

НА НАШЕМ DVD
ОТ ВИНТА!
ЛЕГЕНДАРНАЯ ПЕРЕДАЧА

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

МЕГАПОСТЕРЫ!

COMMAND & CONQUER 3
ВЕДЬМАК

05 МАЯ 2007

4 ИГРОВЫЕ
НАКЛЕЙКИ

DVD №1

256 СТРАНИЦ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

KANE & LYNCH

ЭКСКЛЮЗИВ

ВЕДЬМАК

TIMESHIFT

ALONE IN THE DARK

PIRATES OF THE
CARIBBEAN 3

ВЕРДИКТ

TEST DRIVE UNLIMITED

SILENT HUNTER 4

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ
ПОСЛЕСЛОВИЕ

COMMAND & CONQUER 3

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

CRYSIS



НА DVD

- **ВИДЕОМАНИЯ**
ИРНОЕ: И СНОВА ПРО РЕВОЛЮЦИЮ ВИДЕОНОВОСТИ И ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ
- **РУКОВОДСТВА**, ПРОХОДИ ДЕНЬ, ТАКТИКА
TROPIC A.D. • DOMINIONS 3 THE AWAKENING • EUROPA UNIVERSALIS 3 • NEVERWINTER NIGHTS 2 • RAYMAN RAVING RABBIDS • THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION • KNIGHTS OF THE NINE • THE LORD OF THE RINGS: BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2: THE RISE OF THE WITCH-KING • TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS ДАЛЬНОБОЙЩИЙ ТРАНСПОРТНАЯ КОМПАНИЯ

GUILD WARS + 10 ЧАСОВ БЕСПЛАТНОЙ ИГРЫ!

- ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
- CIVILIZATION 4: WARLORDS - VISA MODPACK 2 ЦИВИЛИЗАЦИОННЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
- КОРСАРЫ 3: ТАЙНЫ ДАЛЬНИХ МОРЕЙ НОВЫЙ СЮЖЕТ, НОВЫЙ ГЕРОЙ, НОВОЕ ВСЕ
- FIFA 07 - ФТЛ 07 РОССИЙСКАЯ ПРЕМЬЕР-ЛИГА
- СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ YES4: ОБЛИВИОН
СИРГА РАССВЕТА
- МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ NEVERWINTER NIGHTS 2
ШКОЛА ГЕРОЕВ



о видео и дисковом софте с дополнениями к софту о играх о журнале DVD



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 GDLEA.COM!



(C) 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, EA Gears, 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.



Непревзойденная четкость и качество изображения

игры • фото • видео

Ю! -ТВОЁ!

www.yopc.ru

Реклама



Поза лотоса



Осада жербаца



Поза обку



Таран



Предварительные наски



Компьютергуст



Поза курлякини



Поза садеи



Мисловарская поза



Поза 99



Поза навазиджи



Поза отчаяния

ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ? ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!

- **Игры:** Передовое качество графики превратит игру в реальность!
- **Фото:** Сцени превосходное качество при просмотре цифровых фотографий!
- **Видео:** Сматри видео высокого разрешения и HDTV!

Нужна другая причина? Подготовься к Windows Vista™ – купи сертифицированную видеокарту ATI Radeon™ уже сегодня.




ATI Radeon™ X1600
ATI Radeon™ X1600 обеспечит новый уровень производительности и качества для 3D игр и мультимедиа



ATI Radeon™ X1300
Radeon X1300™ продлит жизнь в привлекательные мультимедийные приложения: от игр и обработки фотографий до просмотра цифрового видео

WWW.YOPC.RU 8 (495) 775-7566



РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Курбанов
Выпускающий редактор
Игорь Барнаский
Редакторы
Алексей Макаренко, Алексей Моисев, Николай Арсеньев
Николай Петров, Светлана Карчаева, Олег Ставицкий
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректоры
Мария Буковская, Анна Подлаская
Программист сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Валеев, Ирина Сидорова
Юлия Осенинская, Денис Смирнов
Теоретико-производственный состав
Денис Антальев, Андрей Колпик
Университетская группа дизайна и верстки
Риман (группа)
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Ковалев, Сергей Певко, Николай
Нищенко, Дмитрий Денисов
Руководитель верстки
Михаил Карасев

Привет!

Ну что ж, друзья, такого горячего номера у нас, признаться, не было уже давно. В начале месяца наша редакция, как обычно, разохлась по разным углам света в поисках эксклюзива. Вот, скажем, Олег Ставицкий и Антон Логвинов направились во Франкфурт, чтобы еще раз посмотреть на сильно ожидаемый Crusis (стр. 38) и пообщаться с работниками уже культовой студии Stryke. Забегая немного вперед, скажу, что сегодня проект видится нам чуть ли не лучшим шутером во вселенной. Не больше ни меньше.

По пути из Германии в Москву Олег и Антон также завернули в Лондон и посетили одну из старейших британских игровых компаний Eurocom, где сейчас делается неожиданно прилежный экшен по мотивам вторых и третьих «Пиратов Карибского моря» (стр. 52). Эта игра отличается каким-то маниакальным вниманием к деталям и сегодня выглядит как минимум любительно.

Пока наши редакторы носились между Лондоном и Франкфуртом, автор этих строк успел выкроить два дня и побывать в Варшаве у наших давних друзей из польской компании CD Projekt. Эти люди, напомним, сейчас работают над ролевой игрой по мотивам фантазийного цикла «Ведьмак» Анджея Сапковского. И о том, как сейчас выглядит «самый амбициозный ролевой проект Восточной Европы», читайте на стр. 42.

Из других событий: за отчетный период наш спецкор в северной столице Андрей Александров, пользуясь случаем, наведется в питейной офисе конторы Saber Interactive. Не исключено, что многие из вас никогда не слышали об этой русско-американской студии. А там меж тем сейчас вовсю грядут над шутером TimeShift (стр. 46), который со времени нашей последней встречи успел нарастить неведомые мускулы и теперь вскоре готовится стать игрой AAA-класса.

Завершая тему эксклюзивов номера: также ни за что не пропустите выпуск сегодняшней «Игры в онлайн». Там мы во всех подробностях расскажем об Age of Conan (стр. 212) — гигантской онлайнной вселенной от Funcom (создателей, между прочим, первой «нефэнтезийной MMORPG в мире» — Anarchy Online, а также обожаемого нами сериала The Longest

Journey). А на закуску спешу также порекомендовать «Прямую речь» (стр. 58). Там сегодня выступают разработчики Alone in the Dark, люди, которые на полном серьезе намереваются возродить славу той самой игры, с которой пятнадцать лет назад начался жанр survival-horror.

Что же касается свежих релизов, то на вопрос «во что поиграть в этом месяце?» у нас есть как минимум три однозначных ответа. Во-первых, если вам о чем-то говорит словосочетание Command & Conquer, то на вашей улице сегодня праздник. Кейн, тибериум, «Мамонты» — все наши старые знакомые вернулись в третьей части этой легендарной RTS (стр. 72). Во-вторых, с учетом резкого дефицита хороших автоградов все поклонникам гоночного жанра мы рекомендуем обратить самое пристальное внимание на Test Drive Unlimited (стр. 82). Наконец, в-третьих, даже если вы никогда не интересовались симулятором подводных лодок, то попробуйте Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific (стр. 86). Атаковать линкоры и авианосцы, прятаться на глубине и часами глазеть в перископ — гораздо более увлекательные занятия, чем вы даже можете себе представить.

Ну и напоследок традиционно порекомендуем что-нибудь от себя. Вот, например, нынешний выпуск Special: помимо традиционно-го репортажа из Сан-Франциско с GDC, главной американской конференции разработчиков игр (стр. 200), сегодня вас там ждет еще один поистине уникальный материал. Начиная со стр. 186, мы расскажем все об истории великого и ужасного тетриса, а также поговорим со знаменитым Алексеем Пакинтовым, создателем этой самой популярной игры всех времен и народов.

На этом, пожалуй, оставляю вас самостоятельно изучать номер — читайте журнал, изучайте наши диски... И кстати! Если между страниц вы найдете загадочный листочек бумаги, то не удивляйтесь — это код для активации 10 часов бесплатной игры в Guild Wars, клиент которой можно легко найти на нашем DVD.

