки, те торговые марки, которыми располагает студия. Ну еще, конечно, все переходящие права и обязательства — право на аренду помещения, право оплачивать счета, ну и так далее.

Но основную ценность студии, то есть людей и их мозги, издатель не приобретает. Если человек уйдет из компании потому, что маленького независимого разработчика, в котором была такая хорошая семейная атмосфера и в котором так прикольно было тво-

рить, прикупила большая и злая корпорация, то часть денег, потраченных на нее, была потрачена зря. А если это один из ключевых для компании людей, то эта часть может быть и немалой. Так что если посмотреть с этой стороны, то, вероятно, для издателя выгодно работать с внешней командой.

Но есть и обратная сторона. В случае приобретения разработчика издатель получает больше контроля. Контроль над процессами разработки, над денежными средствами и потоками, над кадровой политикой, наконец. И это может быть весьма выгодно.

Так что нет никакого универсального рецепта и идеального ответа тоже нет. Надо смотреть и считать плюсы с минусами в каждом случае.

Очень хитрая ситуация получается с покупкой или арендой игровых компаний. Взгляд номер один. Покупая разработчика, издатель получает:

— Контроль над командой. Можно сказать: дорогой, а вот эти пуговички сделай-ка мне розовыми, а эти роши убери и на их место прилепи металлические гири, и чтобы обязательно красные. Контрактника так не прищущив. У него в договоре написано «залежи пуговицы и роши», их он делает, а заключает издатель красные гири, за это надо дополнительно платить и время разработки продлевать.

— Оборот капитала. Деньги, вложенные в купленную разработчика (несмотря на то, что их требуется заметно больше, чем на арендованного), никогда не деваются. Разработчик-то свой! Вроде бы издатель деньги тратит, но как бы на себя.

С другой стороны: — Своим разработчик — серьезная ответственность для издателя. Такой девелопер всегда в фаворе. И если издатель купил какую-нибудь передовую технологию или лицензию на игровую вселенную, то он не сторонней студии будет заказывать, а своему разработчику. А если есть сторонняя студия, которая может сделать лучше? Так все равно надо своему разработчику давать.

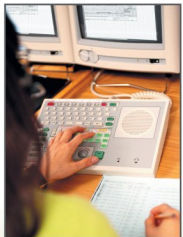
— Деньг на своего девелопера действительно нужно больше. У контрактника в бумажке написано, что ему положено два рубля и три копейки за всю разработку, а к первому апрелю он сдает проект под «мастер» (игру для печатания мастер-диска) — так и будет. А даже если и не будет, то придется заплатить еще не так много, чтобы проширившиеся разработчики довели игру до ума. Своему же надо платить, что называется, по требованию. Вот не хватает ему денег на красные гири, он к издателю бежит: «Дай, мол, гири, нечем красить». И куда деваться? Издатель дает, потому что разработчик свой. Вы же не станете говорить своему же луду: не урчи, у тебя в контракте не прописано, что ты должен урчать, если прошишь. Вы его покупаете.



На этом наш разговор о базовых принципах геймдева не закончен. В одном из ближайших номеров «Игромания» мы вернемся к теме и поговорим, пожалуй, о самых сложных для начинающих разработчиков моментах: стоимости разработки, способах выпуска игр, путях, которыми игры попадают на прилавки магазинов. ■



Подписав успешный, на ваш взгляд, контракт с издателем, не спешите радоваться. Вполне возможно, что вы просто не заметили подводных камней, о которых прозреет днище ваша команда.



Бухгалтерия необходима уже на начальных стадиях работы. Иначе деньги будут просачиваться у вас между пальцев: вы даже не поймете, куда они делаются.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 651-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

SID MEIER'S RAILROADS!™



© 2007 Take Two Interactive Software и ее дочерних компаний. Все права защищены. Sid Meier's Railroads, 2K Games, логотип 2K, Firaxis Games, логотип Firaxis Games и Take Two Interactive Software являются зарегистрированными товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью Take Two Interactive Software, Inc. Разработка Firaxis Games.
© 2007 1С:ММ. Все права защищены.
Октябрь



КОНЦЕПЦИЯ И ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Прежде чем игра обретет плоть и стать, ее содержание описывают в текстовом файле, именуемом дизайн-документом или, сокращенно, дидзодком. Оно и понятно: в первую очередь нужно наметить маршрут, уяснить конечную цель и составить общий план мероприятий, а уж только потом что-то делать. При этом нет ничего лучше, чем изложить свои мысли в письменном виде, по порядку.

Ни один «гениальный» ночной бред не выдержит испытания бумагой. Останется только то, что действительно можно реализовать, то, что кажется интересным и перспективным. Эта прогисная истина известна каждому опытному разработчику. Однако нам регулярно задают вопросы по поводу дизайн-документа: что такое, зачем он нужен, как его написать. В самом ближайшем будущем мы собираемся опубликовать на страницах «Мании» подробный материал на эту тему. Но он будет сугубо техническим, а сегодня не раз писали его сами:

DM — Дмитрий Гусаров, руководитель Katarai Interactive;

B.W. — Иван Мороз, продюсер компании «Новый Диск»;

Mushroomer — Василий Кашников, менеджер Temporal Games;

nordman — Сергей Романов, PR-менеджер издательства Play Ten Interactive;

Jool — Евгений Братков, ведущий геймдизайнер Skyfallen Entertainment;

Feodor — Федор Мухин, директор компании Arise;

Zorich — Александр Зорич, писатели-фантасты Дмитрий Гордеский и Яна Бодман.

Представители «Игромании» в лице Владимира Болина, Алексея Макаренкова и Светланы Померанцевой регулярно вставляли в беседу свои пять копеек. К концу разговора денег как раз набралось на три порции шашлыка с лучком и петрушкой.

Игровая документация

ИМАНЬКА По сообщениям из достоверных источников, в издатель-

ствах сегодня строго — на входе все разработчики должны показывать документы. И не диплом, паспорт или свидетельство о браке. Предъявлять нужно игровую концепцию и дизайн-документ. К сожалению, их не получишь в вузе, не купишь в переходе метро, поэтому остро встает вопрос: что это за бумаги и как их правильно составить?



[Mushroomer]

Говоря о дидзодке, начинающие девелоперы часто забывают промежуточное звено — концепт-документ. Но еще до него нужно разработать саму концепцию. Это самое предварительное описание игры, в котором определяются с жанром, перечисляют предполагаемые отличительные особенности, основные элементы игрового процесса, общий художественный стиль.

От смутных идей концепцию отличает определенность. Это единое видение будущего проекта всеми участниками команды. Только после достижения общего согласия можно приступать к составлению концепт-документа. Помимо вышеперечисленного, он включает в себя оценку целевой аудитории (кто будет покупать вашу игру), этапы реализации проекта и дополнительные описания.

Дизайн-документ начинают писать параллельно с концепт-документом. Он намного объемнее и представляет собой полное описание всех игровых элементов. Именно в дизайн-документ входит подробное описание сеттинга (подробно о том, что это такое, смотрите беседу о сеттинге в ноябрьском номере «Игромании» за 2006 год. — Прим. ред.). К примеру, туда входят конкретные описания внешнего вида монстров, по которым художники будут их рисовать, схемы и формулы игровой логики для программистов и многого еще чего. Главная задача разработчиков дизайн-документа в том, чтобы текст не вызывал никаких вопросов по игре у специалиста.



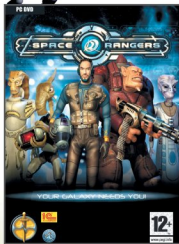
[Jool]

Сверхзадача, стоящая перед составителями, сложна и неоднозначна. В идеале дидзод должен быть понятен и удобен для применения:

— в качестве основного документа разработки (как основа игры). Причем каждому подразделению команды интересны разные части этого документа, но все вместе они должны удовлетворять потребности всех;

— издателю (неважно, реальному или потенциальному). Он должен знать, за что же ему придется платить деньги ближайше-непосредственно;

— новым участникам — для изучения содержания проекта на любом этапе разработки.



«Космические рейнджеры» долго не могли найти издателя. Слишком уж необычной была игровая концепция.

Сложность заключается в том, что всем категориям разработчиков (художникам, программистам) нужен определенный формат дизайн-документа с разными акцентами. Сведение огромного количества разнородных частей и вариантов в единый дизайн — крайне ответственная работа. Порой разработчики через некоторое время сами начинают захлебываться в противоречиях и несоответствиях версий для каждой отдельной группы.



[Feodor]

Диздок — это рабочий документ, с которого все начинается и который редактируется до конца проекта. Скорее даже концепте, но полностью продумать игру изначально не получается. Так не бывает. Бывает отдельная идея или несколько идей, которые хочется реализовать. Начинается процесс «лепки» — мысленно берется какая-то игра и изменяется. Невняное выкидывается. Вставляются идеи. И что-то в итоге получается.

Далее все это записывается на бумагу, и получается концепт. Затем переписывается, обдумывается. Потом переделывается, потому что «слишком сложно», «слишком много», «непонятно», идеи перестали казаться хорошими. Проще говоря, концепт — это описание игры «в двух словах». Чтобы посторонний человек мог быстро прочитать и понять, какая будет игра. Не подумайте, что написать концепт так уж просто, отнюдь.

Диздок же — это подробная спецификация к создаваемому программному продукту. Если по-стороннему люди смогут сделать по такому дизайн-документу игру и она будет похожа на исходную задумку, значит диздок составлен правильно. Названия разделов большой роли не играют. Есть некоторые общепринятые положения. Но в общем, никаких жестких требований нет. При необходимости можно включать любые разделы, которые помогут лучше понять детали будущей игры. Желательно правильно структурировать документ, чтобы нужную информацию можно было легко найти.



[DM]

Начинающим разработчикам надо понимать, что диздок нужен не столько для работы, сколько для формальной стороны. А для дела требуется описание игрового процесса с приложениями, вроде сметы и этапов предполагаемой разработки игры.

При этом нужно учитывать следующие: — если у начинающей команды есть возможность сделать демо-версию игры самостоятельно, то формально диздок можно не писать. Издатель, получив демо и краткое описание, будет более чем удовлетворен. Этот подход даст молодой команде практически стопроцентный шанс найти издателя;

— если начинающая команда не укомплектована, хочет получить денег на разработку, но даже демоверсию сделать не в состоянии, выход один — написать максимально подробный дизайн-документ и сопроводить его многочисленными картинками. Это позволит издателю судить о серьезности ее намерений. При этом издатель идет на большой риск. Вряд ли он подпишетесь на крупный проект, разве что на маленький, уровня «шаровары».



[nordman]

Отвечу со стороны издателя. Концепция игры — это представление разработчика о том, что в проекте будет привлекать игроков. Здакая

квизтессенция диздока. Единого шаблона не существует, но есть вещи, которые в концепции принято отражать, и их уже перечислил Mushroom. Добавлю только, что если команда имеет опыт общения с западными издателями, то она готовит еще несколько документов. Например, конкурентный анализ. И очень желательно, чтобы концепт сопровождался хотя бы самым раним артом к игре. Картинки здорово украшают сухое текстовое изложение.

Диздок — максимально полное начальное описание проекта (начальное потому, что в будущем все может поменяться). По сути, он представляет собой развернутое описание положений из концепции с иллюстрациями по ключевым моментам проекта. Наиболее простая аналогия с концепцией и диздоким — курсовая и диплом, соответственно. Диздок должен снять все вопросы по проекту, даже гипотетические. Не мешает сделать к нему FAQ и там расписать, что, зачем и почему.

Кривая не вылезет



Какие ошибки бывают на этом этапе работы? Способен ли неудачный концепт превратиться в неудачную игру? Или все обязательно выправится по ходу дела?



[Feodor]

Основная проблема — когда на словах кажется, что все хорошо, а по мере приближения к реализации понимаешь, что вранда какая-то написана. Все из-за невысокого уровня проработки и недостаточного опыта писателя. Документация — это хорошо, но писать ее чаще всего лень. Гораздо проще сказать словами. От этого возникает множество проблем. Диздок для издателя не главное, значительно больше инвестора интересует вопрос, кто будет делать игру.



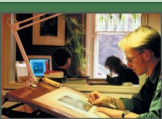
[Mustroomer]

Ошибок случается великое множество. Первая, самая распространенная попытка описать игру мечты: «Здесь будет город-сад». Совершенно неправильно думать, что большое количество уникальных элементов сделает игру популярней и лучше. На уникальных фишках далеко не уедешь. За ними порой трудно увидеть саму игру.

Другая крайность — расплывчатые описания, подразумевающие множество смыслов. Например, «в игре будут красивые бои на автомобилях и с пулеметами». Кто сказал, что будут? А почему на машинах, почему не внутри и не под ними? Бои с пулеметами наперевес, в союзе или может против пулеметов?

Встречаются и неверно расставленные акценты. Скажем, если игра позиционируется как урвангив эшкен, не нужно делать ставку на разветвленные диалоги и дополнительные квесты.

Структура диздока



[Jool]

В содержании дизайн-документа можно выделить несколько основных разделов:

Краткое описание. В

идеале начинать нужно с него, чтобы, прочитав 2-3 страницы, сразу можно было получить общее представление о представленной игре без необходимости изучать все 300 страниц.

Геймплей. Указать жанр и особенности игры. Довольно обширный и разнородный раздел.

Ролевая система. Описание принципов построения игровой механики, на которых базируется ролевая система игры. Само собой, пункт относится только к RPG.

Сюжет. Подробное изложение сторилайна. Причем написанное не с упором на литературные приемы, а в сторону логики и причинно-следственных связей. Сюда же входит общее описание игрового мира в целом.

Технические особенности. Здесь говорится о графических и функциональных возможностях движка.

Звук. Опционально. То есть либо все, что связано со звуком, описывается тут, либо выносится в отдельный звуковой дизайн-документ (что более правильно).

Неудачный концепт очень даже способен превратиться в неудачный диздок. Само собой, игра, как зеркало, отразит в себе все их недоработки. По ходу дела ситуация выправится только в том случае, если разработчики будут относиться к своим трудам критически, а не как к истине в последней инстанции.



[Jool]

Все-таки нужно добавить, что потенциально интересные фишки, которые попадают под фичечат, лучше оставлять «на карандаше». В идеале да-



Спленомозговый сплеш Devil May Cry 3. Но диздок к нему, вероятно, занимал не одну сотню страниц.

же включить в дизайн-документ отдельным пунктом. Это на случай, когда в конце работы над проектом останется время, и можно будет реализовать то, от чего отказались на этапе планирования. Например, если программисты будут поддерживать выход игры, а дизайнеры засучили, можно будет вместо одного синего ежика сделать 10 разноцветных.



[nordman]

Как правило, окончательный вариант игры сильно отличается от первоначальной идеи. Что-то разработчик меняет по ходу работы сам. Что-то под давлением издателя. Другой вопрос, что можно считать неудачной игрой? Если подразумевается отличие финальной версии от цепочки, как в «испорченном телефоне», то да, такое бывает. Допустим, геймдизайнер описал одно, художник понял и нарисовал другое, моделиер сделал третье — в итоге между идеями и конечным результатом лежит пропасть. Именно поэтому описание в диздоке должно быть максимально точным.

Если у разработчика есть хороший диздок, то можно сказать, что он на 30% готов к разговору с издателем. Остальные 70% включают в себя следующее:

- игрательную демку,
- умелую команду с длинным послужным списком,
- опционально: для полного издательского счастья пригодятся материалы по бюджету, маркетингу, планированию и другая проектная аналитика.

При такой подготовке многие вопросы отпадут сами собой.

Ликвидация безграмотности

ИМАНУИЛ Как стало известно, издатели придают большое значение оформлению диздоков. К примеру, не перепаривают тексты с грамматическими ошибками и сильно переживают по поводу пунктуации. Не совсем понятно, каким образом это связано с игровыми идеями, заложенными в дизайн-документ. Разве талантливым геймдизайнером обязательно должен быть знаком русский язык? Глядясь, за грамматикой и не увидят выдающейся игры. Зачем тогда пристальное внимание к второстепенным деталям? «Космический рейнджер» обвиняли в смешении жанров, гоняли от одного издателя к другому, говорили, что никто в זאת играть не будет, и ведь ошибались! При этом, что потенциал в игре виден невооруженным глазом.



[B.W.]

Если вам кажется, что потенциал в любом игровом проекте виден невооруженным глазом, то вам можно только позавидовать. В некоторых будущих играх я его совсем не вижу. А в некоторых от законов настолько глубоко, что стоимость выкалывания значащую выше стоимости самого потенциала. Да, «Космический рейнджер» — хороший пример. Только приведите тогда уж и другие примеры — игры, которые были заплеваны игроками и прессой, хотя издатели увидели потенциал и открыли их! А видно, зря, но потенциал же был о-го-го...



[DM]

На самом деле, если человек решил работать в области геймдизайна, он должен уметь грамотно излагать свои мысли

как на бумаге, так и перед аудиторией в сто человек. Его работа как раз и заключается в доходчивой передаче игровых идей разными способами. Так что если уж захотели делать игру, надо в команде хотя бы одного такого иметь. Он и напишет диздок.

«Космическим рейнджером» действительно пришлось трудно. Собственно, игра с первого взгляда никак не поддавалась описанию, классификации, ведь они извались самобытия. Такие игры трудно оценить, особенно в условиях нехватки времени. К примеру, менеджер из компании «Бука», поиграв немного, сделал вывод, что такого добра им не надо. А вот в компании «1С» смотрели правильно. Сергей Герасев, менеджер по внешним проектам, разглядел игру и сказал, что геймплей есть. Бинго! Получаем контракт.

В наличии человеческого фактора: надо, чтобы начинающему разработчику повезло. Для этого нужно «качать» удачи. Как лучше прокачивать, молодые разработчики должны решать сами, но по опыту скажу, что это немного важнее, чем толстый диздок. Тем более если он написан невнятно, да еще и с грамматическими ошибками. Полагаю, тут есть над чем помыслиться издателем. Желательно набирать в команду побольше «везучиков». Судя по опыту, это намного важнее, чем любой толстый диздок.

Мне вот тоже порой присылают на рецензию манускрипты. Причем с грифом «суперсекретно», на полсотни страниц убожистого текста. Кое-как осклиз диздок, знаясь все по повадки местных аборигенов, но абсолютно не представляешь, как это будет играть. Автор даже не потрудился написать страничку вводного текста: кем мы играем, как управляем, в чем заключается игровой процесс. И смех, и грех. Мало имеет интересно общаться и креативить, надо еще уметь это качественно в доступной форме для игрока реализовать.

Геймдизайнер должен быть человеком разносторонним. Если он не может грамотно и красиво писать, то это в его пользу никак не говорит и не помогает быть хорошим геймдизайнером. Как человек, не понимающий красоты слога, будет заковыкать сюжет у писателя? Он не сможет отличить хорошего текста от плохого.

Что касается ошибок, то они, конечно, недопустимы — как грамматические, так и логические. У издателя впереди месяцы и годы совместной работы с этим разработчиком. Если же он путается в своем собственном диздоке и не знает, что слово «раса» пишется с одной «с», то какую же страшную игру он сделает? Да и сделает ли вообще?



[Zorich]

Известно, что ряд современных писателей посредственно владеет русским языком. В этом нет ничего хорошего, но это факт. Что же касается геймдизайнеров, то они имеют право владеть русским языком хуже, чем писатели (или, скажем, сценаристы игр). От них определенно требуется высокая дисциплина мышления и владение языком на том уровне, которого требует внятное и доходчивое изложение своих мыслей.



[B.W.]

Будет ли игра интересной, частично можно увидеть в концепте, больше — в диздоке. Но вот сможет ли команда довести дело до релиза, очень даже видно в подходе к этим документам и вообще к процессу. Диздок в любом случае изменится

Противостояние мнений



У разработчиков встречаются полярные мнения по отношению к диздоку:

■ **Дизайн-документ** — всего лишь ничтожный способ развести издателя на деньги: мы напишем ему то, что он хочет от нас услышать, а делать будем то, что получимся. При этом обе стороны прекрасно знают об этом смешанном обстоятельстве. Однако оба участника сделки усердно делают вид, что в этот раз все будет по-настоящему. В конце концов, главное — выпустить игру. А то, на что это а результате будет похоже, глубоко вторично.

■ **Дизайн-документ** как устав вооруженных сил, где каждая статья написана жареным (сначала разработчиков, а потом издателя). За каждый пункт нужно стоять намертво и отстаивать, как 28 филипповцев отстаивали подступы к Москве. Ведь мы придумали отличную игру, подробно описали ее в диздоке, и наша задача состоит в том, чтобы убедить в этом издателя.

Какая позиция правильней, сказать трудно. Ясно одно — получить деньги на разработку, не считаясь с мнением издателя, крайне сложно.

в ходе проекта, и не один раз. А вот подход к документации в частности и к разработке в целом меняется у команды гораздо реже.

По тому, как и что описано в концепте, можно многое сказать о том, каким будет процесс разработки в будущем. Нам, издателем, это хорошо известно. Начинающим разработчикам важно понимать, что их творчество будет оцениваться критически. Это своего рода экзамен, и к нему имеет смысл подготовиться как можно лучше. Тут нет мелочей. Геймдизайнер должен уметь правильно и доходчиво описать свои мысли, иначе это не геймдизайнер. И речь идет не про одну-две опечатки, а про общее качество текста.



Изложение игровых идей в письменном виде оказалось весьма непростой задачей. По игровой документации издатели судят не только о предлагаемой игре, но и о самих разработчиках. И чтобы мнение было лестным, диздок нужно писать грамотно. При этом во всех смыслах этого слова. ■



Диздок к масштабной RPG в духе TES IV: Oblivion больше похож на собрание сочинений в несколько томов. «Война и мир» нервно курит в сторонке.



COMPANY OF HEROES

СОЗДАНИЕ НОВЫХ КАРТ

ЗДУАРА КЛИШИН

Company of Heroes оказалась настолько удачной, что, едва пройдя игру целиком, многие сразу затребовали продолжение. Увы, **Company of Heroes 2** пока не объявлена, о дополнениях тоже ничего не слышно. Что ж, попробуем разобраться в сложившейся ситуации самостоятельно — сделаем свое собственное продолжение.



СПРЯТАННЫЙ РЕДАКТОР

Модостроители по всему миру с нетерпением ждали выхода официального редактора карт, ведь изначально инструментария для нее не было. Шли дни, недели, месяцы... И что же вы думаете? Релиз редактора состоялся — правда, узнали об этом не все и не сразу, потому что разработчики решили включить инструментарий в патч 1.3, точно так же, как наши с вами соотечественники из студии **Nival** сделали это с редактором для своих **Heroes of Might and Magic 5**. Вот только ниваловцы заранее всех предупредили, что в обновлении будет редактор, а Relic про это забыли.

У такого подхода (то есть когда утилиты для правки игры включают в «заплатку») есть два минуса. Первый: для того чтобы получить заветный редактор, нужно скачать из Сети патч объемом около 100 Мб. А как быть тем, кто не читает «Игроманию»? Ми-

нус номер два: с сайта разработчиков можно скачать версию для любой версии игры, кроме... совершенно верно, кроме русской версии (от компании «Бука»). Остается только надеяться, что «Бука» оперативно выпустит патч. Вероятно, к моменту поступления этого номера в продажу он уже появится в интернете (мы сразу выложим его на наш диск).

Редактор мы описывали на основе английской версии игры, в русской версии отличий не будет ровным счетом никаких.



СТРОЙПЛОЩАДКА

Пропатчив игру до версии 1.3, зайдите в корневой каталог **Company of Heroes** и запустите файл **WorldBuilder.exe**. Когда приложение загрузится, выберите пункт меню **File/New** для создания новой карты. Перед вами появится небольшое окно, в котором можно настроить ряд атрибутов сценария: определить общий размер игровой территории (**Terrain Size**), величину игрового участка местности на уровне (**Playable Area**), наконец, размер одной ячейки карты (**Cell Size**). После того как вы нажмете кнопку **Ok**, **World Builder** сделает специальный каркас для уровня, который будет незамедлительно подгружен в окно 3D-вида.

Поскольку работа с редактором осуществляется аналогично созданию новых

карт для **Titan Quest** или сценариев для **Heroes Might and Magic 5** (движок-то один и тот же), мы не будем заострять ваше внимание на описании элементов интерфейса **World Builder** (вы можете посмотреть его в любой из статей, посвященной редактированию **Titan Quest** или **HoMM 5**) и рассмотрим лишь базовые клавиши навигации в окне перспективы.

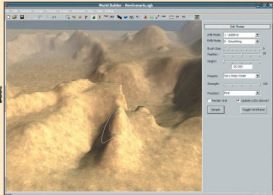
Перемещение камеры по карте осуществляется с помощью мышки с зажатой средней кнопкой (альтернативный вариант: курсорные стрелки на клавиатуре), масштабирование картинки производится колесиком мышки. Для изменения угла наклона камеры нажмите клавишу **Alt** на клавиатуре и переместите мышью на новое место.



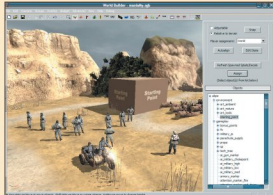
ТЕРРАФОРМИНГ

Если интерфейс редактора **CoH** крайне похож на редакторы **Titan Quest** и **HoMM 5**, то создание новых миссий очень напоминает разработку модулей для **Neverwinter Nights 2**. Необходимо сформировать ландшафт, раскрасить его, поместить на поверхность статические и динамические объекты, а затем населить мир персонажами.

Начнем с терраформинга. В нашем распоряжении плоская, как блин, земля. Давайте создадим на ее основе уровень с уникальным ландшафтом, на котором будут рыть-



Практикуемся в формировании неспокойного ландшафта местности.



Перед тестированием сценария в игре не забудьте добавить на карту стартовые точки для всех игроков.

ны и овраги, горные цепи и скалистые ущелья. Выберите инструмент **Heightmap Editor** на панели инструментов (14-й от начала). Вы увидите, что на панели в правой части редактора появились различные параметры высоты местности. Для создания возвышенности или низменности на карте, для разметки определенных участков рельефа и формирования зон одной установленной высоты необходимо прежде всего запрограммировать левую и правую кнопки мышки под выполнение определенных действий.

Для этого выберите сначала необходимый пункт из списка **LMB Mode** (инструмент, назначенный на левую кнопку) в свитке **Edit Modes**, а затем — нужной модификатор напротив комментария **RMB Mode** (инструмент правой кнопки).

Рассмотрим предназначение основных инструментов. Модификатор **Additive** служит для создания гор любой высоты, а также небольших возвышенностей типа холмов. Тераформер **Subtractive** применяется для выкапывания разного рода ям, ущелий, котлованов для озер, траншей, реов. Инструмент **Set Value** предназначен для создания возвышенностей или низменностей одной высоты, задаваемой передвижением бегунка напротив метки **Height** или выбором определенной настройки из списка **Presets**. И, наконец, инструмент **Smooth**. Он позволяет размыть или сгладить угловатые участки ландшафта, при этом высота территории будет немного уменьшена.

Когда кнопки мышки будут запрограммированы на выполнение действий, установите размер кисти (параметр **Brush Size**), силу, или, точнее говоря, скорость формирования возвышенностей/низменностей/размывания областей (атрибут **Strength**), и щелкните левой или правой кнопкой мышки по тому участку карты, где хотите изменить рельеф. Небольшой совет: при формировании ландшафта назначьте на левую кнопку мышки функцию создания гор, а на правую — опцию размывания. В этом случае, допустив ошибку, вы сможете тут же от нее избавиться.



ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

Приступаем ко второму этапу работы — покроем уровень текстурой. Возвращитесь инструментом **Texture Tile Painting Editor** (пиктограмма с надписью **TILE** на панели инструментов). Вы увидите, как на панели в правой части редактора появятся различные картинки и параметры текстурирования. Прежде чем рисовать, необходимо добавить текстуры в список слоев (**Layers**), по умолчанию в ней лежит только текстура песка.

Перейдите в свиток **Textures** и выберите нужную вам текстуру из списка, например **Stone_NaturalStones01**. Выделив изображение, кликните по четвертой кнопке от начала под свитком **Layers** (пиктограмма серого прямоугольника с белым кружком внутри) — текстура переместится в слот активных артов. Чтобы нанести картинку на уровень, разделите ее в свитке **Layers** и щелкните по любому месту на карте левой кнопкой мышки.

В процессе текстурирования вы можете изменить размер кисти (параметр **Brush Size** поля **Edit Modes**), а также задать силу (прозрачность), с которой изображение будет наложено на разные участки местности (атрибут **Strength**). Удалить нанесенный на карту текстурный слой можно при помощи ластика в поле **Layers**. Обратите внимание, что стереть «краску», лежащую в самом низу, не получится: редактор позволяет считать с карты не более трех текстурных слоев.

Иногда нужно закрасить уровень одной-единственной текстурой, в этом случае перейдите в поле списка текстур (**Textures**), выберите изображение, помеченное зеленым флажком, и щелкните по кнопке **Assign**.



ДЕКОРАЦИЯ

Мы вышли на финишную прямую: от тестирования карты в игре нас отделяет всего один шаг, осталось добавить на уровень юнитов и декорации — строения, ограды и прочую бутафорию.

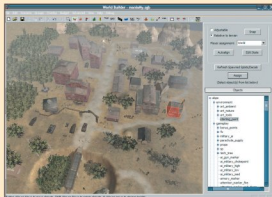
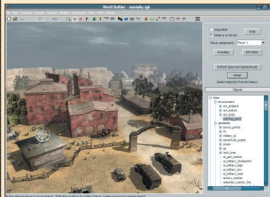
Активируйте режим работы с объектами (**Objects Placement**) на панели инструментов. В правой части перейдите на свиток **Object Placement** и выберите пункт **Player Assignment**, он определит, кому из игроков принадлежит данный предмет или строение. Если по вашему замыслу модель не должна находиться в собственности ни у одного из игроков, задайте параметру значение **World**.

Чтобы перетащить объект на карту местности, выберите модельку из списка и щелкните правой кнопкой мышки по тому месту уровня, куда хотите добавить элемент. Хорошо, если вы не ошиблись, рассчитали все до миллиметра и разместили объект там, где и планировали. Но как быть в ситуации, если вы немного ошиблись? В этом случае щелкните по модели на карте левой кнопкой мышки (для выделения) и, не отпуская ее, перетащите объект на новое место. А если понадобится изменить подыять или опустить модельку, то мышку нужно передавить с зажатой левой кнопкой, не забыв при этом удерживать кнопку **H** на клавиатуре.

Для вращения модели зажмите **Shift** на клавиатуре. Расставьте на уровне персонажей, технику, различные здания, ограждения. Не забудьте добавить стартовые позиции для игроков, делается это через меню **Ebbs/Environment/Starting Point**. Сохраните сценарий и протестируйте его в игре.



На этом мы завершаем рассказ о создании новых карт для Company of Heroes. Обращаем ваше внимание на то, что в статье не были разобраны тонкости картостроения — скажем, мы не рассмотрели такие специфические моменты, как создание внутриигровых заставок, водных поверхностей, обшито стороной тему создания маршрутов движения и много чего еще. Поэтому, как вы понимаете, тема моддинга игры не закрыта и мы обязательно вернемся к вопросам создания новых сценариев для Company of Heroes либо на страницах журнала, либо в форме ответов на ваши вопросы в «Горчей линии», либо в виде видеоролика на нашем DVD. ■



Довольно большой уровень, с водными пространствами, техникой, зданиями и необычным ландшафтом. На его создание ушло совсем немного времени — 2-3 часа.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

НОВЫЙ ОБЛИК MEDIEVAL II: TOTAL WAR

ИНСТРУМЕНТ: CAS Exporter 3.88

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Разработчики *Medieval II: Total War* решили предостеречь модмейкеров востину королевский подарок. Редактор карт? Нет, ошибаетесь, он в *Medieval II* и так есть. Мощный тулсет для правки всех составляющих игры? Тоже нет. Нам подарили большущий набор утилит для изменения внешнего облика игры.

The **Creative Assembly** опубликовала в Сети специальный экспортер для **3DS Max**, заточенный под экспорт новых моделей и анимаций в файлы формата **CAS**, который понимает игра. Теперь любой модостроитель сможет поместить в игру новые юниты, здания и различные элементы оформления собственного производства. Моделируйте в «Максе» и импортируйте в *Medieval*.

ПРАКТИКА: Давайте разберемся, как это чудо девелоперской мысли функционирует. На нашем DVD в разделе «Игροстрой» вы обнаружите ровно три версии **CAS**-экспортера, которые оптимизированы под **3DS Max 7**, **8** и **9**, соответственно (64-битный «Макс» не поддерживается). Предполагим, вы сделали в редакторе какую-нибудь статичную трехмерную модель и хотите вмонтировать ее в игру. Для этого нужно выбрать пункт меню **File/Save As**, в поле **Тип файла** выделить строку **CA Max Exporter (*.cas)**, задать имя файла и нажать кнопку **Сохранить**. Появится новое окно, в котором необходимо установить базовые параметры экспорта выделенного элемента сцены. Разработчики настоятельно рекомендуют новичкам отключить следующие атрибуты, указывающиеся при сохранении анимации в **CAS**-файл:

— Поле **Scene Export Options**. Здесь можно снять флажки с пунктов **Animation**,

Colour Vertices, **Camera**, **Light**, **Morph Meshes**, оставив их только на параметрах **Geometry** и **Material**;

— Поле **Use Texture**. По умолчанию здесь активна кнопка **In Export File**. Это значит, что все текстуры, покрывающие модель при экспорте, будут защищены в **CAS**-файле с самим объектом. С одной стороны, это хорошо — единый файл, отсутствие нагромождения артов. Но, с другой стороны, такой способ часто неудобен, потому что перерисовать такую шкуру уже не удастся.

Если вы выберете пункт **User Directory** и в поле ниже пропishите название каталога для хранения картинок, например **Mania**, то при экспорте модели все текстуры будут помещены в специальную папку **Mania**. Она будет дочерней по отношению к директории хранения конечного **CAS**-файла. То есть вы получите модель *.cas и каталог **Mania**, тут же будут лежать текстуры.

Если выбрать вариант сохранения **From Original Directory**, то модель будет подгружаться текстуры из стандартных путей **C:/Games/Textures/Test1.jpg**. А это значит, что модельку вы сможете использовать только в оригинальной игре, но не в дополнении. Когда разберетесь с настройкой экспортера, щелкните по кнопке **Export** и сохраните **CAS**-файл. Объект готов для тестирования в игре.

Двигаемся дальше: разберемся, как сохранить анимацию при помощи **CAS Exporter**. Плагин позволяет сохранять все современные типы анимаций, включая скелетную. Вы можете задать объекту простейшее движение (перемещение по заданной траектории, поворот конструкции или ее составляющей, масштабирование модели или ее части) или вручную отрисовать сложную анимацию.

Для экспорта движений в **CAS**-файл зайдите в меню **File**, щелкните по строке **Export**, выберите в списке **Тип файла** пункт **CA Max**

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игροстрой») 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 игростроя редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

Exporter (*.CAS), дайте название файлу и нажмите кнопку **Сохранить**. В открывшемся окне нужно настроить параметры экспорта. Если вы хотите сохранить в отдельный файл только само движение, снимите флажки со всех пунктов в поле **Scene Export Options** за исключением одного — **Animation**. Если же нужно экспортировать целиком модель (объект + движение), то в поле **Scene Export Options** галочками должны быть отмечены три атрибута: **Animation**, **Geometry** и **Material**. При этом не забудьте проверить, чтобы в поле **Geometry Options** из списка **Animated Mesh** был выбран пункт **Anim Mesh** (анимированный объект, он же **Mesh**). Если этого не сделать, то анимация не сохранится: ведь вы пытаетесь закрепить движение за статичным объектом.

ВЕРДИКТ: Разработчики в последнее время все чаще выпускают урезанные либо недоработанные версии утилит для редактирования. Действительно, зачем заморачиваться, если деньги от игры уже получены? Поэтому вдвойне приятно, что авторы *Medieval II* сделали столь качественный, эргономичный и отлаженный экспортер.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

НОВЫЙ РАДАР GTA: SA

ИНСТРУМЕНТ: G-Dar

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: При создании новых игровых территорий для **GTA: San Andreas** часто приходится перерисовывать мини-карту (ее еще называют радаром). Оно и понятно: разьезжает, скажем, по острову и наблюдать на радаре полное отсутствие суши — это не дело. А если режет не просто о катании, а о выполнении новых миссий в ранее невиданных локациях? Тогда без детально проработанной мини-карты просто не обойтись.

Однако большинство моделей не утруждают себя перекрашиванием карты для радара. Некоторые утруждают, но делают это довольно странно: вскрывают **IMG**-архив **GTA: SA**, отыскивают нужные кусочки мини-карты и перерисовывают их в **Photoshop**. Иногда получа-



При помощи CAS Exporter можно наделить мир Medieval II: Total War новыми персонажами и сменить декорации.



ОБНОВЛЕНИЯ

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 этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.



Valve Hammer Editor

3.4. Обновление редактора Half-Life 2 и Counter-Strike: Source. В новую версию добавлены функции быстрого скроллинга в окнах проекций, быстрого копирования элементов сцены в буфер обмена, а также целый ряд других не менее полезных элементов. Помимо того, разработчики вывели практически все недуги, которыми страдали более ранние версии редактора: устранили ошибки, возникающие при работе с инструментом для расстановки waypoints (Path Tool), поправили баги, связанные с наложением текстур и рендеринг



гом сцен в окне 3D-вида, а также добились увеличения стабильности работы — Hammer Editor теперь практически никогда не выпадает в Windows.

G-IMG. В прошлом номере «Игромании» в рамках «Игрового редактирования» мы рассмотрели утилиту IMG для работы с архивами GTA: SA. Так вот, с того времени многое изменилось — во-первых, программа сменила название с IMG на G-IMG, во-вторых, обзавелась множеством новых функций вроде быстрого поиска файлов, просмотра содержимого TXD-архивов текстур, заключенных в IMG-архив.

ется просто отлично (взять, к примеру, глобальную модификацию Myriad Islands, где каждый жалящий может побегать по новым островам и выполнить несколько десятков интересных заданий), но очень утирно.

И только самые умные модели не спешили и ждали выхода специального редактора для мини-карты. Совсем недавно один из них (его ник Respawn) вышел в Сеть для скачивания утилиты G-Dar. Этот инструмент как раз и предназначен для визуального редактирования радаров GTA 3, GTA: Vice City и GTA: San Andreas.

ПРАКТИКА: Запустите программу, выберите пункт File/Open и укажите полный путь к архиву GTA3.img (по умолчанию находится в директории \models). Программа спросит вас, содержит ли указанный файл мини-карту GTA: SA. Ответьте утвердительно; если же вы хотите внести изменения в радар GTA 3/ Vice City, нажмите Нет. Вы увидите, что карта штата подгружена в специальное окно 2D-вида, а список Radar Files, расположенный на панели инструментов, пополнится большим числом фрагментов мини-карты (143 TXD-файла). Перемещение камеры в окне обзора осуществляется при помощи мышки с зажатой правой кнопкой, масштабирование, увы, не предусмотрено.

Давайте разберемся, как заменить тайл оригинальной карты на свой собственный. Щелкните левой кнопкой мышки в окне перспективы, и вы увидите, что выбранная вами территория подсвечивается красным. После этого кликните по кнопке Export Tile на панели инструментов и сохраните изображенную часть карты на винчестере.

Перископ экспортированного фрагмента в любом графическом редакторе, например в Adobe Photoshop, а потом замените выделенный тайл обновленным, нажав кнопку Import Tile. Если вы хотите за один заход перерисовать всю карту Сан-Андреаса, воспользуйтесь кнопками Export Map и Import Map для экспорта и импорта в редактор полной карты GTA: SA. По окончании работ сохраните радар — кнопка Save Radar на панели инструментов.



G-Dar максимально упрощает редактирование мини-карты GTA: SA.

ПЕРСОНАЖИ ИЗ HALF-LIFE 2 ПЕРЕЕЗЖАЮТ В 3DS MAX

ИНСТРУМЕНТ: Half-Life 2 MDL (v37)

Importer V 0.9 Beta for 3DS Max R6

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Практически все трехмерные объекты для Half-Life 2 создаются не в Max или Maya, а в XSI. Отсюда и их несколько нестандартный формат — MDL. При этом многие авторы модов были бы не прочь использовать модели «Халфы» в модах к другим играм. Но как подрузить MDL-файлы и 3DS Max? На наш взгляд, самое простое решение — воспользоваться программой

Half-Life 2 MDL Importer. В ней можно буквально за пару кликов мышки подгрузить модели *.mdl в 3DS Max 6 (плагин, к сожалению, работает только с шестой версией «Макса»).

ПРАКТИКА: Чтобы подгрузить в Max HL2-модельку, выберите пункт меню File/Import, затем задайте тип импортируемого файла (Half-Life 2 MDL), полный путь до модели и щелкните по кнопке Открыть.

ВЕРДИКТ: И всем Half-Life 2 MDL Importer хорош, вот только подгружать модель лишь модельки, а анимацию не умеет. Так что если вы хотите использовать модели из «Халфы» в модах к другим играм, то оживлять их придется самостоятельно. Впрочем, автор программы собирается в ближайшем будущем добавить эту функцию. Если действительно сделает, то к итоговой оценке можете смело приплюсовать два балла.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6/10



Обылая заветная мечта многих модмейкеров: теперь с помощью специального импортера все модели из второй Half-Life 2 можно подгрузить прямо в 3DS Max.

ТРЕХМЕРНАЯ ПЛАНЕТА

ИНСТРУМЕНТ: Google Earth 4, Google SketchUp 6

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Карты, карты и еще раз карты. Города, штатов, стран, дорожных развязок... Ни одна бумажная карта не покажет вам, как выглядит местность на самом деле, вы не различите форму зданий, не отыщите на улицах городов закусочные и рестораны, не обнаружите автобусные остановки. Даже современные электронные карты по большей части дают лишь общее представление о местности (взять хотя бы **Top Plan**).

Но есть одно исключение: **Google Earth 4**. По сути, данная разработка является 2D/3D-картой всего земного шара; при этом на ней можно разглядеть каждый район, район, улицу и даже отдельный дом. Можно посмотреть, где вы живете, работаете, питаетесь, отдыхаете. Система абсолютно бесплатная и постоянно совершенствуется: раньше Google Earth позволял лишь проглядывать всю территорию Земли в 2D, теперь же многие участки двумерной территории планеты стали площадкой для трехмерных моделей — различных зданий и ландшафтов.

При желании любой пользователь может добавить на карту свою собственную 3D-модель архитектурного сооружения и сделать ее общедоступной для просмотра. У нас начало складываться впечатление, что скоро для познания мира не придется даже выходить из дома: запустил себе Google Earth и начал трехмерное виртуальное путешествие по самым интересным и загадочным уголкам планеты.

По вашим многочисленным просьбам мы сегодня расскажем о принципах навигации по GE, а также о том, как поучаствовать в развитии проекта.

ПРАКТИКА: Прежде чем запустить Google Earth 4 (лежит на нашем диске в разделе «Игροстрой»), убедитесь, что у вас установлено соединение с интернетом: в противном случае программа не сможет подключиться к центральному Google-серверу и продолжить работу. Теперь можете загрузить программу.

Как только Google Earth 4 инициализируется, вы увидите, что левую часть приложе-

ИНТЕРЕСНОСТИ



МАЯ 8.5 УЖЕ В ПРОДАЖЕ

Октябрь 2006 года. В продажу поступила восьмая версия второго по популярности пакета 3D-моделирования — **Maya**.

Февраль 2007 года. Компания **Autodesk** объявила о релизе 8.5 версии Maya. Что будет дальше? Да ничего особенного, просто товарищи разработчики окончательно обнаглели и решили просто состричь немного денег за счет моделлеров всего мира. Заметьте, что в Maya 8.5 отсутствуют какие-то кардинальные изменения по сравнению с восьмой — скорость рендеринга сцен возросла незначительно, инструменты остались прежними, даже новых модулей нам не выдали. Такие изменения принято выпускать в виде патчей, но никак не в виде новых версий, за которые надо платить вполне реальные деньги (апгрейд с 8.0 до 8.5 обойдется простому пользователю в \$1000).

ПУСТЬ ВСЕГДА БУДЕТ СОЛНЦЕ!

В интернете появился бесплатный рендер-движок **SunFlow**, который предназначен для создания максимально реалистич-



ных двумерных изображений на основе 3D-сцен. В новой версии реализована поддержка анимации, новомодных шейдеров, произведена модернизация экспортеров и импортеров моделей и много чего еще. Забирайте с нашего DVD.

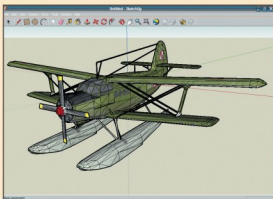
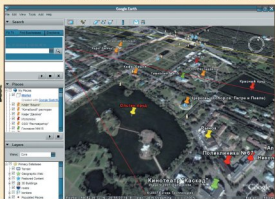


3D-ГОЛОВЫ

Компания **Genemation** выпустила обновленную версию инструмента **GenHead 3.1**, созданного для скоростного моделирования голов различных персонажей. Все, что нужно от вас для создания 3D-головы, — пара-тройка цифровых фотографий реального человека и сама утилита GenHead; процесс генерации проходит автоматически. Тривд-версию GenHead можно скачать с сайта www.genemation.com/new_pages/download_main_dev.cfm (обязательно нужно зарегистрироваться!). Полная версия стоит \$300.

Ваш поразит не только то, что вы сможете прожить немного времени и подождать, пока Google Earth 4 будет подгружать те или иные участки территории Земли. Если вы захотите поставить маркер на определенной точке на карте, выберите пункт **Add/Placemark** и в появившемся меню задайте параметры контрольной отметки — название, цвет и ряд других параметров.

После этого, не закрывая окно **Google Earth/Now**, ухватитесь за карту местности за объект с названием вашего маркера и передвиньте его на нужное место. Теперь меню создания чекпойнта можно закрыть. Сохраните изменения (**File/Save/Save My Places**). По умолчанию в Google Earth 4 астрономы лишь 2D-карта мира с возможностью подключения 3D-моделей (самых объектов в комплекте стандартной поставки нет).



Google Earth 4 — лучшая на сегодняшний день электронная 2D/3D-карта планеты. Предусмотрена даже возможность добавлять 3D-объекты собственного производства.

Дабы активировать трехмерное пространство, первым делом вам необходимо скачать из интернета специальный файл, содержащий информацию обо всех 3D-моделях, доступных на данный момент: http://services.google.com/fh/files/kmz/3D_Warehouse.kmz. На диск мы базу не выкладываем, потому что она очень часто обновляется, и вам в любом случае придется скачать новую версию.

После того как KMZ-файл загрузится, откройте его при помощи Google Earth 4. Вы увидите, что теперь на карте мира появилось множество трехмерных иконок с изображением домиков. Это значит, что здесь можно установить 3D-модели. Щелкните по одному из таких значков и в открывшемся окне кликните по ссылке **Download to Google Earth 4**. Объект будет автоматически загружен из Сети в окно перспективы.

Ну а теперь мы скажем о том, как поместить на виртуальную карту Земли трехмерные объекты собственного производства. Для этого вам прежде всего понадобится специальный редактор моделей Google SketchUp 6. Пройнсталируйте и запустите Google Earth и выберите место на карте, куда хотите добавить модель. Вернитесь к Google SketchUp и кликните по кнопке **Get Current View** с изображением глобуса и желтой стрелки на панели инструментов для снятия скриншота.

Для отображения территории в Google SketchUp щелкните по кнопке **Toggle Terrain** на панели инструментов (четвертая с конца). Осталось либо создать новую 3D-модель в Google SketchUp, либо подгрузить в редактор готовый объект, разработанный, скажем, в 3DS Max. Мы пойдем по второму, наиболее простому пути. Для импорта модели в программу выберите пункт меню **File/Import** и укажите путь к нужному 3DS-файлу. После того как объект будет добавлен на сцену, активируйте инструмент **Move/Copy** на панели инструментов (с изображением скрещенных курсорных стрелок красного цвета) и перетащите элемент на фрагмент карты местности.

Вот, собственно, и все. Теперь можно экспортировать модель и протестировать ее в самом комплексе Google Earth 4. Перейдите в пункт меню **File/Export/3D Model**, в открывшемся окне выберите из списка **Export Type** строку **Google Earth 4 (*.kmz)**, задайте имя файла и нажмите кнопку **Export**. Чтобы подгрузить созданную модель в Google Earth 4, дважды щелкните левой кнопкой мышки по KMZ-файлу — он будет автоматически добавлен на карту местности и отображен в окне перспективы.

Если вы захотите сделать модель общедоступной, добавьте 3D-объект в глобальную базу данных моделей 3D Warehouse через опцию **3D Warehouse/Share a Google SketchUp**. **ВЕРДИКТ:** Google Earth 4 хорош сам по себе, но лучшим его делает трехмерный обзор и возможность самочином почувствовать в детализации карты.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

ГЕНЕРАТОР 3D-ЛАНДШАФТОВ

ИНСТРУМЕНТ: Terragen

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: При создании компьютерных игр и фильмов перед геймдизайнером или режиссером часто встает проблема: как сделать множество уникальных задников для различных сцен. Можно, конечно, моделировать вручную, но это сколько времени и денег нужно, да и большинство фонов появляется на экране буквально на несколько секунд. И что, ради этого тратить драгоценное время?

Как раз в таких случаях на помощь приходит генератор ландшафтов. Эти программы для скоростного терраформинга позволяют получать качественные сцены в промышленных масштабах. Удобство налицо: заплатив единожды, можно использовать генератор сколько угодно раз, в то время как моделлеру придется платить за каждую сцену.

Одним из лучших инструментов для создания трехмерных природных ландшафтов является программа **Terragen**. Она позволяет генерировать 3D-сцены на основе специальных черно-белых карт местности, где темные участки соответствуют впадинам, белые — гористым участкам, а оттенки серого цвета позволяют добавлять плавные переходы.

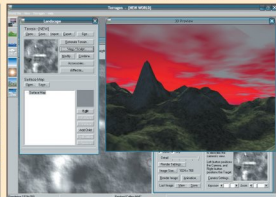
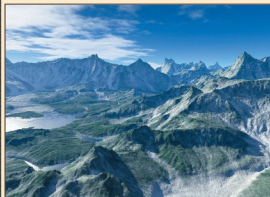
Также при помощи Terragen можно прикрутить к сцене атмосферу, гидросферу, задать различные эффекты свечения и настроить еще ряд мелких параметров. Полученный результат можно сохранить в виде картинки, анимации (видео) или экспортировать в 3D-модель формата LWO, который понимает большинство пакетов 3D-графики (**3DS Max, Maya, LightWave**). Еще один немаловажный момент: если в конечном счете вы не будете использовать программу в коммерческих целях, то с вас никто не потребует ни единого цента. То есть для моделлеров она совершенно бесплатна.

ПРАКТИКА: Попробуем генерировать несложные ландшафты в Terragen. Запустите приложение, в окне **Landscape** щелкните по кнопке **Generate Terrain**, настройте ряд атрибутов автоматического создания территории и кликните по кнопке повторно. Закройте окно и кликните по кнопке **3D Preview** на панели инструментов для предварительного обзора местности.

Предположим, что сгенерированный ландшафт вас устраивает и вы хотите экспортировать его в файл 3D-модели с расширением *.lwo. Перейдите в окно **Landscape**, щелкните по кнопке **Export** в поле **Terrain [New]**, выберите из списка методов экспорта строку **Lightwave 3D Object(s)** и кликните по кнопке **Select File and Save**. Если же вы хотите видоизменить ландшафт, щелкните по кнопке **View/Sculpt** в окне **Landscape**, на открывшейся форме активируйте инструмент **Basic Sculpting Tool** (кнопка со схематическим изображением ландшафта, выкрашенного в зеленый цвет) и пройдитесь мышкой с зажатым левой или правой кнопкой по тем областям черно-белой карты, которые хотите приподнять.

ВЕРДИКТ: Интересный, многофункциональный, да к тому же еще и абсолютно бесплатный для моделлеров инструмент генерирования природных ландшафтов. Вот только моделям редко нужны задники в больших количествах. Разработчик же игр придется раскошелиться на полную версию.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10



Пример ландшафта, сгенерированного в Terragen всего за несколько минут.



ФУТБОЛ БЕЗ ГРАНИЦ

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАТИН

Заполненный до отказа стадион. Ревущие от восторга трибуны. Футбольное поле, на котором разворачивается нелюбимая битва. Да, именно битва! Форвард одной команды рвется к воротам соперника, виртуозно обигрывает на скорости двух защитников, прокидывая мяч вперед, и уже готовится пробить... Но вдруг падает как подкоженный, ораженный грязным подкатом сзади со стороны оппонента. К мячу устремляется целая группа игроков. Удар по ногам. Еще удар! Полкоманды с каждой стороны уже на газоне. Пострадавшие корчатся от боли и просят замены. А что же судья? Его просто нет. Fair Play отдыхает!

Это лишь одна из многочисленных модификаций, которые мы сегодня сделаем вместе с вами. Будет вам и самый настоящий мини-футбол, и новые камеры, и многое другое. Причем каждый из этих по-своему интересных модов делается за считанные минуты.



РАЗБЕГ...

Все самое интересное в FIFA 07 (как, впрочем, и в предыдущих частях серии) скрывается в игровых архивах. Почти все они носят расширение **big**. Но есть одно исключение — файл **config.dat** (пусть вас не смущает его расширение), который также является архивным и содержит в себе массу любопытного. Именно этот файл наряду с **ini**-файлами прописавшимися в папке «Каталог игр»\datacmn, нас больше всего и интересует.

Разумеется, для работы с этими несоблюдными форматами (традиционными, впрочем, для спортивных симуляторов от EA Sports) нужен специальный инструмент, который вы можете

взять с нашего DVD в разделе «Игροстрой». Это утилита **File Master 07**. Если программа у вас не запускается, установите с нашего диска набор библиотек **Microsoft .NET Framework 1.1** (причем в данном случае требуется именно указанная версия, другие не подойдут).

File Master 07 прост и удобен в использовании. При запуске программа автоматически находит папку, куда вы установили игру. Если же этого по каким-то причинам не произошло, укажите сами адрес игрового каталога в строке, расположенной под панелью инструментов. В левой части программного окна отобразится содержимое игровой директории со всеми ее архивами. Кликните на один из них — и справа появится список входящих в него файлов, а также их базовые характеристики в соответствующих колонках. Сверху станет доступным меню **Archived File**, в котором вы можете совершать разнообразные операции над архивом.

Чтобы вытащить из архива любой файл, выберите его в правой части окна программы и воспользуйтесь пунктом меню **Archived FileExport** (или соответствующим значком на панели инструментов). Чтобы упаковать файл в архив, достаточно кликнуть по кнопке **Import** и указать путь разархивации. Сохранять это и любые другие изменения не требуется — программа делает это автоматически.

Что касается типа файлов (см. колонку **Type**), то нас пока интересуют только те, которые имеют маркировку **Settings**, то есть конфигурационные. Обратите внимание, что последние должны храниться в архивах в несжатом виде. Иными словами, в колонке **Compressed** напротив имени вставленного ва-

ми файла должно стоять слово **NO** (в противном случае игра просто не запустится). Если это не так, щелкните мышкой на этот файл, выберите пункт меню **Archived FileDecompress**, и все встанет на свои места.



УДАР...

Сегодня мы будем создавать модификации, изменяющие только архив **config.dat**. Он лежит прямо в корне игровой директории и содержит восемь файлов. Наибольший интерес для нас представляют следующие из них: **common.ini** (содержит базовые настройки, регулирующие игровую процесс), **ai.ini** (характеристики AI), **emotion.ini** (параметры, влияющие на изменение эмоционального состояния игроков), **career.ini** (атрибуты, относящиеся к режиму карьеры — **Manager Mode**), **player.ini** (несколько характеристик футболистов).

Редактируя файл **common.ini**, можно минут за десять сделать целую серию отличных мини-модов. Да и просто внести в игру какие-то мелкие, но крайне интересные (и подчас озадачивающие серьезно влияющие на геймплей) изменения путем правки отдельных атрибутов.

После того как вы извлекли **common.ini** из архива **config.dat**, откройте его в «Блокноте» и внимательно изучите. Как видите, этот ini-файл также, как и все его собратья по расширению, разбит на блоки, имена которых заключены в квадратные скобки. Каждый раздел содержит набор настроек, объединенных по какому-то общему принципу.

Небольшие напутствия. Чтобы некоторые из производимых далее преобразований всту-

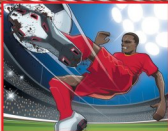


Мини-футбол во всей красе.



Обратите внимание на то, где стоит ворота. Они сдвинуты к центру поля.

МИНИ-ФУТБОЛ



В файле **ai.ini**, упакованном в архив **config.dat**, есть характеристики **FIELD_LENGTH** и **FIELD_WIDTH**. Первая определяет длину площадки, вторая — ширину. Понятно, что от этих характеристик зависят размеры игрового поля, но не всего, а лишь его игровой части. Газон, как бы ни изменяли значения, «перестелить» не получится.

Существенно сократив расстояния, заданные этими двумя параметрами, вы можете превратить игру в мини-футбол. Пожалуй, оптимальными для этого значениями являются, соответственно, числа **3760.0**

пили в силу, необходимо создать в игре новый профиль. Это, впрочем, касается лишь тех настроек, которые регулируются как через **common.ini**, так и через игровое меню: например, скорость, сложность игры, расположение камеры. Если вы в процессе редактирования файла исправляли такие атрибуты и добились каких-то важных изменений, будет целесообразно сохранить профиль, дабы затем можно было вернуться к нему (соответственно — и к созданному ранее моду) в любое время.

ГЛУПЫЕ ИГРОКИ

Первые заслуживающие внимания параметры — это **STUPID_TEAM** и **STUPID_GOALIE**. В оригинале оба закомментированы (о чем свидетельствуют знаки «//» в начале строк), то есть игрой не учитываются. Чтобы снять с них данный запрет, просто удалите slashes из строчек, содержащих эти атрибуты.

Эти показатели делают глупыми команды (первый — полевых игроков, второй — вратаря) при следующих значениях: 1 — страдают хозяева поля, 2 — гости, 3 — обе стороны.

и **2340.0**. Однако, если так все и оставить, на поле неминуемо образуется толкучка — примерно такая же, как в час пик в общественном транспорте. Протиснуться к воротам соперника в такой ситуации будет крайне затруднительно.

Если же вы хотите создать настоящий мини-футбол, то и количество футболистов должно быть соответствующим — по пять полевых игроков с каждой стороны плюс вратаря. Добиться нужной численности футболистов можно за счет правки уже упомянутого файла **common.ini**. Характеристике **AIS_SITUATION_MODE** присвойте значение 1, тем самым активизировав сценарный режим игры. Параметрам **AIS_HOME_RED** и **AIS_AWAY_RED** поставьте число 5, что сократит игровые составы на пять полевых игроков с каждой стороны.

Мини-футбол готов. Есть здесь, правда, небольшая проблема, иногда сбивающаяся с толку. Линии на поле (будь то границы штрафной площадки, вратарской или всего

поля) останутся на своих прежних местах, то есть за пределами игровой площадки. Особенно частыми поначалу будут ошибки с утупением мяча за линию поля — ориентиром отныне выступают лишь угловые флажки. Но вы быстро к этому привыкните.

И еще один штрих: поскольку игроков на поле стало меньше, логично будет сделать судей менее строгими. Ведь, к примеру, удаление футболиста — наказание теперь очень и очень серьезное. В то же время каждый штрафной на таком «сжатом» поле очень опасен. Поэтому рекомендуем поставить характеристику **REFEREE_STRICTNESS** значение 1.

Кстати, маленькое поле можно использовать для тренировок. Например, для оттачивания искусства обводки (особенно при полевых или почти полевых составах команд). Такое полезное умение, как обгрызть нескольких соперников на относительно небольшом пятке, хорошо тренируется именно в такой ситуации.

При нуле никакого эффекта от настройки нет.

Игроки под воздействием характеристики **STUPID_TEAM** ведут себя так, словно впервые в жизни вышли на футбольное поле: пасуют в никуда, мяч отскакивает от них, словно от стен. Вратарь при соответствующем значении параметра **STUPID_GOALIE** так и вообще почти всю игру стоит как вкопанный и лишь при «пожаре» в его штрафной в последний момент пытается что-то предпринять (чаще всего безуспешно). Словом, наблюдать все это крайне забавно. В играх с живым соперником можно, скажем, подшутить над ничем не подозревающим приятелем. Он очень удивится, когда увидит, что его голкипер даже не пытается помешать противнику забить гол.

СКРЫТЫЕ КАМЕРЫ

Ничемные на первый взгляд камеры на поверку оказываются очень даже полезными. Речь идет о характеристиках **CAMERA**, **CAMERA_HEIGHT** и **CAMERA_ZOOM**. Первая определяет вид на поле, вторая — высоту, на которой расположена камера (от этого

зависит угол обзора), третья во всю эксплуатирует зум (приближение изображения).

Казалось бы, вы можете изменить все это в игровом меню, но там выбор ракурсов ограничен. То ли дело настройки в **common.ini**. В меню нам дают настроить только семь камер, а в файле можно назначать целых четырнадцать. Вот соответствующие секретным камерам значения атрибута **CAMERA** и обозначения, данные им разработчиками: 0 — **player**, 3 — **sexy**, 4 — **panoramic**, 5 — **dynamic end**, 9 — **tower**, 12 — **overhead**, 13 — **action 2**. Хочу сразу предупредить, что не все из этих вариантов доведены до ума. Не вызывают нареканий только последние две камеры. Двенадцатая дает вид сверху, при котором игра становится немногом похожей на старые добрые Dendy-футболы или на современные футбольные флэш-аркады. Кстати, играть при этом ракурсе очень удобно: при оригинальных значениях показателя **CAMERA_HEIGHT** и **CAMERA_ZOOM** (соответственно — 40 и 60) и тем более при еще меньшем приближении вы, управляя игроком, видите рядом с собой от-



Камера Action 2 открывает вашему взгляду большой диапазон ракурсов, сменяющихся друг друга в зависимости от игровой ситуации.

ромный участок поля. Это упрощает поиск направлений атаки.

Что касается тринадцатой камеры — это гибрид стандартных режимов Action и Dupatic, то есть ракурсы постоянно меняются. Неплохо (но не без огрехов) функционирует камера под номером 3, установленная где-то вдаль. Непонятно, правда, почему разработчики назвали ее сексуальной.

Чтобы сделать играбельными остальные камеры (да и третью не помешает модернизировать), попробуйте поправить значения параметров **CAMERA_HEIGHT** и **CAMERA_ZOOM**. Не исключено, что при этом вы найдете подходящий именно вам вариант.

Высоту и зум новой камеры лучше регулировать через файл, а не в игровом меню, поскольку в последнем случае не исключены сбои в работе. Обратите внимание, что любая «скрытая» камера имеет одну неприятную особенность. Замена ее на любую из стандартных, вы уже не сможете переключиться обратно без меню профиля (или без прекращения матча — если вы делаете это во время игры).

МИКС ИЗ АТРИБУТОВ

Говоря о внутренних файлах **common.ini**, нельзя не упомянуть о нескольких весьма примечательных настройках, которые регулируются через меню.

HALF_LENGTH — длительность тайма. В отличие от эквивалента этого параметра в меню (гейммер позволяют выбирать между несколькими стандартными вариантами), сюда вы можете вписывать абсолютно любые значения.

DIFFICULTY_LEVEL — уровень сложности. Поставив сюда цифру 4, вы получите возможность сыграть на секретной, наивысшей сложности (ее разработчики озаглавили как **Uber**). Однако даже на этом уровне мастерства компьютер далеко не всегда играет так уж хорошо, иногда делает довольно грубые ошибки. Поэтому, если вы настоящий футбольный профи, идущий себе достойного соперника, вам прямая дорога в файл **ai.ini**.

GAME_SPEED — скорость игры. Прогнозируйте здесь цифру 3, и игра станет очень быстрой.

Если вы любитель экстремальных развлечений, попробуйте соединить воедино максимальную сложность с максимальной скоростью. Играть будет ой как непросто — потребуется молниеносная реакция.



ГОЛ!

На очереди у нас следующий файл из архива **config.dat** — **ai.ini**, в котором описан искусственный интеллект. Однако есть здесь и параметр, не имеющие прямого отношения к AI (см. отдельный текстовый блок).

А СУДЬИ КТО?

Начнем с судейских атрибутов. В предыдущей игре серии FIFA был крайне полезный параметр «Строгость арбитров», в FIFA 07 он куда-то исчез. Но оказывается — разработчики убрали его только из настроек меню, а вот в программном коде он сохранился. За строгость судейства отвечает характеристика **REFEREE_STRICTNESS** из файла **ai.ini**. Она принимает три значения. При 0 арбитр ведет себя как обычно. При 1 проявляет в своих решениях мягкость (в частности, почти никогда не показывает карточки), при 2 наоборот — жесткость. Регулярная смена манеры судейства внесет разнообразие в игру и приблизит ее к реальному футболу. В нем ведь все судят по-разному.

ФУТБОЛ БЕЗ ПРАВИЛ

Давайте создадим мод **Unfair Play**, о котором говорили в самом начале статьи. Задайте характеристике **RECALL_NO_FOUL** значение 1. Теперь на поле допускаются абсолютно любые, даже самые жесткие и грязные приемы: подкаты, удары по ногам и тому подобное. Если же вы хотите, чтобы арбитры закрывали глаза на игру рукой, установите значение показателя **HAND_BALLS_RAND_CHANCE** на 0.

Если хотите играть совсем без правил, можно отключить фиксирование судьями положения «вне игры». Для этого измените значение параметра **OFFSIDE** из файла **common.ini** на 0.

НЕДУГИ

Говоря о подкатах и других футбольных приемах, нельзя не упомянуть о травмах. Все повреждения описаны при помощи характеристик **INJURY_PERCENTAGE** и **INJURY_CHANCE_OF_WINDING**. Первая определяет вероятность (в процентах) получения повреждения игроком, пострадав-

шим от подката соперника. А вот каков будет характер этого недуга, определится вторым атрибутом: либо это травма, либо заболевание. Значение атрибута отражает соотношение вероятностей вылета этих вариантов. Чем ниже указано здесь число, тем больше шансов, что игрок получит увечье, и тем меньше шансов, что он подцепит болезнь. И наоборот.

Например, если сюда поставить число 100, футболист всегда будет травмироваться, если 0 — заболевать. Нам кажется более логичным первый вариант. Особенно забавно он смотрится в сочетании с модом «Футбол без правил».

УМЕЛЫЙ ВРАТАРЬ

Даже фанаты FIFA 2007 все как один утверждают, что вратари в игре, скажем так, не профессионалы. Частенько голкиперы допускают крайне глупые ошибки — например, они совершенно не умеют играть на выходах. Это можно поправить за счет настройки **ABSOLUTELY_PERFECT_GOALIES**. Пропишите ей значение 1, и мастерство зрелищных вратарей ворот заметно подрастет. Однако для доведения этой чудесной метаморфозы до ума потребуются редактирование и других вратарских атрибутов, которых здесь великое множество.



Многочисленные модификации, маленькие и не очень, готовы к работе. Но не стоит останавливаться на достигнутом. В файлах архива **config.dat** вы найдете множество других интересных настроек, регулировка которых позволит полностью переорентировать геймплей. О некоторых из них мы расскажем вам в одной из ближайших номеров «Мании».

Не забываем о том, что уже созданные нами моды можно изменять, дополнять и даже комбинировать друг с другом. Скажем, несложно сделать дворовой футбол, объединив модификации «Футбол без правил» и «Мини-футбол». Смесь получится гремячая, но с отличным геймплеем. Или другой пример. «Умелый вратарь» будет весьма кстати в «Мини-футболе», где соперники при активной игре обмениваются ударами по воротам чуть ли не каждые 10 секунд, в этом случае и голкиперы вынуждены вступать в игру. ■



Вид сверху на футбольное поле: FIFA 07 превращается в злую аркаду в режиме 8-битных приставок.



В моде «Футбол без правил» даже столь грубые подкаты судьями никак не караются.

**Лучшие
из Лучших
ГОРНЫЙ ЭКСТРИМ**

**ОТМОРОЗКИ
В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

Самый отвязный симулятор горных лыж



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Rytmstraße 40, A-8940 Leoben, Austria. Developed by Cokewood Interactive. All rights reserved. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA).
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Русский-Публишер» Все права защищены. www.russob-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 957-15-81, office@russob-m.ru. Техническая поддержка
осуществляется по тел.: (495) 611-62-65, e-mail: support@russob-m.ru, а также на форуме сайта «Русский-М»: www.russob-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы **М.Видео**

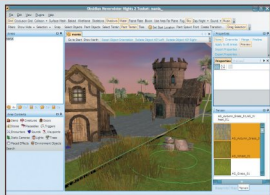
РЕКЛАМА



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОИТЕЛЯ

24 часа в сутки ваши вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес ramedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатается слово dev, в затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Расскажите, можно ли с помощью редактора NWN 2 Obsidian Toolset добавить на карту различную растительность? Например, траву или кусты?



Добавляем траву на карту местности в NWN 2 Obsidian Toolset.

Не только можно, но и нужно, иначе ваш уровень будет похож на выжженную пустыню. Чтобы озеленить доны и барханы, активируйте вкладку **Terrain** в правом нижнем углу редактора. После этого щелкните по кнопке **Grass** на панели **Terrain**, настройте параметры кисти в поле **Brush** (радиус захвата, плотность травинок), выберите произвольный тип травы из списка **Grass** и нанесите ее на карту в окне 3D-вида. Для удаления лишних газонов активируйте кнопку **Erase** в свитке **Grass** и обведите на уровне мышью с зажатой левой кнопкой области, содержащие травяной покров.

Помогите разрешить проблему такого плана — сделал я новый плагин для TES 4: Oblivion с новой локацией (островок посреди океана). Так вот, при тестировании своего модуля в игре я обнаружил, что созданная мною территория начинает прорисовываться только в случае, если игрок вплотную приблизится к новой локации. В это же самое время с оригинальными игровыми пространствами такой беды не возникает — все объекты можно разглядеть, находясь за несколько километров от нужного места. Что я сделал не так?



Для обеспечения высокой дальности прорисовки объектов игрового мира в TES 4: Oblivion используются так называемые LOD.

Все верно. Для оригинальных игровых локаций и объектов разработчиками были сделаны специальные колы — формы низкого уровня детализации, которые игрок может наблюдать на большом расстоянии от объекта. Скажем, есть у нас островок **N**. Когда вы находитесь вблизи его территории, отображается непосредственно сама модель острова. А как только вы удаляетесь более чем на 500 метров, проработанная до мельчайших деталей моделька острова отключается и сменяется низкополигональным клоном. Этот клон принято называть лодом, он же **LOD** — сокращение от **Level of Detail**.

Чтобы создать LOD для новой локации, необходимо выбрать пункт меню **WorldHeight Map Editing** и в открывшемся окне выбрать территорию, к которой принадлежит ваш островок (ну или какая-то другая территория). Появится окно редактирования высоты местности. В нем вам нужно забраться в меню **FileGenerate LODFull**. Дальнейшая операция по генерации лода будет зависеть исключительно от быстродействия вашего компьютера — может занять от нескольких минут до нескольких часов.

Меня уже очень долго мучит вопрос: как Rockstar Games удалось реализовать в GTA: San Andreas зеркальные поверхности? Расскажите, думаю, не мне одному будет интересно узнать ответ: ведь зеркала делаются практически в любых миссиях.



Отражение на самом деле не отражение, а точная копия Сиджия, помещенная на маленькую локацию.

То, что Rockstar реализовали в своем детище систему зеркал, несколько громко звучит. Все дело в том, что за зеркалом (с обратной его стороны) разработчики создали такую же комнату, какую мы видим в игре, и поместили туда еще одного лишь Сиджия. Таким образом, зайдя в какое-то здание и наткнувшись на отражающую поверхность, игрок видит не отражение, а просто точную копию помещения, в котором находится.

Разумеется, между копиями комнат поставлена прозрачная непроходимая преграда. Соответственно, вы в своем моде тоже можете реализовать подобный элемент. О том, как делать точные копии помещений в GTA: SA, мы уже не раз рассказывали на страницах журнала.

При создании миссии для GTA: San Andreas наткнулся на следующую проблему: нужно дать Сиджею на миссию определенный ствол, исключив возможность выбора остальных видов оружия. Я вижу лишь один способ решения — отобрать у игрока все пушки и дать тот ствол, который необходим для выполнения данной миссии. Но ведь по логике вещей очевидно, что проблему можно решить более простым способом. Не подскажете как?

Полностью с вами согласен, описанный способ далеко не самый логичный и уж точно не самый простой. Сами подумайте: если до задания у игрока было несколько стволов (гранаты, автоматы, винтовки), а потом на задании вы у него все отобрали и дали только одно оружие, то после выполнения он с этим одним стволом и останется. Придется заново перетасовывать арсенал главного героя.

Чтобы не мучиться при создании каждой миссии, запомните, а лучше запишите одну довольно простую команду:

0992: set_player \$PLAYER_CHAR weapons_scrollable 0

Если значение параметра `weapons_scrollable` равно 0, то игрок не сможет выбрать произвольный ствол из списка всего оружия, в противном случае (при значении параметра, равном 1) Сиджей вправе выбрать любое оружие убитых за имеющегося.



На миссии главному герою GTA: SA можно выдать определенный вид оружия.

Вопрос месяца

Что делать, если мы придумали замечательный игровой мир и хотим сделать по нему онлайн-игру? Ведь разработка такого проекта потребует специфических знаний и огромных средств, а у нас нет ни того, ни другого...

Если в мечтах вы видите игру уровня *EverQuest 2*, *WoW* или *Lineage 2*, то выхода нет — придется отложить свою мечту, пока не заработаете достаточно денег, чтобы нанять разработчиков *EverQuest*, *WoW* или *LA*. За ваши деньги они соберут любой придуманный мир.

Но если внешность для вас не главное, вполне можно реализовать самую мощную RPG-идею немедленно, не откладывая дело в долгий ящик. Речь идет о текстовых онлайн-мирах — MUD'ах. В этом случае вам потребуются минимальные навыки рисования (и то разве что для красивого описания своей вселенной в руководстве пользователя). Чудеса программирования тоже ни к чему, поскольку в Сети много бесплатных игровых движков для реализации. Первые программы для создания MUD'ов, которые делали Ричард Бартл и Рой Трубушу, за десятилетия своего существования существенно изменились.

Раньше их продавали за деньги. Впрочем, и сама MUD была платной. Сегодня подробных программ достаточно много — *CircleMUD*, *Merc 2.2*, *DikuMud*, *Rom 2.4b6* (их вы можете взять с нашего DVD, из раздела «Игровой») и другие. Причем некоторые наиболее популярные движки уже переведены на русский язык другими энтузиастами текстовых вселенных. К примеру, русифициро-

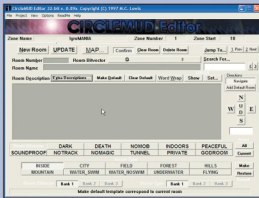
ванный движок ROM 2.4 beta 6, на котором работал *Towers of Aladon*, можно скачать с сайта разработчиков MUD — Aladon: www.aladon.ru/resources/sources/towers.tgz. Там же можно найти русскую версию Circle 3.0, на котором бегала *Rings of Aladon* с сайта «Aladon»: www.aladon.ru/resources/sources/circle3.ru.

MUD-движков очень много, подобрать среди них что-то под себя достаточно просто. Главное преимущество текстовых миров для начинающих разработчиков в том, что о технической части можно практически не думать. Движки решают большинство проблем без вашего участия. Основная творческая задача — придумать мир, который будет интересен другим игрокам (игра-то сетевая): расы, локации, главных героев, общую сюжетную линию.

На первых порах может огорчить внешняя похожесть игры на десятки других миров, сделанных такими же начинающими создателями. Неудивительно, ведь, несмотря на большое разнообразие, многие выбирают один и те же (самые популярные) движки. Впрочем, движки MUD легко поддаются изменениям и при желании можно сделать свою вселенную не похожей ни на какую другую.

Однако превращение рукописных страниц в настоящую онлайн-игру все же требует усилий. Во-первых, переложить свой текстовый мир на плечи MUD-движка не так просто, как можно подумать. С этим придется разбираться и спрашивать совета у более опытных товарищей. Во-вторых, в игру придется перенести текстовые описания локаций, предметов и монстров (много текста). В-третьих, надо будет организовать сами локации, населить их мобами (монстрами, NPC) и научить правильно реагировать на появление рядом с ними игроком.

Последнее оказалось бы очень сложной задачей, если бы на помощь не пришли энтузиасты, которые написали инструментальный практически к каждому популярному движку. К примеру, *CircEdit 089x*, редактор зон для Circle 3.0, можно скачать тут: www.aladon.ru/resources/editors/CircEdit_089x.zip. Для движка ROM 2.4 имеется *Arcanum Editor* (www.aladon.ru/resources/editors/ared208e.zip). В этом редакторе отдельные комнаты представлены в графическом виде (схематично). Этот же движок обслуживает другая утилита — *AreaEdit* (www.aladon.ru/resources/editors/areedit.zip). Она же подходит для MUD на *Helliconia*. *Make Zone Fast*, как и предыдущий редактор, умело справляется сразу с двумя движками — *Envy* и ROM 2.4.



Редактор для одного из самых популярных движков CircleMUD.



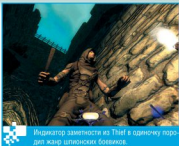
ГДЕ ЖИВЕТ ГЕЙМПЛЕЙ

ЗАПИСКИ НАТУРАЛИСТА



Илья Стремовский

Возраст профессиональной игровой индустрии составляет уже больше двадцати лет. За это время вышли в свет тысячи тайтлов на самых разных платформах; об индустрии электронных развлечений знают и стар, и млад. Казалось бы, технология разработки игр должна была уже достичь до состояния налаженного конвейера, когда производство если не хитов, то уж крепких, хороших во всех отношениях игр поставлено на поток. Но, увы, по-настоящему хороших во всех отношениях игр по-прежнему выходит немного. Неужели рецепты интересной игры действительно не существуют, а успех приходит только к гениям, чей талант не поддается расшифровке?



Индикатор заметности из Thief в одиноку породе жанд шлюнских боевиках.

Неуловимый геймплей

Существует популярный вид шуток, которые описывают, что случится, если профессионалы одной профессии займутся не своим делом. Например, разработчики игр стали бы строить автомобили. Так вот, в случае с неинтересными играми автомобильная аналогия должна быть такой: это как автомобиль, который не едет, или автомобиль, у которого отваливается мотор, едва он выезжает за ворота автосалона. Ситуация удивительная, но не уникальная для игровой индустрии. Дело в том, что в отличие от инженеров, которые знают, как построить прочный и долговечный мост или самолет, дизайнеры игр больше похожи на писателей и художников — приемами и правилами своего ремесла они владеют, но готовыми рецептами не располагают. Поэтому нет ничего странного в том, что на свет регулярно появляются неинтересные игры.

К счастью, виртуальные развлечения подчиняются некоторым закономерностям, зная



Лицо дизайнера в Doom с первого взгляда давало понять, как идут дела.

которые можно если не гарантировать успешности игры (в том смысле, что она будет интересна, а не в том, что принесет бешеные тысячи денег), то облегчить разработчикам задачу и уберечь проект от провала.

Самое ужасное, что создатель игры может услышать про свое творение, так это замечание про неинтересный геймплей. Сколько-нибудь опытного игроку сразу все становится понятно, и возникает непринизвольный приступ зевоты. Игра не стоит того, чтобы тратить на нее свое время. На первый взгляд, совершенно непонятно, что можно было бы сделать для исправления ситуации. Что такое вообще этот самый геймплей? Обычно в русскоязычной литературе этот термин или не переводят, используя кальку с английского, или используют выражение «игровой процесс». Уже лучше, но недостаточно хорошо. Ведь игровой процесс — это то, что человек делает с игрой: вставляет диск, запускает программу, совершает какие-то действия в виртуальном мире. Тут нет места переживаниям, удовольствию, которое можно получить в ходе такого взаимодействия. Поэтому нужен еще один термин, который охватывал бы субъективные переживания игрока, ради которых мы и проводим время перед монитором. Здесь и далее мы будем использовать термин «игровой опыт». Вместе с игровым процессом они приблизительно передают смысл, заключенный в емком понятии «геймплей».

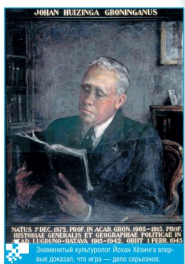
Итак, что же свидетельствует об интересности или скучности игры? Это значит, что она дает игроку либо качественный, либо ущербный игровой опыт. И задача разработчиков (прежде всего дизайнера) в том, чтобы игрок получил именно положительный игровой

ОБ АВТОРЕ

Илья Стремовский занимается разработкой компьютерных игр уже больше десяти лет. Последние пять из них — в компании Nival Interactive. Принимал участие в разработке проектов «Операция Silent Storm», «Операция Silent Storm: Часы», «Блицкриг 2». Постоянный докладчик на Конференции разработчиков игр, преподаватель курса основ дизайна игр в МГУ.

опыт. Но здесь возникает первая сложность. Игровой опыт не записан в файлах на диске и даже не появляется на экране компьютера, когда на нем разворачивается придуманное дизайнером действие. Игровой опыт возникает исключительно в сознании пользователя. С одной стороны, это может обескуражить. Ведь до сих пор управление мыслями и ощущениями человека существовало только на страницах фантастических романов.

Играя, познаем



NATUS 7 DEC. 1872. PROF. IN ACAD. GRON. 1905-1907. HISTORICAL GENERALIS ET ORATORICUS PRÆFICEM IN WAG. 11 FEBRU. 1910-1915. 1915-1942. OBIIIT 1 FEBRU. 1945. Знаменитый культуролог Йохан Хуизинга впарывал доказал, что игра — дело серьезное.



▲ Ассетам индикатора первого Battlefield добавлен атмосферности.



▲ Но, воя на приборам, недолго было и заблудиться.



▲ В Battlefield 2142, последняя игра в серии, заблудиться очень трудно даже в педальной пустыне.

С другой стороны, факт возникновения игрового опыта в сознании человека дает надежду, что за этот процесс ответственны природные механизмы, которые есть у всех людей, и что именно они позволяют нам всем испытывать удовольствие от игр. И если удастся понять, что это за механизмы и как на них влиять, можно найти ключ к пониманию того, как игры устроены на самом деле и как их можно сделать лучше.

Первое, что приходит на ум, когда думаешь про феномен игры, это то, насколько он распространен. Вне зависимости от возраста, языка, национальности или благосостояния все люди играют. Даже очень серьезные взрослые занятия оказываются довольно увлекательными играми. Если не верите, обратитесь к книге знаменитого голландского культуролога Йохана Хёзинги **Homo Ludens**, где он убедительно доказывает, что игры сопровождают человека на протяжении всей истории человечества и на протяжении всей жизни каждого человека. Они вплетены в саму структуру нашей культуры.

Стремление к игре — одна из врожденных способностей, которым нам не приходится учиться. С раннего детства мы начинаем играть, повинаясь врожденным инстинктам. Это стремление передается по наследству, как и другие жизненно необходимые навыки. Такое ощущение, что, играя, мы делаем что-то такое, без чего могли бы погибнуть наши предки, весь наш биологический вид. Что же такое важное может быть связано с играми? Давайте задумаемся, что делают маленькие дети, когда играют, какая от этого польза? Разумеется, они получают удовольствие, но что еще? Ответ находится достаточно быстро: во время игр дети учатся. Учатся управлять своим телом, общаться со своими сверстниками, познают мир, узнают, как обращаться с теми или иными предметами. Во время игры ребенок адаптируется к миру, который его окру-

жает и который уже немного изменился по сравнению с миром прошлого поколения.

Мудрая природа заложила в нас этот механизм, для того чтобы каждое новое поколение людей могло узнать то, что невозможно передать по наследству. Это самое главное. А удовольствие от игры — прияник, которым природой подталкивает нас к этой полезной деятельности, чтобы мы, не дай бог, не перестали играть. Все основные потребности человека доставляют нам радость. Конечно, по большей части это ативизмы, но заложенные природой механизмы не так просто выключить. Поэтому мы можем быть уверены, что еще многие поколения людей будут получать удовольствие от игр, как и тысячи поколений наших предков до нас.

Сkeptик спросит: ну и что с того, что игры в природе служат для обучения? Мы уже давно не в пещерах живем и учимся в школах, а это бывает далеко не так интересно, как раунд в **Battlefield 2142**. Чем эта информация может помочь дизайнерам? Оказывается, очень многим. Потому что в отличие от игр, которые уже много веков считаются занятием несерьезным, ребяческим, обучение было значительно более уважаемо. И правда, в эпоху постоянного технического прогресса нужно учиться все больше и больше, все быстрее и быстрее. Поэтому многочисленные ученые ломали голову над тем, как сделать обучение более эффективным. И добились в этом направлении немалых успехов. Сразу оговоримся, что речь идет именно об обучении, когда человек получает новые навыки,

может сделать что-то новое, чего не мог раньше. Простое сидение за партой вне зависимости от результата мы оставим в стороне.

Итак, специалисты по скоростному обучению выделяют несколько стадий того, как мы учимся. Проще всего их отслеживать на примере какого-нибудь простого моторного навыка. Например, езды на велосипеде.

Все начинается с первой стадии бессознательного незнания, когда мы ни про велосипеды, ни тем более про возможность ездить на них ничего не знаем. Ходим себе пешком. Потом, в один прекрасный день, мы видим, как кто-то пронесится мимо нас на двухколесном чуде техники. В этот момент мы уподобляемся Сократу и понимаем, что не знаем, как можно так кататься. Это вторая стадия сознательного незнания. Затем, в еще более прекрасный день, мы садимся на велосипед с двумя колесами (трех- и четырехколесные варианты с негодованием отвергаем — они для малышей), нажимаем на педали и... падаем. И снова садимся, и снова падаем больше или меньше количество раз. Так происходит тренировка.

Через некоторое время мы уже можем ехать, но постоянно контролируем происходящее — бормоча «руль направо, руль налево, педали крутим» и тому подобное. Это короткая, но важная стадия сознательного знания. Еще через пару дней мы постепенно забываем о том, что едем на велосипеде, теперь нам это дается совершенно легко, мы лихо пролетаем повороты, и все происходит само собой. Если человек в этот момент попросит рас-



▲ Кривая Бандуры с тремя вариантами развития событий.



▲ Символ всестороннего обучения. Пара нуджи и удовольствие на всю жизнь.

сказать, как он ездит на велосипеде, то он, вероятно, рассмеется: «Садись да крути педали, какие проблемы!» Мы достигли стадии бессознательного знания — автоматизма.

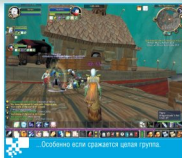
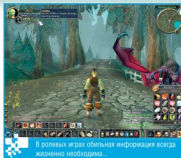
Исследователи называют этот цикл из четырех стадий освоения навыка кругом обучения. И когда круг пройден, человек может или остановиться, или начать осваивать новый навык — например, акробатические прыжки на велосипеде. И тогда все повторяется сначала.

С точки зрения дизайнера игр, нам важно знать, где на этом круге находится та зона, когда мы получаем наиболее интенсивный игровой опыт. Если подумать, то становится понятно, что это не какой-то из четырех сегментов круга, а скорее граница между вторым и третьим сегментом. Именно там, где мы методом проб и ошибок учим наш мозг справляться с задачей, и без игрового удовольствия, которое подслащивает временные неудачи, пройти этот этап было бы нелегко.

Кривая Бандуры



Теперь повнимательнее рассмотрим, что происходит в этот китучий период тренировок. В этом нам помогут исследования американского ученого Альберта Бандуры, который выяснял, как отличаются наши ожидания от

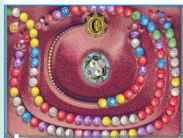


того, что происходит на самом деле.

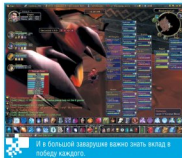
Сценариев происходящего три. Первый — это наши ожидания. Предположим, кто-то решил следить за собой и сбросить вес за счет новой диеты. И за первую неделю сбросил два килограмма. Тогда путем нехитрых расчетов человек получает, что через два недели будет четыре килограмма, через три — шесть, и так далее, пока он не достигнет своего результата. Логично? Конечно! Но на самом деле все происходит немного по-другому. По сценарию номер два. Этот сценарий знаком каждому, кто с понедельника начал новую жизнь. Например, делал зарядку. Сначала все шло как в сценарию номер один. Каждый день приносит одинаковую порцию успехов. Мы строим радужные планы.

Но потом что-то случается, и достигнутые результаты начинают отставать от наших планов. Причем расхождение становится все больше и больше. Через некоторое время рост достижений совсем останавливается и наступает момент истины. Мы либо отказываемся от своего нового занятия, и через некоторое время жизненная ситуация возвращается к своему состоянию, либо крепко задумываемся и ищем пути продолжать рост. Это сложное, результат не гарантирован, но если у нас получается, то прогресс возвращается и оказывается даже больше, чем мы могли рассчитывать сначала. Это сценарий номер три.

Для того чтобы процесс пошел по третьему варианту, в точке, где произошла заминка, нужно привлечь дополнительные ресурсы. Они могут быть самыми разными. Например, это может быть совет тренера в спорте, прочитанная книга для чайников или увеличение интенсивности тренировок. В реальном мире возможностей масса. В виртуальности все ограничено. Дизайнер может только дать игроку дельный совет, показать, что тот делает хорошо, а что можно усовершенствовать.



Несмотря на кажущуюся простоту, на каждом экране Zetta можно считать более дюжины подсказок игроку. Не считая звуков.



Но поскольку у нас один дизайнер не знает, когда такой совет может потребоваться каждому конкретному покупателю, речь идет не про сухие прописки текста из обучающей миссии, а про постоянные подсказки, встроенные в сам игровой процесс.

Такой постоянный отклик игры на действия игрока называется умным термином «обратная связь». В общем случае в понятие обратной связи входит вообще все действия игры. Но нас интересует ее применение для достижения конкретной задачи: как сделать так, чтобы у игрока возник наиболее интенсивный и положительный игровой опыт. Для начала нам нужен навык, которому игрок будет учиться. Это должно быть достаточно сложное действие, которое легко начать делать, но сложно добиться совершенства. В играх у нас полно таких навыков. Например, в любом шутере нам нужно целиться во врагов, ориентироваться на местности, запоминать ландшафт, передаваться по нему оптимальным образом. Если взять сложный командный шутер, типа Battlefield 2142, то там возможностей на порядок больше: владение техникой (от баги до летательных аппаратов), использование возможностей разных классов и тому подобное. В стратегиях набор навыков другой: это умение принимать правильные решения, строить нужные здания в нужный момент, применять те или иные юниты тогда, когда необходимо, и наиболее эффективно использовать их способности.