На этом вроде все. Удачи и увидимся через месяц!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

DVD

Главный редактор
Степан Ченулин
Редакторы
Антон Логвинов, Семён Ченулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания»
Генеральный директор
Азам Диниров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромания»
Телефон: (495) 730-4014
E-mail: reklama@igromania.ru
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ)
Александр Козловский (alex@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Ольга Сидорова (olga@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе
Юлиана Макашова (ya@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Риман (группа) (riman@igromania.ru)
Мария Королёва (koroleva@igromania.ru)
Телефон: (495) 730-6694
Руководитель отдела
Ольга Курбатова (olga@igromania.ru)
Менеджеры по маркетингу и PR
Илья Степанов (kostelant@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

sales@avilon-press.ru
Телефон: (495) 642-87-80
Ольга Боброва, Ирина Едичкина
Дмитрий Ермолов, Сергей Сымаков
Надежда Галеева, Дина Сидорова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬСКИЙ ОТДЕЛ

Анна Шевченко, Надежда Медведь, Анастасия Муравьева
Денис Мурадян, Евгений Гурджиников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111884, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел: (495) 231-2385
E-mail: jorjor@mail.ru, MAIL@IGROMANIA.RU
сайт: www.igromania.ru

Журнал всегда требует талантливых авторов. Если вы чувствуете себя таковым — присылайте нам резюме и примеры работ по адресу writed@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 комплексах: с 1 DVD, с 2 DVD, а также вообще без дисковых приложений.

Цена свободная.
Оптическое издание «SPAUDOS KONTURA» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD ART»

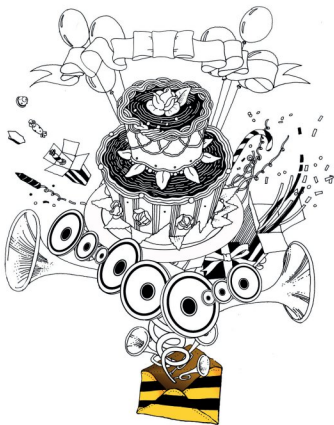
© «Игромания», 1998-2007.
Тираж 225480.

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.

ПОДПИСКА

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

Торжественно «Говорящее письмо»



Специальная цена на услугу до 1 июня 2007 года

Теперь абоненты «Билайн» могут отправлять друг другу сообщения, записанные голосом

Чтобы отправить «Говорящее письмо», наберите **# номер адресата в 10-значном формате** ✓

Следуя инструкциям, запишите свое письмо и подтвердите его отправку, нажав на любую клавишу от **0** до **9** или ***** ✓

Ваш адресат получит SMS с номером для прослушивания письма.

Если во время сеанса записи вы передумали отправлять «Говорящее письмо», нажмите на ***** ✓

Первое прослушивание каждого письма бесплатно.

Повторное прослушивание и прослушивание писем из архива оплачиваются как исходящий внутрисетевой звонок по вашему тарифному плану. Доступ к архиву писем: **# 00** ✓

Узнай больше ☎ **06 04 34**

www.beeline.ru



Билайн™

живи на яркой стороне

ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Home Premium



Centrino
Duo

Core™2 Duo
inside™

Игры без границ
Предустановленная ОС Windows® Vista™ Home Premium

Слева: компьютерная игра, в центре: ASUS G2



www.asus.ru

Ноутбук G2 с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными

Уникальные ноутбуки ASUS G2 созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры тогда и где угодно! Ноутбук ASUS G2 с предустановленной ОС Windows Home Premium дает возможность слушать Ваши любимые музыкальные композиции.

Ноутбуки ASUS G2 созданы на базе технологии Intel® Centrino™ Duo для мобильных ПК.



Let's Game

<p>ASUS Direct Messenger Специальный датчик ASUS Direct Messenger отображает статус системы, критические сообщения и уведомления, не отвлекая внимание пользователя и позволяя им работать в компьютерных играх</p>	<p>Удобная клавиатура Полноразмерная клавиатура и специально выделенная клавиша W.A.S.U. с новыми кнопками ASUS: игры в компьютерные игры стали еще удобнее.</p>	<p>Свобода беспроводного общения Во время игры веб-камера и микрофон автоматически и деликатно дают возможность проведения видеоконференций без лишней суеты и прерывания процесса.</p>	<p>Специальные клавиши Специальные периферийные клавиши на корпусе обеспечивают ноутбук от взлома и сколов, но и отдают G2 от обычных ноутбуков.</p>
--	---	--	---



Webcam Notebook Series G2

- Технология Intel® Centrino™ Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™2 Duo T7000/T9000
- Мобильный чипсет Mobile Intel® 943PM Express
- Intel® PRO Wireless 3945BG Network Connection
- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium

- ATI Mobility™ Radeon™ X1700 512 MB Physical VRAM
- DDR2 6266MHz MP3, до 2 TB
- 17" WXGA + (G2): Color Shine/Strat Shine LCD, Splendid
- Поддержка технологии ASUS Video Intelligence Technology
- BATA 80/100/120/160 GB HDD
- DVD Super Multi, Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash + ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, IEEE 1394b
- Bluetooth V2.0+EDR (опционально)

Всямирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999



Москва: Арханг. (495) 789-85-80, Алашк.-М. (495) 784-87-36, Арск. (495) 265-54-07, Бийск. Вост.-Сиб. (391) 603-09-11, Владивосток (495) 736-35-35, Ижевск (495) 5-444-333, Нижний Новгород (495) 628-23-47, Омск (495) 545-32-71, OLEB (495) 105-07-90, Пермь (495) 755-55-57, Ростов (495) 177-43-77, Самара (495) 542-88-76, Саратов (495) 765-85-55, Тольят. (495) 519-83-58, Уфа. (495) 780-03-41, Челябинск (495) 105-84-47, Южно-Сах. (495) 775-82-02, Якутск (495) 225-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 329-89-71, Kai (812) 331-24-77, Колыбельный мир (812) 333-00-33, Метрополи (812) 328-88-88, СТР Колыбель (812) 542-45-51, Барнаул: С-Тайп (3852) 38-10-08, Владивосток: ДНС (4232) 300-464, Воронеж: PEI (4732) 77-95-39, Екатеринбург: Бунд (343) 2222-035, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Калининград (343) 284-28-07, Краснодар: Визит (861) 62-63-73, Саратов (861) 640-600, Красноярск: Бюро.СС (3917) 95-09-52, Новосибирск: НЭТА (383) 262-33-11, Томск (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Компьютер-сити (863) 290-45-89, Центр-Дон (8632) 898-668, Саратов (861) 243-11-77, Ульяновск (861) 233-47-18, Симферополь (3492) 199-701, Севастополь (349) 341-61-63, Ташкент: Интел (3852) 41-99-32, Тель-Авив: Арман (3492) 787-078, AD Systems (3492) 22-55-33, Челябинск: Соматика (351) 284-81-81, Ярославль-электрон (3512) 247-47-47, Уфа: Класс (4747) 912-112, Фрунзе (81) 2472-800-000.

Selenia, Selenia Inside, Selenia, Selenia Logo, Core Inside, Intel Inside Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel VPU, Intel vPro, Intel vPro, Intel Inside, Pentium, Pentium 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. Видеопроцессоры торговых марок Microsoft, Windows, Windows Vista и Windows Mobile, зарегистрированы на территории США и/или других стран, и видеопроцессоры права на их использование принадлежат Microsoft.

ИГРОСТРОЙ	160-182
Взвешенное слово	160
Глобальный гайддеи FAQ. Часть вторая	162
Форум разработчиков: игровые движки	166
Мастерская	
Создание скриптов, диалогов и триггеров для Neverwinter Nights 2	172
Игровое редактирование	176
Вскрытие	
Dark Messiah of Might and Magic	180
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроительные вопросы	184

SPECIAL	186-208
Специальный репортаж	
История тетриса: как это было на самом деле	186
Игры: слов: зачем нужны искусственные языки в играх	194
Репортаж с Game Developers Conference 2007	200
Игровое кино	
300 спартацев (рецензия)	206
Черепашки-ниндзя (рецензия)	208

ИГРА В ОНЛАЙНЕ	210-229
Новости онлайн-новых игр	210
Эксклюзивно: интервью с разработчиком Age of Conan	212
Играем: The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	216
Играем: 9Dragons	218
Играем: Myst Online: Uru Live	219
Играем: EverQuest: The Buried Sea	220
Играем: Dreamlords	221
Играем: как одеть персонажа в World of Warcraft. Часть вторая	222
Интернет: события и факты	224
Быстрый заработок в интернете	226
Интересное в Сети	228

КИБЕРСПОРТ	230-232
Вести с полей	230
Киберспорт на DVD	231
Репортаж с Intel Challenge Cup 2007	232

КОДЕКС	234-236
Стандартные коды/Читательские паскалки	234
Читательские зинты	236

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	238-239
Новости немьюльторных игр	238
Обзор игры «Гоооо!»	239

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»	240-247
Шоу-программа «Старом и Светлана»	240

ЮМОР	248, 251
Как разогнать монитор? (часть вторая)	248

КАЛЕНДАРЬ	249-250
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	249
Crysis	250

МОЗГОВОЙ ШТУРМ	252-254
Тест №5. Май	252
Скриншот №5. Май * Фотографическая память №5. Май	253
Подведение итогов за №3/2007 * Правила участия в конкурсах	254

ОСОБОЕ МНЕНИЕ	256
Пиратская партия	256

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»	
The Witcher	
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»	
Ведьмак	
Infernal	
Crysis	
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»	
------------------------------	--

Обложка:	
Soft Club	2-я обложка
Cooler Master	3-я обложка
МегаФон	4-я обложка
В номере:	
1C	99, 113, 167, 179, 199, 205, 241
A-One	255
ASUS	5
AverMedia	137
Beholder	129
CCP Games	19
Foxconn	131
Gravity CIS	207
iRiver	139
Mail.ru	233
Panda Software Russia	23
Procter and Gamble	209
Sennheiser Audio	105
Sibiant	67, 69
Soft Club	17
Sony Ericsson	35
Tetra Pak	107
TRENDnet	29
ULTRA Electronics	1
ViewSonic	3
Wigley	37
Zis Company	15
Акелла	11, 13, 77, 97, 101, 103
Билайн	3
Бука	115, 119, 141
Новый диск	7
Руссобит-М	135, 145, 161, 175, 183
Связной	25
ТехноМир	27, 71, 193, 197, 237



АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Age of Conan	113
Age of Empires III	113
Age of Mages	113
Age of Wonders 2	113
Age of Wonders 3	113
Age of Wonders 4	113
Age of Wonders 5	113
Age of Wonders 6	113
Age of Wonders 7	113
Age of Wonders 8	113
Age of Wonders 9	113
Age of Wonders 10	113
Age of Wonders 11	113
Age of Wonders 12	113
Age of Wonders 13	113
Age of Wonders 14	113
Age of Wonders 15	113
Age of Wonders 16	113
Age of Wonders 17	113
Age of Wonders 18	113
Age of Wonders 19	113
Age of Wonders 20	113
Age of Wonders 21	113
Age of Wonders 22	113
Age of Wonders 23	113
Age of Wonders 24	113
Age of Wonders 25	113
Age of Wonders 26	113
Age of Wonders 27	113
Age of Wonders 28	113
Age of Wonders 29	113
Age of Wonders 30	113
Age of Wonders 31	113
Age of Wonders 32	113
Age of Wonders 33	113
Age of Wonders 34	113
Age of Wonders 35	113
Age of Wonders 36	113
Age of Wonders 37	113
Age of Wonders 38	113
Age of Wonders 39	113
Age of Wonders 40	113
Age of Wonders 41	113
Age of Wonders 42	113
Age of Wonders 43	113
Age of Wonders 44	113
Age of Wonders 45	113
Age of Wonders 46	113
Age of Wonders 47	113
Age of Wonders 48	113
Age of Wonders 49	113
Age of Wonders 50	113
Age of Wonders 51	113
Age of Wonders 52	113
Age of Wonders 53	113
Age of Wonders 54	113
Age of Wonders 55	113
Age of Wonders 56	113
Age of Wonders 57	113
Age of Wonders 58	113
Age of Wonders 59	113
Age of Wonders 60	113
Age of Wonders 61	113
Age of Wonders 62	113
Age of Wonders 63	113
Age of Wonders 64	113
Age of Wonders 65	113
Age of Wonders 66	113
Age of Wonders 67	113
Age of Wonders 68	113
Age of Wonders 69	113
Age of Wonders 70	113
Age of Wonders 71	113
Age of Wonders 72	113
Age of Wonders 73	113
Age of Wonders 74	113
Age of Wonders 75	113
Age of Wonders 76	113
Age of Wonders 77	113
Age of Wonders 78	113
Age of Wonders 79	113
Age of Wonders 80	113
Age of Wonders 81	113
Age of Wonders 82	113
Age of Wonders 83	113
Age of Wonders 84	113
Age of Wonders 85	113
Age of Wonders 86	113
Age of Wonders 87	113
Age of Wonders 88	113
Age of Wonders 89	113
Age of Wonders 90	113
Age of Wonders 91	113
Age of Wonders 92	113
Age of Wonders 93	113
Age of Wonders 94	113
Age of Wonders 95	113
Age of Wonders 96	113
Age of Wonders 97	113
Age of Wonders 98	113
Age of Wonders 99	113
Age of Wonders 100	113

БАРЬЕР МИРОВ



СТРАТЕГИЯ ВЫЖИВАНИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕРРАМОРФИНГ / ГИГАНТСКИЕ ВРАГИ / ПОПЫТКА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ВЫЖИТЬ

«Отлично выдержан стиль» (Gamerplay)

«Ulysses отдает экономическую составляющую на откуп AI, потому как поздно пить, если речь идет о выживании человека как биологического вида!» (Навигатор игрового мира)

«Утомляющая многих добыча ресурсов будет вверена компьютеру, что позволит игрокам полностью сосредоточиться на боевых действиях» (www.ag.ru)



ULYSSES GAMES





НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

- АНОНСЫ
- ПОДРОБНОСТИ
- СРОЧНО В НОМЕР
- СОБЫТИЯ
- ИГРОВОЕ КИНО
- ЛЮДИ
- ИНТЕРЕСНОСТИ
- СКАНДАЛЫ
- ИНДУСТРИЯ
- ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Ведущий рубрики: **Михаил Судаков**

А Н О Н С Ы

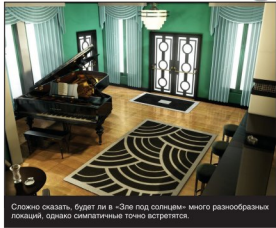
ПУАРО НА ОТДЫХЕ

THE ADVENTURE COMPANY ОБЪЯВИЛА НОВУЮ ИГРУ ИЗ СЕРИИ AGATHA CHRISTIE

The Adventure Company, набившая руку на квестах детективной направленности, анонсировала очередную игру по мотивам произведений Агаты Кристи. На этот раз внимания игроделов удостоилось произведение «Зло под солнцем», в котором несгибаемый Эркюль Пуаро расследует убий-

ство известной актрисы, произошедшее на пляже популярного курорта. Частному детективу придется от души побегать по тропическому острову, наслаждаясь роскошными видами и пытаясь настроить себя на рабочий лад. А вокруг будут ошиваться порядка двадцати дополнительных личностей (других у Кристи не водится), среди которых и затесался убийца.

С головой зарывшись в отзывы простых игроков о предыдущих частях сериала, разработчики решили внести в геймплей *Agatha Christie: Evil Under the Sun* некоторые усовершенствования. В теории работать с инвентарем станет проще, болтовня с персонажами будет влиять на прохождение игры, детективной рутине окажется помешать, а локации начнут муштровать друг друга за право называться самой красивой и не похожей на остальные.



Сложно сказать, будет ли в «Зле под солнцем» много разнообразных локаций, однако симпатичные точно встретятся.

Разработка опять поручена студии **AWE Games**, а сценаристом традиционно значится Ли Шелдон, сценарист «**Агаты Кристи: И никого не стало**».

есть следует ждать от выходящей в октябре 2007 года игры как минимум уровня **And Then There Were None и Murder on the Orient Express**.

MORTAL KOMBAT: Начало

ТРЕТЬЯ ЭКРАНИЗАЦИЯ MORTAL KOMBAT ОТЧАЯННО ПЫТАЕТСЯ ПРОБИТЬСЯ НА ЭКРАНЫ

Из глубин киноиндустрии, из тех мест, откуда до обычных синефилов не доносится ни звука, подал голос некий инсайдер, который знает, что творится на съемочной площадке новой экранизации **Mortal Kombat**. И вот что сообщает этот человек: «Съемочная площадка как таковой нет, и соорудят ее явно не скоро». По его словам, студия **Threshold**, прямо-таки пылающая от желания порадовать всех фанатов одного из самых известных на свете файтингов, столкнулась с двумя проблемами: первая называется «права все еще у **New Line Cinema**», а вторая более известна в народе как «у фильма

куча продюсеров, поэтому сценарий еще не готов».

С первой все понятно — **Threshold**, обвиняющая прокатчика **Mortal Kombat: Annihilation** во всех смертных грехах, начиная от урезанного бюджета и заканчивая ранним сроком релиза (хотя, конечно, стоило бы посмотреть в зеркало и понять, что в кошмарности сиквела **Mortal Kombat** виноваты в первую очередь создатели фильма), вынуждена дожидаться, пока у **New Line** не истекет права на бренд. Произойдет это, судя по всему, через год-два, и если к этому времени будет готов сценарий, дело может сдвинуться с мертвой точки.

Тут, однако, кроется небольшая заковыка, связанная с уже упомянутыми продюсерами. Поскольку со стороны **Threshold, Midway** и остающейся инкогнито студии-прокатчика третьего **Mortal Kombat** (по слухам, это **Lionsgate**) над проектом работает в среднем по два человека, каждый из которых считает своим долгом вносить поправки в работу сценаристов (это, к слову, вполне обычная ситуация для фильмов, у которых нет единого мощного рулевого вроде Джерри Брукхаймера), несчаст-

ная рукопись только и делает, что мечется от одного продюсера к другому, затем к авторам и так далее. Понятно, что такими темпами нормальный сценарий быстро не родится, хотя все заинтересованы в обратном.