Если есть навык, то мы можем давать обратную связь на изучение этого навыка. Для того чтобы понять, как сделать ее идеальной в каждом случае, надо подумать, что может максимально облегчить жизнь игрока при использовании этого навыка? Ученые ответили и на этот вопрос, сформулировав критерии качественной обратной связи.

■ **Непрерывность** — игрок всегда, в любой момент должен знать, приближается ли он к

цели или удаляется от нее, получается ли у него или нет.

■ **Моментальность** — тут как с экспериментами Павлова: звонок должен прозвучать именно тогда, когда нужно. Обратная связь должна поступать именно в тот момент, когда навык был применен.

■ **Интенсивность** — значок, голосовое сообщение или еще какой-то индикатор должны быть заметны в общем хаосе происходящего на экране.

■ **Целенаправленность** — игрок всегда должен знать, что он должен сделать, для того чтобы получить лучший результат.

Разберемся на примерах.

В **Battlefield 2142**, вопреки игровым особенностям, есть индикаторы расстояния до ключевых точек. Они висят в воздухе и видны сквозь предметы (интенсивность), постоянно меняют местоположение, если игрок поворачивается (непрерывность и моментальность) показывают направление и расстояние в метрах — всегда можно понять, где и как далеко находится точка (целенаправленность). В **Battlefield 1942** отображение точек было более реалистичным, и постоянно приходилось подсматривать на карту, чтобы понять, куда бежать. Кроме того, в 2142-версии есть масса других индикаторов, которые показывают игроку количество боеприпасов, здоровье, принадлежность персонажей на карте к своей команде, состояние летающего по небу «Титана» и многое другое. Все эти индикаторы позволяют легко и точно оценить ситуацию на поле боя и принять решение о том, что делать дальше.

Или возьмем игру совершенно другого рода — феноменальную головоломку **Zuma**. Цепочка шариков, которые катятся по желобку сами по себе, являются прекрасным индикатором успешности игрока. Чем ближе первый шарик к концу желоба, тем хуже. Более того, при приближении к опасной точке начинает звучать все учащающийся стук сердца, плавно открываясь черной зев ацтекского черепа. Пропустить такое невозможно, достаточно одного взгляда (или удара сердца) для того, чтобы понять, насколько все плохо, а это важно, чтобы не терять драгоценные доли секунды. И порой бывает трудно отличить, чье же сердце так бешено колотится, свое или в наушниках. Зато когда удачным ходом ситуацию удастся разрядить, то разряжается она на все сто. Стук сердца замолкает, пасть на конце желоба закрывается, все возвращается на круги своя. Игрок физически чувствует, как спадает напряжение. Прекрасный пример качественной обратной связи.

Другой популярный пример: **World of Warcraft** — неизменные полоски маны и хитов и при этом точные цифры урона противника во время каждой атаки. Это традиционные боевые индикаторы. Но есть и другие, позволяющие оценить общую эффективность игры: количество монстров в единицу времени, насколько интенсивен поток трофеев, насколько быстро растут уровни персонажа. Если что-то не так, то сразу ощущается пробуксовка, и игрок это понимает.

Эти примеры качественной обратной связи помогают понять, что если все индикаторы выстроены в соответствии с описанными выше принципами, то выполнять любой на-

НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР

Для того чтобы лучше понять суть проблемы, рассмотрим такую схему. Она показывает связь интересности и продолжительности геймплея.

По одной оси находится качество обратной связи, по другой — время приятной, интересной игры. Сверху находится порог научения — при высокой интенсивности обратной связи игрок освоит нужный навык почти мгновенно. С другой стороны, если интенсивность обратной связи будет ниже некоторого уровня, то играть станет скучно. Это порог интересности. Задача дизайнера — уложиться между этими порогом. Эта схема, конечно, очень обобщенная — для каждого навыка зазор может быть больше или меньше.

Представьте себе, например, квест, в котором присутствует идеальная обратная связь: от фигурки персонажа к следующему предмету, с которым надо совершить какое-нибудь действие, тянется «резиновая» стрелочка с надписью о том, что нужно сделать на том конце. А теперь подумайте, сколько времени заняло бы прохождение, скажем, **Full Throttle** или любого другого квеста эпохи 90-х при такой мощной обратной связи. Совсем недолго, увы. И вряд ли вы стали бы переигрывать такую игру снова и снова, разве что как мультфильм, но это уже совсем другой жанр. Здесь мы перескочили через верхний порог — овладение навыком (проникновение в логику вымышленного мира) стало тривиальной задачей.



Очень близко к этой границе подошел **Max Payne**. При всех достоинствах этой игры все отметили очень непродолжительность и примитивность прохождения. Даже bullet-time, красивая находка дизайнеров, не сильно улучшил ситуацию: навык управления этим ресурсом тоже был тривиальным.

Противоположный пример — **Master of Orion 3**. Наследник благородной династии оказался настолько перегружен информацией, что ни о какой интенсивности и целенаправленности обратной связи речи не шло, а время, требовавшееся на обработку сообщений, не позволяло говорить и о моментальности. Разве что принцип непрерывности соблюдался, насколько это возможно в пошаговой игре. Итог — игра, значительно уступающая в интересности своим предкам.

вык становится значительно проще, процесс обучения не тормозится, а продолжается постоянно, награждая игрока ощущением постоянного удовольствия. Казалось бы, вот он — золотой клочок. Надо только выбрать набор навыков, отполировать обратную связь, и можно штамповать хиты один за другим. К сожалению, не все так просто.





Принцип «два в одном» (стратегия плюс тактика) продолжает интерес к игре заметно больше, чем односторонняя игра.



Master of Orion 3 переопределяет настройки, что позволяет игроку уже на старте.

Балансируя над скукой

Дело в том, что по иронии судьбы качество игрового процесса связано с продолжительностью игры обратной зависимостью — чем более интенсивная обратная связь, тем быстрее игрок учится ключевым навыкам игры и тем быстрее игра ему надоедает. Ну представьте себе, что в Battlefield или любом другом шутере все оружие стало с самонаведением. Если враг на экране, то можно нажать на кнопку, и оружие само выберет оптимальную цель. Вроде бы геймплей на месте, но один из ключевых навыков (прицеливание) был сведен на нет слишком качественной обратной связью. Сначала, наверное, возникнет всплеск энтузиазма, несколько дней игроку будут наслаждаться полученным преимуществом, а потом из игры пропадет первоначальный азарт, и она быстро наскучит, как наскучивает игра с включенными кодами после короткого наслаждения вседозволенностью. Это кажется удивительным, но если вспомнить ее роль в обучении, должно быть понятно, почему так происходит. Зачем тратить время на то, что уже и так легко получается?

Обратное тоже верно. Недостаточно качественная обратная связь замедляет процесс обучения: из удовольствия он превращается в нудную работу, терпеть которую мало кому по вкусу, и игра быстро наскучивает. Примеров тут искать не надо, возьмите любую игру, в обзоре которой написано, что она скучна, что подкачал искусственный интеллект или интерфейс, про которую написано все, что угодно, кроме указания на интересность, — наверняка дизайнеры не смогли подобрать достаточный уровень обратной связи для предложенного набора навыков. И хотя формально получившийся продукт называется игрой, наши инстинкты с этим категорически не согласны.

Получается, что куда ни кинь, всюду клин. И тут, как и в случае с ездой на велосипеде, на первое место выходит баланс. Нужно так подобрать соотношение качественной обратной связи и сложности навыков в игре, чтобы было в самый раз — не слишком сложно и не слишком просто. Как же это сделать? Есть несколько основных стратегий, которые используют дизайнеры. Рассмотрим их поподробнее.

Стратегия сложного навыка. В этом случае исходный навык, на котором строится

игра, выбирается с таким расчетом, чтобы для большинства игроков он был очень сложен. Например, стрельба по мишеням в шутере — это достаточно трудно. Особенно если требуется попасть не один раз, а несколько, да еще и в определенную часть виртуального тела. Очень немногие люди могут достичь совершенства в освоении этого умения. Разве что киберспортсмены, которые тренируются по много часов в день. Но даже они растеряют свои способности, если перестанут упражняться. Такому навыку не страшны даже очень серьезные подсказки и индикаторы, встречающиеся в современных шутерах. Почти все, кроме автонаведения.

Другой классический пример — тетрис. Это головоломку нельзя решить в принципе, а учитывая все увеличивающуюся скорость игры, проигрешь — всего лишь вопрос времени даже для самого опытного игрока. Поэтому простые геометрические формы, которые позволяют мгновенно понять, куда можно приподнять падающую фигурку, оказываются очень кстати.

Еще один метод — намеренно ухудшить обратную связь. Как мы выяснили выше — это опасный путь, ведущий к скуке, но для достаточно простого навыка может сработать. Несложные головоломки, которые встречались в лучших квестах 90-х годов,

удачно находили именно ту дозу, которая была в самый раз.

Можно объединить несколько игр в одну, создавая цепочку навыков. Научился бегать? Учись прыгать. И прыгать научился? Теперь пойдем плавать. Или использовать принцип Heroes of Might and Magic — два режима игры, стратегия и тактика, тесно переплетенные между собой. Многообразие средств передвижения и уничтожения, присутствующие в Battlefield, тоже попадают в эту категорию.

Есть также составные навыки, где для успеха надо освоить одновременно много разных действий. Да что там далеко ходить — даже самый лучший стрелок, не умеющий двигаться, не знающий карту уровня, не слушающий внимательно звуки чужих боев, не обладающий тактическим мышлением, чтобы не оказываться постоянно в гуще боя неподготовленным, проиграет в дефакто, да еще с малым счетом. Именно поэтому удачные сетевые игры популярны долгое время — обучение сложному составному навыку может оставаться приятным месяцами.

И наконец, последний способ: новые умения. Отыграли на обычном уровне сложности — добро пожаловать в невесомость или под воду, вот вам новое оружие и новые враги. В данном случае навыки от игрока требуются по большей части те же, но их приходится адаптировать к новым условиям, а это сам по себе новый навык, ему можно и нужно весело учиться.

Вот так. Выбирать навыки, из которых состоит игра, подобрать к ним правильную обратную связь и настроить ее так, чтобы было не слишком сложно и не слишком просто. И на выходе получится дизайн заманчивой игры. Не слишком ли все элементарно? На первый взгляд, да, но если вспомнить, что этот алгоритм основан на глубинных свойствах человеческой психики, то нет ничего удивительного. Фундаментальные законы редко оказываются сложными. Два года назад, когда описанная выше модель только формулировалась, она была авангардной. Сейчас похожие идеи можно встретить в статьях и книгах игровых дизайнеров по всему миру. А значит, есть надежда, что нас ждет новое поколение игр. ■



НЕИЗБЕЖНО КАК НОВЫЙ ГОД



6 – 8 апреля 2007 \ Москва \ гостиница «Космос»

ПЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

www.kriconf.ru



ПАРАД НЕСБЫВШИХСЯ НАДЕЖД

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО



Дмитрий Карасев



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Перед вами — третья, последняя часть статьи о закрытых играх. Наше путешествие по огромному музею нереализованных возможностей подходит к концу. Многие из сегодняшних экспонатов служат напоминанием того, что от всеобщего признания до забвения — один шаг. Очередь Inquisitor на полгода Diablo, и, возможно, сегодня разработчики лыгались бы превзойти совсем другую игру. Доведи Maelstrom Games в далеком 1993 году свою идею до конца, и кто знает, к чему пришла бы сейчас игровая индустрия. А вызывающая эротическая MMORPG Spend the Night могла обернуться скандалом крупнее, чем Postal или Manhunt. Немало здесь и ответственных проектов — к примеру, «Планет фантазии» от Gajjin Entertainment.

Вместо четкого деления на миссии, как во Freedom Force, разработчики предлагали полную свободу действий и передвижений. Лишь бы игрок следил за репутацией — любой нечаянно уничтоженный небоскреб вызывал у людей праведный гнев, а нейтрализация злодея, наоборот, поднимала рейтинг персонажа. Однако этому супергерою вылететь на свет не удалось — отсутствие издателя и вызванное этим безденежье подрезали Atom X крылья.

гли заселены не только динозаврами, и даже не одними лишь пещерными племенами.

Помимо закрученного сюжета, игра могла похвастаться передовой на тот момент графикой. Но вскоре Activision взялись сокращать расходы, и путешествие к центру Земли осталось незавершенным.

Гонки на колесницах

Chariots: The First Olympics

Жанр: гонки
Издатель: не нашлось
Разработчик: Candella Software
Что нового можно придумать в гонке? Автомобили, мотоциклы, даже какие-нибудь гравели из будущего — все уже было. А вот Candella Software летом 2002 года взялась за разработку симулятора гонок на... колесницах.

В Chariots: The First Olympics игроку предлагалось отправиться в Древнюю Грецию, на Олимпийские игры. Выбирать можно было одного из девяти возниц (каждый со своими умениями) и одну из девяти колесниц, по-разному ведущих себя на трассе. Разработчики обещали, что их поведение будет в точности соответствовать законам физики.

Маршруты были проложены таким образом, чтобы игроки могли полюбоваться на чужие светы: пирамиды, Александрийский маяк... Само собой, имелась в игре и мультиплеер. Chariots выглядела многообещающе, но в 2003 году перестала подавать признаки жизни. Впрочем, официально о летальном исходе заявлено не было, и шансы у игры еще есть. Наверное.

К сердцу Земли

Beneath

Жанр: action
Издатель: Activision
Разработчик: Presto Studios
Сюжетной основой для Beneath, анонсированной Activision в марте 1998-го, стало ни много ни мало творчество Жюль Верна. Обычно игры на подобной основе становятся квестами (вспомните хотя бы Journey to the Center of the Earth), но на этот раз игрокам ждали приключения в духе Tomb Raider со стрельбой от первого лица. Ответственной за реализацию Activision назначила студию Presto, известную по сериалу The Journeyman Project и Myst III: Exile.

Увлекательная история была ключевым достоинством игры. Летчик по имени Джек Уэллс волею судьбы оказался заброшен в мир, находящийся внутри Земли. Исследованием этого места ему и предстояло заняться. Вскоре, однако, выяснилось, что подземные джун-

Несупергерои

Atom X

Жанр: action
Издатель: не нашлось
Разработчик: Man of Action/Warhog
Freedom Force (2002) в свое время изрядно подогрела интерес к играм по комиксам, и на волне этого интереса появилось несколько похожих проектов. Таких, например, как Atom X от тандема Warhog и Man of Action.

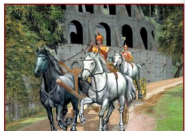
В плане геймплея Atom X больше всего подходило к GTA 3. Персонаж под нашим управлением был лишь один, причём в самом начале своего супергеройского пути. Какие специальные способности приобретать на полученные очки опыта и какие характеристики повышать — целиком зависело от игрока.



До работы над Atom X некоторые дизайнеры игры трудились в DC Comics над комиксами про капитана Атома.



По адресу <http://presto.com/myst/myst.htm> вы можете найти сайт-музей Presto Studios. Вся информация о Beneath там издается в крошечной картинке и одним абзацем текста.



Chariots стоило бы сразу делать максимально brutalной игрой: с лазавием в колесках, с возницами, перемалываемыми колесами лошадей и единственными правилами: никаких правил.

Специальный репортаж

Последний из могокан

Curly's Adventure

Жанр: квест

Издатель: Epic MegaGames

Разработчик: Sylum Entertainment



Идеально, но когда-то создатели Unreal и Gears of War занимались таким вот чудачеством, как Curly's Adventure.

Curly's Adventure была одним из последних представителей вымирающего жанра рисованных квестов. Игра имела все необходимое, чтобы считаться последователем Space Quest и Leisure Suit Larry: обаятельный герой по имени Керли (неудавшийся комедийный актер), множество головоломок в сочетании с мини-играми, оригинальный сюжет с участием очередного мегалозея и недалеких инопланетян-захватчиков, шутки в духе мультсериала «Симпсоны».

Обещалось сто локаций и примерно столько же персонажей. Работы были начаты под присмотром Epic MegaGames (ныне просто Epic Games) еще в 1995 году, но в 1997-м Sylum разошлись с ними и отправились в одиночное плавание. Однако в результате это ни к чему не привело.

О пользе CD-дисков

Damocles: Mission Disks (Mercenary 2)

Жанр: квест

Издатель: Psygnosis

Разработчик: Novagen

В далеком 1994 году компакт-диск только начинали завоевывать вообще-то признание. Damocles создавался специально для того, что-



Сверху — Damocles образца 1990 года с вендорной графикой. Снизу — несостоявшаяся CD-версия 1994 года.

бы продемонстрировать все преимущества CD перед другими носителями. Первая версия игры вышла еще в 1990-м на Atari ST и Amiga, переиздание же должно было сыграть на контрасте.

Новая версия Damocles имела кардинально доработанную графику, саундтрек, записанный в наилучшем качестве, и ролики с участием живых актеров. Сюжет и игровой процесс остались без изменений: герой путешествовал по девяти планетам далекой-далекой галактики в поисках способа уничтожить комету Damocles, которая грозила разрушить его родной мир.

К началу 1995-го новая версия была готова для отправки в печать, но ее появление без всякой причины было отложено, а позже и вовсе отменено. Ходили слухи о конфликте между издателем и разработчиком, однако Мо Варден, один из бывших сотрудников Novagen, в разговоре с нами категорически опроверг эту информацию.

В темном-темном космосе

Dark Ore

Жанр: стратегия/симулятор

Издатель: RayLogic Software

Разработчик: RayLogic Software



Dark Ore поначалу выглядела как обычная «шаровара», но затем сделала существенный скачок вперед.

Космический симулятор Dark Ore — проект с необычной судьбой и не менее необычным содержанием. Он стартовал осенью 2000 года как shareware-продукт, распространяемый через Сеть, затем перерос в полноценную игру, но спустя три с половиной года закрылся. Суть его сводилась к следующему: в далеком будущем на бесхозно летающих по космосу астероидах обнаружилась ценная руда, позволяющая создавать крайне быстрые компьютеры. Все человечество тут же охватила астероидная лихорадка. Игрок начинал с 10 миллионными здешних денег и должен был заработать ровно в десять раз больше.

Процесс напоминал EVE Online и сводился к развитию собственной базы с последующим освоением астероидов при помощи кораблей-оборонков. Периодически в полном соответствии с законами рынка на владения игрока покушались конкуренты. Оборону можно было доверить искусственному интеллекту либо самостоятельно сесть за штурвал. Никто не мешал и самому устроить экспроприацию особо ценного астероида, доставшегося противнику...

Третья попытка

Dark Sector

Жанр: action

Издатель: D3Publisher

Разработчик: Digital Extremes



Одно время Dark Sector был стелс-экшеном при космическом Сама Фишера (сверху). Теперь — это экшен про зараженного немца паразитом (PРШинка, разгуливающего по вымышленной стране Восточного блока под названием Латрия (снизу)).

Многостральный экшен Dark Sector — наглядный пример того, какие метаморфозы может претерпеть игра в процессе разработки. Особенно если она застряла в таком состоянии на шесть с лишним лет. История Dark Sector началась в марте 2000 года с фанфарами и громкими обещаниями, когда студия Digital Extremes (соавторы серий Unreal и Unreal Tournament) заявила о разработке онлайн-ового шутера. С их слов, игрокам ждал ни много ни мало Tribes, по масштабам сопоставимый с EverQuest.

Игроку предстояло стать одним из наемников в мире будущего, где царит анархия и прав тот, у кого острее. К экшену прилагалась несложная система развития персонажа вкупе с набором умений. Digital Extremes пообещали передовую графику на уровне Unreal Tournament, но затем пропали на четыре года.

В следующий раз Dark Sector появился на публике уже на E3'2005. От онлайн-овых амбиций не осталось и следа, игра превратилась в стелс-экшен на движке собственного производства. Спецназ, который выглядел как родной брат Солида Снейка, предстояло вершить свои дела на некоей космической базе, наполненной спецназом и боевыми роботами.

В июне 2006-го игру снова бросило в сторону — на этот раз по направлению к жанру survival horror. Герой остался в звании спецнаженца, но забросавшая его на этот раз в вымышленную страну Восточного блока, в секретную лабораторию. Там как раз вырывался из-под контроля некий вирус, который и заражал protagonista. Краеугольным камнем геймплея стало активное использование подаренных заразой способностей: возможность принимать разные формы и использовать био-оружие.

Долгая история Dark Sector для нас закончилась в декабре 2006 года, когда отменили PC-версию. Варианты для PS3 и Xbox 360 по-прежнему в разработке, но их перспективы тоже выглядят весьма туманно.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Отделение анклава

Enclave 2

Жанр: шлежер

Издатель: Vivendi Universal Games

(сейчас Vivendi Games)

Разработчик: Starbreeze Studios



Кадр из Enclave. Вторая часть умерла, не оставив после себя ни одного скриншота.

На персонажах не так уже много слэшеров: в том числе и поэтому вышедший в марте 2003 года **Enclave**, несмотря на налет консервности, был встречен весьма и весьма тепло. А **Starbreeze** в это время уже во всю работала над шквелом.

Действие второй части происходило спустя несколько десятилетий после событий оригинала. Власть в мире захватил некий орден под названием «Предки», примиривший темных и светлых и установивший шаткое подобие порядка. Одна беда — при этом куда-то подевалась вся магия. Единственный способ восстановить ее — достать книгу, хранящуюся в еще одном анклаве. На его ложики отправляется специально обученный герой и конкурирующая сторона в лице злой волшебницы Калии.

Компания теперь была всего одна, зато авторы обещали десять разных персонажей, 28 уровней и еще сто единиц колоссально режущего оружия всех сортов и калибров. Но, видно, что-то с игрой было не так — иначе **Starbreeze** не заморозили бы ее ради других проектов.

Гангста-гейм

Fear & Respect

Жанр: action

Издатель: Midway Games

Разработчик: Edge of Reality

После успеха **GTA: San Andreas** игры про тяжелую жизнь негров-бандитов посыпались как из рога изобилия. **Fear & Respect**, планировавшийся к релизу осенью 2005-го, в принципе, ничем от них не отличался, разве что приличным размахом.

Прежде всего, были приглашены знаменитости — за написание сценария отвечал Джон Синглетон, режиссер фильмов «Двойной фор-



Игр про бандитствующих негров сейчас столько, что **Fear & Respect** вряд ли бы имела успех.

саж», «Парни Южного центра» и «Мальш», за создание гангста-атмосферы и образа центрального персонажа — известного рэппера Сиупл Догг. В главной роли — бандит по кличке Голди, вернувшийся домой после тюремного заключения. Думаете, исправился? Нет, тут же принялся вместе со своей бандой восстанавливать былой авторитет.

На общественном статусе главного героя и строилась вся игра — любое действие обязательно сказывалось на репутации, которая, как указано в названии, основывалась на страхе и уважении. В идеале товарищи должны были боготворить игрока, а враги разбегаться от одного имени. Не дожидаясь выхода **Fear & Respect**, компания **Paramount Pictures** купила права на экранизацию. Но практика показала, что подобные проекты не пользуются успехом, если не имеют букв G, T и A в названии. В Midway хорошенько почесали репу и решили не искушать судьбу.

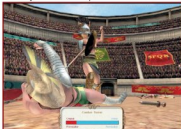
Во имя империи

Heart of Empire: Rome

Жанр: экономическая стратегия

Издатель: Paradox Interactive

Разработчик: Deep Red Games



В Heart of Empire: Rome развлекать граждан можно было голами на колесницах и гладиаторскими боями.

В сентябре 2004 года студия **Deep Red Games**, известная по играм **Monopoly Tycoon** и **Risk 2**, анонсировала стратегию **Heart of Empire: Rome**. По их замыслу, это должно было быть нечто вроде идейного последователя **Caesar**.

Игроку вновь предстояло стать правителем Древнего Рима и заниматься буквально всем: строительством зданий, контролем за торговлей, развлечением граждан, даже политической борьбой в сенате. В любой момент труды праведные могли пойти прахом из-за стихийных бедствий. Но в конечном счете бедствие под названием «глупый движок» настигло сивих **Deep Red Games** — игра сперва была отложена на полгода, а потом и вовсе заглохла.

Ошибка агента 007

James Bond 007: The World Is Not Enough

Жанр: action

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Eurocom

Entertainment Software

Electronic Arts издавна делали игры по фильмам о Джеймсе Бонде. Проект по девятнадцатому фильму («И целого мира мало») был начат в середине 1999 года и разрабатывался силами студии **Eurocom**.



Письменный упроще савару — это то, как выглядел The World Is Not Enough на PS One и Nintendo 64. Оказано — версия для персоналок и PS2, которую делали на движке Quake III Arena, но так и не довели до конца.

The World Is Not Enough, как обычно, должен был стать шутером от первого лица. Помимо, что даже мистер Бонд не может быть единственным достоинством игры, разработчики пообещали, во-первых, самую современную графику на движке Quake III Arena, во-вторых, огромный арсенал (от пистолетов до гранат с усыпляющим газом), а в-третьих, фирменные гаджеты вроде рентгеновских очков и стреляющих ручек. Про знаменитый автомобиль **BMW Z8** забыли, зато предлагали некий экспериментальный катер, способный кататься посуху так же легко, как по воде.

Обещалось, что все ключевые моменты в игре будут иметь несколько вариантов решения — при помощи грубой силы, специального оборудования или чего-нибудь еще. Что самое интересное, в игре планировался мультиплеер, основанный «на идеях, лозунгах, двоящихся из «бондианы». Что это значило, разработчики не пояснили, и, похоже, теперь это навсегда останется тайной — весной 2000 года EA списала PC-версию в утиль, совладелец на некие трудности. И слава богу: версии для PS One и Nintendo 64 оказались так себе играми.

Ky!

Pepelez

Жанр: онлайн-вой авиасимулятор

Издатель: Jaleco Entertainment

Разработчик: Jaleco Entertainment

В конце 90-х компания **Jaleco Entertainment** занималась онлайн-вой авиасимулятором **Fighter Ace** (см. рассказ об этой серии в прошлом номере, во второй части этой статьи), продавая фирменный **Microsoft**. Осенью 1999-го она анонсировала сходный проект со странным названием **Pepelez**. Точно так же назывался и летательный аппарат в игре. К позднесоветской комедии «Кин-дза-дза!» игра не имела никакого отношения — а жаль.

Мелко готовили огромный мир, способный вместить до 250 игроков одновременно. Местом действия был выбран мир далекого будущего, переживший ядерную войну. Как ни странно, технологи от этого только выиграли, и теперь выжившие люди были заняты делом оставшихся ресурсов при помощи тех самых пепеловца.

Основная борьба шла за власть над базами. Помимо главных опорных пунктов, необходимых для существования любого клана, имелись и вторичные, дающие различное оружие, топливо и источники энергии. Даже без чатлан и пацков игра смотрелась весьма интересно, но, видно, такое уж несчастливое для любителей авиации было тогда время — вслед за Fighter Ace 2 «Пепелца» отправился в небытие.

Тяжелый ROCK

ROCK

Жанр: action/стратегия

Издатель: Infogrames

Разработчик: SingleTrac Studios

ROCK в некотором смысле можно считать идеальным наследником сериала **Battlezone**. Здесь у игрока также имелся широкий выбор средств передвижения — можно было прокодить миссии верком на боевом роботе, на своих двоих, местами даже на истребителе и... авианосце. Кроме того, игра позволяла в любой момент вызвать отряд подчиненных и командовать ими, как в каком-нибудь тактическом шутере.

Строительство базы и сбор ресурсов в ROCK отсутствовали напрочь, сюжет был полностью линейен. Сторон было три, каждая специализировалась на своих видах техники и оружии. Карты обещали предельно большие, с открытыми пространствами и массовыми скоплениями народа.

Что самое интересное, напарники под управлением AI отнюдь не являлись послушными бойскачками. Они могли проигнорировать слишком опасный для себя приказ, а в случае чего — самостоятельно принять решение об отступлении. Единственным недостатком игры была устаревшая графика. Впрочем, судя об этом уже поздно — в середине 2000 года ROCK торжественно предали земле.

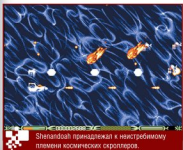
Космическая одиссея

Shenandoah: Daughter of the Stars

Жанр: action

Издатель: не успели-с

Разработчик: Exceed Productions



Shenandoah принадлежит к неистовому племени космических скроллеров.

Shenandoah: Daughter of the Stars разрабатывалась в 1994 году группой студентов, работавших на голом энтузиазме. На первый взгляд, это был радужный космический скроллер. Но на деле все было куда интереснее.

В Shenandoah могли играть одновременно до четырех человек. Причем перед ними был выбор: либо каждый управляет своим маленьким кораблем, либо, разбившись на пары, двумя большими (стрелок и пилот), либо все четвером очень большим. Можно было составлять и комбинированные эскадрильи: допустим, две маленьких и одна двойная.

Увы, как это чаще всего бывает, работая на общественных началах авторам надоело, и они забросили игру. По иронии судьбы, в том же году вышла книга под названием Shenandoah, но к разборкам космических кораблей она не имела никакого отношения.

Учись, студент

Skip Barber Racing

Жанр: гонки

Издатель: Bethesda Softworks

Разработчик: Bethesda Softworks



Графика оптимизации не была главным достоинством Skip Barber Racing — авторы больше заботились о реалистичности.

В мае 1999 года Bethesda Softworks (единотрубочная папа-мама сериала **The Elder Scrolls**) взялась за **Skip Barber Racing** — первый симулятор обучения гонщика. В качестве консультанта и приглашенной звезды выступил Скип Барбер — знаменитый пилот 70-х, а ныне — владелец одной из самых известных школ, где учились многие звезды автоспорта.

Именно в его школе и проходила первая половина игры. Skip Barber Racing полностью повторяла реальный курс обучения гонщиков. Повсюду игра пригласила в класс и давала подробные инструкции по управлению машиной под соответствующий видеоряд. Затем выпускали на трассу для выполнения различных упражнений. Завершалось все разбором полетов и изучением статистики.

К режиму карьеры игрока допускали только после успешной сдачи экзаменов. Автомобилей должно было быть не слишком много, но все они опять же являлись предельно точными копиями (как внешне, так и в плане поведения на дороге) реальных машин. К сожалению, Bethesda посчитали, что подобный реализм только отпугнет игроков, и вскоре Skip Barber Racing был отправлен на вечную стоянку.

Одноместный EverQuest

Soul Forge

Жанр: action/RPG

Издатель: Sony Online Entertainment

Разработчик: Lodestone Games



Возможно, Soul Forge поддала именно желание разработчиков обогнать от EverQuest.

Soul Forge, объявленная весной 2003 года британской студией **Lodestone Games**, планировалась как игра во вселенной **EverQuest**. Действие ее происходило в одноименной провинции, но при этом она вовсе не являлась одиночным приложением к **EverQuest**. **Soul Forge** создавалась на своем собственном движке, имела уникальную ролевою систему и самостоятельный сюжет, пусть и привязанный к миру оригинала. У «старшего брата» был позамысловатый узнаваемый антураж и стиль.

К осени того же года была готова игральная демоверсия, но **Sony** из соображений экономики не стали продолжать разработку. Позже многие сотрудники **Lodestone**, включая ведущего дизайнера Стива Марвина, осели в **Mythic Entertainment** (с недавних пор — **EA Mythic**) и трудятся сейчас над **Warhammer Online**.

Онлайн для взрослых

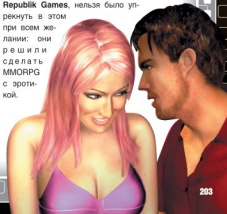
Spend the Night

Жанр: эротическая MMORPG

Издатель: не нашлось

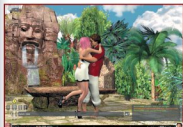
Разработчик: Republic Games

Рынок онлайн-овых RPG переполнен до предела. Большинство игр отличается друг от друга одним только названием, лишь изредка подпадает что-нибудь оригинальное. Однако то, что придумали в начале 2005 году из **Republic Games**, нельзя было упрекнуть в этом при всем желании: они решили и сделать MMORPG с эротикой.





В Starfighter Ace надлежало играть вот в таких очках



По-настоящему хороших зрелищных игр можно пересчитать по пальцам. Чаще всего они оказываются в пошлоте и вульгарности или оказываются просто неинтересными. Либо умирают, не дожив до релиза, как это случилось со Spend the Night.

Spend the Night приглашала игрока на тропический остров, где можно было создать своего персонажа, после чего тот получал возможность свободно строить отношения с представителями противоположного пола и заниматься с ними тем... ну, в общем, всем, чем обычно занимаются в реальной жизни. Причем без всякой цензуры. Однако при словах «симулятор знакомств» разработчики изначально громко возмущались: «У нас, понимаете ли, полноценная RPG с меняющимся миром, живыми NPC и развитием персонажа!» Правда, подробности Republic Games не раскрывали.

На первый взгляд, **Spend the Night** представлялась шутилкой, но игра вполне могла стать очередным шагом к переломлению человека в виртуальное пространство. Несколько психологов всерьез выразили свои опасения — они считали, что подобный перенос интимных отношений на экраны мониторов способен всерьез вызвать зависимость у людей, чья личная жизнь складывается неудачно. Так или иначе, желающих инвестировать в проект не нашлось, и весной 2006-го «республиканцы» его заморозили — до появления издателя.

Альтернативная трехмерность

Starfighter Ace

Жанр: шутер

Издатель: Mirage

Разработчик: Maelstrom Games

Разработчики экспериментировали с технологиями даже тогда, когда сама игра во многом являлась экспериментом. Студия Maelstrom Games, известная по серии **Lords of Midnight**, в 1992-м взялась за проект **Starfighter Ace**. Вещь во многом уникальную — игра создавалась по той же технологии, что и некоторые современные фильмы. На экран надо было смотреть, надо специально трехмерные очки. Таким образом, получалось полноценное объемное изображение. По мне-

нию разработчиков, будущее индустрии строило именно на подобных технологиях.

Что касается самого **Starfighter Ace**, то игроку предстояло пилотировать космический истребитель, выполняя различные миссии — от расстрела астероидов до отражения атак вражеских кораблей. На задание вылетало целое звено, игрок мог свободно переключаться между истребителями, оставляя другие под управлением компьютера. К марту 1993 года игра была почти готова, но по неизвестным причинам до релиза так и не дотянула.

Возвращение Governor'a

Steel Wheels

Жанр: action

Издатель: не нашлось

Разработчик: AV Software

Terminator 3: Rise of the Machines

Жанр: action

Издатель: Atari

Разработчик: BlackOps Entertainment

В 2002 году студия венская студия AV Software, до этого занимавшаяся исключительно офисными программами, анонсировала проект **Steel Wheels**. В главной роли — не кто-нибудь, а сам Арнольд Шварценеггер, соотечественник разработчиков.

Австрийцы грозились сделать такой мощный геймплей, что рядом с ним **Serious Sam**



Вот ведь загадка: «Терминатор» — такой мощный бренд, а хороших игр по нему почти не делаю. Вот, пожалуйста, на этого урода — его зовут Terminator 3: War of the Machines.

показался бы пошаговой стратегией. Уровни в игре представляли собой чередование экшена от первого лица и аркадных звездоч на мотоциклах. Арни обещал подарить свою внешность и голос главному герою — байкеру, который что-то не поделил с мафией.

По слухам, **Steel Wheels** демонстрировала неплохую графику. Но в 2003 году Шварценеггер стал на родине персональной нон-грата — у себя в Калифорнии он вел смертельную кзнь, а Австрия является одним из самых ярых ее противников. Неизвестно, был ли этот скандал главной причиной смерти **Steel Wheels** или просто так совпало, но вскоре проект отплавил в мир иной.

Схожая судьба едва не постигла **Terminator 3: Rise of the Machines**, тоже с Шварценеггером в главной роли. Создатели обещали горы маньы небесной, в итоге же игра оказалась бюджетным трешем. На персонажах ее, слава богу, выпускать не стали, ограничившись PS2 и Xbox.

Первым делом самолеты

Strike Commander 2: Phoenix Force

Жанр: авиасимулятор

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems



Таким был Strike Commander, таким мог стать Strike Commander 2: Phoenix Force.

Появившийся в 1993-м **Strike Commander** стал одной из лучших игр за всю историю авиасимуляторов. Еще во время его разработки **Origin** взялись за сиквел с подзаголовком **Phoenix Force**. Основывался он на том же движке и не должен был сильно отличаться от оригинала.

Вместе с тем в **Phoenix Force** было решено опробовать несколько идей, которым не нашлось места в оригинале. Однако из-за проблем с разработкой самого **Strike Commander** вторую часть пришлось отменить. Судить о том, какой могла быть игра, можно по вышедшему позже аддону **Strike Commander: Tactical Operations**, который делали на материале **Phoenix Force**.

Саурон был бы доволен

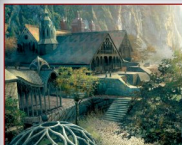
The Lord of the Rings: The White Council

Жанр: ролевая игра

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Electronic Arts

Игр по мотивам книг Толкина было не так уж и много, но стоило выйти трилогии «Властелин колец», и они полезли как грибы после дождя. В начале 2006 года **Electronic Arts**



Примерно вот так мог выглядеть The Lord of the Rings: The White Council.

решили увеличить их число еще на одну единицу, дав отмашку на складку ролевой игры **The Lord of the Rings: The White Council**. В центре внимания, как нетрудно догадаться, оказывался Белый Совет, куда из известных широкой публике персонажей входили Гэндальф, Элронд, Галадриэль и Саруман.

Чтобы избежать проблем с переисточником, EA передвинули действие в то время, которое у самого Толкина описано весьма смутно: в период, непосредственно предшествующий событиям книги «Хоббит». Только так игроку можно было дать максимальную свободу действий — чтобы и персонажа можно было сгенерировать самому, и расу выбрать любую (человек, эльф, гном и хоббит).

EA, собрав под свои знамена большую команду опытных девелоперов, обещали полноценную имитацию живого мира, мощный искусственный интеллект, самую современную графику и актеров из кинотрилогии на главных ролях. Но что-то в Белом Совете не заладилось, часть сотрудников покинула EA, и совсем недавно (в начале февраля) компания заспиртовала проект до лучших времен.

Япония по-польски

The Roots

Жанр: JRPG

Издатель: Cenega Publishing

Разработчик: Tannhauser Gate

Наука давно бьется над загадкой тайны о том, кому и зачем нужны JRPG, сделанные не в Японии. Тем не менее такие игры появляются с завидной регулярностью, и одной из них могла стать **The Roots** (разработчик — польская студия Tannhauser Gate).

Согласно сюжету, волшебный мир под названием Лорат жил себе тихо и мирно, пока не появилась некая непонятная зараза. С этой заразой и предстояло разобраться главному герою по имени Ян, а перед этим — собрать себе разношерстную команду помощников. Боевая система The Roots была позаимствована из серии Final Fantasy (вернее, из



Внешне The Roots мало походит на JRPG, разве что боевая система была взята из Final Fantasy

ее ранних частей, до десятой включительно). В целом смотрелась игра достаточно неплохо, но дата ее релиза переносилась раз пять, и в конце концов издатель **Cenega Publishing** просто надоело ждать.

Еще немного об Ultima

Ultima VIII: Pagan (CD-версия)

Жанр: ролевая игра

Издатель: Electronic Arts

Разработчик: Origin Systems



CD-издание Ultima VIII: Pagan так и не состоялось — оказалась низкая продажа оригинала

Следующий лот немного выделяется из общего строя. Восьмая часть **Ultima**, конечно же, успешно вышла в свет в 1994 году. Следом должна была появиться CD-версия, одна из первых игр, которые Origin планировала выпустить на компакт-диске. Издание включало полную озвучку всех диалогов и бонусную галерею с концепт-артом. Однако слабые продажи **Ultima VIII** вынудили Ричарда Гарриота и его команду отказаться как от этой затеи, так и от аддона **The Lost Vale**.

Убить всех

Urban Decay

Жанр: action

Издатель: Psygnosis

Разработчик: Andrew Spencer Studios

Urban Decay, начатый в 1995-м, мог опередить все «отморозенные» игры разом — GTA,



Все герои в Ecstatica были составлены из эллипсов различного размера. То же самое должно было быть и в Urban Decay.

Manhunt и **Postal**. Руководил проектом Эндру Спенсер, создатель небезызвестной **Ecstatica**, движок которой и стал технологической основой **Urban Decay**. В вопросах же идеологии и происходящего на экране авторы ориентировались на боевике Квентина Тарантино.

Сюжет в **Urban Decay** был не слишком сложный: главного героя обвинили в преступлении, которого он не совершал, и теперь бедняга должен найти, кому оторвать за это голову, попутно уходя от погоня. Помимо того, **Urban Decay** мог предложить море крови, лижонский режим стрельбы с двух рук едва ли не из любого оружия, возможность отстреливать врагам конечности и скелетную анимацию умирающих противников. Была даже возможность подкрадываться к врагам и умерщвлять их с различной степенью жестокости, впоследствии реализованная в **Manhunt**.

В ходе разработки команда Эндру Спенсера столкнулась с целым рядом технических проблем, и спустя год **Urban Decay** был принесен в жертву ради **Ecstatica 2**. После ее выхода проект был ненадолго возрожден, чтобы в 1998 году умереть окончательно.

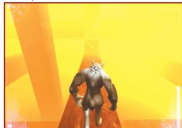
Серенький волчок

Werewolf: The Apocalypse — The Heart of Gaia

Жанр: экшен/ролевая игра

Издатель: DreamForge Entertainment

Разработчик: ASC Games



Werewolf, что ни говори, выглядел как переострой тещи — в хорошем смысле этого слова.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

The Heart of Gaia — игра в той же вселенной, что и серия **Vampire: The Masquerade**. Начата она была в 1999 году и вполне могла бы стать переходным звеном от **Redemption** к **Bloodlines**. Как и в «Вампирах», игра начиналась с момента обращения главного героя в разряд нечисти (в данном случае он стал оборотнем). Ему нужно было выяснить, по чьей же вине это произошло, а заодно и спасти весь мир от людей (!), которые своим наплевательским отношением к экологии убивали планету.

Для выполнения этой задачи герой мог принимать три разные формы, каждая со своими плюсами и минусами. В человекем облике было доступно оружие, и вообще можно было по полной программе пользоваться двумя руками. Переходный вариант давал невероятную силу и выносливость, а также возможность пользоваться ритуальным мечом, превращая игру в натуральный слэшер. Превратившись в волка, можно было быстро бегать и далеко прыгать.

Ролевая система большой сложностью не отличалась. Полученный за убийство врагов опыт шел на повышение нескольких характеристик и приобретение различных умений. Сюжет был абсолютно линейен, зато DreamForge обещали современную графику на доработанном движке Unreal. Однако что-то у них не заладилось, и в итоге проект сгинул в неизвестности.

В гостях у Дракулы

Zamoxe

Жанр: стратегия в реальном времени
Издатель: Nemira Media
Разработчик: Impale Entertainment



Вот с чем у Zamoxe было явно плохо, так это с названием. Попробуйте к его выговорить.

Первое сообщение о разработке **Zamoxe** появилось в декабре 1999 года, разработчиком значился румынская компания **Impale Entertainment**. Это была стратегия, основанная на средневековой истории Румынии: противостояние местных князей, борьба графа Дракулы с Османской империей, ну и прочие исторические стереотипы в том же духе. Впрочем, никаких вампиров в игре не было — Дракула здесь был обычным человеком.

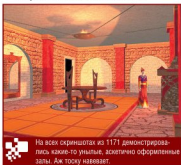
В плане геймплея **Zamoxe** была типичной стратегией в духе **Age of Empires** (собираем ресурсы, возводим базу, воюем) в сочетании со строительством и штурмом замков по образу и подобию **Stronghold**. Играть разрешалось одновременно на нескольких картах, ресурсы при этом оставались общими, а войска можно было переводить с одной локации на другую.

К сожалению, долго **Zamoxe** не прожила — к середине 2000 года игру отменили.

Магия цифр

1171

Жанр: action
Издатель: не нашлось
Разработчик: Parallax Arts Studio



На всех скриншотах из 1171 демонстрировалась казие-то унылая, аскетично оформленная эдакая. Ак тжко навеивает.

Отечественная студия **Parallax** известна главным образом по играм «**Ликвидатор 2**» и «**Утопия Сити**», а также движком собственного производства. Еще одной их игрой должен был стать средневековый экшен с лаконичным названием **1171**.

В **1171** имелся фантазийный мир, который некогда населяла высокоразвитая цивилизация, впоследствии вытесненная людьми. Надеемся взять реванш, аборигены затеялись под землей и создали артефакт под названием **Сердце Зла** — нечто вроде бомбы планетарного масштаба, взрыв которой должен был превратить оставшиеся на поверхности королевства людей в декорации к **Fallout**. От главного героя требовалось отыскать эту штуку.

Помимо обширного арсенала холодного оружия и различных заклинаний, авторы обещали путешествовать на самом летающем корабле. Релиз был назначен на конец 2008 года, но издателя найти не удалось, и Parallax временно отказалась от **1171** в пользу других проектов.