Ну а пока творится эта катавасия, режиссер Минк выступает на форумах портала

IMDB.com с заявлениями «мы собираемся начать с чистого листа: считайте новый **Mortal Kombat** чем-то вроде **Batman: Begins**», «недавно я встречался с **Кристофером Ламбертом (Рэйденом)** и **Роббином Шу (Лю Каном)**, говорили о возможном и им подобными. То есть ничего конкретного, но обнадеживает».



Съемки первого **Mortal Kombat**. Уникальный кадр — Рэйденом в очках!

● Первый ролик из GTA 4 подошел к концу. Стендуперы о том, что главная героиня игры станет русской, более того, ее образ якобы списан с известной актрисы Владимира Машкова. Но на наш взгляд, он больше похож на кавказца или араба.



● Компания Cenega Publishing подарила нам издание NecroVision — игру, над которой копил студия The Farm 51, состоящая из разработчиков Medal of Honor, Allied Assault, Men of Valor и Battlefield. Точная дата релиза еще не определена.



МАНИЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ

Приставочная МИРОВАЯ ВОЙНА

НОВЫЕ КОНСОЛИ ТОЛЬКО-ТОЛЬКО НАЧАЛИ БОРЬБЫ ЗА МЕСТО ПОД СОЛНЦЕМ

Пока на рынке PC-игр стоит относительно затишье, по миру будут очередные консольные войны, но написать о которых было бы преступлением против человечества. Пока еще никого не зашибило, но недалек тот день, когда появятся первые жертвы.

PlayStation 3, которая нынче ходит в аутсайдерах среди приставок нового поколения (двойной проигрыш по суммарным продажам технически слабенькой, но более идеологически подготовленной Wii), взяла неожиданно резвый старт в Великобритании. Всего за два дня британцы раскупили 165 тыс. экземпляров PS3 — это в два с лишним раза больше, чем Xbox

360 и в полтора раза больше, чем Wii. Картина, правда, портит тот факт, что первые партии консолей от Microsoft и Nintendo распространены полностью, а у Sony на прилавках осталось еще 55 тыс. PS3. Зато общеевропейский спрос перевалил за 600 тыс. экземпляров — неслабый, надо сказать, показатель, учитывая, что вплоть до последнего времени продажи не превышали 2,2 млн.

A Nintendo тем временем спокойно и в полном соответствии с намеченным планом к концу марта отдала в надежные руки шестимиллионную по счету Wii. Что самое забавное — план «продать 4 млн консолей к

концу 2006 года» тоже был успешно выполнен, так что хочется не хочется, а придется поверить самоуверенным заверениям компании вроде «в конце 2007-го владельцы Wii будут уже 10 миллионов».

Отличилась и Microsoft, чей Xbox 360 за счет разумного маркетинга и более раннего старта выбыл в лидеры — продажи консоли уже почти достигли заветного 10-миллионного порога. Корпорация анонсировала новую версию своей приставки под названием Xbox 360 Elite, которая появится в конце апреля. Стоить эта радость будет в районе \$480, зато счастливые покупатели обнаружат в комплекте массу интересных: HDMI-кабель, HDMI-порт, винчестер на 120 Гб, заполненный всевозможными демоверсиями и видеороликами, беспроводной геймпад и гарнитуру для комфортного пребывания на просторах онлайн-вой службы Xbox Live. Ах да,



Xbox 360 Elite — теперь черный, но все еще стильный.

сам аппарат нынче не белый, а черный — прямо как PS3.

Да и вообще — сходство с конкурирующей консолью более чем достаточно, по поводу чего уже успели поинтеризировать представители Sony — мол, а мы сразу сказали, что без вместительного винчестера и поддержки HDTV сейчас никому. Как в воду глядели.

К И Н О

Два кита

STRATEGY FIRST ЗАМЫШЛЯЕТ ЭКРАНИЗАЦИЮ JAGGED ALLIANCE

Сериал Jagged Alliance, последние несколько лет отчаянно пытающийся возродиться из пепла, стараниями своего издателя Strategy First получил пропуск в Голливуд. Производством фильма по мотивам займется неизвестная компания Union Entertainment, для которой этот проект станет чем-то вроде пробного шара. Не будет убытков — уже хорошо. Получится заработать немного денег — вообще здорово.

Ричард Лейбонд, президент Union Entertainment, хорошо изучил вселенную Jagged Alliance и пришел к выводу (поразительно в своей свежести), что все игры серии стоят на двух китах — экшене и персонажах. В фильме планируется уделить немало внимания и тому, и другому аспекту, а чтобы фанаты не заскучили — сбавить происходящие здоровой дозой черного юмора.

Поработать над картиной студия Strategy First настоятель-



но попросила Ника Нунциату, продюсера «гигантско-актуального» проекта New Line Cinema «Мег». Ник хорошо подумал и согласился — в конце концов, предложения об экранизации игр поступают не каждый день. Кто-нибудь, передайте этому не нохавшему пороку американцу, что для успеха Jagged Alliance в России в число главных героев жизненно необходимо включить Ивана Дольчина. «Хорошо-хорошо, я буду работать на тебя, проклятый капиталист!» — это определенно Наше Воё.

А Н О Н С Ы

ПРОИСХОЖДЕНИЕ Дракулы

СТУДИЯ FROGWARES СОБИРАЕТСЯ ПОВЕДАТЬ, ОТЧЕГО У ДРАКУЛЫ ТАКОЙ ДУРНОЙ ПРАВ

Украинцы из компании Frogwares, съехавшие с одного тузика на квестах, обратились к знаменитой легенде о первом вампире. Игра Dracula: Origin расскажет о том, как вполне небожрый князь Влад дошел до такой кошмарной жизни, однако главным героем все-таки останется всем знакомый профессор Абрахам ван Хельсинг, изво всех сил пытающийся сбить Дракулу со светы и помешать ему добраться до древнего манускрипта, который, судя по всему, обладает какой-то сверхъестественной силой. Прежде чем настать графа в его логове, профессор успеет попомогать по всему миру — от Лондона до Египта, так что вопрос о количестве локаций и их разнообразии можно считать решенным. Релиз Dracula: Origin назначен на 2008 год.



A вот такая Дракула изображают в комиксах по мотивам произведения Брэма Стокера.



• SEGA и Nintendo решили свести в одной игре двух непримиримых соперников — Соника и Марио. Проект приурочен к Олимпиаде 2008 года в Пекине и носит название **Mario & Sonic at the Olympic Games**. А выйти должен в конце 2007-го. Владыки приставок Wii и DS, желающие посмотреть, как Соник с Марио плавают, бегают, стреляют и играют в настольный теннис, будут счастливы.

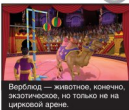
ЦИРКОВАЯ ЖИЗНЬ

ENLIGHT АНОНСИРОВАЛА СИМУЛЯТОР ЦИРКА — С КЛОУНАМИ И ДРЕССИРОВАННЫМИ МАРТЫШКАМИ

Перепроходцы встречаются в самых разных областях. Можно открыть Америку, можно закрыть Америку (впрочем, это уже дело будущих поколений), можно оказаться первым человеком в космосе, а можно анонсировать единственный в своем роде симулятор цирка. Компания **Enlight** и студия **Silver Wish Games** решили не идти на ненужный риск и выбрали последний вариант.

Circus Empire поступит в продажу уже в мае 2007 года и сможет порадовать своих покупателей тем, чем обычно радуют посетители циркачки. Клоуны, трюки на трапезии, эквили-

АНОНСЫ

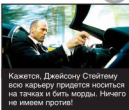


Верблюд — животное, конечно, экзотическое, но только не на цирковой арене.

бристы, дрессировщики львов, всадники, морские котики, умные обезьяны, музыкальные медведи и прочая братия, от которой у иных людей кровь стынет в жилах (не секрет, что один цирк обожает всей душой, а другие столь же рьяно ненавидят) — всего этого добра будет в достатке.

А наиглавнейшей целью игры станет, конечно же, всяческое улучшение подведомственного заведения — чтобы, знайте, билетов продавалось больше, детишки веселились сильнее, звери не голодали, а клоуны не пили горькую. Задача непростая, но вполне осуществимая.

КИНО



Кажется, Джейсону Стейтему всю карьеру придется носиться на танках и бить морды. Ничего не имеем против!

ПОЧТИ Carmageddon

РЕЖИССЕР CASTLEVANIA БРОСАЕТ ПРОКЛЕТ И УХОДИТ СНИМАТЬ DEATH RACE 3000

Ужасная трагедия случилась с экранизацией консольного хита **Castlevania** — режиссер Пол Андерсон покинул свой пост и отправился снимать ремейк культового фильма **Death Race 2000**. То есть, может, ничего такого уж совсем кошмарного и не произошло, однако задумайтесь — с чего бы вдруг Полу бросать начатое дело и определяться на другой проект, пусть даже он питает к нему особую страсть? Неужели человек, удивившийся удачно экранизировать **Mortal Combat** и **Resident Evil**, устал от игр? Вряд ли, хотя в Голливуде всекое возможно — так затюкают предложениями «снять фильм по еще вот одной игрушке», что волком на луну завоешь.

Продюсером **Castlevania** по-прежнему остается по-

прежнему, поэтому какому-нибудь Уэе Боллу ничего не перепадет. Очень вероятно, что режиссерское кресло займет кто-нибудь из людей, уже работавших с Полом на съемочной площадке — например, Александр Уитт («Обитель зла 2: Апокалипсис») или Рассел Малкичи («Обитель зла 3»). Ну а сам «отступник», освободившись от такого бремени, тотчас же проболтался, что на главную роль в **Death Race 3000** (именно так будет называться ремейк, хотя мы, конечно же, волны величать его хотеем «Кармагеддоном») хочет взять Джейсона Стейтэма, в чьих киношнo-водительских способностях после двух «Перевозчиков» не сомневаются ни один психически здоровый человек.

Турнир РОБОТОВ

СОЗДАТЕЛИ «ПЕКЛА» ЗАТЕВАЮТ РОБОШУТЕР

Польская студия **Destan Entertainment**, промышляющая всевозможными бюджетными и детскими играми (их шустрые девелоперы успели настроить уже около двух десятков) и лишь изредка выпрыгивающая на просторы более-менее серьезного игротворения (см. шутер от первого лица **Burn**, который у нас вышел в конце марта под названием «Пекло»), сделала анонсовую попытку прославиться, анонсировав проект **Battle Rage**. Не вдаваясь в сюжетные дебри, суть игры можно описать следующей фразой: «жесток от третьего лица с гигантскими (боевыми) роботомодорабными? — **Прим. ред.** роботомодораб».

Если кому в голову пришли ассоциации с **MechWarrior**, то их следует немедленно отбросить — никакими симуляторными замашками в **Battle Rage** и не пахнет. Хо-

АНОНСЫ

тя разработчики не особо горят желанием проводить параллели, нам почему-то представляется типичный клон **Unreal Tournament**, разве что со здоровыми железными машинами вместо людей. Сходство наверняка будет сильным уже хотя бы по той простой причине, что сражаться с врагами можно как в одиночку, так и в команде, а баталии обещают быть быстрыми и яростными.

Еще, правда, в **Battle Rage** можно пользоваться орудиями ближнего боя, так что список «На что похожа эта игра?» пополняется **Virtual On** — сейчас подзабытым, а некогда очень популярным роботизированным фантомом с видом из-за спины и возможностью применения всякого разного оружия. Неплохие, в принципе, ориентиры.



Примерный внешний вид одного из роботов, которые появятся в **Battle Rage**.

АНОНСЫ

Царство НЕБЕСНОЕ

ДОПОЛНЕНИЕ MEDIEVAL 2: TOTAL WAR — KINGDOMS ОБЩАЕТ НАМ 75 ЧАСОВ ГЕЙМПЛЕЯ

Сериял **Total War**, который когда-то по неосторожности изобрела студия **Creative Assembly**, оказался настолько долгоиграющим, что это наверняка стало сюрпризом даже для SEGA, чья дружба с талантливыми и плодотворными разработчиками уже давно стала крепче гранита. На днях принудительно анонсированное подверглось очередное дополнение — только на этот раз уже не к оригинальной игре, а к сиквелу **Medieval 2: Total War**.

Пафосный подзаголовок **Kingdoms** настраивает игрока на нужный лад — его более 75 часов «свежего геймплея», четыре кампании (в Новом Свете, Великобри-

тании, Северной Европе и Иерусалиме), встреча с известными историческими личностями вроде Кортеса, Ричарда Львиное Сердце и Саладина, 13 доселе не встречавшихся воюющих фракций и более полутора сотен свежесписанных, с пылу с жару, юнитов.

Еще разработчики упоминают что-то о шести многоповольных сценариях, 20 боевых картах, на которых можно будет развиваться в отрыве от сюжета, и даже — внимание! — режиме **Hot Seat**. Порадоваться такой новоданной щедрости мы сможем осенью этого года.



Столкновение кавалерии с пешими войсками ничуть не ухудшит для последних обычно не заманчиваться. Вряд ли **Kingdoms** будет исключением из правил.

● Американский писатель Уильям Кроуфорд-третий попал в суд на издательство Midway, обвиняя его в плагиате. По утверждению Кроуфорда, при разработке *Pal-Op: The Mindgate Conspiracy* издательство незаконно воспользовалось его сценарием, написанным еще в 1998 году, выдав его за свое собственное произведение.



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

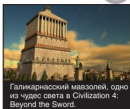
От меча И ДАЛЬШЕ

CIVILIZATION 4 ОБЗАВОДИТ-
СЯ ВТОРЫМ ДОПОЛНЕНИЕМ
И СТАНОВИТСЯ ЛЕГЧЕ

Издательство 2K Games представило путевку в жизнь вторую по счету дополнению к стратегии Civilization 4. Пленца Сиды Мейера из студии Firaxis, объединив усилия с самыми одаренными членами Civilization-комьюнити, решили снабдить аддон подзаголовком Beyond the Sword, пообещав выпустить его уже в июле 2007 года и выдать на-гора внушительный список нововведений.

На этот раз решено сфокусироваться на историческом периоде, последовавшем за изобретением пороха — игрока ждет 12 сложных и разнообразных сценариев, с десктоп новых цивилизаций (в том числе португальская, вавилонская и голландская), 16 лидеров, пять чудес света (статуи Зевса и Христа Спасителя, пагода Шведарон Пая, Галикарнасский мавзолей и статуи Моаи), а также уйма новых юнитов, построек и

АНОНСЫ



Галикарнасский мавзолей, одно из чудес света в Civilization 4. Beyond the Sword.

технологий. Шпионаж станет более изощренным и появится в Beyond the Sword заметно раньше. С зарождением ООН тоже обещают не затягивать, чтобы дать будущему властелину мира возможность побыстрее одержать победу дипломатическим путем. А вот отправится к Альфе Центавра будет уже не так просто — этот вариант потребует куда больше стратегического планирования и тактических решений, чем раньше.

Еще игроки очень-очень просили Firaxis облегчить им жизнь, дав возможность без особых проблем перескочить стадию начального развития. И компания прислушалась — теперь можно будет «прикрутить» несколько компонентов уже готовых империй и начать игру не с густыми руками. Невиданная щедрость!

СКАНДАЛЫ



До фиолетовых ДРАКОНЧИКОВ

МАТЬ
РЕБЕНКА-ЭПИЛЕПТИКА
СУДИТСЯ С ИГРОВЫМИ
КОМПАНИЯМИ

Самая обычная жительница Нью-Йорка, чей сын так увлеченно играл на приставке в PS2-аркаду *Spyro: Enter the Dragonfly*, что догрался до эпилептического припадка.



Если вам привиделся фиолетовый дракончик — бейте эпилептического припадка.

го припадка, может сказочно разбогатеть, если суд присяжных удовлетворит ее иск к Vivendi, Sierra, Sony и уже не работающему магазину Hiawatha Video. В последнем дамочка взяла напрокат игровой диск, который, так уж получилось, не был укомплектован руководством пользователя, где черным по белому написано, что *Spyro: Enter the Dragonfly* может вызывать приступы эпилепсии.

Не совсем понятно, правда, при чем тут вышеназванные компании (уж если к кому и предъявлять претензии, то к владельцу магазина или вообще к самой мамаше, которая до сих пор не в курсе, что ее нездорового ребенка нельзя подпускать к видеоиграм), однако Sony вроде бы уже попросила женщину назвать конкретную сумму денег, чтобы решить дело миром. Видимо, у повивающих виды издателя и производителя приставок имеются смутные подозрения насчет того, в чью пользу вынесут свой вердикт присяжные.



СТРАТЕГИЯ

«Обитаемый Остров: Послесловие» — пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию южного шедевра отечественных фантастов. Главный Гингисолупчатый разрушен, и Страна Остров потеряла поражение в войне. Но кающемуся беспробитному всеобщее благо оборачивается новым несчастьем. Ослабленную Страну Остров атакует Хонтл, вслед за которым свои силы бросают в бой Островная Империя и Вавары. Игрок должен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противник различается предпочтениями в юнитах и подосади и ведению боевых действий. Огромная торговая карта устилает туман войны, скрывающий разнообразные пейзажи с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Реальный по качеству представитель интеллектуального жанра ТВС в неговорящей вселенной Стругацких.
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификация).
- 4 уникальные расы.
- 4 ветвистое древо технологий и мощная система антуража юнитов.
- Реликв Кинескамеры в замедленном показе воспроизводят драматические моменты боя с самых зрелищных ракурсов.