Потерянный «РАЙ»

4-ый батальон

Жанр: action/RPG
Издатель: GFI/Руссобит-M
Разработчик: GFI Russia



«4-ый батальон»: вот и поговори с такими о необходимости соблюдать закон и порядок.

African Alliance

Жанр: стратегия
Издатель: Strategy First/GFI
Разработчик: MiCT лэнд — ЮГ
Отечественная студия **GFI Russia** (экс-MiCT land) сделала себе имя такими проектами, как «**Код доступа: РАЙ**», «**Власть закона**» и «**АЛЬФА: антигеррор**». Несмотря на то,



African Alliance до боли напоминает то, за что претерпел Jagged Alliance 3D после потери разработчиков лицензии.

что каждый из них нашел своих поклонников, фразу «сделала себе имя» в данном случае можно понимать двояко — слишком уж неожиданные это были игры. Что касается «4-го батальона», представленного публике в августе 2005-го, то он должен был стать привлеком «**Кода доступа**» и исправить его ошибки.

Совет игрой стартовал за двадцать лет до событий «**Кода доступа**» на охваченном гражданской войной Марусе. Герой отправлялся туда в статусе представителя Земли и единственной надежды на наведение порядка. Главной целью являлось именно установление стабильности — игра вела счет «уровню хаоса», который требовалось свести к нулю.

На бумаге «**Батальон**» выглядел неплохо: абсолютная свобода действий, нелнейный сюжет, мир, живущий независимо от игрока. Даже главной цели (нулевого «уровня хаоса») можно было достичь разными путями: загугав всех так, что никто не решится даже плюнуть, добившись баланса между всеми сторонами и так далее.

Явление «4-го батальона» народу планировалось на весну 2006 года, но игра была заморожена — слишком уж много проектов одновременно оказалось в руках «**МиСТ лэнд**». Это, впрочем, не значит, что к нему нельзя будет вернуться в дальнейшем.

Стоит упомянуть и о еще одном закрытом проекте «**МиСТ лэнд**» — **African Alliance**, которая была представлена весной 2005-го и вызвала немалую путаницу из-за схожести названий с **Jagged Alliance** (над его продолжением работал тот же «**МиСТ лэнд**»). В «**Африканском альянсе**» игрок брал под свой контроль отряд наемников; проходил миссии дозволялись разными способами. Плюс нелнейный сюжет с несколькими концовками, плюс богатый выбор оружия, плюс прожарка характеристик наемников в разных направлениях. Увы, в сентябре того же года «**Альянс**» распался — опять же чтобы дать «**МиСТ лэнд**» сосредоточиться на других проектах, в первую очередь на **Jagged Alliance 3D**.

Systemное замкание

Звездное наследие 0:

Корабль поколений

Жанр: ролевая игра
Издатель: не нашлось
Разработчик: Step Creative Group
Первая часть «**Звездного наследия**», научно-фантастический квест «**Черная кобра**», вышла в августе 1995 года еще для ZX-Spectrum. Для отечественной игровой индустрии это был первый проект подобного уровня. Через десять лет игра была переиздана уже для PC, а вместе с ней отдельным диском вы-



Судя по всему, корабль был атакован механическими крысами.

шел саундтрек — опять же случай для российских игр уникальный. Ступая еще полгода было объявлено о создании приквела.

«Корабль поколений» планировался уже как ролевая игра. Земляне только начинают знакомиться с космосом — вышеупомянутый корабль был перем шаттлом, на котором несколько десятков тысяч поселенцев отправились искать пригодные для жизни планеты. Но в полете случилась катастрофа, главный герой был ранен и долгое время пребывал без сознания. Теперь ему предстояло выяснить, почему члены экипажа вдруг стали враждовать между собой, что произошло на борту корабля и что еще произойдет.

Игра походила на **System Shock 2** не только завязкой, но также напряженной атмосферой и закрученным сюжетом. Система прокачки обещалась простая и логичная, основной же упор в игре делался на взаимодействие с другими персонажами.

К сожалению, выяснить, что же случилось на «Корабле поколений» так и не удалось — по крайней мере, пока.

Сэм Фишер в юбке

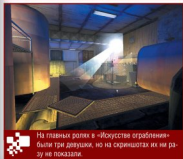
Искусство ограбления

Жанр: стелс-экшен

Издатель: 1C

Разработчик: PIPE Studio

Амбициозный отечественный проект «Искусство ограбления» был представлен в марте 2005 года. Несмотря на то, что PIPE Studio до



На главных ролях в «Искусстве ограбления» были три девушки, но на скриншотах их не разду показали.

этого успела отыграть лишь квестами «Полная труба» и «Братья Пилоты: Олимпиада», новая игра была завлечена ни много ни мало как русский ответ Thief и Tom Clancy's Splinter Cell.

На протяжении двенадцати уровней игрок должен был заниматься скрытым проникновением в хорошо охраняемые места, по пути разбираясь с охраной, избегая ловушек и минуя защитные системы. Для этих целей разработчики предлагали целый набор высокотехнологичных средств. Само собой, до заветных ценностей можно было добраться несколькими путями. Что особенно интересно, на главные роли вместо суровых небритых мужиков были приглашены три девушки.

Что там конкретно случилось у PIPE Studio, до сих пор непонятно, но в итоге проект был заморожен.

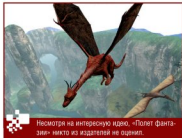
Полет в никуда

Полет фантазии (Flight of Fancy)

Жанр: симулятор дракона

Издатель: не нашлось

Разработчик: Gajjin Entertainment



Несмотря на интересную идею, «Полет фантазии» никто из издателей не оценил.

«Полет фантазии» — один из самых оригинальных и многообещающих проектов за всю историю российского игропрома. Возможность поиграть за дракона интригует сама по себе, хотя тут можно вспомнить отечественный же **I of the Dragon**. Но было во **Flight of Fancy** кое-что поинтереснее — управлялся дракон с помощью веб-камеры.

Выглядело это довольно просто — игрок стоял перед камерой, а дракон на экране в точности повторял все его движения. Расставленные в стороны руки изображали крылья — достаточно было чуть наклонить одну из них, чтобы совершить плавный поворот. Сходным образом протекали и бои с противниками.

«Полет фантазии» был разбит на несколько больших уровней, внутри которых у игрока была полная свобода действий. Gajjin не пытался выехать за счет одной лишь оригинальной идеи, к ней прилагалась еще неплохая графика, продуманная система развития и три магических школы.

Однако пара моментов все равно вызвала вопросы. К примеру, как быть с камерой? Она есть не у всех, а если подвывать ее в коробку с «Полетом...», цена получалась бы кусачей. Игрой можно было управлять и обычным способом, но это было уже не то. С другой стороны, простоять три-четыре часа перед экраном в позе огородного пугала тоже тяжело. Если вы читали предыдущую часть статьи, то должны помнить **Lifeline** от Konami — та столкнулась со схожими трудностями. Все это отпугнуло издателей, и «Полет фантазии» пришлось отложить до лучших времен.

Хроническое невезение

Telladar Chronicles: Reunion Telladar Chronicles: Decline

Жанр: арпегийм

Издатель: Game Factory Interactive

Разработчик: MindLink Studio

Арпегийм «Хроники Телладара: Воссоединение», впервые показанный публике в феврале 2004 года украинской компанией MindLink Studio, внешне напоминал серию **Total War**, хотя разработчики откровенно шли от каких-либо параллелей. Схема действий была стандартной для жанра: расставлением по карте войска, после чего руководим ими в соответствии со складывающейся ситуацией и собственным тактическим гением. В первую очередь пополняем личный состав для будущих сражений. Война велась в некой фантазийной вселенной, где несколько противоборствующих сторон сцепнулись в борьбе за мировое господство.

Завяленный масштаб впечатлял: карты по четыре квадратных километра, вмещающие до 20 000 юнитов, 15 игравельных рас, 100 заклинаний. Отрядом можно было выбирать экипировку из более чем 80 наименований, осады городов велась с применением катаapult и других технических средств. Однако поощрять оказалось гораздо легче, чем сделать, и в итоге проект был приостановлен до выхода в свет приквела «Хроники Телладара: Закат».

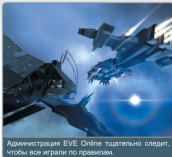
Работы над обеими играми шли параллельно. В отличие от «Воссоединения» «Закат» был лишен глобального стратегического режима и представлял собой набор миссий, связанных единым сюжетом. Зато здесь были герои, имеющие собственные характеристики и способные накапливать опыт по ходу кампании. Эта игра была и вовсе закрыта по техническим причинам, так что теперь судьба всей серии находится в подвешенном состоянии. ■



Telladar Chronicles: Decline (сверху) и Telladar Chronicles: Reunion (снизу). Начне две игры одновременно, разработчики в итоге не смогли их одной.

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

Виртуальному шпиону — реальную тюрьму



Администрация EVE Online тщательно следит, чтобы все играли по правилам.

Абсолютно фантастический скандал разворачивается в любимой нами MMORPG EVE Online. В «Еве» нынче, если кто не в курсе, все помещается на титанах — эдаких громадных суперкораблях с гигантским арсеналом на борту. Соорудить такой в одиночку невозможно, требует многомесячный совместный труд сотен человек. И, разумеется, очень неприятно терять столь дорогостоящую посудину (корабли в EVE Online гибнут раз и навсегда — уж если потонул в космическом пространстве, то назад дороги нет). А еще неприятнее, когда вы строите титан и уже перед самым миготом триумфа его уничтожают вместе с дорогостоящей верфью.

Именно последнее случилось с финской корпорацией FinFleet. Разъерзанные северяне провели расследование и выяснили, что в их ряды был внедрен шпион, который и выдал вражескому флоту координаты верфи. В нашей стране все бы кончилось форумным скандалом и, возможно, небольшим мордобоем, переходящим в примирительную попойку. Но финны пошли дальше и... пожаловались в правоохранительные органы своей страны, заявив, что корпорация был нанесен ущерб в десятки тысяч долларов.

Впрочем, мы не уверены, что дело дойдет до международного скандала («шпионизм» в США) — все-таки переводить виртуальные потери в реальные деньги невозможно странновато. Да и вред ли подобная «шпионская деятельность» нарушает лицензионное соглашение EVE Online или законы какой-либо из участвующих стран.

Это, кстати, не единственный серьезный инцидент, который случился в EVE Online за последнее время. Так, в самом начале февраля компания-разработчик CCP была вынуждена извиниться за нескольких своих сотрудников, которые использовали служебное положение для не совсем честной добычи внут-

ригровых предметов и ресурсов. Представители CCP заявили, что уже ведется крупное расследование, после которого все виновные понесут заслуженное наказание.

D&D-планы



Dungeons & Dragons Online в момент релиза была не самой удачной MMORPG, но с каждым месяцем она хорошеет.

Dungeons and Dragons Online может выплывать соску — 26 февраля игре исполнится ровно год. Никаких особых торжеств к этой дате приурочено не было, но полет, по словам разработчиков, проидет успешно и будет продолжаться дальше. Стало известно и о новых планах на будущее. Про полноценный аддон речи так и не идет, но вот оригинальная игра продолжит обрастать разнообразными дополнениями.

Так, уже идут работы над пользовательскими домами — впрочем, рассчитано это на далекое будущее и нам пока не раскрывается даже примерная дата появления недвижимости. Зато, например, к осени планируются добавить в игру класс монахов. Чуть позже, примерно к Новому году, нас ждет новая раса полуорков. Ну а уже в 2008-м появится еще один класс — друид. Параллельно идут работы и над добавлением разнообразного «мелкого» контента: новых рейдовых боссов, дополнительных функций в интерфейсе.

Топ-секретный конкурс

Абсолютно фантастический рекламно-развлекательский трюк собираются проверить издательство Acclaim и человек-легенда Дэйв Перри, нанятый для развития MMO-направления. Буквально на днях эта дружная компания анонсировала свой новый онлайн-проект, самая интересная черта которого — активное привлечение к разработке обычных фанатов.

Нет, речь идет вовсе не о высказываниях вроде «конечно же, мы внимательно вы-



Затейник Перри всегда знал, как привлечь внимание к игре.

слушиваем желания комьюнити», которые регулярно произносят представители самых разных разработческих контор. Acclaim и Перри додумались организовать целый конкурс на «самое лучшее желание». Главным призом будет не какие-то там сто тысяч баксов, а — удумайтесь! — пост руководителя проекта. Те же участники, чьи предложения тоже окажутся толковыми, но чуточку поуже, получат расширенные бонусы и почетное место в титрах.

Хотя есть в этом конкурсе и свой трезвый расчет. Во-первых, Перри в любом случае займет пост исполнительного продюсера и, если что, то сможет осаживать заревавшегося директора с-улицы. Во-вторых, это, конечно, сумасшедшая реклама: конкурс с таким вот главным призом вызовет мощный резонанс (собственно, частичку его вы уже наблюдаете на наших страницах) и сразу же привлечет к проекту внимание множества геймеров, часть которых обязательно дождется и купит релиз. Что ж, остается только пожелать Acclaim и Перри найти настоящего самородка.

Со всем неонлайновый ресторан

Пока серьезные дяди рассуждают о вреде и пользе MMORPG, пресловутый онлайн уже потихонечку начинает прорываться в наш мир. Многие, наверное, слышали об очень популярной в России браузерной игре Wizards World. Так вот, совсем недавно рядом с Красной площадью... славного города Ярославля открылся удивительный ресторан «Волшебный мир». Названия блюд, интерьер, костюмы обслуживающего персонала — все здесь целиком выполнено в стилистике Wizards World. При этом создатели ресторана рассчитывают, что посещать его будут не только фанаты-интернетчики, но и просто любители экзотики, к которой до сих пор относятся и компьютерные игры.

Онлайн-стрельба
от SOE?

Новая игра от SOE, видимо, будет напоминать старую PlanetSide.

Появилась первая информация о новом проекте Sony Online Entertainment — и информация эта, надо сказать, оказалась очень обнадеживающей. Если верить рассказу Яира Ландау, руководителя Sony Pictures, новая MMOG будет выполнена в стилистике и во многом напоминает такие игры, как 24, Alias и Counter-Strike. Но у нас, если честно, возникает совсем другая ассоциация — PlanetSide, пусть и не очень успешный, но зато оригинальный и самый лучший онлайн-шутер от все той же SOE, который к тому же был очень далек от фантазии.

PlanetSide 2 ждать, конечно, не стоит: в новом проекте уже сейчас видны серьезные изменения — например, ориентация не только на PvP, но и на командную игру. Надемся, что подробности нам раскроют уже совсем скоро — ведь релиз запланирован на эту осень.

Все на Арену!

В мире World of Warcraft случилось очередное эпохальное событие. 16 февраля этого года начался первый всемирный чемпионат по битвам на аренах. Что это такое? О, это новый PvP-режим, залученный за несколько недель до выхода дополнения The Burning Crusade (тогда, правда, речь шла только об ознакомительном режиме — без наград, рейтингов и прочего добра). Всего существует три вида арен: для сражений 2x2, 3x3 и 5x5. При этом разработчики делают ставку на слаженную игру, в World of Warcraft теперь есть специальный интерфейс, с помощью которого можно создавать постоянные команды размером до десяти человек (зачем столько? ну, должны же быть и «запасные» игроки).

Сражения на аренах чем-то напоминают ladder-систему, используемую в Warcraft III. Суть ее в том, что игра всегда пытается подобрать вам соперников вашего же уровня. Начали побеждать — продвигаетесь вверх, встречаясь со все более опытными и зубастыми оппонентами. При этом чем быстрее вы прогрессируете, тем больше получаете специальных Arena Points, которые можно обменивать на ценные и полезные вещи. Те же команды, которые займут одно из первых мест в 5x5 ladder'e, смогут пройти в квалификацию Arena-чемпионата (чемпионаты в категориях 2x2 и 3x3 пока не предусмотрены, но, возможно, мы увидим

Коротко о главном

■ Несмотря на то что The Lords of the Rings Online пока не добралась до прилавков, разработчики уже подумывают о первом полноценном аддоне. Деталей пока практически нет: сказано только, что, скорее всего, в дополнении появятся новые зоны вроде Мории и Хельмовой Пади.

■ Стала известна интересная подробность о новом инстансе The Black Temple для World of Warcraft: The Burning Crusade. Помимо разнообразного лута и нескольких квестов, там нас ждет и встреча с одной из WoW-легенд — самим Иллиданом!

■ Выход Lineage 2: The Chaotic Throne — Interlude, очередного обновления знаменитой корейской MMORPG, запланирован на апрель этого года.

■ Энтони Касторо, один из создателей Ultima Online, Star Wars Galaxies, RF Online и ArchLord объявил об открытии новой компании по разработке MMORPG — Heatwave Interactive. И пока это единственное объявление — никаких конкретных анонсов фирма не сделала.

■ NBC Universal и Vivendi Games анонсировали Battlestar Galactica — космический онлайн-экшен по одноименному сериалу, практически не известному в России. Выход игры запланирован на осень этого года.

■ Прибыль компании NCsoft в 2006 году сократилась на 43% — в основном это связано с неудачей проекта Auto Assault.

■ Blizzard и Vivendi подали в суд на Майкла Доннеги, создателя WoWGlider — программы ценой в \$25, которая с радостью выполняет за вас сотни квестов в World of Warcraft.



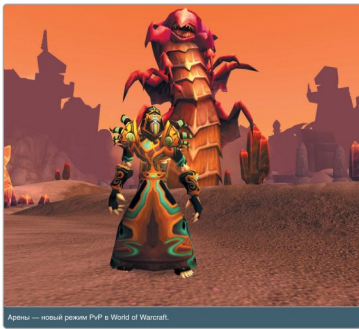
Lineage 2: The Chaotic Throne — Interlude.

их в будущем).

Количество команд и прочие детали еще не объявлены — похоже, что в Blizzard придумывают правила прямо на ходу. Однако известно, что квалификация должна выделить по восемь лучших команд из каждого региона (всего их три — Европа, США и Корея, причем в Корее чемпионат стартовал чуть-чуть позже — третьего марта), кото-

рые пройдут в региональные финалы. Потом же будет мировой финал, победители которого вернутся на свой сервер с потрясающими наградами...

Ну а пока — ladder-квалификация, которая продлится до пятнадцатого апреля. Мы же продолжим следить за Arena-чемпионатом и обязательно порадует вас более подробным репортажем.



Арены — новый режим PvP в World of Warcraft.

GUILD WARS

EYE OF THE NORTH

ФИНАЛЬНАЯ КАМПАНИЯ

- Жанр: MMORPG
- Издатель: NCsoft
- Разработчик: ArenaNet
- Издатель в России: «Бука»

ДАТА ВЫХОДА

конец 2007 года

Буквально за пару дней до сдачи этого номера в печать из стана ArenaNet, разработчиков Guild Wars, просочились слухи, что компания готовит к выходу очередной аддон, а также — внимание! — собирается в самом ближайшем будущем аннотировать Guild Wars 2. Разумеется, мы тут же среагировали: затрепали телефоны, добрались раскалялись от потока писем электронные почтовые ящики.

Все слухи оказались правдой — ArenaNet и NCsoft (не забываем и про компанию «Бука», которая является издателем всей серии GW на территории России) действительно собираются выпустить сначала очередной аддон, а затем и сиквел одной из самых популярных онлайн-новых ролевых современности.

Более того, разработчики согласились поделиться с «Игроманией» эксклюзивной информацией. Итак, предлагаем вашему вниманию данные, которых пока еще нет ни у кого, кроме нас и са-

мих разработчиков. Сегодня мы кратко расскажем вам как о сиквеле (Guild Wars 2), так и о заключительном аддоне Guild Wars: Eye of the North. В следующем же номере журнала ждите подробнейшее интервью с девелоперами об обоих проектах. Но сначала поговорим об аддоне.

Тири, Канта, Злона

Оригинальная Guild Wars вышла в апреле 2005 года. Мрачный мир Тири, враждующие королевства Орр, Аскалон и Крита. Война гильдий, перемирие и новая напасть — зверолодобные орды Чарр, вторгшиеся на территорию континента. Как все это знаком...

Ровно через год на свет появилось дополнение Guild Wars: Factions, действие которого развернулось на новом материке — Канта. И снова игровая круговерть: Империя дракона, царьдей Широ Тагачи, мор по всему континенту, противостояние провинций Курзис и Люоксон, новые профессии (ритуалист и наемник), десятки дополнительных скинлов, сотни квестов и предметов.

Пролетело всего полгода, и ArenaNet снова подлила масла в огонь игры. Вышла Guild Wars: Nightfall (разработчики не используют термин «аддон», поскольку каждое дополнение очень масштабно и выглядит как отдельная игра, — девелоперы называют

Guild Wars по-русски

Важная новость для всех, кому раньше познакомиться с Guild Wars мешал языковой барьер. В настоящее время компания «Бука» осуществляет локализацию этого проекта: описание всех игровых предметов, навыков, квестов и прочих игровых элементов будет переведено на русский язык.

Сама игра будет по-прежнему проходить на международном сервере, однако у российских игроков появится

возможность общаться между собой в чате на русском языке и пользоваться услугами русскоязычной службы поддержки. Кроме того, все города Guild Wars обзаведутся русскими кварталами.

Релиз локализованной версии первой кампании — Guild Wars Prophecies — запланирован на первую половину апреля этого года. В скором времени после этого выйдут русские Guild Wars: Factions, а затем и Nightfall.

каждое продолжение кампании). И снова смена декораций. Если мир оригинальной игры больше всего напоминал Восточную Европу, а Factions удивила игроков антуражем Восточной Азии, то континент Злона (именно он появился в Nightfall) больше всего походил на Северную Африку. Страна Золотого солнца — это удивительной красоты пустыни, саванны и джунгли.

Связь времен

Что же приготовили затаенники из ArenaNet в финальной части первой Guild Wars (скорее всего, дополнений к GW больше не будет)? Eye of the North возвращает нас к истокам. Основная задача дополнения — стать связующим звеном между Guild Wars и Guild Wars 2. Кампания повествует о продолжении войны людей и народа Чарр, которому в истории Guild Wars 2 будет уделено очень много внимания, за них даже можно будет поиграть.

Кроме того, в Guild Wars 2 появятся еще три новые игральные расы. С двумя из них, с Asura и Norn, мы впервые познакомимся как раз в Eye of the North. На всякий случай напомним, что в первых Guild Wars игральная раса была только одна — люди. Кроме того, аддон раскроет тайны некой новой угрозы (какой именно, разработчики пока умалчивают), с которой мир

Тири столкнется в Guild Wars 2.

Помимо введения в основную сюжетную линию сиквела, аддон, конечно же, имеет и самостоятельную ценность. Он ничуть не менее масштабен, чем предыдущие части игры, но — внимание! — нацелен в первую очередь на высокоуровневых игроков. Если в Factions и Nightfall мог начать играть любой новичок, до того в глаза не видевший GW (ведь каждый аддон — это самостоятельная игра, не требующая установки оригинала), то, чтобы свободно побороть по просторам Eye of the North, крайне жалательно иметь прокачанного и хорошо экипированного персонажа.

Также аддон добавит в мир игры целых 150 новых умений как для PvE, так и для PvP-режимов, новые виды оружия и брони для всех профессий, дополнительные игровые предметы и новые титулы для игроков. Появятся и новые локации — 18 огромных многоуровневых подземелий.

Все это счастье ожидает геймеров в конце этого года. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

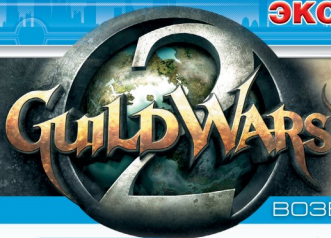
Заключительный аддон к Guild Wars, который легким сердцем сойдет первой части с Guild Wars 2. Но «в бой идут одни старики» — дополнение рассчитано в первую очередь на высокоуровневых персонажей.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

50%



Укажите пейзаж? Старый добрый Аскалон снова с нами!



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

- Жанр: MMORPG
- Издатель: NCSoft
- Разработчик: ArenaNet
- Издатель в России: «Бука»

ДАТА ВЫХОДА

2008-2009 год

Ознакомившись с *Eye of the North* (напомним, что подробное интервью с разработчиками вы сможете прочитать в **следующем номере «Игромании»**), заключительной частью первой *Guild Wars*, мы переходим к самому вкусному. Непосредственно к сиквелу. События *Guild Wars 2* будут иметь место в королевствах Аскалон и Крита, спустя несколько со-

тен лет после событий первых *GW* (преамбулу к сюжету второй части мы с вами увидим еще в аддоне).

Полноценное продолжение столь масштабной игры просто обязано иметь множество кардинальных отличий от первой части. В случае с *GW* это особенно важно. Разработчики, по сути, сами лишили себя права сделать вторую игру похожей на первую часть. Ведь геймеры и так уже избалованы разнообразием аддонов. Если *GW2* не дай бог будет содержать мало нововведений, то игроки ее шалками забросают, мотивируя это тем, что сиквел больше похож на очередное плановое дополнение.

Но пока причин для волнения нет. Игры действительно будут отличаться очень сильно. Судите сами. Во-первых, появится возможность выбирать расу. Помимо лю-

дей, в списке доступных героев значатся гуманоидоподобные ящеры чарр, которые во вселенной первой *Guild Wars* являются основными врагами людей. Кроме того, появится еще три игральных расы — *Norn*, *Asura* и *Sylvari*.

Две из них — *Norn* и *Asura* — мы сможем увидеть в аддоне *Eye of the North*. Каждая раса будет по-своему уникальна: например, у *Norn* есть навык, который позволяет им становиться палу-*Norn* (медведи, своеобразные оборотни), что, в свою очередь, повлияет на боевые характеристики персонажа. Максимальный уровень героя будет существенно увеличен — по текущим задумкам сразу до сотого (в первой части максимальный уровень персонажа двадцатый). По обещаниям разработчиков, будет улучшена и система развития героев.

Войны миров обещают быть грандиозным зрелищем: без ограничения по количеству сражающихся со стороны каждого из миров. Эдакие гигантские битвы огромных армий с очень серьезной стратегической составляющей. Нечто подобное пытались реализовать создатели *ArchLord: The Legend of Chantry* (смотрим наш обзор в **12 номере «Игромании» за 2008 год**), но вышло, скажем так, не очень.

В *GW2* игрок сможет путешествовать между мирами — начал играть в одном мире, вы всегда вправе присоединиться к своим друзьям, которые играют в одном из других миров.

Красоты Тирии

И в завершении нашего сегодняшнего разговора расскажем об изменениях в графике. Движок игры будет полностью переработан — игровое окружение станет не только более красивым, но и более интерактивным. Детали *ArenaNet* пока не раскрывают, но на наш вопрос разработчики ответили, что в игре будет возможность «*To break things, to set things on fire and so on*» (то есть можно будет разрушать вещи, поджигать их и творить тому подобные интерактивные непотребства).

Более удобным станет и управление персонажем. Хотя куда уж удобней — в плане управления первая *GW*, пожалуй, даст фору даже *World of Warcraft*. Можно будет прыгать (в первой части даже небольшая разница в высотах ландшафта является препятствием), плавать, да и в целом передаваться по ландшафту станет существенно проще.

На этом мы заканчиваем наш предварительный рассказ о *Guild Wars 2* и прощаемся с вами до следующего номера, в котором (с 99% вероятностью) вас ждет более подробное интервью с разработчиками игры. ■

Война миров

Другое серьезное изменение — единое игровое пространство, разбитое на несколько миров. В первой *Guild Wars* и всех дополнениях к ней игровые зоны, кроме городов, генерировались для каждого отдельного игрока или партии — выходя за пределы города, на карте можно было встретить, помимо монстров, только NPC. То есть система была инстансовой. В *Guild Wars 2* планировка игрового мира кардинальным образом поменяется. Мир станет единым: взяв у NPC квест и отправившись на задание, геймер будет видеть всех остальных игроков, находящихся на этой же карте.

Чтобы вселенная *Guild Wars* не оказалась перенаселенной, она будет разбита на так называемые миры (*Worlds*). Продолжая традиции соревновательного духа *Guild Wars* (на это указывает само название игры), в *Guild Wars 2* появится возможность сражений не только между игроками или гильдиями, но и между мирами, которые будут проходить в отдельной зоне — *The Mists*, где миры будут биться за контроль над большим участком карты.



Раса *Norn* во время боя сможет превращаться в медведя. Настоящее обещание мира *Guild Wars*.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение *Guild Wars* обещает стать совершенно новой игрой. Ждем с замечательным ордом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 20%



VANGUARD

SAGA OF HEROES

- **Жанр:**
MMORPG
- **Издатель:**
Sony Online Entertainment
- **Разработчик:**
Sigil Games
- **Цена игры:**
\$50
- **Абонентская плата:**
\$15/мес
- **Способ связи:**
SO network
- **Трафик:**
От 5 до 15 Мб/ч
- **Сайт игры:**
<http://vanguard.station.sony.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, GeForce 5000/
RADEON 9800 с 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, GeForce 7900/
RADEON 1900 с 256 Мб видео

Знаете, это очень здорово — сидеть на краю горного серпантинa и смотреть вниз. Смотреть на Кхал, этот прекрасный морской порт, раскинувшийся у тебя прямо под ногами. Смотреть на бухту, где один из игроков, буквально сегодня купивший лодку, упражняется в водном. Смотреть на огромные равнины, на реку и горы, торжествующие в дымке у самого горизонта...

Рекламная кампания Vanguard: Saga of Heroes пошла под лозунгом «Будь свободен!». И это действительно тот редкий случай, когда реклама не соврала. Вот она — свобода! Прямо у наших ног.

Расплата

Сразу предупреждаем — ничто в этой жизни не бывает бесплатным. И речь сейчас даже не о тех \$50, что надо заплатить за пропуск в Vanguard-мир. И не о пятидцатидолларовой ежемесячной изде. Посмотрите лучше на минимальные системные требования. И забудьте о них навсегда — на такой машине нормально получится смотреть разве что загруженные экраны.

Vanguard, как какой-нибудь дотсеровский жадина, требует

всего и побольше. Жесткий диск? Чтобы двадцать гигабайт под клиент и регулярную дефрагментацию в придачу! Видеокарта? 7900 GT, пожалуй, сойдет, если не замахиваться на большие разрешения. Память? Ну, если поставите два гигабайта, то с жесткого диска, конечно, подгружаться стану, но не часто. Процессор? Выберите что-нибудь на свой вкус из новых линеек AMD и Intel... но подороже. Единственное послабление — требования к связи. Играть, как ни странно, можно даже на 56К модеме.

Более простые системы (мы уже не о скорости соединения, а опять о железе) тоже потянут Vanguard, но впечатление будет совсем другое. Эта игра лучше всего раскрывает себя на близких к максимальным настройкам, когда дальность прорисовки вырастает до каких-то немалых показателей, и вы понимаете, насколько огромн местный мир. Он сделан единым, без бесконечных горных цепей, разграничивающих пригодные для проживания локации. Он просторен и в то же самое время заполнен множеством интересных мест. Он просто красив и необычен, наконец. В общем, настоящий рай для исследователя.

На высоте и дизайнерская работа: у Vanguard свой незабываемый стиль. Например, прекрасно выполнены расы: их много, но тем не менее основная ставка сделана на людей и эльфов разных национальностей. Плюс немного экзотики, вроде гигантских орков или раки — корытешек с собачьими головами. Внешность персонажа настраивается в самых широких пределах: подогнать можно практически все, начиная с роста и заканчивая, пардон, размером груди у женщин.

Причем с началом игры украшательство персонажа не прекращается, одежда и оружие прорисованы очень детально и со вкусом, поэтому сразу хочется собрать коллекцию. Особенно хороши тяжелые доспехи — щиты необычной формы, колчуги, на которых видно каждое звено, массивные нарукавники. В общем, персонажи в Vanguard выглядят практически идеально. Красивее, пожалуй, не встретится.

Еще одна достопримечательность — это архитектура. Города огромны, каждый из них выполнен в собственном стиле. Взяв, скажем, Мекалию. Всем известно, что дварфы обожают жить внутри скал. Однако дизайнеры Sigil додумались разместить в нескольких пещерах самый настоящий город с вечно залитыми смуромом домиками и улочками. Смотрится просто удивительно.

Не обощошь, впрочем, и без недостатков. Во-первых, движок пока очень серьезно глючит (баги и ошибки — отдельная беда Vanguard, о которой мы еще вернемся), особенно в работе с текстурами: он постоянно меняет их детализацию, а иногда и просто «сбрасывает» некоторые предметы. Во-вторых, разработчики все-таки не до конца справились с заселением огромного игрового мира — временами натыкаясь на огромные безжизненные пространства, забытые однообразными монстрами. Да и когда попадаешь в очередной «поволок», то никак не можешь отвлечься от ощущения, что этот бункер со стражей и три палатки с торговцами стоят здесь не для того, чтобы изображать жизнь, а просто чтобы игрокам было где продать награбленное добро и получить пару новых квестов.

Наконец, в-третьих: до некоторых кусочков Vanguard-графики все-таки добрался бездарности. То есть все вокруг вроде красиво, стильно и со вкусом. Но

вот оседлал лошадь, и от вида этого малополигонального обрубка с сутулящимися всадником и ужасной анимацией тут же хочется плываться. Мелочи, да, но общее впечатление портят очень серьезно.

Nextgen отменяется

В своих многочисленных интервью разработчики Vanguard напирали на то, что они делают MMORPG нового, третьего поколения. Правда, особо не объясняли, в чем это самое третье поколение будет заключаться. Нет ответа на этот вопрос и у нас, хотя на знакомство с игрой было потрачен целый месяц. Никакого революционного next-gen в Vanguard не обнаружено. Перед нами просто очередная MMORPG, очень богатая возможностями и с несколькими собственными новаторствами.

Основа местного геймплея — adventure-режим, в котором игроки изучают мир, выполняют квесты и прокачивают своего персонажа, параллельно добывая ему разные вещи. Отметим, что приключенческая часть у Sigil получилась очень оригинальной и глубокой. Так, здесь совершенно не приветствуется одиночная игра — начиная примерно с десятого уровня для выполнения большинства квестов придется искать себе компанию (есть, впрочем, несколько клас-



Модели персонажей в Vanguard — настоящее произведение искусства.

Кем стать?

В Vanguard просто фантастическое количество классов — пятнадцать штук. Так что если разбегаются глаза — внимательно читайте наши описания.

Warrior. Классический воин-танк — крепкий, выносливый и способный наносить непоправимые повреждения. Не очень подходит для игры в одиночку, так как убивает врагов слишком медленно. Зато с поиском группы не будет никаких проблем: всем нужны «танки», а лучший из них, как известно, — воин.

Paladin. Паладин в Vanguard — это тоже в первую очередь «танк». Не такой сильный физически, как воин, но зато обладающий достаточно мощной защитной магией, в том числе и навыками лечения.

Dread Knight. Еще один «танк», но на этот раз с темной магией, направленной на ослабление противника. Может лечить себя, высасывая жизнь из врага. Достаточно сложен в



освоении. Впрочем, всеми «танками» играть нелегко.

Monk. В отличие от «танков» монах специализируется в первую очередь на нанесении огромного урона и поэтому не может похвастаться большим здоровьем и крепкой броней. Стоит отметить, что этот класс отлично дерется голыми руками, так что можно не тратить сил на оружие.

Rogue. Классический разбойник. Наносит очень хороший урон в ближнем бою и умеет становиться невидимым, но, к сожалению, не так силен, как «танки».

Ranger. Лучник, который наносит большой урон на расстоянии и очень нелюб в ближнем бою. Умеет приручать животных и натравливать их на врагов.

Bard. Настоящий человек-оркестр. Нелюбо дерется и отлично бречит на разных музыкальных инструментах. Мелодия барда сильно «баффает» группу, повышая ее характеристики. Не очень удачный

класс для одиночной игры.

Cleric. Один из самых интересных лекарей в Vanguard — помимо мощных заклинаний лечения, носит очень крепкую броню и при необходимости даже может играть роль «танка». Неплохо подходит для одиночной игры и практически непобедим в PvP.

Disciple. Еще один забавный Vanguard-лекарь (они в этой игре, если честно, все забавные), который лучше всего лечит тогда, когда сам дерется с противником. На данный момент — самый недооцененный класс в игре.

Blood Mage. Маг, который за использование заклинаний «расплачивается» здоровьем — своим и своих противников. На первый взгляд такой подход чреват быстрой смертью, но этот класс славется то, что он является еще и отличным лекарем.

Shaman. Способности шамана зависят от того, какой облик выберет игрок. Медведь отлично «танкует»,

волок наносит мощный урон, феникс идеален для использования магии. Шаман способен лечить себя и отлично подходит как для PvP, так и для одиночной игры.

Druid. Мощный атакующий маг, который при необходимости может лечить себя и своих товарищей. Хорошо подходит для одиночной игры.

Necromancer. Маг с достаточно средними атакующими заклинаниями. Этот недостаток компенсируется практически бесконечной маной и возможностью призывать слуг-мишью, которые тоже наносят урон врагу. Отлично подходит для одиночной игры.

Poisonicist. Маг, который, помимо нанесения урона, способен копаться в мозгах противников: выводить их из боя, привлекать на свою сторону и т.д. Очень интересный и необычный класс.

Sorcerer. Классический боевой маг, все умения которого направлены на нанесение максимального урона. Незаменим в группе, которая любит расправляться со своими противниками быстро и красиво.



сов, которые более или менее подходят для соло-игры, вроде того же самого паладина или некроманта). А потом нелюбо и в постоянную гильдию вступить.

Полноценная группа в Vanguard действует по классической MMO/RPG-системе: «танк» (на более поздних этапах, когда размер рейда может вырастать до 24 человек, — несколько «танков») удерживает на себе противника, несколько бойцов и магов наносят повреждения, и всех их отключает лекарь. Есть и интересные особенности — например, совместные действия. У каждого класса присутствуют несколько заклинаний или умений, которые, помимо основного эффекта, являются еще и «стартовыми» или «завершающими». Использование их в правильной последовательности, можно получить очень приятный результат — к примеру, оглушить врага, выведя его на некоторое время из строя. Разумеется, для этого нужно знать, какие классы подходят твоему персонажу, и

согласовывать с товарищами свои действия.

Действовать слаженно в группе приходится еще и потому, что смерть в Vanguard карается очень жестоко. Погибший игрок теряет все свои вещи, некоторых количество опыта и воскрешается возле специального алтаря. На месте смерти остается могильный камень, и чтобы вернуть все свои потери, нужно топтать к нему голышом. Вещи можно восстановить и прямо у алтаря, но с опытом в таком случае придется распрощаться.

В Vanguard нет такой популярной во многих MMO/RPG штуки, как инстансы — специальные локации, которые создаются только для вас и вашей группы. Весь игровой мир одновременно доступен для всех, так что временами начинается забавный балаган с конкуренцией между группами, халашниками, которые по расчищенной вами дорожке проходят в нужные им зоны, и т.д. Отсутствие инстансов компенсируется огромным количе-

ством мест, куда можно пойти компанией, поэтому серьезной толпучки все же не возникает.

Сами классы? Подробное описание — прямо на этих страницах; сейчас же отметим лишь несколько общих вещей. Так, несколько разочаровывает RPG-система. У персонажа есть стандартные характеристики вроде силы или интеллекта — начиная с десятого уровня он регулярно получает очки, которые можно тратить на прокачку того или иного параметра. Не нравится то, что получается? Что ж, есть некоторое количество «очков отмены» — ими можно откатить назад характеристику (кстати, по достижении максимального, пятидесятого, уровня набор этих самых очков должен прекратиться), так что, по идее, менять «облик» получится строго определенное количество раз). При таком подходе тоже можно создать абсолютно разных персонажей, но система талантов, аналогичная тем, что есть в World of Warcraft и EverQuest 2, все рав-

но была бы намного более разнообразной и интересной.

Радует то, что почти у каждого класса есть своя фишка вроде разных стилей боя у монаха. Если же говорить о балансе, то в PvE классы уже сейчас выглядят уравновешенно. Нет кого-то суперпильного, незаменимого или, наоборот, неудачного. Но напильником работать придется еще очень долго — в основном это касается PvP-режима, где пока наблюдается полный разлад.

Ну и о самом PvP. В Vanguard существует три типа серверов. Самый интересный — это FFA PvP, где начиная с седьмого уровня можно нападать на кого угодно и где угодно. Геймплей в итоге получается очень своеобразный. Если на других серверах в группы собираются главным образом, чтобы «поигать и сделать эти два квеста», то здесь объединяться приходится только для того, чтобы обезопасить себя. Играть, конечно, на любителя, но очень многие русские предпочитают именно FFA.



✓ Временные пространства — визитная карточка Vanguard.

С остальными типами все уже проще — на Team PvP расы объединены в две противоборствующие фракции, а на PvE вообще все живет мирно и говорит друг другу любезности на ломаном английском языке. Смысла в баталиях пока особого нет, но разработчики обещают со временем ввести и специальные награды, и даже новые режимы со своими правилами.

И жнец, и кузнец

Adventure-режим — не единственное, чем можно заняться в Vanguard. Как и в других MMORPG, здесь присутствует и собирательство ресурсов, и разнообразные ремесла. Но Sigil в этом случае решили поступить не как все. Каждая сфера развивается отдельно, кроме того, под нее предусмотрены собственные комплекты вещей. Отдельный набор шмоток есть и для взрослых животных: всякие там обрubi и седла, которые повышают скорость.

Отлично в Vanguard сделаны ремесла. Здесь нет места тупым командам «скачать десять обычных шлемов», процесс создания каждой вещи состоит из нескольких этапов (сначала делаем ресурсы, а уже потом собираем из них конечный продукт) и реализован в виде мини-игры. Выглядит это примерно так: есть некоторое количество очков, которые мы тратим на подготовку к работе, повышение качества предмета и завершение работы. Кроме того, во время производства возникают разные проблемы, устранение которых также стоит очков. Чем выше качество, тем ценнее окажется вещь. Но если вложить в него слишком много очков, то их можно захватить на завершение работы. И наоборот, если перейти к завершению работы раньше, то оставшиеся очки уже нельзя будет вложить в качество.

Такая мудреная система отпугивает многих, но далеко не всех. Дело в том, что ремесла в Vanguard — очень прибыльная штука. Во-первых, в круглых городах встречаются компьютерные персонажи, которые дают очень неплохо оплачиваемые заказы. Во-вторых, немного прокачав ремесло, можно начать делать действительно хорошие вещи и продавать их на аукционе за неплохие деньги.

Еще один забавный момент — дипломатия. Грубо говоря, это настоящая «игра в игре»: дипломат путешествует по миру, находит разных интересных людей и... нет, не убивает, а просто играет с ними в карточную игру наподобие **Magic: The Gathering** (подробное ее описание — тема для отдельной статьи). Зачем, спрашивается, все это надо? Во-первых, некоторые adventure-квесты можно пройти, только прокачав дипломатом до определенного уровня. Во-вторых, дипломат, выиграв очередную партию, может баффнуть окружающих его персонажей, то есть улучшить то или иное их показатели. В будущем Sigil обещает и более серьезные вещи, пока же дипломатия все-таки является эдакой дополнительной забавой, с помощью которой можно немного разнообразить свою жизнь в Vanguard.

Доделаем на месте

Вообще, про интересные возможности Vanguard можно

А где наши?

Русских в Vanguard не так много, как, например, в **World of Warcraft**, где на родном нам языке говорят уже целых два сервера. Но несколько крепких гильдий уже есть. Если хотите попробовать FFA PvP, обратите внимание на сервер **Tharridon** — там обитают **Paradigma** (<http://forums.paradigma-guild.net>), **Dread Army** (<http://dreadarmy.eqilgilds.com>) и **CLIFF** (www.cliff.ruford.ru). Любителям PvE рекомендуем сервер **Gelenia** и гильдия **Ористан** (<http://oristan.ru>), **Night Watch** (<http://forums.goha.ru/forumdisplay.php?pf=944>) и **Nightmare** (<http://forums.goha.ru/showthread.php?t=112909>). Удачной вам игры!



рассказывать бесконечно долго. Тут вам и собственные дома, и гильдии, которые уже совсем скоро захватят свои первые замки, и разнообразные средства передвижения, от персонального корабля до корабля пустыни — верблюда. Но, увы, надо оставить место и для недостатков, их здесь тоже немало.

Первый и самый главный — Vanguard очень «колючий». То есть игра сама по себе достаточно сложна в освоении, а тут масла в огонь еще подливает слабый обучающий режим. Ветераны онлайн, конечно, дойдут до всего сами, но вот новичкам здесь будет очень некомфортно. Растворивает и интерфейс.

Он хоть и сделан по принятым в MMORPG канонам, но все равно получился неправильным. Занимает слишком много места на экране, не всегда логичен, перегружен менюшками. Список при желании можно продолжить. Радует лишь то, что для игры активно создаются пользовательские интерфейсы, и рано или поздно среди них появятся хорошие.

Еще одна претензия — Vanguard выгнута слишком рано. Багов в игре не просто много, а очень много. Противники, бегающие задом наперед и телепортирующиеся во время боя на другой конец карты, постоянные вылеты, застревания, невозможность принять в группу того или иного персонажа. Список, как и в случае с интерфейсом, можно продолжать очень долго. На мо-

мент написания этой статьи прошел уже месяц после релиза, и многие ошибки исправлены, но стремиться еще есть куда.