РЕКЛАМА

WARGAMING.NET

ХИТ-ОЗОНА

М.видео

COOBY

www.akella.com



Акелла

© 2007 ООО «Акелла»
Все авторские права принадлежат издателю: ООО «Акелла»
Издатель: ООО «Акелла»
Производитель: ООО «Акелла»
Салет-Петербург (812) 252-49-86, akella@akella.com
Петербург (812) 252-79-82, akella@akella.com
Санкт-Петербург (812) 252-49-86, akella@akella.com
Тек. корректура: (812) 252-49-82, akella@akella.com
Публикация в журнале «Игромания» по лицензионному договору
Издатель: ООО «ТриТ» (Санкт-Петербург) (распространитель) государственное
учреждение «Акелла» 1, Салет-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефоны: (812) 252-49-85.

● Президент американского отделения Nintendo Реджи Филс-Зим сообщил сожаление по поводу того, что GTA 4 не выйдет на Wii. Заверение: больше чем странное: Nintendo сама называет Wii семейной консолью, которая должна нравиться в первую очередь мамам. А уж мамам GTA 4 вряд ли может понравиться.

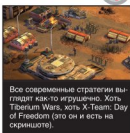


ВТОРЖЕНИЕ НОМЕР...

N-GAME STUDIOS ДЕЛАЕТ
СВОЮ ВЕРСИЮ X-COM

Те, кто следит за отечественным кино, наверняка заметили, что в последнее время российские кинематографисты взяли на вооружение новую тактику: снимать стопроцентные клоны отработанных западных блокбастеров. «Любовь-морковь» (фильмов про то, как муж и жена меняются телами, на Западе не перечесть), «Дерзкие дни» (клон «13-го района»), «Параграф 78» (клон «Обитатели зла»). Теперь нечто похожее наблюдается в игровой индустрии. Но если «King's Bounty: Легенда о рыцаре» (см. новость по соседству) можно «упрекнуть» разве что в использовании знаменитого бренда (хотя это не плохо, а совсем даже наоборот хорошо — так, по крайней мере, на ее обратят внимание за рубежом), то X-Team: Day of Freedom от днепропетров-

АНОНСЫ



Все современные стратегии выглядят как-то игрушечно. Хотя X-Team: Day of Freedom (это он и есть на скриншоте).

ской N-Game Studios — явное переложение западной классики первой половины 90-х.

Схожесть заключается не только в названии. Вторжение инопланетян, спецразделение по борьбе с ними... ничего не напоминает? Верно, вылитый X-COM. Основное отличие же заключается в том, что на задания можно ходить как малыми силами (постепенно прокачивая бойцов), так и целой армией — это уже кому что милее. В основу игры положен движок «Блицигра 2», с которым в N-Game уже работали при разработке игры «Великие битвы: Курская дуга». Релиз запланирован на декабрь текущего года.

Королевское ИМЯ

«ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ»
ПЕРЕИМЕНОВАНА В
«KING'S BOUNTY»:
ЛЕГЕНДУ О РЫЦАРЕ»

Компания «1С» решила сменить название нового проекта студии Katoari Interactive с уже привычного «Легенды о рыцаре» на более звучное «King's Bounty. Легенда о рыцаре». Игра, которая и без того многими воспринималась как современное переложение нестарейшей классики, опытные носители гордого титула ремейка. Речь, напомним, идет вовсе не о стратегии типа Heroes of Might and Magic (с учетом того, что чей прадедушка, подобные фразы звучат кощунственно), а скорее об RPG с элементами тактических сражений.

Главный герой в режиме ре-

ИНТЕРЕСНОСТИ



Несмотря на разный геймплей, внешне King's Bounty более чем слегка похожа на Heroes of Might and Magic 5.

ального времени путешествует по суше и по земле (а также немного по воздуху), общается с жителями окрестности в поисках несметных сокровищ, снаряжается по полной программе и прокачивает различные умения, ради карьерного роста выполняет поручения королей. Как только дело доходит до столкновения с врагом, протагонист достает «из кармана» свою армию и на отдельной боевой арене популярно объясняет недругу, кто здесь главный, используя как тактические уловки, так и магию. Релиз игры «King's Bounty. Легенда о рыцаре» состоится, если все пойдет по плану, в конце 2007 года.

КИНО



Персидский арт

ЭКРАНИЗАЦИЯ
PRINCE OF PERSIA
ОБЗАВЕЛАСЬ ПЕРВЫМ
КОНЦЕПТ-АРТОМ

Наконец-то кто-то как-то проявил себя экранизация Prince of Persia: The Sands of Time. Когда мы уже, грешным делом, подумали, что Джерри Брукхаймер отложил этот проект в долгий ящик (ну а какие еще могут быть мысли, если о фильме ни слуху, ни духу с момента покупки прав?), «Дисней» выкинул в Сеть замечательный PDF-документ, наполненный не только хвастовством на предмет прошлых достижений (первый сиквел «Пиратов Карибского моря» заработал в международном прокате более \$1 млрд, а DVD с реставрированной версией «Русалочка» разошелся более чем 9-миллионным тиражом, и далее в том же духе), но и кое-какой информацией о новых картинках, в том числе о «Принце Персии».

Настоящих кадров из фильма нам, конечно же, еще ждать и ждать, потому что съемки так до сих пор и не начались (более того,

неизвестно, найдены ли режиссер и исполнитель главной роли), однако талантливые диснеевские художники уже вовсю рисуют концепт-арт, который дает более чем однозначное представление о стилистике первой экранизации Prince of Persia. В трех словах (потому что вам проще визуальнее изучить прилагающиеся картинки, чем читать нашу писанину) это можно описать так: ярко, красочно, сказочно. А иного нам, в общем-то, и не надо.



Честно говоря, концепт-арт «Принца Персии» больше похож на картину какого-нибудь известного художника. Это, если кто не понял, нешуточный комплимент.

РЕСЛИНГУ — ОТКАЗАТЬ

СТУДИЯ GREY DOG
ОТКАЗЫВАЕТСЯ
ОТ СИМУЛЯТОРОВ
РЕСЛИНГА В ПОЛЗУ
MIXED MARTIAL ARTS

Студия с замечательным названием Grey Dog Software анонсировала новый проект Адама Райланда — человека, по вине которого на свет появились «реслинг-менеджеры» Total Extreme Wrestling 2007 и Wrestling Spirit Lines. Немного подустав от этого вида «спорта», Адам решил вплотную заняться и другими видами боевых искусств — все они будут представлены в игре World of Mixed Martial Arts. Как и в предыдущих играх компании, игроку в WMMA выделяется роль не бойца (кто тут мечтал побыть в шкуре Федора Емельяненко? может расслабиться), а управляющего компании, которая как раз и занимается проведе-

АНОНСЫ



Подрасть за Федора Емельяненко в World of Mixed Martial Arts не выйдет. А вот посмотреть на его бои, надеемся, получится.

нием таких вот матчей. В его обязанности будет входить поиск и наем бойцов, выбор места и времени для матчей, реклама своего бизнеса и прочие хлопоты. Погрузиться в них с головой получится уже ранней осенью этого года, скажем World of Mixed Martial Arts с официального сайта Grey Dog Software — распространяться игра будет сугубо электронным образом.

● **Томас Тулл**, исполнительный продюсер фильма «300», основал компанию Brain Entertainment, которая сосредоточится на разработке лицензированных тайлов, главным образом, по мотивам фильмов. Первым ее проектом, как и следовало ожидать, станет стратегия «300» для PC.



СТРАТЕГИЯ

WAR FRONT: ДРУГАЯ МИРОВАЯ

Акелла

WAR FRONT

TURNING POINT

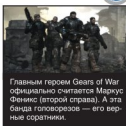
ВОЙНА на экране

GEARS OF WAR ИДЕТ В КИНО

То, что неминуемо должно было случиться, наконец-то случилось — вслед за одним суперхитовым приставочным шутером (вы знаете, о чем речь), в страну экранной чести намылился и продавшийся более чем за четыре миллиона тиражом **Gears of War**. Боссы компании **Epic Games**, сами не свои от счастья, подписали нужные бумаги на встрече с руководством студии **New Line Cinema**, которой не привыкая спонсировать высокобюджетные проекты (см. хотя бы «**Пластелина** коллекция» и «**Темные начала**»).

Со сценаристом **Gears of War** повезло не меньше, чем **Halo**, — адаптировать историю о борьбе так называемых гирзов с воинственной расой Саранча будет Сьюэрт Битти. Этот мистер, к вашему сведению, написал сценарий для «**Соучастника**», способствовал созданию «**Пиратов Карибского моря**», а сейчас работает над экранизацией **Spy-Hunter** и киноадаптацией комикса **30 Days of Night**. И это еще не все приятные новости: Клифф

КИНО



Главным героем **Gears of War** официально считается Маркус Феникс (второй справа). А эта банда голосозвез — его верные соратники.

Блехински, ведущий дизайнер **Gears of War**, лично помогал Сьюэрту в сочинении сценария, чтобы дух игры не утонул в неизведанном направлении. Аллодисменты, занавес, фанатов **Gears of War** вытаскивают из зала с диагнозом «сердечный приступ на почве безмерной радости».

Продюсировать экранизацию со стороны **Epic Games** будет сам Блехински, **New Line Cinema** выставила тяжелую артиллерию в составе Кейла Бойтера («**Незваные гости**», «**Эффект бабочки**», «**Блэйд: Троица**») и Джеффа Катца («**Змеиный полет**»), а производственная студия **Temple Hill Entertainment**, которая, собственно, и займется съемками, назначила продюсерами Марти Боуна («**Рождение Христа**») и Чика Годфри («**Я, робот**», «**Чужой против Хищника**», «**Эрагон**»). О режиссуре и дате начала съемок никто даже и не заикается — бояться сплести.

ИНДУСТРИЯ



17-миллионным тиражом. Впрочем, аналитики тут же поставили озвученные **Microsoft** цифры под сомнение, заявив, что в эти 20 млн входят копии **Vista**, проданные до официального релиза.

ПОПУЛЯРНАЯ Vista

ЛИБО MICROSOFT VISTA БЬЕТ РЕКОРДЫ, ЛИБО MICROSOFT НАС ДУРИТ

Microsoft со вполне понятным энтузиазмом сообщает, что операционная система **Windows Vista**, на которую всем нам в срочном порядке придется перейти годика через два, а то и раньше, всего за два месяца продана более чем 20-миллионным тиражом. По словам ее представителя, **Windows XP** в свое время не могла похвастаться такой притоком, за тот же срок разошлась «всего лишь»



Таких коробок на мигу разошлось уже около 20 миллионов штук.



DIGITAL REALITY

100% TOTAL E STUDIOS

© 2007 WEA. ALL RIGHTS RESERVED

Масштабная стратегия с ролевыми и акцион-элементами от создателей легендарной **Interplay Galactic**. Как сложилась бы мировая история, логичны Гитлер в самом начале войны? Что стало бы с немецкой военной машиной, если бы пал тоталитарный режим фюрера? И что, если бы правдой оказались легенды о сверхсознании, которое тайно разрабатывали ученые Третьего Рейха? Перед вами альтернативная история Второй мировой войны: стратегия



в которой реальные модели танков, самолетов и истребителей 40-х годов сражаются на одних фронтах с невиданной футуристической техникой. Готовьтесь принять командование германскими войсками, силами американцев или советской армии. И под вашим началом появятся не только немцы и «Гантеры» и не одни лишь легендарные «Катюши», но и чудовищные боевые машины огромной разрушительной силы...

www.akella.com



Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Независимые ассоциации производителей. Игры с доставкой: www.akella.com или по телефону: Санкт-Петербург: (812) 202-49-05, akella@akella.com Москва: (495) 202-49-05, akella@akella.com Новосибирск: (383) 227-74-62, akella@akella.com Екатеринбург: (343) 227-34-42, akella@akella.com Тел. поддержки: (800) 303-8912 E-mail: respon@akella.com Представительство в Украине: «Акелла Україна» в Санкт-Петербурге (составительское содействие издательству «Акелла»), Санкт-Петербург, ул. Маршала Геллерса, д.37, телефон: (812) 252-49-05.



Акелла

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

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

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель, разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
9 мая 2007 года	Two Worlds	SouthPeak/Reality Pump	Фэнтезийная ролевая игра с тремя кораблями обещаний от разработчиков за плату.	80%
15 мая 2007 года	The Sims: Pet Stories	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Stand-alone-игра из серии The Sims Stories, посвященная домашним животным.	70%
18 мая 2007 года	The History Channel: The Great Battles of Rome	BlackBean/Silherine	Историческая стратегия о завоевании Римом Европы.	70%
18 мая 2007 года	Halo 2	Microsoft/Bungie Studios и Microsoft Game Studios	Спустя три года после выхода на Xbox знаменитый шутер почти довелся до PC.	85%
22 мая 2007 года	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Interactive Studios/Eurocom Entertainment Software	Игра, приуроченная к выходу третьего фильма о «Пиратах Карибского моря».	70%
Май 2007 года	Tomb Raider: 10th Anniversary	Eidos/Crystal Dynamics	Всеми любимой Лараже Коурт исполняется 10 лет. По такому поводу грек не выпустить игру.	80%
Май 2007 года	Sneak the Third	Activision/Beneox	Зеленоватая уродка вновь появится на экранах консолей, а Activision авоак launch игру по будущему мультфильму.	70%
Май 2007 года	Spyder-Man 3: The Game	Activision/Beneox	Скорее выйдет третий фильм про Человека-паука. А значит, жди одноименной игры.	70%
Весна 2007 года	Seven Kingdoms: Conquest	Enlight Software/Enlight Software и Infnite Interactive	Стратегия в реальном времени, охватывающая 6000-летнюю историю Сорбы людей и демонов.	70%
Весна 2007 года	Sword of the Stars: Born of Blood	Lighthouse Interactive/Kerberos Productions	Стандартный аддон к не самой известной игре. Обещают улучшить графику, новые тактические возможности и все в таком духе.	65%
Весна 2007 года	SpellForce 2: Dragon Storm	JoWood/Phenomic	Сложное продолжение SpellForce 2 с новой кампанией и кучей других улучшений.	75%
Весна 2007 года	Field Ops	Freeze Interactive/ Digital Realty	Странная смесь RTS и шутера. Сумеют ли разработчики совместить несоместимое?	75%
Весна 2007 года	Hospital Tycoon	Codemasters/Deep Red Games	Идиальное продолжение старенькой стратегии Theme Hospital про такелую долю плавания госпиталей.	70%
Весна 2007 года	Pirates of the Caribbean Online	Disney Online/Walt Disney Internet Group	«Пираты Карибского моря» в онлайн.	85%
Весна 2007 года	Blazing Angels Secret Missions	Ubisoft Entertainment/Ubisoft Romania	Аркадный авиасимулятор, позволяющий приглянуть на себе форму элитного пилота секретного подразделения.	75%
Весна 2007 года	World in Conflict	Sierra/Massive Entertainment	Стратегия о том, как поссорились США и Советский Союз и что из этого вышло.	80%
Весна 2007 года	Enemy Engaged 2	G2 Games/RazorWorks	Продолжение старенького вертолетного симулятора, семь лет назад покорившего сердца многих игроков.	90%
5 июня 2007 года	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft Entertainment/GRIN	Продолжение полюбившей американского спецназа недавнего будущего.	ХИТ
5 июня 2007 года	Enemy Territory: Quake Wars	Activision/Splash Damage and id Software	Quake 4 + Wolfenstein: Enemy Territory = омега шутер о войне стрелков и людей.	ХИТ
19 июня 2007 года	Kane and Lynch: Dead Men	Eidos Interactive/IO Interactive	Создатели Kane and Lynch — дают ласково передышку и предлагают сыграть за двух отъявленных негодяев.	ХИТ
Июль 2007 года	DIRT: Colin McRae Off-Road	Codemasters	Переоформление известной серии симуляторов ралли. На новом движке и с новыми реалиями.	80%
Июль 2007 года	Universal Combat: The Legacy Edition	3000AD	Последняя игра из серии Universal Combat. По словам разработчиков, на ее полное прохождение понадобится несколько лет.	80%
Июль 2007 года	Shadowrun	Microsoft/FASA Studio	Загадочный шутер, призванный объединить в мультиплере владельцы персоналок и Xbox 360.	85%
Июль 2007 года	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts/EA Los Angeles	Потенциальная игра-стрелка для подпитывающего сериала.	ХИТ
Июль 2007 года	Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword	2K Games/Fraxis Games	Второй и крупнейший за всю историю «Цивилизаций» (по словам разработчиков) аддон к Civilization 4.	90%
Лето 2007 года	The Guild 2: Patrols of the European State	JoWood Productions/Head Studios	«Московский» аддон для «Гильдии 2». Торговля, пираты и захватывающие сражения приключаются.	80%
Август 2007 года	Stranglehold	Midway	Зубодобрыльный 3D-шо-пошкен от Джона Бу с Чоу Юн-Фатом в главной роли.	ХИТ