И главное в этом стремлении — не ломать то, что уже худо-бедно заработало. **Sony Online Entertainment** славится привычкой упрощать свои игры — вспомните **Star Wars Galaxies** или **EverQuest 2**. Vanguard подобный подход погубит — здесь именно сложность и многогранность являются главными опорами игры. И мы очень надеемся, что в будущем их никто не станет подрубать.



Ну а сейчас Vanguard живет полноценной жизнью. Официальных данных по продажам пока нет, но если верить слухам, то количество подписчиков уже перевалило за сотни тысяч. Это подтверждается и личными наблюдениями: народ на серверах очень много, найти себе группу не составляет труда. Первые недовольные тоже появились (ругаются в основном на баги), но сильного оттока игроков не наблюдается.

Если вы ищете для себя серьезную несложную MMORPG с огромным красивым миром и обилием возможностей, обратите внимание на Vanguard. Тем более что к моменту выхода этого номера разработчики должны вышарить все самые противные ошибки, и можно будет играть с удовольствием. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Vanguard действительно позволяет быть свободным — такого количества возможностей нет ни в одной другой MMORPG. Баги и недочеты, конечно, расстраивают, но надеемся, что игру быстро доведут до ума.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

*Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!*

WWW.ADRENALIN2.RU



MASSIVE ASSAULT NETWORK 2

- **Жанр:**
пошаговая онлайн стратегия
- **Издатель:**
Wargaming.net
- **Разработчик:**
Wargaming.net
- **Цена игры:**
\$29,95
- **Абонентская плата:**
нет
- **Скорость связи:**
128 Kbit/s
- **Требования:**
от 3 до 15 Mb/s
- **Сайт игры:**
<http://massiveassaultnetwork.com/ua/>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,6 ГГц, 512 Мб, GeForce 5600/
Radeon 9600 128 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, GeForce 7900/
Radeon 1900 512 Мб

Как известно, первым пошаговым варгеймом были шахматы. Варгеймом трехмерным и весьма реалистичным по меркам военного науки того времени. С тех пор клочки стали шестугольными, добавились спецэффекты и звуковое сопровождение, но постепенно варгеймы все больше становились уделом избранной группы. Пока в 2003 году **Massive Assault** не развернула жанр лицом к народу. А вышедшая следом **Massive Assault Network** позволила игрокам помериться полководческим талантом друг с другом.

Massive Assault Network 2 (для краткости просто MAN 2) — это все то же **Massive Assault Network**, только с большим числом юнитов, апгрейдов, возможностей и, что самое удивительное, с большей динамикой. Для начала можно пройти обучение и сыграть пару тренировочных миссий с компьютером, а затем отправиться на сервер. Бесплатная демо-версия содержит всего одну карту-планету, заплатив же \$39,95, вы получаете доступ ко всем ресурсам игры. Сервер следит за успехами каждого геймера, присваивая новые звания соответственно достигнутым победам.

Первое и самое главное изменение в MAN 2 — резко возросшая скорость игры, и это несмотря на то, что мы говорим о пошаговой стратегии. Напомним, что первая часть больше всего напоминала шахматы по переписке:

вы делали ход, игра записывала его и отправляла на сервер, откуда данные скачивал противник. Баталии при таком подходе растягивались на несколько недель. В MAN 2 ход противника обычно занимает полторы-две минуты, а у вас в это время есть возможность проследить за тем, какие действия он предпринимает. Или просто полюбуйтесь окрестностями, выбирая место для очередного танкового прорыва. Такие вот быстрые шахматы получаются.

Подобная оперативность достигается за счет деления хода на несколько этапов, что существенно облегчает процесс управления армией. Начинается все с боевой фазы: войска идет куда приказано и стреляют в него по положению. Если вы послали отряд вместо севера на юг или по ошибке подстрелили не того — к вашим услугам кнопка Undo. Очень удобная штука для любителей думать задним умом, к тому же дает возможность попробовать все варианты и выбрать лучший.

Повоевав, можно заняться экономикой — собрать налоги с подконтрольных вам территорий и расплатиться за свежие войска. Количество юнитов увеличивается и теперь достигает 36 штук — плюс по три уникальных для каждой из двух рас. Разнообразие вновь принесено в жертву выверенному балансу — солдаты обеих армий отличаются лишь внешним видом. Зато оба игрока находятся в равных условиях, да и излюбленному принципу RTS «камень-ножницы-бумага» в MAN 2 места нет. Кстати, не стоит думать, что в шахматах менеджмент отсутствует — один из древних вариантов этой игры позволял соперникам рекрутировать во время партии по одной дополнительной фигуре.

Новоприобретенные юниты можно размещать исключительно в тех странах, которые находятся под вашим контролем. Для за-



✓ Выбор юнитов разнится от традиционных танков и чуть менее привычных мехов до весьма необычных механизмов.

хвата любого государства — нейтрального или враждебного — необходимо выдворить с его территории чужие войска и штурмом взять столицу. После этого дом полагается денежный приз и дополнительная головная боль в лице партизан — если вы вторгаетесь на нейтральную территорию, противник имеет право объявить себя защитником слабых и создать под свои знамена ополчение этой страны. Партизаны не являются серьезной военной силой, но всегда ходят партии по тылам изрядно действуют на нервы. К тому же, если противник с их помощью отразит ваше нашествие, страна в благодарности тут же перейдет на его сторону.

Наконец, четвертая фаза, когда действуют знакомые по первой части Secret Allies, они же — секретные союзники, они же — роль в кустах. В начале каждой партии на сторону обоих игроков встанут по десять случайных стран, не известных для противника. В любой момент союзника можно «раскритерить», получив солидное подкрепление. Правильно выбранный

для удара из засады момент может решить исход боя.

Сюжет остался прежним: черные войска с белыми... в смысле, **Free Nations Union** с **Phantom League**. Графика также не претерпела серьезных изменений по сравнению с первой частью. В стане шутеров за такое расстреливают на месте, но здесь это позволяет играть без всяких тормозов даже на слабых машинах.

Но есть одна проблема — отсутствие всякой новизны. Все это мы видели в MAN, а еще раньше — в **Massive Assault**. Вся новизна MAN 2 заключается в паре новых юнитов, и потому игра очень быстро приедается. Планы есть разработчик, но для друга лишь цветом ландшафта. Случайный набор секретных союзников отнюдь не делает каждую партию уникальной, как об этом говорят разработчики. Более того, после нескольких партий вырабатывается определенный шаблон действий и начало партии превращается в скучную рутину. Фанатам серии это впечатление не испортит, а вот всем остальным... ■

ДОЖДАЛИСЬ?

В MAN 2 нет места спешно обостренным или сорванным на скорость реакции — только интеллекту соперника. К сожалению, нет в игре и новизны. MAN 2 станет лучшим подарком для любителей пошаговых стратегий, но для всех остальных — вряд ли.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8,0

ГРАФИКА

★★★★★ 7,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9,0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

UNIVERSAL COMBAT

СРАЖЕНИЕ ЗА ГАЛАКТИКУ

Заключительная часть
сериала от гениального
Дерека Смарт

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 «Плюс-Тех Интерактив». Все права защищены. www.playten.com © 2007 «Руссобл-М». Все права защищены. www.russobl-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobl-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobl-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобл-М»: www.russobl-m.ru/forum/. Российская продажа в магазинах Формы **И.Супер**



RISING FORCE ONLINE

- **Жанр:**
MMORPG
- **Издатель:**
Sobemasters
- **Разработчик:**
CCR
- **Издатель в России:**
4GAME
- **Цена игры:**
бесплатная
- **Ассонетская плата:**
50 мес
- **Скорость связи:**
250 Мбит/с
- **Требования:**
От 5 до 20 МГц
- **Сайт игры:**
www.rfonline.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.4 ГГц, 512 Мб, GeForce 6600/
Radeon 9600 128 Мб

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, GeForce 7900/
Radeon 1900 512 Мб

Rising Force Online (RF Online) — игра, разработанная в Корее и достаточно популярная в восточных странах. В визуальном плане это означает, что здесь смешались любимые азатами миленидные девочки в трусиках и подтяжках с шитом наперевес, циклопические боевые роботы и жутковатого вида киборги. Одним словом, перед нами весьма необычная помесь фантастики и киберпанка, с некоторыми особенностями, которых днем с огнем не сыщешь в более традиционных европейских MMOG.

Поначалу играть в это чудо корейской мысли могли лишь сами корейцы, затем игра несennie обзавелась англоязычными серверами. И вот, тихой сапой, без громких обещаний, игра вдруг обретает русского издателя и локализатора, который на радость воим уставшим от черной фантастики онлайнным гикам запускает бета-тест. Мы, разумеется, не могли пройти мимо такого сурового ответа Ragnarok Online, Lineage и прочим большим MMORPG. Почему сурового? Об этом — далее.

Жареного мяса. И побольше!

Начнем мы не с каких-то там личных описаний, а с прямого

хука правой в челюсть. Если вы любите спокойные игры, в которых основу составляют квесты, походы по подземельям, убийство монстров, и вообще все привлекает возможность тихо-мирно посидеть в виртуальном мире, ни на кого особенно не отвлекаясь, — вам в другую дверь. Например, в тот же **EverQuest 2**, на PvE-сервер. Ибо вся RF Online — это чистой воды PvP. Убийство себе подобных здесь не только не наказывается, но и поощряется всеми возможными и невозможными способами. Убивай всегда, убивай везде, убивай на войне и во время прокачки, убивай в соревнованиях и исподтишка; гангвай, устраивай массовый геноцид новичков — словом, делай все, чтобы раса твоего противника никогда не стала столь же сильной, как твоя.

На войне здесь завязано все: от экономики до квестовой и социальной системы. Убил кого-то — получи специальные очки и повышение в рейтинге. Стал первым в рейтинге — получи звание главы нации и кучу специальных бонусов, включая необычный комплект брони. Пятерка сильнейших постоянно соревнуются друг с другом, ибо стать лидером приятно само по себе, даже без всяких там игровых привилегий. Кто из мальчишек от 13 и старше не мечтал доказать всем, что он крут, как вареные страусиные яйца? Пожалуйста — RF Online делает широкий приглашающий жест. Здесь можно и нужно все, а цель оправдывает любые средства.

Впрочем, кроме этого тотального беспредела и всеобщей анархии, у игры есть и более-менее разумительные PvP-основы. На местном языке они называются Chip Wars. Когда внятно объяснить, что это такое, позволю сначала сделать кивок в сторону местной истории и географии.

Итак, в игре у нас есть три расы, которые, как вы уже поняли, находятся в состоянии постоянной и бескомпромиссной войны — Беллато, Священный Альянс Кора и Акретия. Когда-то ими управлял некий внешний Совет, но постепенно его влияние ушло, и каждая из рас тут же решила показать другой две раки зинуют, проще говоря — захватить весь Новус (так называется планета игры). Все ли знают прописную истину, что победить в войне сможет тот, у кого больше денег? Вот отсюда и растут ноги у Chip Wars, проще говоря — войн за шахты.

Все дело в том, что, в отличие от множества онлайнных миров, где добыча ресурсов личное дело каждого, в RF Online ресурсы — это достояние нации. Они концентрируются в районе, называемом Шахты, и копать там без риска быть убитым в первую же секунду может лишь та раса, которая на данный момент контролирует эти рудники. Территориально шахты расположены как раз между владениями всех рас, так что ни у одной из них нет привилегий.

Война за шахты проходит каждые восемь часов, то есть

три раза в сутки. В шахтах появляются три чипа (по одному на каждую нацию), задача игроков — разрушить чипы оппонентов, при этом защитив свой. Когда они уничтожены, тот из игроков, кто нанес последний удар, становится носителем чипа. Теперь на него возлагается важная миссия — дотащить ношу до определенного места в центре шахты. Если все пройдет успешно (не забывайте, злые как черти игроки других наций после разрушения их чипов никуда не делись и подстерегают «бебунга» на каждом углу), то раса «чипоносца» получает шахты в свое владение ровно на семь часов. Если его убили, время владения определяется степенью повреждения оставшегося чипа.

Допустим, ваша раса захватила шахту и вы с веселым гиканьем понеслись копать ресурсы. Тут тоже есть свои тонкости: скажем, вам надо выбрать, какой тип руды вы желаете копать (их всего пять, и добывать все сразу почему-то нельзя). Еще момент — вы можете купить специальный установочный механизм, который будет заниматься этим нудным делом вполне самостоятельно, пока не кончится заряд батарей (их тоже нужно будет пополнить). Ваш ресурс в этот момент может спокойно улететь в какую-то весьма отдаленную территорию. Если же кто-то решит уничтожить ваш автономный отбойный молоток, нет надобности сломя голову нестись обратно: ждем на нужную кнопку — и аппарат таин-



✓ Одно из любимых занятий игроков в RF Online — одеть своего персонажа. Чтобы получить на выходе, скажем, вот такого красавца.



✓ Хотя игра заточена на бой с себе подобными, убивать монстров и боссов здесь тоже приходится.



✓ Зверинец в RF Online уникален. Забудьте о крисах и гоблинах — здесь есть экзотичнейшие монстры.

ственным образом материализуются прямо в инвентаре.

На закуску

Ship Wars — занятие, конечно, привлекательное, но доступно оно лишь с 25 уровня: тот, кто младше, просто не в состоянии повредить чип. А что делать до этого уровня? Ответ очевиден: качаться, качаться и еще раз качаться.

Как обычно проходит прокачка в онлайнных играх? Или за счет хороших квестов (если есть), или путем отстрела всяческой живности, подходящей по уровню. А теперь жестокая правда для всех квестоманов: забудьте про восклицательные знаки и прочие яркие вкусоности, милосердно сигнализирующие, что у данного персонажа есть для вас задание. Квесты даются в основном при достижении нового уровня. Выглядят они достаточно стандартно: «собери десять этого», «убей двадцать тех». Впрочем, все неординарные гайды по игре на квесты обращают ноль внимания, рекомендуют лишь список мобов, которых стоит убивать.

Одним словом, запаситесь терпением и идите на охоту. Силу монстров приходится вычислять опытным путем: уровень поставатов обозначен только условно, чем больше специальных точек вокруг имени моба, тем он сильнее. Например, моб с шестью точками или синим кружочком — почти верная смерть. В качестве бесплатного совета: всегда носите с собой бутылки здоровья (желательно с сонями), благо пьются они тут без всяких ограничений. Собственно, игроки уже научились писать макросы, которые просто заливают в них эти бутылки одну за одной по мере надобности. Особенно весело это выглядит в PvP-сра-

жении: если геймеры примерно одного уровня, то проиграет тот, у кого бутылоч меньше. Экономить на здоровье в RF Online прямо-таки модно.

Впрочем, в игре экономить вообще не принято. Миллионные суммы здесь считаются нормой. Что касается денег, то привыкайте к суровой реальности: сегодня у вас может быть состояние, а завтра оно превратится в пшик. Виной тому экономическая модель, которая предусматривает два вида валюты: местную (своя для каждой расы) и общую (платина). Курс местной валюты к платине колеблется в зависимости от общего состояния расы, и на нем вполне можно сыграть — примерно так, как это делается в реальном мире на бирже типа Forex.

Любите рисковать? Попробуйте стать мультимиллионером. Куда девать найденное непосильным трудом? Новые вещи, ресурсы для крафта, апгрейд машины (если вы водитель расы Беллато), покупка таликов (специальные камни, с помощью которых можно улучшать вещи) — вариантов море. Плюс, если вы вступите в гильдию, там вполне может быть система обязательных взносов.

Гильдейская система в RF Online заслуживает отдельной похвалы. Привыски к обычному раздолбайству других игр, автор этих строк с удивлением наблюдал одну прелюбопытную вещь: здесь, в мире анархии и разбоя, система гильдий обладает кучей

приятных возможностей. Внеси лишних десяток миллионов в гильд-банк — получаете повышенный статус. Гильд-мастер захотел провести голосование по какому-то важному вопросу — пожалуйста, воспользуйтесь встроенной системой. Захотели поработать в организованном PvP? Вас приветствует война гильдий (но не Guild Wars): вызывайте любую гильдию на поединок, внесите взнос — и вперед. Победивший получает все внесенные деньги и опять же очки статуса.

Конечно, начинающий игрок непременно захочет кинуть в RF Online камень за не слишком привлекательное количество начальных классов: при создании персонажа их доступно всего четыре (для Акретии так и вовсе три). Прокачка до 30 уровня и вправду выглядит несколько нудно, но на 30 уровне вы выбираете свою первую специализацию, на 40-м — вторую, а на предельном, 50-м, если все сделано по уму, становится этим богом (не забудьте про бутылки). Плюс ко всему, у вас есть возможность сменить класс либо взять кросс-класс и просто угнать в изучении и прокачке всяческих навыков и скиллов.



Визуально игра смотрится на твердую четверку. Локации, к сожалению, не страдают перегруженностью деталями. PvP-бой выглядит как одна большая свалка, в которой только взгляд

бывалого игрока разберет, то какую способность применил и в какого робота из всех, что носят-ся вокруг, надо выстрелить. Умирать приходится часто, возродиться можно возле любого NPC, к которому вы «привяжете» своего персонажа.

Что касается локализации. Отметим достаточно литературный перевод (права, грамматические ошибки здесь не редкость) и отравительные переносы слов, из-за которых текст иногда читается с трудом. На момент написания этой статьи было запущено четыре сервера для бета-теста, и, что самое интересное, после коммерческого старта администрация обещает не обнулять аккаунты тестеров.

В качестве паремизана для мышловки нам предлагается возможность играть в RF Online бесплатно даже после того, как игра будет запущена вполне официально. И это при том, что сам по себе клиент можно скачать, потратившись лишь на трафик. Собака здесь, как водится, зарплата именно там, где меньше всего хочется ее откопать: ваш персонаж никогда не будет так хорош, как тот, что прокачивался на платном аккаунте. Проще говоря, готовы смириться с заниженными рейтингами — можете играть, не тратя на игру ни копейки. Нет — тогда заранее привяжите ежемесячно выкладывать небольшую сумму. Выбор игрока, пришедшего в RF Online не просто игрок, но выигрывать — думаю, будет очевидно. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

RF Online — это анархия и бесстрашие в чистом виде. Гаймлей зачастую напоминает эраиду, а после не MMORPG, но игра от этого не менее весело.

ГЕЙМЛЕЙ

★★★★★★★☆☆ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★☆☆ 7.5

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★☆☆ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★☆☆ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО



СПОСОБЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ В World of Warcraft

О чем может мечтать игрок, только начавший свой путь в **World of Warcraft**? Когда все квесты еще новые, каждая локация заставляет удивленно хлопнуть глазами, а глобальная карта приводит в неописуемый ужас количеством неизведанных территорий? Так вот, первой мечтой обитателя становится приобретение собственного коня (точнее, ездового животного, или **маунта**).

О чем может мечтать игрок 60-го уровня, давно познавший все прелести игры, одетый по максимуму, знающий Азерот наизусть, что может путешествовать по нему из конца в конец с закрытыми глазами? До выхода **The Burning Crusade** такой игрок мечтал о том, что аддон когда-нибудь да выйдет. Сейчас же такие геймеры точно так же, как и новички, изучают новые территории, бегают слюня голубы по свежим квестам и... хотя бы приобрести **летающего маунта**.

Как бы ни были далеки друг от друга новичок и старожил WoW, они обязательно сойдутся в одном: огромные территории игры как-то очень грустно покорять на своих двоих. Маунты, система общественного транспорта, камни возврата, телепорты и вызовы... Сегодня мы попробуем обобщить все, что может помочь начинающим игрокам доставить себя любимого из пункта А в пункт Б с наибольшим комфортом, а их более опытным собратьям — открыть несколько любопытных и не самых очевидных фактов о WoW-зверинде и логистике.

Летайте самолетами...

Как и в реальном мире, весь транспорт в игре делится на две большие категории: общественный и личный. И как бы вы ни

любили своего скакуна, но, чтобы переместиться с одного континента на другой, придется воспользоваться кораблем (по морю) или цепелином (по воздуху). Этот транспорт бесплатен, кроме того, он не требует открывания точек назначения, так что воспользоваться им может каждый. Единственный минус — кораблики (что морские, что воздушные) ходят строго по расписанию и их иногда приходится ждать. Впрочем, ни пробок, ни пьяных водителей здесь нет, так что интервал в пять минут выдерживается весьма строго.

На любом континенте действует также собственная система перемещения: в каждом городе и множестве деревушек есть «точки перелета». Но чтобы воспользоваться ими, нужно, во-первых, знать то место, куда вы летите (то есть предварительно придется побегать по миру и открыть всех этих «перелетников»), а во-вторых — заплатить перевозчику. У Орды в роли воздушного такси выступают летучие мыши и выверны, у Альянса — гилгогрифы и грифоны. Соответственно, противоположные фракции не могут летать воздушными путями друг друга; в любом нейтральном городе всегда будет два мастера перелетов, по одному для Орды и Альянса. Кстати, тут же заметим, что когда происходит PvP-рейд на городок противоположной фракции, одним из главных достижений становится убийство местного мастера перелетов.

Общественный транспорт в WoW удобен, очень быстр и недорог: даже путешествие из конца в конец по Внешним землям обойдется меньше чем в ползолотого, что для игрока, который достиг нужного для этих земель уровня, сущие копейки. С другой стороны, систему транспорта есть за что и поругать: скажем, вы не сможете (как в том же **EverQuest 2** и еще некоторых играх) прыгнуть с птицы ровно в ту точку, которая нужна; помимо того, здесь фактически отсутствует система перемещения Телепортами (исключая Shattrath City во Внешних землях).

Единственный доступный всем и каждому телепорт — это так называемый «камень возврата», который можно «привязать» к таверне в выбранном городке, чтобы появилась возможность раз в час мгновенно перемещаться из любой точки игры в этот самый город.

Неудивительно, что фактически все классы в игре завидуют магам, которые умеют по собственному желанию открывать телепорт в дружественные столицы (плюс все в тот же Shattrath City). Маги, в свою очередь, завидуют варлокам, которые могут при помощи двух игроков перенести к себе (summon) любого члена партии.

Игроки издавна старались придумать способы, как бы побыстрее перескочить из одной локации в другую, а Blizzard одновременно и помогал, и мешал им. С одной стороны, игра нарисована так красиво и с таким вкусом (еще раз поклонимся вице-президенту Blizzard по геймдизайну Поулу Парделю), что при десятиминутном перелете по ней вертеть камеру и глазеть по сторонам — одно удовольствие. Но с другой стороны, иногда (в частности, когда опаздываете выкупить с аукциона какую-то мегаважную вещь) становится уже не до любования красотами — побыстрее бы добраться.

Хитрые игроки давно научились использовать некоторые особенности игры, скажем так, не вполне по назначению. Напри-

мер, вам нужно быстро прыгнуть в столицу, а стандартные способы либо слишком медленные, либо недоступны («камень возврата» перезаряджается или назначен на другой город, а мага в партии нет). В таком случае можно попросить любого знакомого (или даже незнакомого) вам человека, находящегося в нужном городе, взять вас в группу и поставить в очередь на баттлграунд. Приглашение обычно приходит в течение нескольких секунд, после чего мы уйдим с арены и окажемся... там, где вас поставил лидер, то есть — в столице.

Еще один способ появился сравнительно недавно, когда система поиска группы в инстанс пополнилась возможностью втащить к этому инстансу любого члена партии. Вам придется найти двух человек, находящихся в нужной локации, уприснить их подобой к камню вызова возле любой местной пещеры — и мгновенный телепорт обеспечен. Другое дело, что на поиски этих двоих и переговоры относительно ваших запросов может уйти больше времени, чем если бы вы на все махнули рукой и отправились своим ходом.

«Феррари», «Кадиллак» и другие

Общественный транспорт и мгновенное перемещение нуж-



✓ Собственный летающий маунт — самое быстрое и удобное средство перемещения по Внешним землям. И самое дорогое.

ны исключительно для быстрого покрытия больших расстояний, а вот когда разговор заходит о путешествии по конкретной территории, на первый план выступают локальные способы ускорения перемещения.

Перво-наперво заметим, что у некоторых классов в игре есть собственные бонусы по ускорению. Тот же разбойник может ненадолго включить спирит, а маг прыгнуть вперед на пару десятков метров. Больше всего повезло друидам: в облике зверя они и раньше могли бегать значительно быстрее остальных персонажей, а с выходом *The Burning Crusade* получили еще и «летучую форму» и теперь гордо флагируют по миру игры, высюлка поглядывая на прочих рожденных ползат.

Но при всем при этом ничто в игре не может сравниться с собственным ездовым животным. Разбойник не обучен бегать долго, маг не может часто применять свой прыжок, а друидская летучая форма выглядит, конечно, неплохо и помогает преодолевать препятствия, непроходимые для прочих игроков, но дает не такую уж большую прибавку к скорости.

Начинающим игрокам стоит сразу запомнить несколько простых вещей. У каждой расы есть свое фирменное ездовое животное. Например, люди ездят на конях, орки — на волках, тролли — на ратторах, кровавые зльфы — на хаустрайдерах (такие боевые страусы абсолютно кислотной расцветки), и так далее. Все твари делаются на обычных (дают прибавку скорости на 60%) и элитных (прибавляют 100% скорости и смотрят куда более внушительно).

До выхода *The Burning Crusade* в игре были лишь наземные маунты, сейчас появились и летающие. Их всего два вида —

грифон для всех рас Альянса, виндрайдер — для Орды. Они точно так же делятся на обычных и элитных, правда, с весьма существенной разницей в скорости: обычный летающий маунт дает прибавку в 60%, а вот элитный — уже в 280%. Фактически это означает, что игрок может получить в личное распоряжение птицу, которая вполне способна конкурировать с местным «общественным транспортом». Но, увы и ах, летать на грифонах и виндрайдерах можно только по Внешним землям — перемещаться в мир Азерота эти звери категорически не хотят.

Первого маунта в своей жизни игрок может приобрести на 40-м уровне, на 60-м появляется возможность оседлать эпического зверя, а на 70-м — прибрать к рукам крылатого. Цены на маунты весьма кусачи; опуская подробности, скажем, что минимум, в который вам обойдется обычный конь, — это чуть меньше 100 золотых, а максимум (за летающего злика) — порядка 5000. В игре есть два класса счастливых, которые получают своих ездовых животных фактически бесплатно, — палadini и варлоки. Правда, на 60-м уровне им приходится ради эпического коня проходить весьма сложный квест, зато они с полным правом могут похвастаться совершенно особенным, не похожим на других ездовым животным.

Впрочем, другие классы тоже вряд ли чувствуют себя сильно обделенными. В *WoW*, кроме обычных ездовых тварей, существует еще достаточно количество редких экземпляров, правда, за ними надо весьма усердно охотиться. Но что не сделаешь, если хочется выделиться из массы себе подобных? Вот самые яркие примеры.

Deathcharger. Еще до подключения *The Burning Crusade*

Прикладная география



стало два — добавился **Outlands**, или Внешние земли. Строго говоря, Внешние земли не целый мир, а всего лишь кусочек расползшейся планеты Дренор, исторической родины орков, древнее и некоторых других рас. Стандартный способ перемещения между мирами — Темный портал (**Dark Portal**, расположение в локации **Blasted Lands**, координаты 57.55).

Добираться до Внешних земель через портал не очень удобно, а вот выбраться оттуда в «цивилизованные» места очень легко: в городе **Shattrath City** (локация **Terrorar Forest**, координаты 30, 23) стоят порталы во все мировые столицы. Таким образом, при изучении Внешних земель выгоднее всего привязать «камень возврата» именно к этому городу — так у вас всегда будет возможность быстро прыгнуть в другой мир, а при необходимости — тут же вернуться «на родину». Правда, перезаряжается камень целый час реального времени и это накладывает некоторые ограничения.

многие игроки успели набегаться в инстанс *Stratholme* до полночь отупения, пытаясь отобрать у барона Ривендейла (**Baron Rivendare**) его фирменного коня. И каких только домыслов не было по поводу шанса его выпадения! Считалось, что коника падает только когда вся партия состоит из игроков с репутацией *Exalted* в *Андерсити* и что быть Барона надо строго определенным способом. В общем, танцы с бубном вокруг этого босса проводились чуть ли не каждый день, но сухая статистика сайта **Thottbot.com** свидетельствует, что шанс выпадения ривендейловского коня составляет 0,1%. Похоже, если и есть какие-то

способы этот шанс повысить, то игроки их еще не нашли. По экстерьеру и ездовым качествам этот конь почти не отличается от эпического маунта андедов.

Swift Zulian Tiger. Очень стильный тигр, который выделяется в рейдовом инстансе *Zul'Gurub* (босс под кодовым именем Тигр, настоящее имя — *High Priest Thekal*). В свое время за обладание этим маунтом шестидесятичники готовы были отдавать сотни *dkr* (подробнее о системе *dkr* читайте в статье «**Как одеть себя в World of Warcraft**» в прошлом номере «Игромани»). Шанс его выпадения составляет все те же несчастные 0,1%, по виду и по сути этот тигр



Волет над Внешними землями — наглядное подтверждение тому, что они лишь часть планеты.



Внешние земли были некогда прекрасным миром. Некоторые территории очаровывают так, что с них не хочется улететь.

Знаете ли вы, что...

■ Между двумя столицами Альянса — Stormwindом и Айронфорджем — проложена железная дорога, по сути — метро.

■ Первоначально в игре нельзя было указать конечную точку перелета и приходилось все пересадки делать «вручную».

■ Blizzard ввели систему отсчета связанных между собой точек перелета после того, как увидели ее в одном из самодельных аддонов, но вот расчет времени перелета так и не подключили.

■ Существует огромное количество читов и хитрых приемов, позволяющих ускорить персонажа — как стандартный спидкарт, так и более экзотичные методы типа запуска снежка вслед улетающему грифону. Но если за спидкарт вас наверняка забанят, то снежок был достаточно долго, пока не был принят одним из патчей.



■ Птицы, использующиеся для перемещения между городами, никогда не подвергаются атаке, в то время как с собственного летающего маунта вас вполне могут сбить.

■ На цепелинах нельзя оседлать маунта, но есть несколько мертвых точек, где это ограничение не действует.

■ Самый дорогой, используемый только в критических ситуациях (при нехватке времени) способ выбраться из какой-то очень далекой от цивилизации точки — умереть и возродиться на кладбище. Некоторые игроки научились обходить систему платы за возрождение, за что были жестоко наказаны Blizzard пожизненным баном.

■ На официальном сайте Blizzard есть интерактивные карты, на которых обозначены все маршруты перемещений для Альянса и Орды (www.wow-europe.com/shared/wow-com/images/basics/flight/en/index.htm).

пожог на эпического маунта эльфа, но в уникальной раскраске.

В том же Zul'Gurub можно получить и еще одного интересного зверя — Swift Razzashi Raptor, который представляет собой атаку оригинальную разновидность эпического маунта троллей (дроп с босса Bloodlord Mandokir, шанс около 0,6%). Однако рэптор как ездовое животное не слишком удобен — у него очень специфический, несколько дерганый бег и после плавного хода прочих животных езда на рэпторе, каким бы навороченным он ни был, может стать не удовольствием, а сплошной головной болью.

Qiraj Battle Tank. Уникальное в своем роде ездовое животное (вернее, насекомое), которое можно использовать исключительно в инстансе Temple of Ahn'Qiraj. Выбивается в инстансе либо дается как награда за квест. На некоторых сайтах выложена информация (и безумно сложная) цепочка квестов, которые нужно выполнить, чтобы можно было пользоваться этим маунтом в любом месте игры, но на официальном сайте WoW нет ни слова о том, что такая возможность вообще существует.

Riding Turtle. Это не ездовое животное, а просто бонус для развлечения. Скорости эта черепашка добавляет ровно ноль и дается как награда тому, кто похуляется WoW Trading Card.

Swift Nether Drake. Снимите шляпы, господа. Перед вами самый мощный и самый редкий маунт WoW. На момент написания данной статьи обладатели этих драконов в игре не было вообще, ни на одном сервере. Все дело в том, что этот летающий монстр дается в награду каждому члену команды, которая по итогам сезона окажется лучшей на арене. По сути, это невероят-

но красивый реактивный самолет, повышающий скорость на 310%. Игроки уже вовсю дискутируют на тему, будет ли подобный зверь выставлен как награда за повышение репутации у группировки Netherwing, но Blizzard пока хранит многозначительное молчание. Скорее всего, если даже и будет предоставлена такая возможность, то появиться она никак не раньше, чем когда на каждом сервере появится пара-тройка сотен подобных зверей, потом и криво заработанных в PvP-баталиях.

Возжелав заполучить ездовое животное, сильно отличающееся от наскуившего вам четвероногого (или крылатого) друга, учтите следующее. Кататься на маунте, данном в награду за квест или выбитом в качестве дропа, может представитель любой расы. Но вот чтобы оседлать купленного необычного коня (такие тоже встречаются в природе, правда, достаточно редко) или маунта другой расы, вам придется выучить соответствующий навык. А выучить его иначе, кроме как заполучив Exalted репутацию с его «родной» расой, невозможно (подробно о системе репутации мы уже писали).

Например, есть такой уникальный маунт, как **Winterspring Frostaber** — белоснежный тигр, которого можно купить в Винтерспринге любой представитель Альянса. Но сразу оседлать его смогут только эльфы, для которых езда на тигре — собственный ездовой навык. Гномы, люди и прочие дренни рискуют обречь себя на пару месяцев изнурительной прокачки репутации еще и со столицей эльфов.

Тем не менее на любом сервере есть достаточное количество игроков, красующихся на уникальных «неродных» животных.

Иногда это результат каждодневных походов в инстансы, иногда — награда за бесконечный фарм, иногда — показатель того, что человек начинает вкладывать в игру уже не только свое время, но и вполне реальные деньги. А иногда просто везение и умение оказаться в нужном месте в нужное время.



Если до выхода The Burning Crusade в «гараже» среднеупакованного высокоуровневого игрока можно было найти двояк, реже — трех маунтов (собственный эпик, маунт с баттлграунда, иногда — ривендейловский конь или «курайский боевой танк», то теперь каждый, кто желает по максимуму насладиться hi-end-контентом, может дополнить коллекцию летающим маунтом, «боевым козлом Награнда» (да, есть и такие) и тихо грезнить о том-самом-драконе.

Удивительно, но Blizzard, похоже, знает какой-то страшный секрет, который заставляет игроков мечтать о ездовых животных не меньше, чем о приобретении шикарной иномарки. И потому игроки зачастую прощают им не самую удобную транспортную сеть, отсутствие телоперлов и сквозь пальцы смотрят на только что ушедший из-под носа корабль. Они знают, что в любой момент могут сесть на коня (или не совсем коня) — и мир ляжет им под ноги. Даже ограничение на использование летающих маунтов только во Внешних землях не останавливает их тратить бешеные суммы на покупку. Почему? Blizzard знает. Но никогда не скажут, ведь это один из вопросов стоимостью в сотни миллионов долларов и почти 10 млн игроков. ■



Когекс вои́нbl



Реклама



<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены.



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Умная ищайка — ксерокс



Начинающие интернетчики часто задают поисковикам наивные вопросы. «Сколько стоит поездка на Кипр?», «Как сварить манты за 10 минут?», «Где купить самый дешевый компьютер?», «Как пройти Quake 4 и убить главного босса?». Бедолагам невдомек, что поисковые машины не могут догадаться, чего от них хотят. Они всего лишь выдают ответ, полностью адекватный форме запроса. Соответственно, спрашивать нужно уметь. Чтобы получить точный ответ на свой вопрос, иногда приходится потратить не один час — разобраться, как правильно составить запрос, не так просто.

Но вполне возможно, в самом ближайшем будущем заядлые интернетчики перестанут унывать, глядя на попытки новичков найти нужную информацию. Исследовательский центр Xerox начал сотрудничество с компанией Powerset и собирается в ближайшем будущем запустить в Сети новую поисковую машину, понимающую как раз такие «глупые» вопросы.

Специально для этого разрабатывается сложная система анализа, в чем-то схожая с современными прототипами искусственного разума. Поисковик будет разбивать вопрос на составляющие, анализировать отдельно каждое слово, просматривать тысячи страниц (поиск будет вестись стандартной краулер-системой), сравнивать их друг с другом и выдавать наиболее релевантный результат.

Идея, безусловно, интересная. От себя добавим, что на «глупые» вопросы уже сейчас умеет отвечать, скажем, Google. Жаль только, что делает он это не всегда удачно.

Будем надеяться, что в Сети действительно появится поисковая система, работе с которой не придется долго учиться.

Причина проста — мало в каких государствах есть законы, запрещающие просматривать или даже воровать личную информацию граждан, если это не влечет за собой материальный ущерб. Но, похоже, ситуация начинает меняться. Совсем недавно в Великобритании был принят как раз такой закон. Теперь любой хакер, просто провайдерам на компьютер стороннего пользователя и скачавший с его диска пускaid даже безобидный mp3-файл, может загреметь за решетку на два долгих года.

Google под прицелом Disney

Google судится постоянно. То с людьми, которым не нравится, что их сайты попали в список ссылок поисковой машины, то со студиями звукозаписи, которые недовольны, что через поисковик можно найти сайты с пиратской музыкой, то с откровенными шарлатанами, которые просто хотят на халву подзаработать. Общее во всех этих судебных драках только одно — обвинителями всегда выступали либо частные лица, либо небольшие компании, с которыми Google обычно быстро справлялся (чаще всего вполне справедливо).

Но теперь на компанию, возможно, попадет в суд компания Disney. Причина конфликта сокрыта в далеком (по меркам интернета) прошлом. В период с 2003 по 2005 годы на сайте Google активно рекламировались порталы TheDownloadPlace.Com и EasyDownloadCenter.Com, которые, маскируясь под легальных дилеров, активно продавали контрафактную продукцию Disney, Universal и Sony. Считается, что Google заработал на рекламе более миллиона долларов.

До прямых обвинений дело пока не дошло. Но если адвокатам компаний удастся доказать, что администрация Google знала о пиратской направленности означенных сайтов, противостояние может разгореться несущточно: компенсация обойдется уже точно не в миллион, а значительно дороже.

Скажи «нет» порнографии

Борьбу с нелегальными XXX-сайтами полиция разных стран ведет с момента зарождения интернета. Иногда нам даже сообщали, что вот наконец-то порно в Сети окончательно побеждено. Но стоит зайти в интернет, и становится понятно, что на словах-то оно, может, и побеждено, а вот в реальности — нет.

Искоренить столь любимую многими интернетчиками халвиную веб-клубничку, судя по всему, невозможно. Спасибо властям, что они хоть как-то ограничивают свободное распространение извращенных форм

Вор должен сидеть в тюрьме

Практически во всех цивилизованных странах службы правопорядка научились уже довольно умело ловить киберпреступников и хакеров. Специалисты расшифровывают логи, отслеживают провайдера, через которого злоумышленник входил в интернет, строят доказательства на основании веб-сессий, записанных на компьютерах правонарушителей... Даже законодательная база в большинстве стран неплохо разработана.

Вот только одно «но» — платят крупные штрафы, а иногда и за решетку попадают в основном те киберпреступники, которые украли деньги или их виртуальные аналоги. В данном случае вступает в действие закон о причинении прямого материального ущерба. А вот если хакер никакие деньги не крал, а скажем, просто «позаимствовал» с компьютера жертвы какие-нибудь текстовые файлы или прочитал письма, то отделяется он легким испугом, да и вообще не факт, что его будут ловить.





порнографии. Что ни говори, а контент с содержанием зоофилии и прочего непотребства обычно надежно заперт замками платных XXX-порталов. Дети к нему доступа, слава богу, не имеют.

А если неожиданно кто-то и выкладывает в Сеть видео подобного содержания, то его быстро хватают за ухо и водворяют в зал суда. Жаль только, что иногда при этом страдают простые пользователи, которые скачали запрещенные файлы из простого любопытства. Совсем недавно весь интернет был свидетелем одной такой показательной порки сразу нескольких тысяч интернетчиков.

Все началось еще в июле 2006 года, когда на сайте небольшой торговой компании правоохранительные органы Австрии обнаружили видео с детским порно. Для начала широким бреднем прочесали всех сотрудников фирмы, думая, что это они, коварные, выложили в Сеть запрещенные файлы. Оказалось — нет, видео добросовестно неизвестный хакер, причем сделал это из Великобритании. Ну а пока файлы лежали на сайте австрийской компании, их успело скачать около десяти тысяч человек со всего света.

Ничтоже сумняшея австрийские спецслужбы решили покачать всех. Заручившись поддержкой полиции самых различных государств, они вычислили и собрали информацию в общей сложности о двух с небольшим тысячах пользователей, проживающих в 50 странах мира. Из них около 600 находится на территории США, около 400 в Германии, почти 100 во Франции. Самому младшему было 17 лет, самому старшему — целых 69. Из Австрии же и Великобритании в поле зрения органов правопорядка попало всего около ста человек.

У многих «порноманов» были изъяты персональные компьютеры, коллекции DVD и видеокассеты (для проверки). При этом тот самый хакер, который подбросил видео на сайт австрийской фирмы, так, вероятно, и не был найден. А вся операция прошла под лозунгом «Самая масштабная операция по выявлению подпольных порносетей».

Конечно, ловить нарушителей — дело благодарное, но есть мнение, что наказывать надо непосредственно распространителей порно, а не интернетчиков, которые готовы выкачать из Сети еще и не такое. Особенно если учесть, что многие пользователи и не знали о содержании скачиваемого файла.

А знаете ли вы, что...



22 ноября 2000 года компания **Codemasters** запустила свой сайт — www.codemasters.com. Изначально там планировалось размещать только информацию об играх с поддержкой мультитилера. В первый месяц на сайте (тогда он был еще небольшой страничкой) была представлена всего одна игра — **Insane**, которая вышла как раз 22 ноября.



В мае 2001 года ученые из университета в Огайо провели независимое исследование. Они пытались разобраться, кто лучше сдает сессии: студенты, которые читают только бумажные учебники, или абитуриенты, которые пользуются во время подготовки интернетом. Выяснилось интересное: только половина «интернетчиков» прошли экзамен, тогда как из «бумажных червей» успешно сдали тесты 95%. Когда попытались разобраться, как же так (ведь в интернете много дополнительной информации), оказалось, что те, кто использовал во время подготовки интернет, большую часть времени сидели на XXX-сайтах и играли в Java-игры.



В начале 2002 года в США резко возросла популярность электронной почты. После случая, когда террористы рассылали по бумажной почте билеты сибирской язвы, очень многие организации да и простые пользователи отказались от бумажной корреспонденции в пользу e-mail.



В религии любому серьезному мероприятию иливлению принято назначать своего собственного святого покровителя. В начале 2003 года на сайте www.santiebeat.it проводилось массовое голосование, кого же назначить покровителем интернета. В качестве претендентов выступили архангел Гавриил, Исидор Севильский (составитель первой в мире энциклопедии), Кларис Ассизская (пророчица), апостол Филипп. После нескольких месяцев голосования с большим отрывом победил Исидор Севильский. Данные об этом были переданы в Ватикан, с тех пор Исидор Севильский — официальный покровитель Мировой Паутины.



В марте 2004 года количество спама в интернете выросло настолько, что несколько крупных компаний (в частности **Yahoo!**) даже собрались сделать для электронных писем аналог марок для писем бумажных. Но их идея, письмо могло пройти через сервер, только если на нем есть специальная электронная метка, которая стоит совсем чуть-чуть. Простого пользователя, получающего и отправляющего в день несколько десятков писем, такие марки не разорят, а вот если вы спамер и в день отправляете десятки тысяч писем, то сумма набегит порядочная. Но система так и не начала работать: подавляющее большинство провайдеров ее не поддержало.

Спам против спама

Около 40% пользователей интернета читают приходящий им спам. А 10% регулярно пользуются предложенными в нем услугами и покупают разрекламированные товары. Но большей части интернетского спама толку не мешет. Почти любой согласился бы избавиться от него, даже за деньги.

К сожалению, почтовые фильтры, анти-спам-боты и прочие программы, которые созданы специально для того, чтобы огрести почтовые ящики от нежелательной корреспонденции, не справляются с нападками. Спамеры находят лазейки и продолжают заваливать нас ворохом рекламных объявлений.

Находятся среди них и совсем уж острые на индивидуумы. Многие спамеры (на Западе постоянно, а у нас, в России, пока лишь изредка) предлагают за умеренное вознаграждение, обычно за \$1-2, избавиться вас от спама навсегда. Что самое удивительное, иногда это вовсе не обман, а самая настоящая правда. Вы перечисляете на счет спамера условную сумму, и он исключает ваши почтовые ящики из своих рассылок и из рассылок своей сети. На некоторое время рекламы действи-

тельно становится меньше, но очень скоро все возвращается на круги своя, ведь число виртуальных рекламостов постоянно растёт.

В итоге получается замкнутый круг. Чтобы избавиться от спама вовсе, пользователь должен ежемесячно отдавать кругленькую сумму, которую спамеры тратят на расширение своей спам-сети, рекламы же в конечном счете становится еще больше.

Разумеется, не все спамеры такие честные. Чаще всего вас банально надувают: деньги вы платите, а рекламы меньше не становится. Самое же неприятное, что привлечение обманщиков к ответственности невозможно — перед законом они абсолютно чисты.





ОНЛАЙНОВЫЕ КОШЕЛЬКИ

В наш сумасшедший век особенно остро стоит проблема тотальной нехватки времени. Как хочется сладко поспать утром лишней часик или вечером спокойно походить в компании друзей, заняться спортом, почитать книгу, посмотреть фильм. Но вместо этого приходится бегать по магазинам и стоять в очередях в банке, чтобы оплатить накопившиеся счета.

Сегодня мы расскажем вам, как сэкономить время, а в некоторых случаях и деньги. Пора отойти от старой, укоренившейся в массах привычки бегать по магазинам и оплачивать покупки наличными, кровно заработанными деньгами. Ведь можно совершать покупки, не отрывая пяткой точки от мягкого стула, а вгляд — от экрана монитора. К вашим услугам множество онлайн-магазинов и служб, которые с радостью возьмут на себя хлопоты по доставке товара. Вот только надо уметь с такими сервисами расплачиваться. В статье речь пойдет о трех наиболее распространенных системах онлайн-оплаты.

Yandex.Деньги

САЙТ: <https://money.yandex.ru>

Открывает наш обзор сервис Яндекс.Деньги. Он ориентирован прежде всего на оплату разного рода реальных и виртуальных услуг — покупки в онлайн-магазинах, оплату хостинга, мобильной связи, цифрового телевидения.

Для регистрации в системе вам необходимо зайти на сайт и щелкнуть по кнопке Войти в верхней части странички. Появится меню, в котором вам предложат ввести свой логин и пароль от почтового ящика в «Яндексе» или пройти регистрацию, если у вас ее еще нет. Когда вы внесете в форму все необходимые данные, щелкните по ссылке **Активировать кошелек** в сиреневом поле под панелью управления — перед вами появится новая страничка с регистрационной формой. Заполните все поля, отмеченные звездочкой, и кликните по кнопке **Сохранить**.

Важная деталь: не оставляйте пустыми поля блока анкеты, где нужно указать информацию о документе, удостоверяющем вашу личность. Если вы вдруг забудете введенный платежный пароль, то сможете восстановить его на основе дополнительных данных, указанных в форме.

В случае успешной регистрации вы будете автоматически перенаправлены на главную страницу системы Яндекс.Деньги, где обнаружите ряд изменений: сиреневое поле сверху странички исчезнет, а на его месте появится информационная полоса с данными о балансе счета (пока он у вас нулевой), номер Яндекс-кошелька, а также поле со ссылками на страничку, содержащими информацию о пополнении кошелька, переводе и выводе денежных средств.

Перед тем как делать онлайн-покупки, необходимо пополнить счет деньгами. Сделать это можно разными способами, мы же рассмотрим лишь два самых распространенных. Способ первый — зачисление N-ной суммы в кошелек при помощи специальных карт оплаты, приобрести которые можно почти в любом крупном компьютерном центре или салоне сотовой связи. Когда купите карту требуемого номинала (в 500/1000/3000 и выше рублей), сотрите защитный слой и впишите скрытые ранее данные в поле с кружной надписью **«Чтобы внести деньги, надо ввести платежный пароль»** на следующей страничке: <https://money.yandex.ru/prepaid.xml>.

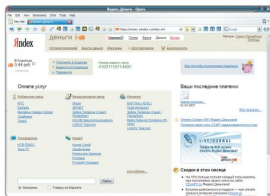
Если же в вашем населенном пункте такие карточки днем с огнем не сыскать, можно опробовать второй способ — пополнение баланса при помощи так называемой «Уникассы»

(работает только в Питере) или аппарата «Элекснет» (есть в Москве, Санкт-Петербурге, Смоленске, Казани, Нижнем Новгороде и во многих других городах). Откавав один из таких автоматов, подойдите к нему, ткните пальцем по пункту ввода на дисплее прибора, введите в аппарат купюру номиналом в 10/50/500 рублей и жмите на кнопку **Оплатить**. Средства будут почти моментально зачислены на ваш счет — правда, при таком методе оплаты вы потеряете несколько процентов от вложенной суммы на оплату работы терминала.

Если вас вдруг не устроил ни первый, ни второй способ пополнения кошелька, зайдите на страничку <https://money.yandex.ru/prepaid.xml>, там разобраны дополнительные способы пополнения баланса.

Когда в кошелек будет достаточное количество денег, можно начинать рейды по онлайн-магазинам и оплачивать самые услуги (мобильную связь, доступ в интернет, спутниковое телевидение, хостинг). Перейти в каталог онлайн-магазинов, принимающих Яндекс.Деньги, можно, кликнув по пункту **Магазины** на панели управления. Как только вы выберете нужный товар или услугу и нажмете кнопку **Заплатить**, система предложит подтвердить покупку, после чего спишет сумму, равную стоимости товара, со счета. Остается лишь дождаться доставки заказанной вещи.

Сразу хотим предупредить, что в крайне редких случаях (но нам такие случаи известны) приобретенные в онлайн-магазинах товары не доходят до покупателя. В этом случае надо связываться с административной службой и решать проблему по телефону.



Доступ к Яндекс-кошельку осуществляется через веб-браузер.



ROBOSchange — пункт обмена виртуальной валюты.

WebMoney

САЙТ: www.wmtransfer.com/ru

Возможности WebMoney не ограничиваются только онлайн-покупкой и услуг вроде мобильной связи, спутникового и цифрового ТВ. При помощи этой системы можно купить авиабилеты, заказать рекламу в Сети, забронировать номер в гостинице и сделать множество других нестандартных покупок. Плюс к этому система отлично зарекомендовала себя в деловой сфере — многие онлайн-делки, связанные с переводами денежных средств, проводятся именно через WebMoney.

Для регистрации в системе вам сначала надо заполнить небольшую форму, расположенную на странице <http://start.webmoney.ru>. Знаю, что многие интернетчики, в особенности геймеры, любят регистрироваться под вымышленными именами, предупреждаем — лучше укажите настоящие данные о себе. Иначе в дальнейшем из-за вас могут возникнуть трудности, связанные с обменом виртуальных денег на реальные. После того как основной этап регистрации будет завершен, вы попадете на страничку, где вам будет предложено выбрать одну из клиентских программ для работы в системе. Рекомендуем скачать и установить приложение **WM Keeper Classic**, мы постоянно пользуемся именно этой утилитой и в ее работе уверены. Проживает программа по адресу <http://download.webmoney.ru/wm2.exe>.

В ходе установки программы вам будет присвоен уникальный идентификационный номер участника системы (**WMID**), а также созданы кошельки: **U** — украинские гривны, **E** — евро, **R** — рубль, **Z** — венецианские доллары. После инсталляции программы регистрация в системе WebMoney будет фактически завершена: вы сможете загрузить WM Keeper, ввести в стартовое окошко ваш идентификационный номер, пароль, полученный в ходе установки, и начать работу в системе.

Пополнить WM-счет можно с помощью специальных карт предоплаты номиналом в \$10/20/50 или 500/1000/3000/5000 рублей, посредством банковских переводов и многими другими способами. Подробно ознакомиться со всеми методами пополнения кошелька вы можете по адресу: www.webmoney.ru/ru/addfunds/index.shtml.

Пополнив баланс, можете приступить к совершенно онлайн-покупкам, оплате различных услуг (в том числе и коммунальных), заказу билетов, окупации ресторанов и не только, а также в гостиницы и отелей.

С наиболее полным списком ресурсов, принимающих в качестве платы WM, можно ознакомиться на сайте www.megastock.ru.

e-gold

САЙТ: <http://e-gold.com>

В завершение разговора о системах онлайн-оплаты обратим ваше внимание на очень популярную платежную систему **e-gold**, получившую огромное распространение за рубежом. Она позволяет совершать покупки в зарубежных онлайн-магазинах, а также служит отличным сейфом для хранения честно заработанных денег. При этом все средства, начисленные вам на e-gold-аккаунт, можно без проблем перевести в валюту других денежных систем, скажем WebMoney (как это сделать, читайте во врезке «Обменные пункты»).

Обменные пункты

Подробно тому, как реальные рубли можно поменять на доллары, евро и любую другую валюту, деньги на разных интернет-кошельках можно конвертировать друг в друга. Зачем это нужно? Небольшой пример: на ваш e-gold-счет поступил перевод в размере \$500 (сумма условная). Предположим, вы хотите перевести эти самые \$500 в рублевый счет на WebMoney, чтобы тратить их в отечественных онлайн-магазинах.

Как это сделать? Да очень просто. Нужно зайти на страничку, содержащую каталог всевозможных обменных пунктов, и выбрать наиболее подходящий для вас ресурс: www.webmoney.ru/ru/cooperator/exchange/onlineexchange/index.shtml. Мы обычно пользуемся сервисом **ROBOXchange** (проживает по адресу www.roboxchange.com/Index.aspx), нам он кажется максимально удобным, но вы можете выбрать какой-то другой.

Чем хорош именно этот обменник? Во-первых, берет очень низкий процент за конвертирование виртуальной валюты, во-вторых, позволяет производить манипуляции с веб-денегами большинства современных систем онлайн-оплаты (Яндекс Деньги, WebMoney, e-gold, RuPay, InoCard). Пользоваться услугами ROBOXchange очень просто — выбираете на главной странице сервиса пункт **Обменять электронные деньги** и следуйте инструкциям робота-помощника.

И, наконец, самый важный вопрос. Если вы хотите обменять электронную валюту на реальные бумажные деньги, то загляните на официальном сайте вашей платежной системы в раздел **Вывод средств** (или похожее название) и выберите наиболее подходящий для вас способ получения наличных денег. Большинство платежных систем позволяет перевести деньги на счет в банке, на кредитную карту или же просто получить наличные на руки в одном из офисов компании.

Чтобы зарегистрироваться в системе, необходимо на главной странице официального сайта e-gold щелкнуть по пункту **Create An Account** на навигационной панели и заполнить небольшую форму. Особое внимание при заполнении анкеты обратите на поле **New e-gold Account Passphrase**: сюда вы должны вписать любой надежный пароль (комбинация букв и цифр), который будет использоваться для доступа к аккаунту.

После регистрации на указанный вами e-mail будет выслано письмо, содержащее номер вашего счета — своеобразный логин, который вместе с паролем будет использоваться для доступа в виртуальный кошелек. Чтобы войти в свой личный кабинет, перейдите на главную страницу e-gold и в меню навигации выберите пункт **Access Your Account**. На появившейся странице печатайте номер своего счета (**Account Number**), пароль (**Passphrase**), номер для защиты от автоматического входа (**Turing Number**) и щелкните по кнопке **Login**.

Пополнить счет e-gold можно по адресу www.e-gold.com/unsafe/links.htm#marketmaker при помощи кредитки, банковского перевода или карт предоплаты. Купить карты предоплаты в России довольно сложно, банковский перевод за рубеж тоже дорог, поэтому для нас с ва-

ми самый простой способ — воспользоваться кредиткой типа **Visa** или **MasterCard** (счет должен быть долларowym или в евро). Зачислит деньги можно, например, на этом сервере — www.electrumx.com.



Сегодня мы рассмотрели три самых популярных и широко распространенных системы онлайн-оплаты — Яндекс Деньги, WebMoney и e-gold. Теперь вы можете совершенно спокойно совершать покупки в любых онлайн-магазинах. Если же вы находитесь в Сети на любую, не рассмотренную нами систему электронных платежей, не пугайтесь — все они работают приблизительно по одной и той же схеме, с незначительными различиями. Удачных вам покупок! ■



«Megastock» — пожалуй, самый полный каталог ресурсов, принимающих в качестве платы WM-денеги.

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Страна советов



Ссылка: www.soved.ru

Как удалить жирное пятно или заставить замолчать излишне говорливого популяря? Как запустить Quake 4 на Pentium II или познакомиться с красивой девушкой на улице? Как восстановить битые пиксели на жидкокристаллическом мониторе и почистить зубы хомяку (не домашней странице, а пушистому зверьку)?

Ответы на эти и на сотни других вопросов вы найдете на сайте **Soved.Ru**. В отличие от десятков похожих ресурсов, на данном портале всегда можно задать вопрос самому, и десятки специалистов (и не очень специалистов) тут же придут к вам на помощь. Соответственно, если вы сами в чем-то очень хорошо разбираетесь, то можете написать свои советы и даже поучаствовать в конкурсе на лучшую рекомендацию или побороться за лавры самого светилыого (оставившего больше всего сообщений) пользаветеля.

Футбол-лого



Ссылка: www.fottballembiem.narod.ru

Сколько бы ни были популярны компьютерные игры, до футбола им все же далеко. Ну а поскольку среди поклонников виртуальных соревнований любителей попинать мячик по траве или хотя бы посмотреть, как его пинают другие, довольно много, то данный сайт будет весьма кстати. Это, пожалуй, одна из самых больших коллекций эмблем российских и украинских футбольных клубов. Чего здесь только нет — от логотипов Премьер-лиги до символики клубов, которые по различным причинам больше не существуют.

Виртуальный Трансиб



Ссылка: www.rzd.ru/images/flash

Знаете, что такое поезд «Россия»? Это фирменный состав, который по четным числам отправляется с Ярославского вокзала Москвы во Владивосток (разумеется, поезд уедет разные (за два дня до Владивостока не доедет), просто номер и название у них один и те же). То есть это самый длинный железнодорожный маршрут на территории нашей страны. Ни много ни мало — 9259 километров пути. Десятки городов и восемь часовых поясов пронизаны на Трансиб, словно бузинка на нитку.

На сайте вы можете, во-первых, попасть внутрь виртуального поезда «Россия» и пообщаться с пассажирами, а во-вторых, стать участником настоящей экскурсии Москва-Владивосток. Атмосфера путешествия гениально воссоздана за счет звукового и визуального сопровождения: перестук колес, звяканье стальной ложечки о граненый стакан, пролетающие за окном столбы.

Ода пиву



Ссылка: www.pivo.ru

«Балтика», «Сибирская корона», «Старый мельник» — эти названия известны всем. А вот какое пиво варили в дореволюционной России, знают немногие. На сайте собрана информация о старинных пивоваренных заводах, выложены фотографии пивных бутылок (в отличие от современных, каждая представляла собой настоящее произведение искусства) и этикеток, представлены статьи о пиве.

Моделемания



Ссылка: <http://smallav.ru>

Те, кто жил во времена СССР, отлично помнит, что в магазинах массово продавались пластиковые модели самолетов, танков, кораблей и прочей военной и гражданской техники. Стоило человеку заплатить от 90 копеек (столько стоила простенькая моделька какой-нибудь подлодки, скажем, «Л-3») до 12 рублей (цена на одну из самых дорогих моделей, парусник «Гото Предестинация»), и на несколько вечеров он выпадал из семейной, общественной и любой другой жизни. Он сидел и тщательно, шаг за шагом, деталька к детальке, склеивал ужасным вонючим клеем ПВХ уменьшенную копию боевой единицы.

Модельстремим увлекались десятки тысяч, но после перестройки это хобби ушло в «подполье». Нет, любители, конечно, остались, но их стало значительно меньше, а качественные клеевые моделики сейчас можно купить только в специализированных магазинах.

Сайт «Танки на столе» создан как раз для того, чтобы объединить моделестов, собирающих различную бронетанковую технику. Множество фотографий, чертежей и полезных ссылок. Интересно будет посмотреть всем, даже тем, кто никогда моделированием не увлекался.



ФЛЭШ И Г Р Ы



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 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 скрипты 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!

Полет дракона



Ссылка: http://flash.maxipack.ru/games/RPG_and_Quest/160/Flames_of_Fury.html

Количество игр, в которых можно примерить на себя шкуру дракона, исчисляется единицами. Одна из них — **Flames of Fury**. Причем это не какая-нибудь банальная аркада в духе «убей их всех», а... банальная аркада в духе «убей их всех» с густыми вкраплениями RPG-элементов. Ввереного вам дракону надо постоянно прокачивать, ощущать его новейшими файерболами и не забывать наращивать броню.

Только самый продвинутый ищер сможет справиться со всеми наседающими на его гнездо танками, вертолетами и прочей техникой. Прекрасная озвучка, удобное управление (классический WASD + мышка), неординарные задания, необходимость применять тактическое мышление... Что еще нужно для отличной игры?

Драг-реинг



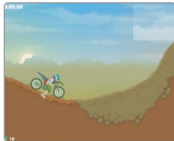
Ссылка: www.maxgames.com/play/drag-racer-v3.html

Настоящий онлайн-овый драг-реинг. Покупаешь танку, тюнингуете ее и принима-

ете участие в гонке. Используется вид сбоку, но адреналина в кровь от этого выделяется ничуть не меньше. Один-два заезда — и снова нужно прогрейдить автомобиль, а то и купить новый.

Садясь играть, имейте в виду, что **Drag Racer** не простенькая аркада, а практически симулятор: соответственно, и играть в него нужно серьезно, вдумчиво, выделяв на это минимум полчаса свободного времени (именно столько уйдет на 5-6 заездов). Когда нагоняетесь с противниками, управляемыми компьютером, настанет время сравниться в онлайн с реальными игроками: из этого придется скачать клиентскую часть игры на компьютер.

По кочкам, по ухабам



Ссылка: www.teagames.com/games/tg-motocross2/play.php

Мотокросс с элементами триала. Вам надо за строго отведенное время добраться из пункта А в пункт Б, не расколотив при этом свой байк и не вылетев из седла. Физика в **TG-Motocross 2** просто гениальная, каждое движение пилота и мотоцикла буквально ощущается кончиками пальцев. Даже не знаем, что лучше, **TG-Motocross 2** или **Bikeman1a**, о которой мы рассказывали вам в одном из прошлых номеров «Игромании».

Уличный мордобой



Ссылка: http://flash.maxipack.ru/games/Animation/195/Mortal_Kombat_vs_Street_Fighter_1.html

Это не игра, а мультфильм на флэше, но сделанный так, что посмотреть его обязан любой ценитель хороших флэшигов, да и вообще любой геймер. Противостояние героев двух игр — **Mortal Kombat** и **Street Fighter**. Что вытворяет старина Кен с батькой Райденом... В общем, это надо видеть. Мультфильм очень юморной, причем юмор местами черный.

Ugh! на новый лад



Ссылка: www.flashgames247.com/play/764.html

В стародавние времена была такая замечательная игра — **Ugh!**. Доисторический человек, управляя доисторическим же летающим средством, должен был перевозить жителей далекого прошлого из одной точки в другую. И все было бы просто, если бы не коварная гравитация и законы физики. Приземлится рукотворное летало, не разбив его, было крайне непросто.

Так вот, **Ugh!** вернулся. Только на сей раз в далеком будущем. Космический корабль должен собрать с уровня всех пришельцев и переместить их на висюльку в воздухе платформу. И так нехоти оказываются расставленные повсюду вышки, локаторы... метеориты опять же постоянно падают, да и топливо кончается. А вот геймплей ничуть не изменился. Старый добрый **Ugh!** снова с нами.

КИБЕРСПОРТ

35

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

СЕМЬЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Как известно, в США в Counter-Strike: Source играют не в пример больше, чем в Европе. Турниры проводятся постоянно, есть свои лидеры и аутсайдеры. Одним из таких лидеров являлась команда EFGaming. Парни неоднократно признавались лучшими в своей дисциплине, однако волею случая дальнейшие успехи команды оказались под угрозой: отец Clown'a (лидер EFGaming) попал в больницу с сердечным приступом. Последующее поведение игрока было достойно уважения: Clown разозлился от приостановления своей карьеры в CSS, выразил желание больше проводить времени в кругу семьи.

БРАЗИЛИЯ ВЗРАСТИЛА ЛУЧШИХ ИГРОКОВ В COUNTER-STRIKE



■ Made in Brazil образца 2003 года. Тогда команда ходила в темных лошадках...

Весма сочный состав команд по CS 1.6 набрал прошедший в середине февраля турнир SHG Open в Дании. Куда ни глянь — всюду лучшие в Европе и во всем мире, призеры того, финалисты сего... Нашлось место и нашим: от России играли Spb.Islanders, не вошедшие, правда, в топ-16. Кроме них должен был выступить русский состав Begrip Gaming, но из-за визовых проблем поездка ребят в Данию не состоялась.

Лучшей командой по итогам турнира стали бразильцы Made in Brazil. Обыграв в финале открытие 2006 года поляков Pentagram, они удостоились первого места и 16 тыс. евро. Золотые медали бразильцам не в новинку — летом прошлого года они уже примерили на себе золото ESWC во Франции.

UNREAL TOURNAMENT 3: НИЧЕГО ОСОБЕННОГО?

Вполне реальное разочарование постигло множество игроков, просмотревших выложенную в Сети демонстрацию геймплея в третьей части Unreal Tournament, которая увидит свет в этом году. В коротком видео можно увидеть deathmatch, capture the flag,



■ Кадры из того самого видео Unreal Tournament 3.

несколько основных видов оружия и довольно-таки впечатляющий игровой процесс, приправленный неплохой графикой и зрелищными эффектами. И если уровни еще вполне удобоваримы, то оружие разочаровывает с каждой новой серией. В частности, ракетница уже была окрещена как «the gayest Rocket Launcher ever» (от перевода воздержимся). Оружие действительно стало медленнее, чем в UT 2004, да и баланс смещен в сторону Impulse Gun и Flak Cannon, что совсем не делает чести соревновательной игре. Короткое видео доступно на нашем DVD в разделе Киберспорт/Special.

ДОМ-2: ПОСТРОЙ CS



■ Новое жилище команды Complexity.

Американцы из Complexity, одной из лучших CS-команд мира, получили в свое распоряжение целый дом в штате Техас. Само собой, для сплочения командного духа и тренировок. На конец февраля в дом въехали уже все игроки команды и ее менеджер Джейсон «1» Лейк (да, такой вот никнейм).

Для большего шума руководство команды запустило в дело блог шведского игрока команды — Маркуса «Zet» Сундстрема. В своих первых заметках швед, попавший буквально на корабль на бал, поведал о первых днях в США, пресловутом доме и супермаркете Wal-Mart Supercenter. «Родители в восторге от того, что я уехал, это уж точно!» — пишет Маркус. Видимо, не столь тяжела жизнь шведского легионера в новой команде, пожелаем ему удачи с Complexity.

Это далеко не первая тренировочная база для киберспортсменов — год назад для женской команды Girls of Destruction был построен дом в Швеции, так называемый Home of Chrome. Проект был вроде бы успешным, но его все же прикрыли в начале этого года.

4KINGS В РОССИИ

Без особой помпы нашу страну посетили 4Kings. CS'еры из Великобритании. В матче Intel Friday Night с отечественной командой Begrip Gaming, который состоялся в одном из павильонов ВВЦ в Москве, они одержали победу со счетом 16:4. Из-за проблем с составом за «Королей» играли двое русских — Hooch и Romke. Также в рамках Intel Friday Night состоялся шоу-матч по Warcraft III между нашим mouz.Titan и немцем SK.Miou, в котором победу также одержал иностранный гость (2:1 по картам).

Что интересно, буквально через неделю 4Kings были дисквалифицированы в лиге Intel Extreme Masters, превысив лимит штрафных очков. Последней каплей стала злая шутка группы игроков, вышедших на официальный матч 4Kings вместо наступающей команды. Организаторы, в свою очередь, решили рубить с плеча.

CYBERFIGHT ONLINE CUP: ПЕРВЫЙ СЕЗОН ПОЗАДИ

17 февраля в игровом центре 4Game состоялся финал Cyberfight Online Cup, пока что самого большого онлайн-турнира на территории СНГ. В каждой из трех номинаций определилось по четыре финалиста. А вот победители:

Counter-Strike 1.6 5x5: forZe (Москва)

Warcraft III DotA 5x5: DoTa (Москва)

Quake III 1x1: Razer.Jlbo (Москва)

Демки игр со всех номинаций выложены на нашем DVD в разделе Киберспорт/Репортажи.



■ Razer.Jlbo

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Иван «Art1k» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Илья «Roach» Болонин, Михаил «MSI» Лекомцев

■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5: СЕТЕВАЯ ИГРА

Первые турниры по «Героям» в России начали проводиться еще во времена Heroes of Might and Magic 2. С выходом эпохальной третьей части интерес к мультиплееру возрос в разы, турниров стало еще больше. Несмотря на то что игру не жаловали мировые чемпионаты типа World Cyber Games или CPL, у нее всегда была обширная аудитория. Четвертая часть прошла почти незамеченной, а вот последняя, пятая реинкарнация «Героев», вдохнула в серию новую жизнь. Как результат — игра стала одной из дисциплин осеннего этапа GigaGames 2006.

В этой связи мы решили подготовить руководство по сетевой игре в Heroes of Might and Magic 5. Смотрите его на нашем диске в разделе Киберспорт/Обучение.



■ Заклинание «Метеоритный дождь» далеко не всегда приносит успех в сетевых сражениях.

■ СЕЗОН-2006: ЛУЧШИЕ МАТЧИ

С наступлением лета (а оно не за горами) наступит и новый киберспортивный сезон с его отборочными и чемпионатами и самими чемпионатами. Позади целый год, проведенный за битвами в Counter-Strike, Warcraft III, Starcraft и еще не один десяток мультиплеерных игр. В этом номере мы подводим итоги прошедшего сезона в киберспорте и представляем вашему вниманию лучшие матчи, сыгранные на высшем уровне в 2006 году. Смотрите в разделе Киберспорт/Special десктоп самых захватывающих записей в Warcraft III/Starcraft и двенадцать наиболее значимых игр в Counter-Strike 1.6.



■ Противостояние NiP и Team 3D на de_dust2 вошло в дюжину лучших матчей по CS 1.6 прошедшего сезона.

■ WARCRRAFT III: ОДИН В ПОЛЕ ВОИН!

Зачастую для победы нужно использовать необычную стратегию, которая запутает соперника. Одним тихим вечером в популярном компьютерном клубе Москвы собрались геймеры. После изнурительных тренировок они решили расслабиться и придумать что-нибудь новое. Через пару часов безумных экспериментов на свет появился безумный хинт. Разве адекватный человек подумает, что вы отправитесь зачищать красную нейтральную точку одним лишь героем первого уровня? Скорее всего, нет. А зря! Рельеф карты «Черепаши скалы» (Turtle Rock) позволяет представителям Альянса легко повернуть такой ход. Сегодняшний урок посвящен именно этой необычной тактике. Мы наглядно покажем, как использовать этот хинт и извлечь из него пользу.



■ Сейчас все будет!

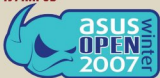
■ РЕПОРТАЖИ С ТУРНИРОВ

В рубрике репортажей на этот раз фигурируют сразу несколько турниров. Первый — финальный этап aCUP OLDI, крупнейшего соревнования по Warcraft III: The Frozen Throne в России. На финальный бой собралось 16 лучших игроков России, среди которых SK.Deadman, sr.Neypoh, mouz.Titan, kow3.Kemper и srs.Dollar.

Вторым турниром по традиции станет чемпионат СНГ по киберспорту, он же — ASUS Winter Cup 2007. Как мы уже писали в прошлом номере, дисциплин осталось всего лишь две — Counter-Strike 1.6 5x5 и Warcraft III: DotA 5x5. Турнир носил статус Masters, что само по себе исключает проходные игры. В CS-поединках приняли участие такие команды, как Virtus.Pro, forZe, Begrip, Amazing Gaming и pro100.

Ну а замыкает тройку финальных турнир c58 Online Cup, собравший в 4Game по четыре финалиста, которые полтора сражались для этого по сети. Помимо CS 1.6 и DotA 5x5, финал четырех был проведен по дуэлям в Quake III Arena.

Лучшие записи игр и подборки фотографий с этих (и не только) чемпионатов смотрите в разделе Киберспорт/Турниры.

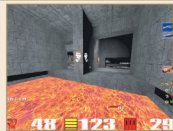


■ FPS: ...И ТАНКИ НАШИ БЫСТРЫ

Любой шутер с возможностью игры по Сети испокон веков не ограничивался банальной стрельбой друг в друга. Победителю необходимо не только уметь стрелять лучше соперника, но и в совершенстве владеть сопутствующими трюками, быть в курсе деталей и нюансов игры. Большинство из них сводится к быстрому передвижению по карте. В серии Quake это называется распрыжкой, Unreal Tournament подарил нам термин «dodge-jumping», а дефакт в первом Half-Life в руках профессионала и вовсе превращается в самый быстрый шутер. В материале, выложенном на нашем DVD в разделе «Обучение», мы проследим историю этих трюков со времен DOOM и вплоть до Quake 4.



■ Пр прыгать с бункера на рейлган и обратно сейчас умеет любой Q3-игрок.



■ Первый Quake. Старый трюк на карте dm2: как попасть в комнату одним прыжком, не упав в яву и не пользуясь кнопкой в стене?

РЕПОРТАЖ С ASUS WINTER 2007

В этом квартале программа регулярных турниров ASUS Cup ушла до двух дисциплин. Это, само собой, Counter-Strike 1.6 и Warcraft III DotA. Для тех, кто по каким-то причинам еще не знает, что такое DotA, поясним: это одна несчастная карта-модификация для третьего Warcraft, примерно год назад вызвавшая массовое помешательство у тысяч игроков, вставшая в один ряд с MMORPG, онлайн-покером и т. п. Знаем не понаслышке — найти игру, оптимально подходящую для турниров, весьма сложно, особенно если хочется чего-то нового. DotA в этом плане подошла идеально: несколько десятков команд по пять человек в каждой, игровые партии длиною в час и, что немаловажно, зрители, которые на все это будут смотреть.

Дабы усилить эффект, ASUS Cup также сменил приставку с «Open» на «Masters»: до финальной части можно было добраться, только имея за спиной очень большие заслуги либо пройдя отборочные игры. Это же, правда, оставило турнир без гостей из дальнего зарубежья. Словом, при 32 командах по CS и 16 по DotA призовой фонд в 750 тыс. рублей смотрелся более чем солидно.

Д. КУЗНЕЦОВ: «В ЭТОМ ГОДУ МЫ ПЕРЕШАГНЕМ РАМКИ СНГ»

Главным человеком турниров серии ASUS Cup является Дмитрий «D1mon» Кузнецов, шеф-редактор сайта Cyberfight. Первый ASUS Cup состоялся осенью 2003 года, единственной игрой турнира был Quake III Arena 2x2, а в качестве призов были видеокарты... В феврале этого года Дмитрий сотворил прорыв: ушел 16-й турнир серии.

ИГРОМАНИЯ В этот раз было всего две дисциплины. Почему под ног пошл Quake III Arena, Starcraft и Warcraft III? Ажиотаж вокруг них на прошлых турнирах был велик...

[Дмитрий] Первый турнир серии ASUS Open 2007 года мы решили сделать компактным по формату, немного поэкспериментировали с новой дисциплиной (Warcraft III DotA). Мы уже давно пришли к пониманию того, что в реалиях столичных площадок охватить большое количество игр пока невозможно. Именно это и повлияло на выбор игр. Тем не

менее официально заявляю: Quake III Arena, Warcraft III, Starcraft и прочим дисциплинам мы вернемся на следующих турнирах.

ИГРОМАНИЯ Некоторое время назад ты сам поднял такой вопрос, как место организации турниров. Говорилось о новом месте проведения, с арендой больших площадей, шатров и т. п. Это было до появления игрового центра 4Game. Что изменилось с того момента? ASUS Cup и впредь будет проводиться в 4Game?

[Дмитрий] Турниры на выделенных площадках требуют несколько больших затрат по бюджету. Мы растем постепенно, отработывая все возможные варианты. Могу точно сказать, что на 2007 год запланирован большой LAN-турнир вне компьютерных клубов. Скорее всего, он пройдет в конце лета.

ИГРОМАНИЯ Уже в черт знает какой раз первое место по CS берет украинская команда. Что думает об этом организатор турнира?

[Дмитрий] Я думаю, секрет успеха украинских команд в иной мотивации. Они тщательно готовятся, горят желанием выиграть, ощущают поддержку болельщиков своей страны. В этом они превосходят российские команды. Каждый такой выигрыш лишний раз доказывает, что в киберспорте, как и в обычном спорте, сила духа и настрой на победу являются подчас решающим фактором при равном уровне соперников.

ИГРОМАНИЯ Насколько велик был интерес к второй номинации — DotA? Имеет ли эта игра будущее в киберспорте?

[Дмитрий] Интерес был огромен. Более 200 зрителей пришли посмотреть финальные матчи (при том, что вход был по билетам). DotA переживает настоящий бум и по массовости может скоро сравняться с CS. Будущее однозначно есть, я в этом убежден, проводя турнир с самым большим призовым фондом за все время существования этой игры.

ИГРОМАНИЯ Расскажи о ваших планах на 2007 год: что мы увидим впервые, что видели раньше и больше никогда не увидим?

[Дмитрий] Мы хотим еще как минимум два турнира серии ASUS Open — весной и летом. Заслуга ASUS Open в развитии киберспорта в рамках СНГ уже признана всеми, стабильность расписания турниров на протяжении четырех лет ясно на это указывает. Только в условиях стабильности игроки и команды могут целенаправленно готовиться к соревнованиям и достигать успехов. Думаю, в 2007 году серия ASUS Open впервые перейдет на выделенный LAN (большая площадь, сотни компьютеров, игровая сцена), будет расти призовой фонд, и мы надеемся превратить наш турнир в международный, перешагнув рамки СНГ. Мы хотим сделать ASUS Open настоящим молодежным eSport-фестивалем, на котором не только играют, но и здорово проводят время.

«ПРОСТО» ЛУЧШИЕ



pro100 достался самый большой приз.

Украинская команда pro100GG по количеству побед в серии ASUS Cup опережает всех. Последний турнир принес им четвертый чемпионский титул в дисциплине CS 1.6. За всю свою карьеру команда сменила минимальное количество игроков и старалась держать свой состав в тонусе. Не обходилось и без потерь: в прошлом году от дел отошел ZOO, менеджер и идейный вдохновитель pro100.

Вряд ли можно сказать, что команде из Харькова (а именно там живут pro100) везет с турнирной сеткой или помогают обстоятельства. Взять хотя бы тех, кто попался на пути pro100 в этот плей-офф:

Pro100 vs. Begrip — 2:1 по картам

Pro100 vs. Virtus.Pro — 2:0 по картам

Pro100 vs. ForZe — 2:0 по картам

Фактически сборная Москвы по CS была обыграна Харьковом с общим счетом 6:1.



Virtus.Pro радовались третьему месту больше pro100 и forZe вместе взятых.



Kane, капитан pro100, дает интервью.



Через мгновение pro100.Zeus решит ранд в пользу своей команды.



■ pro100.Kane: минус четыре!

Kane, капитан pro100, на вопрос о том, почему так плохо сыграли Begrip и Virtus.Pro, ответил с улыбкой: мол, потому, что встретились с нами.

AMAZING GAMING: «СОСТАВ ЕЩЕ НЕ НАИГРАН»



■ На новой карте de_forge A-Gaming сыграли с Virtus.Pro вничью — 16:16.

Для известных вам парней из A-Gaming этот турнир выдался не особо успешным. За три недели до финала ASUS Winter из-за невозможности продолжать игровую карьеру из A-gaming уходит b0b, которого заменяет молодой игрок Кирилл «хаос» Кучеров. В обновленном составе команда начинает активные тренировки и через неделю выигрывает свою квоту на финал ASUS Winter 2007. Еще неделю ребята тренируются в Киеве, а после выступления 17 февраля на LAN-финале c58 Online Cup остаются в Москве на недельный тренировочный буткемп в игровом центре 4Game — вплоть до финала ASUS.

В первой групповой стадии турнира A-Gaming выходит из своей группы на первом месте, а во второй попадают в одну группу с Virtus.Pro. Именно с ними AG встречаются на карте de_forge, лишь в этом году введенной в официальные турниры. Результат сложно было предсказать, однако бой закончился вничью — 16:16. Все решил матч с командой



■ forZe.Xotma совершает успешный выстрел из AWP.

Snatch из Краснодара на карте de_inferno. Взяв 12 раундов за контртеррористов, A-Gaming не смогли набрать необходимых четырех раундов за атаку и встреча завершилась со счетом 16:14. Команда закончила выступление на турнире, заняв третье место в группе, что объяснимо слишком уж частыми перестановками в составе.

DOTA: ЭПИДЕМИЯ ОДНОЙ КАРТЫ

Как уже говорилось, интерес ко второй игре ASUS Winter был не столь велик, как к CS, однако в подогрете не нуждался — DotA имеет свою, совсем немаленькую аудиторию.

Перед турниром первые места заранее делили между собой две команды. Первая, Say_PLZ уже давно ходила в лучших команд России и одной из лучших команд Европы. Второй была DoTa (не мудрствуя лукаво, решили назваться именем любимой игры). Однако в итоге первое место заняла третья команда — Mage. Секрет успеха Mage был очень прост; об этом и еще многом другом мы расскажем одного из ее игроков — Ярослава «MagelNS» Кузнецова.

ИМАНУИЛ Никто не ожидал, что вы победите. Как же так получилось?

[MagelNS] Дело в том, что я и еще один игрок Mage, PortTrkr, раньше играли за тех самых Say_PLZ. Однако некоторое время назад взаимопонимание было утеряно, мы ушли и создали новую команду, добрав еще трех хороших игроков. Таким составом тренировались неделю перед турниром.

ИМАНУИЛ «Дота» — игра новая для киберспорта, повывишавшая уже после Starcraft и Warcraft III, но сумевшая набрать немало поклонников за каких-то два-три года. Отчего эта незамысловатая на первый взгляд модификация так полюбилась народу? И отчего, кстати, ее так не возлюбили поклонники обычного Warcraft III: The Frozen Throne?

[MagelNS] Крафтеры не любят «Доту» из-за того, что сейчас в нее играет очень много народу на Battle.Net, а сами они играть в нее не умеют, проигрывают и поэтому злятся. CS-игроки, напротив, «Доту» уважают и сами проводят за ней немало времени.

В «Доту» очень просто начать играть — так же, как и в Counter-Strike. Сейчас я вижу

ИТОГИ ТУРНИРА



Counter-Strike 1.6 5x5

1 место — pro100 (Харьков) — 170 000 руб.
2 место — forZe (Москва) — 110 000 руб.
3 место — Virtus.Pro (Москва) — 70 000 руб.

Warcraft III: DotA 5x5

1 место — Mage (Москва) — 100 000 руб.
2 место — DoTa (Москва) — 60 000 руб.
3 место — SAY_PLZ (Москва) — 30 000 руб.

в компьютерных клубах то же самое, что видел лет пять назад: повальное увлечение одной игрой. Берешь героя, выбираешь оружие — и вперед. Этого вполне достаточно, чтобы играть для удовольствия. А вот для более высокого уровня уже нужна сыгранная команда, как и в CS, и заставить команду играть как единое целое очень сложно...

ИМАНУИЛ Какой средний возраст игроков вашей команды? Насколько серьезно вы относитесь к игре, особенно после того, как выиграли столь крупный турнир?

[MagelNS] Средний возраст игроков — 20 лет. Отношусь серьезно по мере возможности, играем всегда только на победу. Правда, не так часто, как хотелось бы — пока что не очень хватает мотивации, спонсоров и т. д.

ИМАНУИЛ С тем, кто лучший по «Доте» в России, все ясно. А как обстоят дела за рубежом? Есть успехи?

[MagelNS] Первым делом замечу, что в мире пока еще не проводится турниров по DotA с таким большим призовым фондом, как на ASUS Winter 2007. Некоторые команды из Европы даже собирались приехать в Москву, но не решились. Думаю, это вопрос времени. А на международной арене Россия выступает очень хорошо, сейчас национальная сборная в суперфинале крупнейшей лиги ESL ждет своего соперника. ■



■ Begrip заняли точку «В», Ксенитрон избивается от гостей.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL: РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самим разработчиком. Обычно коды набираются либо в консоли (потоком высвечивается специальная клавиатура, чаще всего -), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Battlestations: Midway



Чтобы открыть все уровни и видеоролики, начните новую игру и создайте профиль с именем **Henry Walker**.

Europa Universalis 3



Чтобы открыть консоль, нажмите **Alt + 21** (на цифровой клавиатуре справа, плюсик означает одновременность нажатия, его давать не надо). В консоль вбивайте коды:

- die native** — атака дикарей;
- pirate** — появляются пираты;
- cash** — дает денег;
- stability** — ...стабильность;
- prestige** — ...престиж;
- spy** — дает шпионов;
- diplomat** — ...дипломатов;
- missionary** — ...миссионеров;
- merchant** — ...торговцев;
- colonist** — ...колонистов;
- fow on** — включает туман войны;
- fow off** — отключает туман войны;
- discover x** — открывает провинцию **x**, где **x** — ее идентификационный номер;
- undiscover x** — отменяет действие предыдущего кода;
- revolt x** — революция в провинции **x**;
- fullscreen** — переключает игру в оконный или полноэкранный режим;
- invest x y** — инвестирование денег в науку, где **x** — направление исследований, **y** — коли-

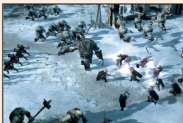
чество вкладываемых денег.

Направления исследований бывают такие: **land_tech**, **naval_tech**, **production_tech**, **trade_tech**, **government_tech**, **country_morale_tech**, **advisor_arrived_tech**, **ledger_naval_tech**, **ledger_production_tech**, **ledger_government_tech**, **current_tech**.

Geneforge 4: Rebellion

Нажмите **Shift + D** и вбивайте коды: **shieldsup** — накладывает благословения на вашу группу; **lamweak** — дает очки опыта; **lampoor** — дает денег; **whereami** — показывает ваши координаты; **giveasnack** — дает главному герою несколько лечений; **healmenow** — вылечивает вашу группу; **dbgkill** — убивает всех врагов в округе; **showmeall** — на радаре отменяются все персонажи; **pleaselikeme** — люди забывают ваши плохие поступки; на слишком серьезные преступления не работает; **rechargee** — дает ману; **exitzone** — герой покидает игровую зону и оказывается на карте мира; **clearthisarea** — закрывает выбранную зону на карте в зеленый цвет.

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king



В папке с игрой найдите файл **in.lnb** и откройте его «Блокнотом». Там отыщите следующие строки:

```
GoodCommandPointLimit = 300
```

```
EvilCommandPointLimit = 600
```

Цифры можно изменять как вам будет угодно. Отвечают они за командные очки светлой и темной сторон соответственно.

Еще парочка полезных строчек, которые вы, возможно, захотите изменить:

```
GoodCommandPointsBonus = 20
```

```
EvilCommandPointsBonus = 50
```

Эти строки отвечают за бонусы от захвата территорий. Значения имеет смысл поднять на 20-30 пунктов (выше — бесполезно, это ничего не даст).

Supreme Commander

Включите режим читов в настройках и введите коды:



Alt + N — неуязвимость; **Ctrl + Alt + B** — дополнительные ресурсы; **Alt + T** — телепортирует выбранный юнит; **Ctrl + K** — убивает выбранный юнит; **Alt + F2** — призывает любого юнита; **Ctrl + N** — возможность изменить имя юнита; **Ctrl + Shift + C** — копирует выбранный юнит или постройку в буфер обмена; **Ctrl + Shift + V** — вставляет юнита или постройку из буфера обмена (да-да, прямо как в текстовых редакторах);

Alt + левый клик по юниту — изменяет угол обзора камеры.

Все указанные выше читы работают лишь в режиме одиночного сражения. Чтобы коды заработали в кампании, нужно немного повозиться. Откройте «Блокнотом» файл **Game.prefs**, который находится по адресу **Documents and Settings\имя пользователя\Local Settings\Application Data\Gas Powered Games\SupremeCommander**. Дублируйте следующие строки в начало файла (над строкой **profile = {}**):

```
debug = {
  enable_debug_facilities = true
}
```

Если коды в кампании не заработали, удалите все ваши сохраненные игры и профили, а также файл **Game.prefs**. Запустите игру, создайте профиль, но не начинайте играть, а сразу выйдите из нее. Теперь проделайте еще раз все то, что написано выше.

The Sims: Life Stories

Нажмите **Shift + Ctrl + C**, чтобы открыть консоль, и введите коды: **gameVersion** — выводит на экран номер версии игры;

aging — отключает старение симсов;

aspirationLevel x — устанавливает на **x** шкалу желаний выбранного симса;

aspirationPoints x — добавляет **x** очков к шкале желаний выбранного симса;

deleteAllCharacters — удаляет всех симсов;

familyFunds xy — устанавливает на **y** количество денег семьи **x**;

filmGrain 1 — включает эффект старого кино; чтобы его выключить, введите **0** вместо **1**;

forcetwins — выбранный беременный юнит родит двойников;

kaChing — добавляет в семейный бюджет \$1000;



lockAspiration — замораживает шкалы желаний симса на текущем значении;
maxMotives — устанавливает все мотивации симса на максимум;
simonLode — дополнительные \$50 000;
motiveDecay — отключает уменьшение мотиваций симсов;
moveObjects — позволяет передвигать объекты, которые обычно передвигать нельзя;
roofSlopeAngle x — устанавливает на x наклон крыши дома (по умолчанию — 45 градусов);
setHighestAllowedLevel x — устанавливает максимальное количество этажей в доме на x ;
setHour x — устанавливает время на x ;
showHeadlines — скрывает или показывает больше облачка с мыслями симсов;
slowMotion x — устанавливает скорость игры (x может принимать значения от 0 до 8);
stretchSkeleton x — изменяет рост симса; $x=1.0$ — нормальный рост, $x>1.0$ — делает симса выше; $x<1.0$ — ниже;
terrainType — изменяет тип местности; код работает только в режиме просмотра Neighborhood;
unlockCareerRewards — открывает все награды для выбранного симса.

UFO: Afterflight

Чтобы активировать режим кодов, запустите игру с параметром `-enable_system_console=true`.



Сделать это можно, кликнув правой кнопкой по ярлыку игры, выбрав «Свойства» и дописав в графе «Объект» через пробел указанный параметр.
 Теперь запускайте игру, давите тильду (~) и вводите коды:
? — показывает все консольные команды;
full_store — дополнительная экипировка (вводит на глобальной карте);
kill_enemies — убивает всех врагов на карте (вводит во время миссии);
resource_all — дополнительные ресурсы (вводит на глобальной карте);
add_experience x — дает x очков опыта выбранному юниту (вводит на экране персонала).

Герои уничтоженных империй



Нажмите **Enter** и набирайте РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ коды:
INVIO — мастер-код, делает возможным использование других читов;

fastpup — мгновенные агррейды;
slowpup — отменяет действие предыдущего кода;
treasure — дает по 50 000 единиц каждого ресурса;
farseeer — открывает всю карту;
beasts — теперь можно расставлять юнитов по карте при помощи кнопки P.

Чтобы получить неограниченное количество стат-пойнтов, поставьте игру на паузу и выпейте любовь зелье, увеличивающее тот или иной навык. Зелье останется в инвентаре, так что пить его можно сколько угодно раз. Чит действует до окончания миссии.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы мы иногда встраиваем драконы, которые пылательно маскируют. Эти драконы называются «ваггер яйца», по-русски — «паскальные яйца».

Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition



Героиня игры **Devil May Cry 3** и солистка группы «Tatu» — сестры-близняшки. Сходство просто поразительное, не исключено даже, что такое положение дел объясняется большой популярностью группы «Tatu» в Японии (а игра Devil May Cry 3 сделана именно там) (Алекс Марк, jaller999@rambler.ru).

НАШИ ПРИЗЫ



На этот раз призы у нас всего один, ему достаются в подарок игра **Maelstrom** (в России издается фирмой «1С»). Для получения приза напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы: CheatX

(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: Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007, Close Quarters Conflict, Surface: The World Is Yours.

Трейнеры: Caesar 4, Dino Island Deluxe, Sid Meier's Civilization 4: Warlords, Lucinda Green's Equestrian Challenge, Iggly Pop!, NBA Live 07, Resident Evil 4, LOTR: The Battle for Middle-earth 2, LOTR: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king, The Shield, The Sims: Life Stories, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas.

Кроме того, на нашем диске все в той же рубрике «КОДЕКС» вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо опубликованных в «Игромании».

Как попасть на страницу нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, прочтите нам его описания. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800х600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, закоментируйте их архиватором RAR и отправьте 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 несжатом 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, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылать ролики весом более 10–15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описании паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена пер-

сонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не сплетать оригиналы, сделанные в русских/русифицированных версиях игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницу рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравился, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увеличим ваш или 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 одну и ту же паскалку несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эту страницу.

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 ИГГ



Dungeons & Dragons

Wizards of the Coast, издатели самой популярной ролевой игры в мире, в марте порадовали поклонников D&D двумя свежими продуктами.

Magic Item Compendium вообрал в себя полезную и необходимую информацию о волшебных предметах, которая ранее появлялась в различных дополнениях к этой RPG. В книге описаны 750 зачарованных вещей, уже известных игрокам, и 500 новых магических предметов. Томик получился увесистый — 224 страницы. Сведения о волшебных вещах приведены в усовершенствованном, развернутом формате. Новинка продается за \$40.

С приключенческого модуля **Cormyr: The Tearing of the Weave** («Кормир: Разрыв пряди») начинается трилогия эпических 160-страничных модулей в твердой обложке, действие которых развернется в популярнейшей фэнтези- вселенной «Забитых королевств». Кормир — название самого известного монархи-



ческого государства в Forgotten Realms, а пряха — неослабевающая субстанция, своеобразный эфир, наполняющий все пространство вселенной. Именно из нее волшебники черпают свою силу. Разрыв пряди подобен апокалипсису, и игрокам придется сделать все, чтобы его предотвратить. Модуль рассчитан на персонажей четвертого уровня опыта и предлагается за \$30. Уже известно, что следующее приключение этой серии будет называться **Shadowdale: Долина теней** (Долина теней — место обитания Эльминстера, знаменитого мага Forgotten Realms).

Помимо двух руководств, Wizards of the Coast выпустили за истекший месяц одну новинку, которая будет интересна скорее коллекционеру, чем массовому игроку. Не так часто в продаже появляются официальные наборы пластмассовых игровых костей для D&D, обычно игроки заготавливают эти аксессуары у сторонних производителей. Теперь же нас порадовали самым оригинальным изданием «дайсов»: на каждую игральную кость в наборе **Deluxe Dice** нанесен логотип Dungeons & Dragons. Набор состоит из трех шестигранных кубиков (хотя по неписанному канону их должно быть четыре), двух десятигранных костей (одна с десятками, другая с единицами) и по одной кости с количеством 4, 8, 12 и 20 гранями соответственно. Все это дело упаковано в фирменный замшевый мешочек и стоит всего \$13.

Magic The Gathering

Главное событие месяца — про-тур Женевы (Швейцария), проходивший в формате **Time Spiral Limited** с участием сета **Planar Chaos**. Несмотря на европейскую площадку, первое место снова едва не взяли японцы во главе со всеобщим любимцем Кенди Цумурой. Однако победа все же досталась не им, а американцу Майклу Хрону. Наши игроки выступили не столь удачно, но все же трое из пяти пробилось во второй день соревнования, а Николай Потовин даже смог слегка заработать, заняв 58 место. Самое примечательное, что на этот раз аж двое российских игроков сумели квалифицироваться не через отборочные турниры, а по рейтингу. Имена этих героев — Николай Потовин и Матвей Линов. С точки зрения посещаемости этот турнир, наверное, самый удачный для России и Украины. Мы не припоминаем про-тура, где бы собиралось сразу пять наших игроков.



Да и вообще, наши маги в последний год серьезно взялись за Limited-про-туры. Сначала Василий Цалко показал себя в Праге и Лондоне, затем Матвей Линов выиграл московский турнир **Invitational** и занял призовое место в Кобе (Япония). Будем надеяться, что это не случайность, а результат роста интереса к «Магии» в отдельно взятой стране.

Впрочем, и за пределами Европы жизнь тоже есть. Взять хотя бы Гран-при Далласа (США), первый в этом сезоне. Формат **Extended** всегда привлекал внимание дизайнеров и игроков. А тут такой повод себя показать и на других посмотреть! Вот Рафаэль Леви и показал своей колодой **Domain**, что здесь лучший. И даже Кенди со своим **Loam** не смог его остановить! Хотя третье место тоже почетное. Другой **Loam** под управлением Пола Чесна занял второе место. Если же вы захотите ознакомиться с листами этих и некоторых других колод формата **Extended**, добро пожаловать на диск журнала.

А тем временем планируется проведение очередного Открытого чемпионата Москвы. Очередной, да не такой, как предыдущие. Во-первых, проходить он будет два дня и в двух форматах. 31 марта — **Sealed Deck**, а 1 апреля — **Standard Constructed**. Во-вторых, суммарный призовой фонд турнира — более 75 тыс. рублей. Пожалуй, в первой половине 2007 года это будет главное событие для любителей MTG на территории нашей страны. Следите за анонсом турнира на сайте www.mymagic.ru.

Что же до онлайн-овой «Магии», то пока **Magic Online** очустился нас выходом **Planar Chaos** и затих в ожидании версии 3.0. Сервер работает медленно и с перебоями, но надежно.



Новая книга Михаила Костина

Михаил Костин



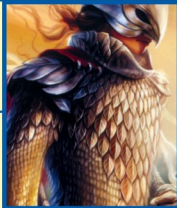
Охота на
Избранного

Уже в продаже!

e-mail рубрики: vnecomp@igromania.ru

НЕБОЖИТЕЛИ. БЕТА

■ Жанр: коллекционная карточная игра ■ Разработчик: «Студия электронных развлечений»
 ■ Сайт: godlike.ru ■ Количество игроков: два ■ Длительность партии: 30-40 минут ■ Язык игры: русский



Каждый любитель компьютерных игр знает: бывает, что вошедший в приказку переключик «между первой и второй» изрядно заигивается. Создав интересный и качественный продукт, разработчики зачастую не торопятся обрывать игроков продолжением или новой игрой. Особенно остро эта проблема встает, когда мы говорим о коллекционных карточных играх. Регулярный выход новых расширений, свежих карт — вот настоящий двигатель ККИ, без которого она очень быстро заглохнет. Создатели «Небожителей» сделали очень большую, почти невротическую ошибку, растянув создание второго сета игры больше чем на год. И вместе с тем огромное уважение вызывает тот факт, что они все-таки выпустили «Бету», несмотря на соблазн опустить руки и заняться чем-то другим.

Беспредельно большую роль в разработке нового сета сыграло сообщество игроков, образовавшееся после выхода «Альфы» осенью позапрошлого года. Профессиона-

лы, адво́л и попере́к изучившие перья́й сет, составившие из его 199 карт все возможные колоды, набравшие рейтинговые очки, сыгравшие десятки и сотни партий, обсуждали на форуме игры новые карты и стратегии, формулировали игровой текст, предлагали собственные идеи карт. Разумеется, последнее слово всегда оставалось за разработчиками, но «Бета» вышла бы куда более серой и однобокой, если бы не поддержка со стороны верных игроков «Небожителей».

Второй сет любой ККИ традиционно выравняет недостатки стартового набора и задает направление для будущего развития. «Бета» с этой задачей справляется. Так, в «Альфе» зеленые маги были на голову слабее волшебников остальных цветов — новый сет привел к лесным жителям могущественного чародея *Дерево жизни* и перспективному *Дриаду*. В довесок к двум гномам из первого сета появилось еще семеро. Развитием *Песочных часов* стали *Механические часы* с уникальной способностью сохранять действия от кода к коду.

Что касается наметок на последующее развитие, то в «Бете» можно отметить следующие интересные карты. К людям пришли *Новобранец*, который считается всеми классами одновременно и носит любое оружие и доспехи, и *Гадалка*, позволяющая играть карту из колоды соперника. *Зуб дракона* штрафует игрока за дополнительные действия — замечательный противовес колодам-часовщикам. *Могильный камень* сводит на нет преимущества при взятии карт из могилы, а *Патент* на заклятия порядком усложнит игру колодами, завязанными на использовании магии. Нечисты достался абсолютный боец под названием *Мяс*, а эльфийская *Дульная шлага* — пожалуй, один из лучших ви-

дов оружия в игре. В каждый цвет пришли *Дракончики* — недорогие и эффективные маги для любой колоды.

Стартовых колод две, и они посвящены наиболее сильным фракциям сета. «Чума» основана на нечисти и некромантах, а «Духовная связь» — на клириках, паладинах и белых магах. Что касается бустеров, то они комплектуются из 155 карт: 150 второго сета и 5 первоуровневых магов из «Альфы» — с последними в «Бете» не очень хорошо.

Заметно усовершенствован дизайн карт. Основные численные характеристики указываются теперь в специальной полоске над иллюстрацией, они четко отделены от игрового текста и остаются читаемыми даже когда карта накрыта другой. Еще более приятным глазу стали свитки, на которых вместо мелких пиктограмм появились высокохудожественные гравюры. И — самое главное! — на картах «Беты» наконец-то появились художественный текст, коротенькие, но остроумные фразы. Литературное измерение «Небожителей» готовится обзавестись и романом, главы из которого доступны в интернете.

Итог: «Бета» наверняка не только придется по вкусу давним игрокам в «Небожителей», но и возродит интерес к игре вообще. Теперь первоочередная задача «Студии электронных развлечений» — улучшить сеть распространения и разработать интересную турнирную систему. Ну и о третьем сете не забывать, конечно.

Петр Тюленев

Геймплей ██████████ (8)
Игровой мир ██████████ (7)
Художественный дизайн ██████████ (8)
Качество изготовления ██████████ (8)
Оригинальность ██████████ (7)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★★ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Star Wars Miniatures.** Правила коллекционного варгейма.
2. **Universal Fighting System.** Подборка по коллекционной карточной игре.
3. **Warhammer RPG.** Выдержки из «Арсенала» и «Бестиария».
4. **Wings of War.** Тактическая игра о воздушных боях.
5. **D&D.** Полные зрраты (исправления в правилах) для последней редакции игры.
6. **Подборка по Magic The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджелио, лучшие колоды мира, полные официальные правила, карты последних вышедших сетов.

GUILD WARS®

**РУССКИЕ
ИДУТ!**

Присоединяйся!

**Русская версия
Guild Wars**
для игры
на международном
сервере!

- ✓ русские кварталы во всех городах
- ✓ возможность русскоязычного общения с игроками
- ✓ описание всех игровых предметов и навыков на русском



NC SOFT™

на правах рекламы

© 2005 – 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (495) 780-90-91, e-mail: byka@buka.ru, Компания "Бука", 115230, Москва, Казирское шоссе, 1 (корп. 2). Залучу авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шип" (shipofbata.ru).

ARENET™

byka
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



СТАРПОМ МАКАРЕНКО

Апрельский номер «Игромании» получился богатым на всевозможные шутки, прибаутки, курьезные, а местами даже комичные случаи и ситуации. И это несмотря на то, что до первого апреля было еще далеко. В ужасе обхватив черепные коробки руками — что же ждет нас непосредственно в начале «шуточно-го месяца» — мы стоически вынесли все перипетии шутки-судьбы. Но она расстаралась...

Когда Светлана приехала в редакцию на вынужденный визит, то первым делом сообщила, что прочитала «Лотр-Дам де Пари». У оговорки и оговорки, но сложно было удержаться и не узнать, а не в переводе ли Гюгоблина она его прочитала? Прислушай... Ну и дальние юмор, что называется, полпер.

Пришло письмо о системах защиты игр, начали обсуждать, как можно было бы усовершенствовать системы защиты вообще. Кто-то предложил на автомобильные сигнализации поставить USB-порт и записывать туда каждый раз новые прошивки от взлома. Тут же встал вопрос, что раз уж будет возможность закинуть, то можно и мелодии звучания туда новые заливать. А то уж больно они однообразные и раздражающие. Ну и конечно, Света не удержалась и наглядно описала, как это будет здорово: заканчиваешь на сигнализацию что-нибудь веселенько-попсовое, и воры, когда крадут машину, кобасятся под захватительную музыку. Под какую-нибудь «Левас польку».

Потом в офис забрал кто-то из Mobi-отдела и в ужасе поинтересовался: «Я тестовый мобильный телефон уронил в канистру с техническим ацетоном. Это никак не повлияет на его работу?». Мы почти хором выкрикнули: «На работу ацетона никак не повлияет!».

Еще через час позвонил наш могучий главеред Саша Кузьменко, отославший после тура по Чернобыльской АЭС, и поинтересовался, как нам работает, и не нужно ли чего. Радиороваги, что нет, и ответно спросила, а чем занимается он сам. Ответил, что смотрит передачу про шикарных людей. В ответ получил вопрос: «Это новости что ли? По ОРТ?».

Потом кто-то случайно открыл аську одного из наших верстальщиков и прочитал там диалог, состоявшийся днем ранее:

Верстальщик: «Пришло письмо от начальницы: «Душно, не стоит напоминать о том, что по станам не бегать, на станках не кататься, на столах не танцевать, водой не



обливаться, едой не кидаться, мусорки не поджигать, курить только в отведенном месте, бычки на полу не растирать, из окон не прыгать и т.д. Если кому смешно, то напомню, что почти все из вышеназванных развлечений уже были реализованы после принятия определенных доз алкоголя. Не надо реализовывать остальные и те, о которых мне даже трудно догадаться».

Знакомый: «Ну-но. Начальник у вас, похоже, отжигает! Наверняка сам участвовал в перечисленных выше мероприятиях?»

Верстальщик: «Нет. Он только поставил в холодильник подключенный утюг и наблюдал, кто победит».

Знакомый: «И кто победил?»

Верстальщик: «Ближе к утру холодильник калитуровал».

Передаю эстафету Светлане, которая уже вырывает клавиатуру из рук в своем неудержимом рвении поделиться запомнившимися ей веселостями.

СВЕТЛАНА ПОМЕРЕНЦА

Привет-привет, дорогие читатели. Да, номер получился очень забавным, давно я так не смеялась. Про самое смешное Алексей, коварная редиска, уже рассказал, но было и еще кое-что. Почти ночью, когда я уже полностью отобрала письма для «Почты», а Старпом раскопегарил свою трубку с пахучим вишневым табаком и вальжино развалился в кресле, к нам в кабинет на огонек забегал Степа Чечулин. Алексей, зная, что он качает из интернета какой-то очень большой мод для Oblivion, поинтересовался:

— Ну как, закачал дополнение?

— Нет, — ответил Степан.

— Сколько еще осталось? — удивился Старпом, зная, что заказка идет уже давно (пропускная способность западного сервера была сильно ограничена).

— Два месяца, — грустно проинформировал Степа.

— Как два месяца?! — возмутился Леша.

— Ты же час назад говорил мне, что двадцать минут осталось?

— Да меня забанили на два месяца, — горестно вздохнул редактор диска.

Справедливости ради замечу, что мод в итоге все же скачался, связавшись с администратором портала и запросив эксклюзивно для «Игромании» широкий канал.

Уже утром, когда офис начал заполняться

людьми, а работа над «Почтой» уже почти завершилась, к нам в комнату зашла Света Карачарова, задолжавшая Алексею статью по World of Warcraft, и, смущенно шаркая ножкой, спросила:

— Леш, ты на меня не злишься?

— С чего ты взяла? Все нормально, просто немного устал, — ответил Старпом, похихивая трубой.

— У тебя ни смайликов, ни зверств в письмах. Я насторожилась.

Ну а апогеем всего этого юмористического великоления стал случай с майкой. Он теперь в исторических аналах «Игромании» так и значится: «Случай с майкой». Одна из сотрудниц редакции (не буду показывать пальчиком) пролила на себя стакан черного кофе. Белая блузка пришла в полную негодность, а сотрудницы через час важная деловая встреча. Позимистовав у кого-то из мальчиков рубашку, несчастная постирнула наспех блузки в раковине и решила высушить ее... в микроволновой печи. Кто не знает: действительно есть такая методика просушивания хлопчатобумажных (и только таких) вещей. Если мокрую вещь засунуть в микроволновку на 20-30 секунд (мощность должна быть минимальная), а затем вынуть, дать пару выйти, проделав такую операцию раза 3-4, то вещь получается совершенно сухой.

Но наша бедолага допустила три грубых ошибки. Во-первых, забыла отрегулировать мощность и оставила максимум, во-вторых, ошиблась кнопкой и выставила не 30 секунд, а... правильно, 30 минут. В-третьих, забыла, что блузка у нее синтетическая, а никак не из хлопка. Сотворив все означенные ошибки и запустив микроволновку, она отошла покурить.

Минут через пять этаж заполнился едким черным дымом, суетящимися людьми, воплями и матом. Кто-то спешил на помощь с огнетушителем наперевес, кто-то порывался выбросить в окно самое ценное (главного редактора и диски с играми), а кто-то, быстро разобравшись в ситуации, сидел за своим рабочим местом и надсадно смеялся в кулак.

Заранее отвечая на ваш возможный вопрос: нет, девушка не блондинка, очень умная и профессионал своего дела. Но это, увы, не помогло ей устроить нам всем тут пожарную тревогу.

Ну а теперь, закончив с весельем, начинаем отвечать на ваши письма.

ПИСЬМО НОМЕРА

ДАЕШЬ НОВЫЙ ЖУРНАЛ

Здравствуйте, уважаемая редакция. У меня есть к вам одно предложение, хотелось бы его обсудить. Вы не хотите сделать еще один журнал, например, «Киномания»? Я, да и многие другие, с удовольствием купули бы его. Там можно точно так же организовать рубрики: «Новости», «Из первых рук» (разного рода интервью), «Будем ждать» (грядущие премьеры, а также рейтинг ожидаемости), «Дождлился» (тут будет все, что уже вышло на экраны, так же система оценки, как и в «Игромании»), «Что стоит посмотреть», «Новости железа» (будут описываться разные проекторы, домашние кинотеатры, системы акустики и т. п.), Special (что-нибудь о кино), «Почта»

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 нижеприведенный текст.

— Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос «Игромани»: мне надоели компьютерные игры, что делать?»** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто **«Игры и их влияние на психику»** (из контекста понятно, что это не спам).

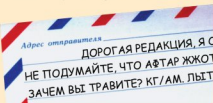
■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шеллезка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3—4 последних номера журнала и убедитесь,

что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



(все, как и в «Игромани», только о кино).

На DVD к журналу можно выкладывать рекламные ролики, ролики о съемках кино, интервью и тому подобное. Как вам моя идея? Если такой журнал появится, то это будет большой праздник не только для меня, но и для многих других читателей. Надеюсь, вы надумаете выпустить такой журнал, я очень жду что-то подобное, ведь действительно хороших журналов о кино пока не существует.

Ваш читатель Александр.

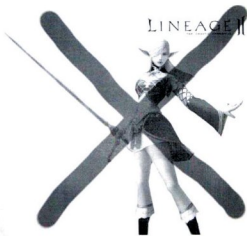


АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ОТКАЗЫВАЛ В ГРУБОЙ ФОРМЕ)

Среди людей, далеких от журналистики и издательского бизнеса, существует расхожее мнение, что сделать журнал в рамках уже существующего издательского дома (каковым является «ТехноМир») очень просто. Ну, действительно — чего тут сложного, с заводским, печатающими тираж, связью есть. С распространителями контакты имеются. Опыт редактирования и написания статей налицо. Знай себе придумывай идеи для новых журналов да выпускай их пачками на прилавки. Вроде бы и читатели довольны, и издательству прибыльно.

Девушки против Lineage!

Дашь парней девушкам, реальным!
Дашь реальным!



29 сентября в 12 часов дня на площади Новособорной состоится митинг против появления в топониме Интернет нового сервера «Lineage II Chronicle 4: Scions of Destiny». Все заинтересованные девушки просьба явиться лично и поддержать нас.

Девушка города Томска, не давая нашим парням часами засидеть около геймбокс, перешла, отключив обратно видео, на сайт женки. Раскаивая предст мужскому зловещию. Да устроитесь прекрасный митинг! Коллективные девушки будут забыты в топониме двух городов.

Акция проводится при поддержке партии играю «Юлия СКХУ», 2 года державшего номер места в топе на официальном корейском игровом сервере «Lineage».

Сбер

Эта фотография была сделана в общежитии города Томска, где представительницы прекрасного пола решили сражаться за свое внимание со стороны MMORPG-аддиктов. Ура, товарищи! Прислал Никита DMVader.

ДНЕВНИКИ СТАЛКЕРА



НОВАЯ СЕРИЯ РОМАНОВ
ПО ИГРЕ S.T.A.L.K.E.R. ОТ
ИЗДАТЕЛЬСТВА «ЭКСМО»

ЧИТАЙТЕ В МАРТЕ!



WWW.STALKER-GAME.COM



Реклама



«Игромания» в Тольятти. Прислал Леха Virtuz.



«Киег-Кюнг после рыбалки» за авторством Константина Jokkos Сергеева.

Но, как водится, теория резко отличается от практики. А на ней все куда заковыристей. Начинается все с того, что для производства нового журнала нужны профессионалы. Не просто профессионалы-журналисты, а профессионалы, разбирающиеся в конкретном вопросе. Захотим мы, например, тут в «Игромании» сделать журнал о мариновании рыбки барабульки в томатном соусе — придется долго и мучительно искать специалиста по этому вопросу.

Причем не просто специалиста, а такого, который бы не только в барабульках разбирался, но и был великолепным организатором. Смог набрать штат высококвалифицированных авторов, разбирающихся в барабульках; аналитический отдел, адекватно составляющий прогнозы по развитию барабулькомариновального бизнеса в целом; тестовую лабораторию, которая бы умело тестировала каждый новый вид барабулек и проверяла их совместимость с различными сортами томатного соуса, кетчупа или пасты. А еще ведь нужен рекламный отдел, умеющий договариваться с рекламодателями, желеющими или пока не желеющими рекламировать свои фирменные барабульки. А еще финансовый отдел. А еще, а еще, а еще...

Мало того. Чтобы все это сделать, просто специалиста-организатора (то есть главерда) недостаточно. Даже на подготовительном этапе нужны серьезные финансовые вливания. То есть процесс уже запущен, множество людей во всю лихорадочно анализируют барабулек, получают за это вполне реальные деньги, а прибыли пока нет. Номер еще не вышел, денег не принес.

А деньги — они ведь из ниоткуда не берутся. Если они вкладываются в новый журнал о барабульках, значит, откуда-то они оттягиваются. Например, из бюджета журнала «Игромания».

Но и это еще не все. Допустим, даже анализ рынка проведен и показал, что желеющих читать про барабульки очень много.

Предположим, главерд найден, авторы подобраны, финансы удалось выковырять из общего бюджета. Даже

в этом случае доход новый журнал начнет приносить только через год-полтора после старта. То есть пройдет 12 месяцев, выйдет 12 номеров, и только тогда (да и то еще сильно не факт) затраты начнут окупаться.



СВЕТАЛА ПОМЕРАНЦЕВА (СКРАШИВАЛА ЗВЕРСКИЙ НЕГАТИВ)

Ребята, Алексей очень сгустил краски. Описал только сложности, но нисколько не сказал о плюсах создания нового журнала. На самом деле это крайне интересное (а потенциально еще и прибыльное) дело: веселый коллектив, новое направление развития, самосовершенствование.

От себя добавлю, что конкретно по кино вообще было бы не так уж сложно сделать журнал, потому что и люди, отлично в нем разбирающиеся, есть, и оборудование для тестирования и просмотра фильмов с компьютерно-игровым сильно пересекается. Но вот что не было упомянуто автором письма, так это то, что на рынке сейчас киножурналов очень много. Не согласна с фразой «ведь действительно хороших журналов о кино пока не существует». Хорошие журналы есть, при желании любой из вас может их купить и ознакомиться.

Да, полностью согласна, что идеальных изданий по кино не существует, что можно было бы сделать значительно лучше. Но я тоже считаю, что самые светлые умы редакции должны в первую очередь работать над самой «Игроманией», делая ее лучше, постоянно развивая. Для нас это сейчас, как любит говорить главный редактор Саша Кузьменко, самое приоритетное направление. Думаю, что и вы с нами полностью согласитесь.

Старпом, а что такое «Яндекс-деньги»?

ПИСЬМО №1

ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ... ИГР

Начну издалка. Зима в Поволжье пришла в третьей декаде января, то бишь когда фактически она перевалила за свою половину. А до этого было па-

смурно, серо, дождливо, грязно, какое-то непонятно меланхолично подавленное настроение, скука, хандра, апатия. Да и игры какие-то все корявые к зиме вышли — глупые, порой скучные, местами до зевоты неинтересные. А что случилось-то? Ну, по погоду — ясное дело. Все в один голос (и ученые, и аналитики, и синоптики, и политики) твердят про глобальное потепление. От этого нам нигде не деться.

Принято некогда всемирное соглашение по изменению климата вступило в неопозданную фазу, и к концу этого века даже обещают повышение средней температуры на нашей маленькой планетке на 6,5 градусов. Вот так дела! Меня очень беспокоит вопрос: а как влияет глобальное потепление на индустрию игр? Быть может, взрыв глюкозы в конце прошлого года непосредственно связан с этим феноменом? Может, производители поддали всеобщему депрессиву и сделали то, что заставило огромные массы почитателей цифровых развлечений в диком ужасе искать латки для латания зияющих дыр во всеми любимых играх?

С уважением, Демон из Поволжья.



СВЕТАЛА ПОМЕРАНЦЕВА (СМЫВАЛА ТЕМНЫЕ ПЯТНА С СОЛНЦА)

Шутки шутками, но сложно поспорить, что климат на нашей планете изменяется, и это, конечно же, сказывается на всех областях человеческой жизни. Ученые хвалятся за голову, эстраденные пророки срывают армагеддон. Средства массовой информации подливают масла в огонь, некоторые обыватели же и вовсе сходят с ума.

Но если взглянуть на ситуацию с высоты птичьего полета, то я вот что думаю. Есть такая хорошая теория энергетических полей: она никакого отношения к эстраденосорию не имеет, а просто четко определяет распределение энергии на нашей с вами планете. Когда я была маленькая, читала про нее в журнале «Наука и жизнь», а потом еще неоднократно встречала подтверждения.

Смысл ее очень простой. Земля в целом, как и очень многие природные явления частного характера, подвержена так называемым энергетическим циклам. Раз в несколько столетий происходит перераспределение энергии и сопровождается это во бурными выбросами. Выбросы отражаются на всем: происхо-





**«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!**

ESFS Award "Best Magazine"



ВРАТА МИРОВ

МАТРИЦА

САМАЯ ИЗВЕСТНАЯ КИБЕРПАНК-ВСЕЛЕННАЯ



ТОП-10

ЛУЧШИЕ ВАЮБЛЕННЫЕ ПАРЫ

В ФАНТАСТИКЕ И ФЭНТЕЗИ



БЕСТИАРИЙ

ДЖИННЫ

РАБЫ ЛАМП И ЛЮБИМЦЫ ПУБЛИКИ

**ФЭНТЕЗИ
И ФАНТАСТИКА
ВО ВСЕХ
ПРЯВЛЕНИЯХ**

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ЭКРАНИЗАЦИЯ КУЛЬТОВОГО РАССКАЗА
УИЛЬЯМА ГИБСОНА

ДЖОННИ-МНЕМОНИК
с Кeanу Ривзом в главной роли



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.

дит потепление в одних участках планеты и похолодание в других. Сменяется активность полюсов: один сильнее замерзает, другой, наоборот, подтаивает.

А мы ведь с вами тоже часть природы и человечество точно так же реагирует на все эти изменения. Чаще всего это выражается в военной активности. Большинство крупных войн были «приурочены» именно к энергетическим перераспределениям на Земле. Большинство крупнейших научных открытий и достижений тоже случались именно в те времена.

И если сейчас опять начинается такая перетасовка энергий, что вполне возможно, то и на разработчиках игр это обязательно отразится. С одной стороны они, наверняка, станут более рассеянными и игры будут выходить более глючными. С другой стороны, возможен резкий прорыв и, допустим, появление новых игровых жанров или хотя бы направлений.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РАДОСТНО УЛОПОНКА И ЗУБСКАМИ)

Конечно-конечно, и солнце скоро взорвется, и Антарктида умело насочнет на Северный полюс, сольется с ним в экстазе, и вместе они устроят нам такой ледниковый период, что все ученые мира сначала вымрут как мамонты, а потом самоликвидируются, как планка додо. Разработчики компьютерных игр разработают хитроумный новый жанр вроде симулятора MMORPG в сеттинге RTS с элементами экшена и геймплеем логической шаровара.

Не надо пороть горячку! Ни причина, ни следствие, описанные выше, не выдерживают никакой критики. То есть да, теория, изложенная Светой действительно есть, более того, она очень близка к практике (действительно работает, причем во многих областях жизни). Но вот исходное положение, что игры стали более глючными... Окститесь! За всю долгую историю своего знакомства с компьютерными развлечениями, начиная с БК 0010101 в далеком 1985 году и заканчивая днем сегодняшним, я не помню ни одного момента, когда бы пользователи не сетовали на «все большую глючность игр».

Если бы все эти разговоры окказались правдой, то по логике вещей сегодня мы бы с вами не в игры играли, а на сплошные синие экраны смерти любовались. Однако же играем. Так что сильно подозреваю, что все эти инсинуации в адрес разработчиков — не более чем умозаключения старушек на завалинке: ах как, мол, в стародавние времена и солнце было ярче, и трава зеленее, и девочки на улице краше.

**Это система
поиска денег.**



ПИСЬМО №2

ВИРТУАЛЬНОСТЬ БУДУЩЕГО

Здравствуйте. Меня терзает один вопрос: Что может прийти на смену интернету? И вообще, может ли такое быть? Если такое произойдет, то что это будет? Может, люди будут проникать в какую-нибудь другую сеть путем физического подключения себя или своего мозга через USB к компьютеру? Может, не надо будет писать друг другу майлы и отправлять их? Может, мы просто будем встречаться в каком-то виртуально осязаемом пространстве и разговаривать друг с другом? Если я сейчас стою в очереди в интернете, то что же ожидает меня и всех нас в будущем? Хочу узнать ваше мнение по этому поводу.

С уважением, Маркелов Василий aka MarkelOFF.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ВЫХОДИМ В АСТРАХА ЧЕРЕЗ РОЗЕТКУ)

Ах, сколько уже раз мы обсуждали эту тему на страницах «Игромании», сколько раз пытались угадать будущее, но пути его столь неисповедимы, что редко какие прогнозы сбывались. Вот только отказать себе в удовольствии и не помечтать очень сложно. Про это опишу, чего бы хотелось лично мне.

Уж точно никаких розеток, штырей в затылок и прочей матричноподобной экзотики: я категорически против того, чтобы мне что-то там вонзали в область загривка. Поэтому пускай уж господа ученые (я точно знаю, им это под силу) придумают нормальный бесконтактный интерфейс. Собственно, уже сейчас в этом нет ничего невозможного, дело за малым. Надо понять, как заставить мозг человека поверить в реальность происходящего в виртуальном мире.

Но это говорить о полном погружении в интернет. А если не заглядывать так далеко, то уже современными средствами можно было бы сделать трехмерную среду для общения (наподобие ролевых игр), снабдить всех пользователей шлемами, транслирующими картинку, максимально похожую на реальность. Произвести костюмы для эмуляции движений тоже не проблема. Проблема, как водится, в другом: стоит это будет довольно дорого, купят все эти штуки не так много людей. В результате массового эффекта, увы, не получится.

Так что пока придется нам с вами мириться со стандартными формами общения в Сети: с чатами, форумами, ICQ. Но разве они вам уже надоели? Мне, например, совсем нет.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**
(ПОДУШЧИВАЯ ИЗ ЗА УГЛА)

Развивая тему бесконтактного интерфейса. Не все так гладко, как хотелось бы многим. Ученым бы пока с контактным разобратся... А всем любителям порассуждать о возможности погружения в матрицу советуем трижды подумать: вы этого действительно хотите? Тут вот такая закавыка. Все привыкли думать, что если подключение к виртуальности и притдумают, то преспелую штырь обязательно надо будет вставлять в затылок. В фильме ведь так показано, верно?

Ну так вот, с высоты своего многолетнего медицинского опыта спешу осадить полет вашей буйной фантазии. Ковырять кость в затылочной области никто не будет. Там рядом расположен продолговатый мозг и выходят черепно-мозговые нервы, повредить которые — раз плюнуть.

Самый же простой доступ к центральной нервной системе человека — к спиноному мозгу — пролегал через область крестца. Именно там самые крупные отверстия в кости, откуда выходят передние и задние корешки спинного мозга. Раскрою, если один секрет. Доступ к крестцу проще всего осуществить через... нижний отдел толстого кишечника, а именно через прямую кишку. Ну и совсем уж располоседный секрет: доступ к прямой кишке осуществляется, как вы уже, наверное, сами догадались, через заднепроходное отверстие, анус.

И можно было бы все вышеизложенные умствования посчитать грубой и примитивной шуткой, если бы не одно «но». Технологию доступа к спиноному мозгу через анус в медицине отлично отработали. То есть специалисты знают, как это делать, умеют осуществлять доступ безопасно. А вот добираться до мозга через затылок (по сути, либо через кость, либо через большое затылочное отверстие — foramen magnum) сейчас толком никто не умеет.

То есть несмотря на всю кажущуюся бредовость и нелогичность, реальность вполне может оказаться следующей. Человеку на задней поверхности прямой кишки, в ее мы-

шечной толще, делается универсальная розетка по типу USB-слота, только круглая и с некоторым зазором на подключение (то есть не надо попадать в него точно, достаточно наживить, а дальше сам подключится). В специальном электронном сиденье монтируется штырь-коннектор, напрямую связанный с системным блоком.

Штаны, конечно, снимать не понадобится, это было бы полным бредом. А вот какие-нибудь специальные трусы одевать с самозадергивающимися штормками в области промежности — это очень даже возможно. Ну или в крайнем случае выведут контакт из ануса куда-нибудь на поверхность тела, в любую ягодицу или кобичка. Тоже приятного мало.

Как вам такой поворот событий, товарищи мечтатели? Готовы насадить себя на «нефритовый жезл» виртуальности?

ПИСЬМО №3**ГЕНДЕРНЫЕ ВОЙНЫ**

Здравствуйте, уважаемые работники журнала «Игромания». Обратитесь к вам нам посоветовали наши дети. Пишет вам коллектив озверевших дам из НИИ нейрофизиологии г. Самара. Суть нашей проблемы банальная и сложна одновременно. Наши самцы, эти повелители природы, покорители безбрежных пустынь, крайних северо- и девичьих сердец, неожиданно утратили все признаки доминирующего пола.

Вместо того чтобы ухаживать за нами, эти ничтожные гетерозиготы день и ночь напролет просиживают в онлайн-овых играх. Сердце разрывается, когда мы видим, как наши самцы, пуская слюнки, словно беззащитные дауны, рубятся в какой-нибудь WoW или, того хуже, Counter-Strike. Нет, мы ничего не имеем против компьютерных игр, мы сами регулярно в них играем, даже с нашими мужьями/мужчинами/молодыми людьми. Но, простите, сидеть целую ночь в Battlefield, а потом приползть на работу с красными глазами...

Это уже перебор! Они же после этого не то что на постельные баталии, на элементарное «цветок купить, в рестораничк сводить» неспособны.

Недавно мы устроили небольшой митинг, обсудили наши проблемы, дружными усилиями удалили все онлайн-овые игры с компьютеров на работе. Не помогло — эти аластелены мира быстро поставили новые. Мы перегрызали ножицами сетевой кабель — так они беспрепятственный коннект наладили. Подскажите, как нам разобраться с ситуацией? Наши мужчины нам дороги как память, долг, честь и совесть.

С уважением, практически весь гомозиготный состав НИИ.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**
(СОБЛАЗНИЦА ЧУЛОЧНО-ПОЯСНО)

Дамы, милые и ненаглядные. Мы вас не пересказать как ценим, уважаем, любим и чего еще только с вами и для вас не делаем, какие только безумства ради вас не вытворяем. Вся история человечества, если посмотреть на нее под определенным ракурсом, — это битва нас, мужчин, за вас, прекрасных. Не каемся, каемся, каемся, порой и нас, ради вас одних лишь существующих, заносит на поворотах, сбрасывает в кювет, переворачивает вверх дном. Мы же, мужчины, страсть как увлекаемся всем новым. Нас не пои, не корми, дай только что-нибудь необычное для себя открыть, в какой-нибудь новомодной затее поучаствовать. А компьютерные игры, в особенности онлайн-овые, это такая диковина. Как же мы можем проходить мимо?

Потому и к вам нижайшая просьба. Коли внимания не хватает, коли мужья/приятель/знакомые по самую маковку уходят в глухой онлайн, не ленитесь, прибегайте к различным соблазнительным средствам, совершайте отвлекающие маневры. Навскидку озвучу несколько методик, которые на практике работают безотказно.

Способ №1, погружающе-ассимилирующий. Для начала нужно во что бы то ни стало втереться в доверие к мужчине, ушедше-



«Выход Half-Life 2: Episode Two отложен не случайно! Valve не дремлет! Сенсационное фото из Ярославля подтверждает теорию о вторжении инопланетной нечисти на Землю». Из дознания нашего читателя polosatyy_mooch.



HL2-композиция «Сел Иван-царевич на коня и лоска-а-а-а-а-а!» от читателя Убви.



му в онлайн. Для этого необходимо узнать, в какую онлайн-игру он играет, завести себе в ней персонажа (или создать аккаунт), разобраться в геймплее, тихой сапой подкараулить к своему ненаглядному... и завести с ним тесную дружбу в онлайн. Когда онлайн-игровые отношения накалятся до предела, тайну можно резко раскрыть. Уверено, вас, удивление вашей второй половинки будет столь сильным, что какое-то время, а может быть, и навсегда он о виртуальных развлечениях забудет.

Способ №2, кормяще-одомашнивающий. Путь к сердцу мужчины через что только не лежит, но один из наименее тернистых путей пролегал через гастральную область. То есть через желудок, далее кишечной нисходящей до самой... ну вы поняли. Иными словами, ничто так не ценится самцами, как кулинарные изыски. Представители же вида *Gaeranus Onlinus* особенно напдки до будоражащих вкусовые сосочки аств. Поскольку обычно питаются они от случая к случаю, когда придется и чем придется. Приходится обычно кока-колой, сосисками и батончиками «Сникерс». На домашних же хлебах онлайн-геймер-самец резко берет за ум-разум и злоупотреблять веб-развлечениями перестает.

Способ №3, чулочно-поясной. Самый действенный. Все, кому до шестнадцати, резко заткнули уши. А вы, дамы, сразу вспомните про магазины нижнего белья, обегали туда, затарились всем необходимым... собственно, что я вам все рассказываю, вы же и сами обо всем этом отлично знаете, только, как наглядно показывает статистика, крайне редко к этому способу прибегаете.

Способ №4, бойкотно-террористический. Если ничто другое не помогает, то умеренная форма бойкота вполне может сгодиться. Полный игнор, пренебрежительные взгляды, кокетливые заигрывания с другими объектами сильного пола, резкое забрасывание домашних дел, dustой холодильник... Но, дамы, метод очень жесткий, не всякий, как вы выражаетесь, «покоритель природы» его выдержит. Может и спешно мигрировать в сторону горизонта.

Способ №5, радикально-наплевательский. Собственно, а почему бы вам, милые леди, и самим с упованием не нырнуть в увлекательный мир онлайн-овых игр. Зайти обо всем и поиграть месяца три в какой-нибудь WoW или Lineage II? Что самое удивительное, очень часто именно в такой вот ситуации ваши молодые люди и мужья опомнятся, вынырнут из онлайн-а сами и всеми силами начнут вас из него вытягивать, убоявшись, что вы останетесь там навсегда.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СЕТОВАЛА НА ТЯЖКУЮ ЖЕНСКУЮ ДОЛЮ)

Ох, девушки, девушки, предостерегу вас от некоторых, на мой взгляд, очевидных ошибок. Ведь сколько раз уже твердили миру и писали классики, что любая форма протеста до добра не доводит. Можно сколько угодно собираться и проводить митинги, устраивать своим любимым бойкоты, ломать дрова и наступать на грабли. Но задумайтесь на минутку: неужели вы действительно верите, что всеми этими действиями станете со своим

любимым (мужем, молодым человеком) ближе?

Все это только отдалит вас друг от друга, отношения разладятся. Куда проще сесть и серьезно поговорить, что и почему вас друг в друге и во взаимоотношениях не устраивает. Другой разговор по душам обычно решает куда больше проблем, чем миллион бойкотов и митингов, вместе взятые. Ну а уж если и разговор не помог, то, возможно, вполю задуматься — а нужен ли вам такой мужчина?

ПИСЬМО №4

ЗАРАБОТОК В ИНТЕРНЕТЕ

Доброго времени суток! Часто приходится слышать про заработок в интернете. Я решил разобраться и тоже немного поработать. Но, к своему сожалению, ничего ценного найти не смог. Можете ли вы рассказать, где можно было бы подработать. Где и какие обязанности выполнять, насколько это сложно и как избежать «кидалова». Заранее большое спасибо!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СЧИТАЛА ЗВОНКУЮ МОНЕТУ)

А ведь этот вопрос нам задают по электронной почте чуть ли не каждый божий день. К сожалению, «Почта» — не совсем та рубрика, в которой можно подробно, шаг за шагом, описать, как же на самом деле зарабатывать в интернете. Скажу лишь пару общих слов. Да, заработать в Сети можно, но вот сил вы потратите на это очень много.

Даже не думаю, что можно просто скачать себе на компьютер какую-нибудь программу, которая, запустившись раз в час, будет приносить вам стабильные \$500 в месяц. Так не бывает, деньги из ниоткуда не берутся.

Всевозможные сервисы в духе «переведи на наш счет сто рублей — получишь тысяч» тоже не более чем лохотроны. Ни в коем случае на них не попадайтесь. Теоретически можно неплохо зарабатывать, рассыпая спам и получая процент от рекламы, но, ребит, честно слово, я не советую вам заниматься этим постыдным занятием. Ведь если кто узнает...

А пока передаю клавиатуру Алексею, он, как ведущий рубрики «Интернет», точно знает, как в Сети заработать настоящие деньги.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(НАКРУЧИВАЛ СЧЕТЧИК)

Деньги — такая вещь, которой никогда не бывает много. Особенно в интернете. Света совершенно верно подметила, что сомнительных способов якобы заработать очень много. Ни один из них не принесет вам желаемого дохода, а вот время, силы и нервы вы потратите. Так что никакие всплывающих окон, ника-

ких спам-приработок!

Успоите, что в интернете можно заработать приблизительно тем же, чем и в реальной жизни. Перечислю буквально по пунктам. Можно заниматься продажами — договариваться с фирмами-поставщиками, находить потенциальных покупателей для каких-нибудь мыльниц с турбонаддувом и получать некоторый процент в случае успешной сделки. Фирмы, которые постоянно подписывают розничных веб-продавцов для своей порой крайне экзотической продукции, много.

Можно создать собственный сайт, раскрутить его, сделать отличную рекламную продукцию и уже с нее получать неплохой доход, размещая баннеры различных компаний. Если посещаемость вашего ресурса будет в районе десяти тысяч пользователей в день, то на рекламу можно делать очень неплохие деньги. Вот только, во-первых, вам изначально придется раскошелиться на раскрутку и продвижение сайта, да и потом постоянно тратить деньги на его содержание. Даже 1000 посетителей в день стоят денег. И тут уже нужно рассматривать конкретные случаи, увидеть с калькулятором, подсчитывать расходы и возможные заработки.

Еще один вариант — стать журналистом. Все умозаклучения по поводу того, что для этого нужен талант, способности, врожденный генетически обусловленный скилл, сразу забудьте. Да, безусловно, есть таланты и бездары в журналистике, но хорошо обучившийся бездарь пишет обычно лучше, чем не занимающийся самообразованием талант. То есть навыв письма, литературный стиль — вещи вполне развиваемые. Научившись уметь соединять слова в предложения, предложения — в строенные фразы, а фразы — в связный рассказ, вы в любой момент сможете найти себе работу по душе. Писать можно практически обо всем и зарабатывать этим очень даже хорошие деньги.

Вот так в общих чертах и выглядит реальный заработок в интернете. В целом же это тема для отдельной статьи, которую, вполне возможно, мы в ближайшем будущем опубликуем в разделе «Интернет».

Кстати, если вам интересно, как научиться неплохо писать, а также как грамотно работать с заказчиком, подбирать актуальные и интересные темы для статей и прочая, прочая, — тоже обращайтесь. Поговорим об этом отдельно.

РЕАЛИЗУЕМ
ТИБЕРИЙ ОПИТ И
В РОЗНИЦУ. ДОСТАВКА ГРУЗОВ
ЧЕРЕЗ ПОГРАНПОСТЫ СОИ!
ЗАРЯЖЕНИЕ ТЕРРИТОРИИ ТИБЕРИЕМ
ПО Д. КОИЧ

www.ea.com
СПРАСИТЬ НЕЙЯ

РЕКЛАМА

COMMAND CONQUER



05987954621

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронный адрес 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 достаточно количество. Ловите обиходу мини-ответов на ваши мини-вопросы.

✉ Здравствуйте, редакция. У меня к вам такой вопрос: зачем делают бессмысленные проекты, такие как Harry Potter, «Волкодав» и тому подобное? Неужели эти игры приносят хоть какой-то доход? С уважением, Александр. Ростов-на-Дону.

СТАРПОМ: Иногда сложно говорить, но зачастую именно игры-по-фильмам, слепленные на колесике за несколько месяцев (от силы за год), и приносят самый большой доход. Не по абсолютному показателю, конечно, а по отношению. Такое проект стоит совсем недорого, разве что на лицензию придется потратиться. Продаются же такие игры очень неплохо. Продвинутые геймеры, к которым относится большинство читателей «Игромании», такие проекты обычно обходят стороной (да и то не факт, если являются поклонниками какого-нибудь фильма или сериала, по которым сделана игра). А вот казуалы с радостью заглядывают дешевой наживку. И, что самое забавное, получают от прохождения море удовольствия. Они же не знают, как должна выглядеть хорошая игра.

СВЕТЛАНА: А я вот скажу сейчас крамольную вещь. Я сама довольно часто играю в такие вот игры. И, не поверите, получаю от них море удовольствия. То есть я отлично понимаю, что никакой художественной ценности они не представляют, но как же приятно увидеть на экране персонажей любимых фильмов! Получается, мне интересен не столько геймплей, сколько процесс узнавания героев. Но ведь я не одна такая...

✉ Привет, I-Мания, Старпом МакаренкоOFF, Светочка... ой, извините, Светлана, А. Кузьменко и все остальные! Пишу вам впервые, и сегодня у нас расхождение в том, как все-таки правильно? При дисконекте (отключении из-за задержки сетевого устройства) в лаггере на Battle.Net в Warcraft III записывается поражение, а это здорово портит статистику побед/поражений в бою. Ведь связь у наших российских или так казахстанских провайдеров ужасная. Так вот, правильно ли поступила Blizzard, сделав подобное? Владислав Бухаткин.

СВЕТЛАНА: Уважаемый Владислав, мне кажется, что Blizzard поступили абсолютно правильно, введя именно такую систему контроля. Ведь очень многие игроки постоянно борются за рейтинг, стараются попасть в топ-10 или хотя бы в топ-100. Поражение в сравнении — это почти всегда очки в минус, а победа, соответственно, в плюс. Если бы при дисконекте не засчитывался проигрыш, то ситуация на виртуальных полях сражений была бы всегда одинакова: как только один из участников битвы по-

нимал бы, что проигрывает, он просто бы разрывал соединение и никаких штрафных баллов не получал. Более того, не получал бы бонусов и победжадной игрока. А это несправедливо.

СТАРПОМ: Лес рубят, щетки летят. Главное, чем бы стружек не насыпалось больше, чем нарубили леса. В данном случае число пострадавших от случайного дисконекта в разы меньше, чем возможное число жуликов, появившихся, если бы этой системы не было. Угодить всем сразу в данном случае невозможно. Так что совет один — если хотите играть, проводите домой надежный интернет-канал (хотя понятно, что доступно это не всем). Благо Warcraft III — не MMORPG, сражения длятся не так уж долго.

Кого-кого ты подраздел?

✉ Пишу вам из далекого Казахстана. У меня шестилетний брат, он очень любит играть в игры вроде GTA. Мне кажется, они очень воздействуют на психику детей. Как вы думаете, стоит ему продолжать играть или перевести его на игры поспокойнее? И если да, то на какие? Инвер Хайбуллин.

СТАРПОМ: Обоснованных теорий, что жестокие игры отрицательно влияют на неокрепшую детскую психику, существует приблизительно столько же, сколько теорий, доказывающих, что они влияют, напротив, сугубо положительно. Есть еще гипотезы, что игры вообще никак на психику не влияют. А если серьезно, то массовой статистики с четкими научными доказательствами, выкладками и подтверждениями никто не собрал. Все исследования в этой области, встречавшиеся мне (а я внимательно слежу за развитием событий), выглядят чистой воды профанацией. Натуральный такой фарс, рассчитанный на обывателей. И не более того. Впрочем, от греха подальше (ведь как оно на самом деле, нам пока неизвестно) я бы от излишне жестоких игр своего брата оградил. Есть такая замечательная штука — рейтинг. В них четко прописано, на кого ориентирована игра. Вот ими и нужно руководствоваться, подбирая развлечения малолетнему брату.

СВЕТЛАНА: Инвер, я думаю, что игры, подобные GTA, для шестилетнего ребенка — это как-то уж слишком. Есть же очень много веселых увлекательных платформеров, логических задачек да даже стратегий. Пускай твой брат в них играет, а подрастет — там и до GTA с DOOM дело пойдет.

МЫ В СЕТИ

СТАРПОМ МАКАРЕНКО OFF

Мы продолжаем публиковать ссылки на ваши интернет-порталы, домашние странички и прочие веб-ресурсы. Чтобы ссылка на ваш сайт попала на страницы нашего журнала, всего-то и нужно запомнить следующие:

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело вы-

слать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

- [1. http://funanyone.3dn.ru](http://funanyone.3dn.ru) — PS3 и не только. Много пародийных статей, востроенный мичкач. Но самое главное — галерея, в которой находятся коллажи, созданные автором сайта.
- [2. http://madmansion.host-expert.com](http://madmansion.host-expert.com) — сайт о жестокости в играх, об игровой индустрии и разработке компьютерных игр. Также на сайте есть информация о начинающей команде разработчиков RedGAMES и портфолио 3D-дизайнера Lex.
- [3. www.iddqd.ru](http://www.iddqd.ru) — фан-сайт серии DOOM.

СВЕТЛАНА ПОМРАЧНЕЦА

Вот и закончилась наша апрельская «Почта»: столько всего веселого позиди, одних улыбок как минимум несколько миллионов. Но мы то с вами знаем, что для того чтобы сделать себе праздник, совсем не обязательно нужен повод, достаточно просто захотеть. Мы в «Почте» стараемся создавать для вас праздник каждый номер. Прощаюсь с вами до следующего праздника.

СТАРПОМ МАКАРЕНКО OFF

Настоящий анимешник должен быть быстрым, как гепард, порхать, как бабочка, и жалить, как члелда. Иначе он не настоящий анимешник. С завидным постоянством вокруг нашего электронного видика и форма быстро бегают и порхают множество поклонников аниме-культуры. Они метко жалят нас вопросами, почему мы до сих пор не сделали в журнале рубрику про их любимое, неповторимое и прочая-прочая аниме. Вспомню однажды анекдот:

- Что это за нас, Барримор?
- Сайлор-фуку, сэр.
- Вы отаку, Барримор?
- Нй, сэр.

Хотел ответить в мини-вопросах, но, повадив тьювора, решил, что душевное здоровье важнее. Отвечаю как и навсегда. Да, мы отлично понимаем, что аниме-культура во многом близка компьютерно-игровой, эти два направления часто пересекаются, скрепяются и производят на свет нередко вполне жизнеспособных отпрысков. Да, мы согласны регулярно обращать внимание, замечать, привечать и даже удостаивать внимания аниме-игры. Но! Для этого не нужна целая рубрика. Материалы в Special — возможно, но не рубрика. Истой любовью ко всей аниме-братии.

Нй! ■

Свет, тут подраздел меню...



ПРАВА И БЕСПРАВИЕ МОДОТВОРЦЕВ

Товарищ Старпом, на мой вопрос вы уже ответили на форуме, но хотелось бы, чтобы и в журнале ответ прозвучал. В более развернутом виде. Повторю его: какие права создатель модификаций для игр имеет на свои творения? И какие ресурсы может использовать для создания модов?

Было бы здорово вместо нашей с вами переписки сделать один целый текст, потому что тем, кто в ней не участвовал, будет трудно воспринять его в таком виде. Заранее огромное спасибо. С уважением, Алексей Михайлович.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

(СВЯТАЯ СОЙКА ПОЗИНАЯ В ГОРИО НЕВЕРДИКИ)

Вопрос задается регулярно. Причем иногда в ключе полуконфликтных ситуаций. Бывают случаи, когда мы, журнал «Игромания», выкладываем на наш DVD какую-нибудь модификацию к игре, а затем с нами на связь выходит автор мода и начинает предъявлять претензии: по какому праву мы выложили мод без его разрешения. Раз и навсегда проясню ситуацию.

Самый важный вопрос для всех модотворцев, аддоностроителей и просто геймеров. Права на все моды, сделанные к какой-либо компьютерной игре, принадлежат **ее разработчикам и издателям**. Право это не абсолютное, а специально оговоренное либо в лицензионном соглашении, прилагающемся непосредственно к игре, либо в своем же лицензионном соглашении, которое идет с различными утилитами для создания карт/модов/моделей.

Обычно оговаривается, что собственником является разработчик игры, но он не имеет права получать коммерческую выгоду, распространяя на платной основе моды, сделанные поклонниками. Если проце, то все моды, скажем, по Warcraft III принадлежат компании Blizzard, но она не может продавать их за деньги. То есть формально признаются и некоторые права на мод со стороны создателя дополнения.

Превидя недовольные возгласы, поясню. В целом, это стандартная практика. По условиям лицензионного соглашения, где все это обычно прописано, и по праву на интеллектуальную собственность, почти любое стороннее приложение к любому программному продукту является собственностью разработчика. Вне зависимости от того, кто его сделал, кроме специально оговоренных случаев. Например, документов Word, Excel, различных программных средств, графий Photoshop (и других графических пакетов) и прочих производственных программ. В этом случае хозяин документа — конечный пользователь. Хотя, кстати, разработчик может через суд отстаивать права на весь этот контент, если докажет, что человек пользовался нелегальной версией программы.

Бывали случаи, когда разработчики трехмерных редакторов подавали в суд на разработчиков игр, которые пользовались пиратскими версиями, и становились полноправными владельцами всего игрового контента. То есть получали почти все права на игру.

Но и это еще не все. Нам часто приходят письма или даже претензии такого содержания: «Я сделал мод к такой-то игре. Разместил его на своем сайте. Четко написал, что выкладывать мой мод на других сайтах нельзя и вообще можно только скачивать и иг-

рать, а распространять без моего ведома — ни в коем случае».

Снова поясню. Почти во всех лицензионных соглашениях разработчиков игр четко прописано, что автор мода не имеет права каким-либо способом препятствовать распространению данного мода. Также он не имеет права писать в инсталляторе или в прилагающемся txt-файле о каких-либо ограничениях по распространению. Потому что это нарушает права разработчиков. Они ведь от модов и их свободного распространения получают косвенную рекламу своей игры.

Вот такая вот неприятная ситуация. То есть вы сделали мод, потратили на это уйму времени, но не являетесь его собственником, не можете получить от этого никакой коммерческой выгоды. И даже не вправе как-то контролировать распространение своего творения.

Мы, игровые журналисты, в этой ситуации понимаем как разработчиков, так и мододелов. Девелоперы хотят получить максимум выгоды и при этом не хотят, чтобы на их разработку кто-то наживался. Создатели же модов тоже вбухали в работу уйму времени, но в итоге остались без каких-либо прав.

Поэтому мы в журнале «Игромания» всегда стараемся поступать максимально либерально. То есть и по закону, и чисто по-человечески. Несмотря на то, что никакого разрешения у авторов модов (можно ли выложить ваш мод на наш DVD, который является бесплатным приложением к журналу) мы спрашивать не должны, мы это регулярно делаем. Но только в том случае, если автор очевиден. В итоге мы получаем поддержку автора (он дает максимально точную информацию по модификации), а автор доволен — у него спросили разрешения да еще и мод его разрекламировали.



Но часто приходится наблюдать ситуацию, когда мод лежит вовсе не на сайте его создателя. Интернетчики ведь тоже не дремлют. Хороший мод быстро разлетается по всей Сети, найти автора зачастую непросто, а иногда вообще невозможно. В этих случаях мы выкладываем мод, не связываясь с автором. Никаких прав при этом не нарушая.

Прочитав еще один вопрос с форума: «Выходит, вообще не стоит делать моды. Знаю, что чушь, но кому серьезно хочется, чтобы с его творением что-то и сделали? Он же эти лицензии... Собственно, мы бы, модотворцы, разрешили выложить свои работы, если бы нам сообщили о подобном намерении».

Вот поэтому мы и стараемся всегда выходить на связь с создателями модов. Чтобы было, скажем так, по-людски. Из-за этого вдвойне обидно, когда мы автора не смогли найти (хотя формально и не должны были), мод выложили, а к нам потом претензии.

И такой же вопрос:

«Была какая-то игра на приставке от SEGA, название не помню, помню только, что главный герой — экип Соник. Человек выдал оттуда картинку, идею и персонажей, взял программу «Гейм-мейкер», написал в ней, условно говоря, движок, прицепил к нему выданное из SEGA'вской игры, сделал уровни, назвал все это любительским продолжением, и получилась адекватная некоммерческая игра. Законно ли это?»

Формально это нарушение авторских прав. Во-первых, по факту использования контента из игры, во-вторых, по факту использования персонажа, права на которого принадлежат SEGA. Реально же, если проект полностью бесплатный, то разработчики обычно закрывают глаза на нарушения. Это ведь снова косвенная реклама.



Права на моды к компьютерным играм принадлежат разработчикам игры.

0581.954621



КАК РАЗОГНАТЬ МОНИТОР? (часть 2)

Материалы этого диспута взяты с форума www.forum.tomsk.ru.

Voron —>

А клавиатуру кто-нибудь гнал? Что там с колесчатым кнопком, языком и кодировкой происходит? А то я боюсь ее гнать.

Я разогнал —> Клавиатура хорошо разогнается. Когда кладешь ее под швейную машинку, можно достичь примерно 10-30 нажатий за секунду. Это хороший результат, а главное, он под силу каждому!

Minstrel —> Voron

С клавиатурами при разгонах много казусов бывает. Вот бывало, разогнать клавишу Enter до размера 20х20 см (чтобы кулаком удобно бить было), так потом нажать сил не хватает. Количество клавиш хорошо разогнается коктейлем типа «ерш», при этом еще добавляется функция последовательности. А вот кодировки разгонять слабо. Сначала просто нужно байт и бит разогнать...

Eugene —>

Всем советую заняться разгоном мозгов. Лучше всего этим заниматься, сидя на унитазах, так как при этом человек находится объектно в медитативном транссе. Суть разгона мозгов состоит в ускорении импульсов, передаваемых по аналопам. Для этого необходимо долго и сильно трести головой, чтобы импульсы летели быстрее и по инерции прощипали каналы. Если каналы забиты столь сильно, что треска не помогает, приходится биться головой о стену.

Толян —> еще о разгоне мыши

Попробовал предложенный Минстрелем способ окладнения разогнанной мыши: с помощью жесткого сетчатого коврика и военного кулера. Результат — сильно слезятся глаза от ветра.

Вопрос: играть в защитных очках (естественно, разогнанных до мотоцикла) или оптимизировать поток воздуха — применить компактную турбину и направлять воздух только на мышь?

Ингаар —> Минстрел

Если не хватает сил нажать, разгоняй руку до ноги. Бегая: перед разгоном мозгов на унитазах надо унитаз разогнать, но не сильно, а то тоже засосет. А то мозги разгоняешь, а унитаз — нет, и получается, что унитаз перестанет соответствовать мозгам, а значит, его влияние на разгон мозгов прекратится.

Ингаар —> Алекс-сколько-то-там

С колонками тоже поосторожней, а то квартиру разнесешь. Перед разгоном рекомендуется разогнать квартиру до стадиона, а барабанные перепонки — до телнячьей шкуры (а то лопнут, и не успеешь насладиться мощностью звука).

Ингаар —> Толян

Мышку до кошки разогнали. Клево, всех сорочней покрала.

Sanek —>

Интересно, узнал много нового. Недавно перечитал книжку «Малыш и Карлсон» и наконец понял, зачем ему пропеллер. Его, видимо, в детстве не на шутку разогнали...

И. Аллергова —> Я

А я кучи разгоно руками!

Ингаар —> Аллерговой

Вилы дать?

Ингаар —> Аллергова

Вилы разгоном до полаты, а ту, в свою очередь,

до экскаватора. Только кулер не забыть, а лучше — Нагару, для естественного водного охлаждения.

Minstrel —>

Я вижу, тут држи уже на все случаи жизни, а у меня самая проблема (окромная, но все же). Как мне мою старую «Смену-8» до цифровой камеры разогнать?

Voron —> Minstrel

Ну, во-первых, надо разогнать монитор в два раза. Потом отрезать от него половину и оставить в камере; так же поступают и с видеокамерой. Предварительно «Смену-8» разгоняют до «Смены-16». С этой моделью легче работать. Теперь надо увеличить ее объем. Это можно сделать с помощью разогнанного до разумных пределов военного кулера. После этого записываем все в нее, главное — не забыть военный кулер, но не тот, которым разгоняли. И в заключение все это сжимаем под прессом до компактных размеров. Можно, конечно, сжимать все детали отдельно, но в этом случае не гарантирую качество.

Иван-царевич —>

Помогите мне разогнать 130-метровый винт до 40-километрового. Я уже пробовал каток использовать, гонится только на 500 метров, дальше никак. Еще од на проблема: у меня кулеры военные кончилися, вы не знаете, когда заезут в Томск новую партию?

Voron —> Иван-царевич

Это тяжелый случай. Одним катком здесь не обойдешься. Тут тебе может помочь военный кулер — естественно, разогнаный. Поступаешь так: после обработки катком один конец винта привязываешь к чему-нибудь, что не вырвется, например, к зубу. А на другой конец цепляешь разогнаный кулер. При включении помни: нельзя стоять на направлении разгона, а то и тебя тоже растянет! Ну и провод питания делаем нужной длины, но меньше 40 км, иначе благодаря инерции получешь его более длинным. А вот с заводом не знаю: иностранной дряни много, а настоящих уже не выпускают. По крайней мере, я об этом не слышал.

Битси —> продам...

Продам военные кулеры в неограниченном количестве.

В наличии модели: КУЛ-5134, КУЛ-6134 (рекордный вариант), КУЛ-6134-26(тонкий и рестайлинг), Цена 550 монг, туркирок за КУЛ-5134, 1450 монг, туркирок за КУЛ-6134, 1750 монг, туркирок за КУЛ-5134-26.

Оплата в рублях по курсу ЦБ на день, предшествующий продаже. Самовывоз из Кожевниково.

Kot' —> Кто меня нокнут???/??/??

Комп потух, смотрю — кулер на блоке питания остановился. С мамы деньги пошел. Можно ли разогнаный кулер софтной остановить?

Alex723 —> Kot'y

Можно. Берешь Soft CottonStick и — раз! — останавливаешь кулер. Рекомендую поставить военный кулер — его ни софтиной, ни хардиной не остановишь (по-моему, он берет энергию из параллельного пространства).

Кудлатый —> Про военные кулеры

Все это туфта и сплошная пирамида. Дело в том, что для использования при разгоне военного разогнанного кулера специально для его эксплуатации необходимо использовать дважды разогнаный кулер, для него — четырежды и так далее.

Alex723 —> Кудлатый гонит

Кудлатый, ты почитай доки про военные кулеры, поспеетуй со спецями. Со времен первых военных кулеров произошел мощный скачок в их эволюции. Теперь это не просто примитивные технико-биологические гибриды, а высокотехнологичные биолого-техногенные машины! Вот оно как.

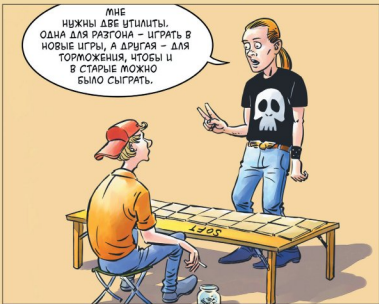
Voron —> Кудлатый

Настоящий профессионалам достаточно одного кулера, но он будет работать сразу в нескольких режимах.

Кудлатый —> И ничего я не гоню!

А еще к каждому военному кулеру нужен полевой генератор на базе ГАЗ-66 и система радиодавления кулера условного противника. То есть за эти фи-

МНЕ
НУЖНЫ ДВЕ УТИЛЫ.
ОДНА ДЛЯ РАЗГОНА — ИГРАТЬ В
НОВЫЕ ИГРЫ, А ДРУГАЯ — ДЛЯ
ТОРМОЖЕНИЯ, ЧТОБЫ И
В СТАРЫЕ МОЖНО
БЫЛО ИГРАТЬ.





чи платить придется отдельно. А со стандартным блоком питания из основного комплекта поставки пробки вышибает через 45 секунд. Да еще над проблемой энергонезависимого заземления думать придется, чтобы на конур кулера помехи не выводило.

Ужин —> Про кулера
Господи! При установке кулера, особенно военного, привинчивайте монитор болтами к полу. У меня он вместе с компом улетел.

Ингвар —> Ужин
Ввиду повышенной мощности военного кулера при установке одного в закрытых помещениях рекомендуется его располагать снаружи здания с последующим подведением вытяжных труб к разгоняемому объекту.

Ла-Ла —>
Я, как вы знаете, разгоню трехдюймовые дискетки методом заклиненного форматирования. Так вот, из-за плохой центровки кулера возникают резонансные колебания, раскачивающие комп со столом. Все бы ничего, но глаза устают. Я пока пытаюсь применить дефрмирующий метод, то есть разогналась, бегаю вокруг компа и, размахивая руками, создаю вихревые токи. Но производительность труда резко упала, поскольку на один оборот приходится только одно нажатие на клавишу. Что еще можно придумать?

Ингвар —> Ла-Ла
Ну вот, предупреждали же, что кулер должен быть качественным! Если нет возможности достать нормальный кулер, засунь комп в холодильник.

Ингвар —> Господа!
Предлагаю создать сайт <http://overclocking.70rus.net> и размещать на нем рекомендации по разгону всего и вся. Сделай книгу вопросов и ответов. В наличии имеются: 5x86 с 16Mb памяти + Apache web-server + php4 + MySQL db-server.

Ла-Ла —> Ингвар
А самое главное для такого сайта — наличие военного кулера и большого винта — ты не указал. Если их нет, то не потянет твоя конфигура-

ция. Хотя если разогнать...

Ингвар —> Ла-Ла
Достану! Я живу в аэропорту и смогу достать винт от Ан-2, заводно и за кулер потянет.

Ла-Ла —> Ингвар
Я пока еще живу в квартире, руки не доходят разогнать до стадиона. И что, ты предлагаешь мне теперь бегать вокруг холодильника? Он же шире! Садист.

Ингвар —> Ла-Ла
Мысли шире! Разгони холодильник в противофазе с диском, чтобы компенсировались.

Виталий —> Пацаны, у меня унитаз плохо смывает, может, что посоветуете?

Ингвар —> Виталий
Разогнать бачок или сантехника. Бачок: разогнать до цистерны, вместо веревочки (клапана) ставишь пресс, разогнанный до промышленного компрессора. В результате вода под давлением смывает даже эмаль с унитаза.

Сантехник: разогнать воду до атм. 40%, полученным продуктом разгоняешь сантехника. Но смотри, соблюдай дозы, после некоторого порогового уровня разогнанная вода действует как тормозная жидкость, и эффективность разгона сантехника становится отрицательной.

Rudich —>
Предлагаю разогнать модем. Получим сразу много разогнанных байтов и килобайтов, в свою очередь, разгонит сервак провайдера, а тот дальше, по всему миру. В результате цепной реакции получим бог весть что, а пока не экспериментировал.

Ikar —> Rudich
Что ж, на первых порах получим систему, где все про всех все знает и нигуда ходить не надо (например, за хлебом). При дальнейшем неконтролируемом развитии процесса весь мир разгонится до одного большого Солнца. Настолько большого, что его поверхность под воздействием силы тяжести этой самой гипер-супер-кулер-сверх-звезды начнет проваливаться сама под себя, то есть внутрь этой звезды. Сверхзвезда самосхлопывается и превратится в черную дыру. А как известно, чем ближе к центру черной дыры, тем медленнее там течет время. Я вот думаю: что, если достичь центра этой черной дыры и прополжить движение? Не вывернется ли время назад? Не отправится ли оно вспять? Может, поэтому у Ворона не получилось модем разогнать? Мудрая природа не дала случиться катаклизму. Вступили в действие механизмы саморегуляции природы. Так мы подошли к тому, что теоретически разогнать модем — раз плюнуть, а вот на практике... Высшие силы держат за руку и не пускают. ■





ТЕСТ

НОМЕР
4

АПРЕЛЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответов. 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. Наследницей какой игры стала стратегия *Supreme Commander*?

- A. Starcraft
- Б. Warcraft 2
- В. Act of War: Direct Action
- Г. Ground Control
- Д. Total Annihilation

2. В какой игре серии *Resident Evil* впервые появилась Ада Вонг — роковая любовь Лесна Кеннеди?

- A. Resident Evil
- Б. Resident Evil Code: Veronica X
- В. Resident Evil 2

- Г. Resident Evil 3: Nemesis
- Д. Resident Evil 4

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Как известно, новая Windows изначально носила подзаголовок Longhorn, а потом ее переименовали в Vista. Но был и третий, промежуточный вариант: Windows Forge. Продержался он всего около месяца, после чего люди из Microsoft посчитали подзаголовок слишком клишированным и сменили его на Vista.

- A. Фактический факт.
- Б. Не правда ваша.

4. Полное имя Билла Гейтса — Уильям Генри Гейтс III.

- A. Именно так.
- Б. Шутить изволите?

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Диалог двух героев:

— *We have to get off this island now! It's gonna blow any minute!*
— *It's gonna what?!*

(— Надо немедленно убираться с этого острова! Он сейчас взорвется!
— Он сейчас что?!)

- A. Far Cry
- Б. Evil Genius
- В. Runaway 2: The Dream of the Turtle
- Г. Just Cause
- Д. Resident Evil 4

6. Диалог двух героев:

— *You're messin' with the natural order of things here, «сия герой».* As a result someone can get hurt. And we don't want that.

— *Speak for yourself.*

(— Ты нарушаешь устоявшийся здесь порядок вещей, «сия герой». Из-за этого кто-нибудь может пострадать. А мы этого не хотим.

— *He мы, а вы.)*

- A. Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- Б. Dark Messiah of Might and Magic
- В. Call of Juarez
- Г. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- Д. Tomb Raider: Legend

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. В игре *Half-Life 2: Episode One*, когда Пес готовится перебраться Аликс и Гордона через провал в Цитадель, девушка спрашивает у робота: «Ты ведь все рассчитал, правда?» Как на этот вопрос «отвечает» Пес?

- A. Отрицательно качает головой.
- Б. Утверительно качает головой.

В. Пожимает плечами.

Г. Ничка не реагирует на вопрос Аликс.

Д. Бьет себя ладью в грудь.

AcBel



ЧТО, КАК И КУДА



Призы: Победитель «Теста» получит в подарок блок питания **AP14PC24** мощностью 550 Вт. Для призеров, которые займут второе и третье места, у нас также заготовлены блоки питания, но с чуть меньшей мощностью: 500 Ватт. За призы благодарим компании **ACBEL** и **3Logic** (www.3logic.ru).

Остальных победителей ждут семь коробок с игрой **Battlestations: Midway**. На территории России ее издает фирма «1С».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №4. Апрель». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №4. Апрель» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №4. Апрель». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

СКРИНТУРС 4 Апрель

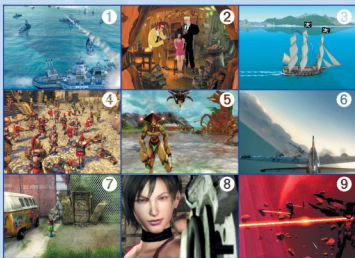
Правила: От вас требуется угадать, из каких игр взяты прономерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанным ниже адресам (полноразмерные версии картинок находятся на диске в разделе **По журналу → Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скринтурсе» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Ritmix

Призы: Первое место — MP3-плеер **Ritmix RF-9000** с 1 Гб памяти. Второе место — плеер **Ritmix RF-3000** с 1 Гб памяти.



Призы предоставлены компанией **Ritmix** (www.ritmixrussia.ru), которая в России представляет широкий ассортимент мультимедиа-продукции: MP3-плееры, PMP, наушники, микрофоны, FM-транзистеры и аксессуары.



Остальные восемь счастливыхчиков получат локализованную версию игры **Resident Evil 4**. У нас ее выпускает компания **«Новый Диск»**.

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скринтурс №4. Апрель». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер **1121** с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скринтурс №4. Апрель» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №4. Апрель». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Фотографическая память №4. Апрель



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Resident Evil 4** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Владельцы они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу → Мозговой штурм**.

Призы: Главный приз нынешней «Фотографической памяти» — плеер **Cowon iAudio F2** емкостью 1 Гб. Благодарность за предоставленный подарок уходит компании **Cowon iAudio** (www.cowonrussia.ru). Еще девять победителей станут счастливыми об-



ладателями коробок с игрой **«Офицеры»** от компании **«Руссобит-M»** и **Game Factory Interactive**.

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноелектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №4. Апрель». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер **1121** с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №4. Апрель» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №4. Апрель». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

COWON
MP3 Players

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА

№2/2007

Тест №2. Февраль

Правильные ответы

- Б (дуэли Раймана с кроликом на ван-тузах в Rayman Raving Rabbits нет).
- Б (третья раса Command & Conquer 3: Tiberium Wars — инопланетяне).
- А (30 декабря — действительно празднуют День трехмерщиков).
- Б (никакого казуального режима в Half-Life 2: Episode Two не будет).
- Г (цитата из Fahrenheit).
- Д (цитата из Tomb Raider: Legend).
- В (у среднестатистического бешеного кролика из Rayman Raving Rabbits 10 зубов, что хорошо видно в мини-игре по вытаскиванию дождевых червей из зубов кролика).

Победители

- srp@mail.ru (Санкт-Петербург)
- Валерий Гасина (Беларусь, г. Брест)
- Евгения Оскина (Орск)
- Сергей Диваков (div26-12@mail.ru)
- logan9025@mail.ru
- Руслан Фикратович (Магнитогорск)
- Сергей Гаврилов (Москва)
- Радис Хабибуллин (Первоуральск)
- Владимир Терехов (Брянск)
- student008@mail.ru

Призы

Все десять победителей получают в подарок игру **Nightfall**, которую у нас в стране издает компания «Новый Диск».



Скринтурс №2. Февраль

Правильные ответы

- Top Spin 2
- Магия крови: Время теней
- Star Trek Legacy
- Rayman Raving Rabbits
- Left Behind: Eternal Forces
- The Mark
- Rainbow Six: Vegas
- Братва и кольцо
- Worms 4: Mayhem

Победители

- Алексей Лихачев (Санкт-Петербург)
- Андрей Андреев (Барнаул)
- Ирина Ильина (Иркутск)
- Алексей Суслов (Барнаул)
- silent@seti-net.net
- Геннадий Кочетков (Дмитровград)
- Сергей Петраш (Архангельск)
- Вадим Никитин (Уфа)
- Алексей Куратов (Михайловск)
- Вячеслав Беляев (Ташкент)



Призы

В качестве приза у нас сегодня десять коробок с игрой **Warhammer: Mark of Chaos**. На территории России игра распространяется компанией «Новый Диск».

Фотографическая память №2. Февраль

Правильные ответы (Rayman Raving Rabbits)

- 4, 2, 5, 1, 3

Победители

- Ольга Попова (Москва)
- Обладатель телефона с номером 8-921-XXX-91-20
- Кирилл Хохлов (Дедовск, Московская обл.)
- Константин Вигер (Калининград)
- Борис Ивкин (Москва)
- Денис Миринов (Воронеж)
- Антон Михайлов (Ефремов)
- Аль-Джанк Хазем (Украина, г. Волно-ваха, Донецкая обл.)
- Евгений Пермяков (Чебоксары)
- Иван Круглов (jekpot@inbox.ru)

Призы

Победителей ждут десять дисков с локализованной версией игры **Tomb Raider: Legend**. В России любовь к Ларе Крофт прививает компания «Новый Диск».



Рубрику подготовил
Дмитрий Геймликов

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выставить нам правильные ответы до определенного срока, сделать соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail письма и указать свой адрес. Далее — подробности.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом:

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (во всяком случае номер вопроса, а после него — выбранный вариант ответа; лучше — в столбик).

«Скринтурс»: 1) Holy Mountain: Home and Casar 2) Sid Scream's Splinter Cube: Triple Failure 3) Max and Mona: Episode 2354 — Situation: Tragedy.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. На конверте письма или в теме e-mail последние **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 забудьте 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, разберите письмо своей полной адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фами-

лию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **MANASCREENS@IGROMANIA.RU** для «Скринтурса».

ФОТО@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный предикт (test для «Теста», scr для «Скринтурса», fotos для «Фотографической»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать предикт, ваше сообщение до нас просто не дойдет. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотопомощь №4. Апрель»).

в) либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Пересыль, д. 1. «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тупить резану зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Ответы и победители адрируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №4, ответы на него с 90% вероятностью будут в «Игромании» №6/2007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «Игромания». Иными словами, ответы на апрельские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 27.04.2007.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победителей определяем случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Подольск, Королёв, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам удобнее отправлять конкурсную корреспонденцию в редакцию за городом. Звоните, договаривайтесь и подписывайтесь.

8. Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, прибуде выслать либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

9. То есть все выигрыши, касающиеся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т.д.), отправлять в **winner@igromania.ru**. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на **winner@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 разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новинки номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромания»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

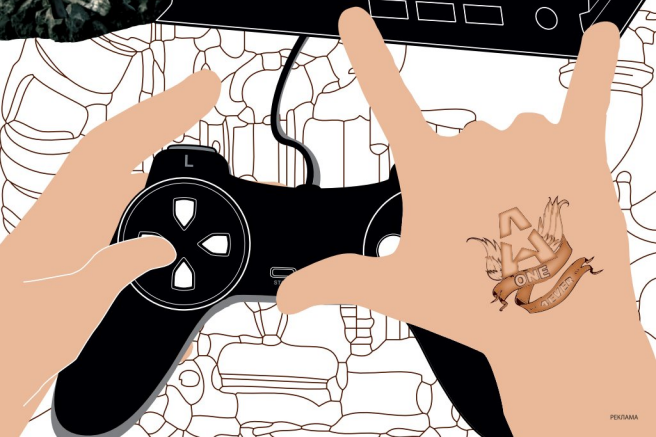
Расылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



ПРОГРАММА

МАНИА

ПО СУББОТАМ 18:00
НА ТЕЛЕКАНАЛЕ А-ООНЕ



Ф.И.О.

Цирко
Варнаевский

О СЕБЕ

Винускавичуский

Грибачков

Блог:

http://ametist.livejournal.com

www.ametist.com

www.ametist.com

Про уродов и людей

Про уродов и людей

Изо всех искусств для нас, игроков, важнейшим является кино. После самих игр, конечно. Кино для игр — все равно что старший брат. Это одновременно самая генетически близкая среда, источник новых идей и объект жгучей зависти. По первому пункту все просто: и там, и там имеется движущаяся картинка, и там, и там рассказываются какие-то истории и доносятся некие мысли. По второму пункту вопросы тоже нет: с кого еще обезьяничать, как не со старшего брата? Он, конечно, иногда ведет себя как козел, но ведь брат! Самый лучший! Ни у кого такого нет!

С третьим пунктом все немножко сложнее. И разработчики, и игроки (речь об увлеченных, хардкорных игроках) испытывают к кинематографу странную смесь зависти и ревности. С одной стороны, в игровой индустрии задействованы хоть и меньше деньги, чем в кино (некоторые убеждают в обратном, однако это не так), но вполне сравнимы. С другой стороны, вполне ли кто-то будет спорить с тем, что кино оказывает на массовую культуру НЕСРАВНИМО большее влияние, нежели игры. Чем это объясняется?

Возможно, тем, что кино — оно в первую очередь про людей, а игры — про людей в последнюю очередь. Общеизвестно, что люди не любят большинство окружающих их людей, рассказывающих о людях, и смотреть на людей, изображающих других людей. Последнее — это как раз и есть кино. Вроде бы уже сто лет показывают одно и то же, но люди ж ты — до сих пор не надоело.

А что в играх? В играх главное — это, как правило, сама игровая механика, а она редко может быть представлена в виде абстракции, в отрыве от сюжета. Люди и сценарий вообще нужны обычно только для обоснования

происходящего, но никак не в качестве основы. На одной и той же механике можно запросто сделать игры в разных вселенных, с разным сюжетом и разными персонажами.

Это было бы еще полбеды, но есть вторая, куда более существенная проблема: в играх используются не живые актеры (разве что в роликах иногда, но это не то), а компьютерные модели. Живой актер, во-первых, профессионал, а во-вторых, он, как бы странно это ни прозвучало, живой. В нужный момент он сам ухмыльнется, сам состроит гримасу, сам покрутит пальцами, сам помотает головой и сам в сердцах швырнет стакан на пол.

Компьютерных манекенов воему этому надо учить — долго, скрупулезно и тщательно, чтобы не дай бог нигде не сфальшивить. И вот этим как раз почти никто и не занимается. Возьмем TES 4: Oblivion или Gothic 3. Столпы ролевого жанра — вот уж где диалоги должны быть обставлены по высшему классу! А что на деле? На деле любой персонаж в этих играх представляет собой соляной столб, который только и может, что стоять на месте без единого движения и бурвать тебя бессмысленным взглядом. Еще более клинические примеры — Neverwinter Nights 2 и серия Star Wars: Knights of the Old Republic. Написав километры текстов, разработчики не позаботились о том, чтобы хоть как-то оживить своих героев. Любой диалог, будь то перепалка с торговцем или спор о судьбах галактики, выглядит здесь одинаково: перед камерой переминаются с ноги на ногу несколько чурбанов и графоманов, графоманит без передышки.

Что в этом такого криминального? Ведь так сделано почти во всех играх? В том-то и беда, что во всех, исключая разве что толо-

вые японские игры — Devil May Cry, Metal Gear Solid или там Silent Hill. Между тем очень интересно было бы узнать, многие ли разработчики интересовались такой вещью, как язык тела. Дело в том, что, согласно исследованиям, в реальной жизни с помощью слов передается только 7% процентов информации, с помощью звуковых средств (тон, интонация) — 38%, а оставшиеся 55%, то есть больше половины, приходится на жесты и мимику. Да что тут объяснять — все знают, что один взгляд порой может сказать больше, чем тысячи слов. Не случайно считается, что исчерывающее мнение о человеке можно составить в первые минуты знакомства: важно ведь не то, что он говорит (точнее, это тоже важно, но в гораздо меньшей степени), а то, как он это делает. Да, в разных культурах одни и те же жесты порой обозначают совершенно разные вещи, но в целом мимика и жестикация являются общими для всех людей на планете, это своего рода межкультурный язык. И вот этот самый язык в играх почему-то практически не используется.

Почему этого не делали раньше, вполне понятно: технологи были несовершенны. Но почему этого не делают сейчас, понять трудно. Нет, какие-то попытки, конечно, предпринимались, но, господи боже, как же жалко они выглядят! Посмотрите на Аликс из Half-Life 2 — мало того, что ее анимация сделана абсолютно беспомощно (в Half-Life 2 вообще анимация не самая лучшая), так в ней еще нет почти ничего женского. Если поставить вместо ее модели модель мужика и наделять мужским голосом, никто даже не заметит подмены.

Вообще, эта проблема непосредственно связана с теорией Unsunny Valley, о которой мы уже однажды писали (в «Игромании» №10/2006, в рубрике Special). Суть ее в том, что правдоподобие виртуальному персонажу придает не степень его прорисовки, а уровень проработки нескольких самых характерных деталей, в том числе и анимации. Грубо говоря, хорошо анимированный карандашный человек может выглядеть вполне убедительно, а сверхдетализированная модель, наоборот, может внушать отвращение из-за того, что качество ее исполнения будет резко контрастировать с качеством анимации. Хороший пример — грядущая Mass Effect, новая RPG от создателя Baldur's Gate и Star Wars: Knights of the Old Republic. Если вы видели ролики этой игры, то наверняка помните, как красиво там сделаны персонажи и... какая бедная у них анимация.

Впрочем, разработчики наверняка и сами все это понимают, вопрос только в том, почему они не пытаются исправить ситуацию. Не хотят лишней раз напрягаться или все упираться в отсутствие специалистов, точнее, в отсутствие денег, на которые можно нанять хороших специалистов? Второй вариант выглядит правдоподобнее — и у нас, и на Западе, и даже в Японии игры, к сожалению, не самая высокооплачиваемая сфера...



Centrino® Duo

Два ядра.
Делай больше.

Цифровые развлечения высокой четкости

Поддержка технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК Вашего Prestigio Visconte 1300 замечательные визуальные возможности для игр, просмотра видео, цифровых фотографий и для многого другого.



Ноутбук Prestigio Visconte 1300 с функцией Power Cinema

Максимум возможностей, максимум мобильности

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Высокая производительность
- Функция Power Cinema – смотрите фильмы, не нагружая операционную систему - экономьте заряд батареи!
- Вес 2 кг и небольшой размер дарят вам настоящую мобильность

2 года международной гарантии

Prestigio
www.prestigio.ru

Список дилеров:

г. Кострома - Аксон - (0942) 35-59-42, г. Краснодар "Поиск" - (8612)73-64-30, г. Псков - Комсал - 72-09-41, 72-09-87, 72-17-82, 72-29-62, г. Петербург "Поиск" - (87933)74782, г. Ростов - на - Дону "Поиск" - (863) 240-48-20, г. Санкт-Петербург - Компьютер-Центр «КЕЙ» - (812) 074, «Зелен» - (812) 325-23-91, «Сезам Компьютер Групп» ООО - (812) 325-22-02, 712-22-07, «Корвет Северо-Запад» ООО - (812) 251-74-56, «Айса Софтвер» - (812) 325-69-20, г. Сахты "Поиск" - (8636)23-78-51, г. Сочи "Поиск" - (8622)62-58-51, г. Ставрополь "Поиск" - (865)8772223, г. Таганрог "Поиск" - (8634)31-54-10, г. Казань - "Отражение" - (843)295-85-95, Форт Диалог - (855)265-88-64, г. Петрозаводск - Электронные системы» ООО - (8142) 766-371, г. Ярославль Enter - (4852) 73-23-21, г. Воронеж ООО "САНРАЙЗ ВОРОНЕЖ" - 397-051, 397-052, 397-053, г. Новосибирск ООО "Цифровой Мид" (383) 223-58-01, 223-05-80, Компания "Готти" (383) 211-00-12, "Премьер" (383) 222-55-20, 314-06-16, 228-23-29, г. Томск Компания "Готти" (3822)491-836, 492-844, 528-786, 528-832, г. Бийск Алтайский край Сеть компьютерных магазинов «Киролан» (3854) 34-22-11, 24-86-00, 32-99-40

Интернет-магазин Prestigio.

Доставка без предоплаты в крупнейшие города России
shop.prestigio.ru

РЕКЛАМА

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Centrino, and the Centrino logo are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.
© 2005 Prestigio. All rights reserved. Prestigio reserves the right to change, without notice, product offerings or specifications. Product design specifications and colors are subject to change without notice and may vary from those shown. Prestigio recommends Microsoft® Windows® XP Professional.

Windows, Windows logo, and some features may require you to purchase additional software, services or external hardware. Availability of public wireless LAN access points is limited, and does not necessarily rise very high and some features may not support Linux-based Intel Centrino-enabled technology systems. System performance measured by MobileMark 2002. System performance, battery life, wireless performance and functionality may vary depending on your specific operating system, hardware and software configurations.