Ушли на «Золото»
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Turbine/Codemasters	«Всплески» коллек в онлайн. Мощь франчайза такова, что Turbine не имеет права на ошибку.	90%
Hearts of Iron 2: Doomsday — Armageddon	Paradox Interactive	Онлайн-дополнение к известной глобальной стратегии.	70%
The Sims 2 Celebration! Stuff	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Специальная аддон для вторых «Симс», посвященная различным праздникам и торжествам.	75%
UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy/Chaos Concept	Трехмерный ремейк стратегии X-COM: UFO Defense	75%
Saint and Max: Episode 5 — Reality 2.0	Telltale Games	Пятая серия первого в мире ежемесячного игрового сериала.	75%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых нами фильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера, премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
BloodRayne 2: Deliverance («Блэдрейн-2: Освобождение»)	Май 2007—	Серия BloodRayne	Уилл Болл/Наталья Малые, Зак Уайд, Майкл Паро	уеболл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale («Во имя короля»)	Август 2007—	Серия Dungeon Siege	Уилл Болл/Джейсон Стейман, Рай Льюта, Джон Рус-Давис	уеболл
Resident Evil: Extinction («Охотель зла 3»)	21 сентября 2007/20 сентября 2007	Серия Resident Evil	Расселл Маллаха/Мелла Йовович, Али Партер, Савина Гилтери	75%
Hitman	12 октября 2007—	Серия Hitman	Кэвлин Жак/Томас Олифант	80%
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest («Чужой против Хищника 2: Выживает сильнейший»)	10 декабря 2007/20 декабря 2007	Серия Alien vs. Predator	Триг Струас, Колин Струас/Райко Алленворг, Стефан Паскаль	90%
Spy Hunter: Nowhere to Run	2007—	Серия Spy Hunter	Джон Вуд/Дуэйн «Скала» Джонсон	70%
Postal	2007—	Серия Postal	Уилл Болл/Зак Уайд	уеболл
Driver	2008—	Серия Driver	Риджер Злеви	70%
Prince of Persia: The Sands of Time Castlewars	2008—	Серия Prince of Persia	«Нэглин Кулузен	85%
Tekken	2009—	Серия Tekken	Пэн Андреев	85%
Geors of War	2009—	Серия Geors of War	Дуайт Литтл—	80%

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



● В конце марта и в без того уже не маленьком онлайн-магазине Steam игры от издательства Eidos. Так что если вам лишь таскает в обычный магазин за Project: Snowblind, Just Cause, игры из серии Deus Ex, Tomb Raider и Thief, то можете скачать их через интернет.

● К тому моменту, когда вы будете читать эти строки, уже должен состояться анонс Company of Heroes 2, продолжение самой дорогой и эрфактной стратегии прошлого года.



МАНИЯ

Зеленые ЧЕЛОВЕЧКИ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ОТВАЖНОГО ЗЕМНОГО
КАПИТАНА НА ПЛАНЕТЕ
СО ЗЛОБНЫМИ
ОБИТАТЕЛЯМИ

Молодая, но уже подающая надежды студия Fantasy Lab увлеченно ваяет аркадный шутер **Danger Planet** для PC и консолей нового поколения. Собственно, надежды компания начала подавать одновременно с анонсом — не обещая ничего такого уж прямо революционного, парни вроде бы готовят очень легкую, симпатичную и увлекательную игру. Превратности сюжета забрасывают главного героя, капитана Джейсона Сторма, на планету, где обитают злобные монстры и не-

дружелюбно настроенные роботы. Правда, где-то в окрестностях валяется древний космический корабль, на котором наверняка можно улететь воясами, однако до него сначала надо добраться, а перед этим — обезвредить мощное оружие, которое и послужило причиной отнюдь не мягкого приземления Джейсона на этот богом забытый планетой.

Скриншоты из **Danger Planet** выглядят весело и вполне привлекательно — девелоперы уверяют, что за это следует благодарить не только дизайнеров, но и программистов, собравших на колени движок Fantasy Engine. Кстати, помимо всего прочего, он обеспечивает игре бесшовную анимацию и реалистичное освещение, которое вышло настолько замечательным, что технология даже воспользовалась небезызвестная компания **Industrial Light & Magic** при создании красавчика Дейви Джонса из сиквела «Пиратов Карибского моря».



Danger Planet больше похожа на какой-нибудь трехмерный мультфильм — конечно же, симпатичный и технологически продвинутый.

ПРИШЕЛЕЦ с Земли

ХУДОЖНИК COMMANDOS
НАЗНАЧЕН РЕЖИССЕРОМ
МУЛЬТФИЛЬМА
PLANET ONE

Вопрос на много баллов: какое отношение игровая индустрия имеет к 50-миллионному компьютерному мультфильму про населенную классическими зелеными человечками планету, на которую прилетает самый настоящий пришелец — только не с какого-нибудь там Марса, а с Земли? На первый взгляд никакого, но это лишь на первый. Дело в том, что режиссирует **Planet One** (а именно так называется мультфильм) не кто иной, как Йорге Бланко, художник прославленного сериала **Commandos**. Спросите, каким ветром Йорге занесло в Большое Кино? Не иначе попутным, ведь сотрудники **Pyro Studios** тоже не сидят сложа руки — делают одноименную игру.

Выглядит **Planet One** пока что вполне себе приятно (по крайней мере, на уже отрендеренных кад-

рах), но это в мультяшках, как известно, далеко не самое главное — куда важнее вменяемость сюжета, наличие ярких персонажей и здорового юмора. По счастью, сценаристом назначен Джо Стиллиман, имеющий самое прямое отношение не только ко всем трем «Шрекам», но и к культовому «Бивису и Батхеду» — как к сериалу, так и к полнометражному мультфильму «Бивис и Батхед уделывают Америку». Этот товарищ подвести не должен — очень уж не хочется, чтобы вышло как с **Wing Commander**, когда талантливый игровой дизайнер Крис Робертс поставил очень посредственное кино. Полноценные съемки «Планеты-1» начнутся в мае этого года, а премьера состоится либо на Рождество 2008 года, либо на Пасху 2009-го.



На Планете-1 обитают дружелюбные зеленые существа. Пришелец с Земли выводит в их жизнь сплошную сумятицу.

К И Н О



Pilot UPS e500

Источник бесперебойного питания
Стабилизатор напряжения
Профессиональный сетевой фильтр

ЗАЩИТА ОТ
380V
PROTECTION

ЗАЩИТА ОТ 380V

- Блок защиты от опасного повышения напряжения в сети.
- Сохранение работоспособности при возвратном увеличении напряжения.

Резерв



- ИБП
- Возможность завершить работу и избежать потерю информации при перебое электроснабжения.
- Оптимальный алгоритм управления на основе микропроцессора.
- СТАБИЛИЗАТОР
- Стабилизация напряжения для Вашего оборудования.

- Профессиональный сетевой фильтр
- Подделение мощных импульсных и ВЧ помех.
- 2-уровневая токовая защита.

- Защита телекоммуникационного оборудования
- При скачках напряжения в линиях связи и передаче данных.



Спрашивайте в магазинах электроники

ZIS COMPANY
Мирная Информационная Система

тел.: (495) 179-70-32, 179-77-11
www.zis.ru



● Paramount Pictures нашла автора комиксов Грента Моррисона, дабы он сочинил сценарий для экранизации игры Area 51. Изначально над сюжетом фильма работал Дэн Георгис, который сейчас числится среди продюсеров.



АНОНСЫ



ДАНТЕ ПРОТИВ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

DEVIL MAY CRY 4 ГРЯДЕТ НА РС — БЕЗ ДАНТЕ В ГЛАВНОЙ РОЛИ

Позиции PS3 ухудшаются буквально с каждым днем. И виной тому даже не внушительное количество проданных по всему миру приставок Wii и Xbox 360, а сторонние компании, которые отказываются от выпуска эксклюзивов под PS3 в пользу мультиплатформенных релизов. Самый сильный удар в свое время нанесла Rockstar, решившая выпустить GTA 4 одновременно на консолях Sony и Microsoft, а буквально только что отличилась Capcom, чье руководство вдруг сообразило, что знаменитому сериалу Devil May Cry стало тесно в застенках семейства PlayStation, и объявило о выходе игры на PC и Xbox 360. С учетом присутствия на последней Gears of War, Virtua Fighter 5, GTA 4, Assassin's Creed, а теперь еще и Devil May Cry 4, встает резонный вопрос: кому вообще нужна PS3?

Но вернемся непосредственно к игре — благо владельцы PC уже знакомы с получеловеком-полудемоном по имени Данте (в 2006-м на персонажах вышла Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition) и знают, чего от него ждать. За последние шесть лет своего существования сериал DMC стал ассоциироваться у игроков с такими словами, как «бешеный драйв», «стиль» и «красотища». Не станет исключением

из этого замечательного правила и четвертая часть. Правда, непосредственно главным героем игры окажется новый персонаж — рыцарь Ордена Меча по имени Неро, который становится свидетелем того, как Данте, сын слепителя человечества Спарды, пацками убивает других рыцарей этой древней организации, поставившей себе цель очистить землю от демонов.

Неро, одержимый жаждой справедливости, пытается добраться до Данте, выяснить, с чего это вдруг знаменитый легионер начал пакостить людям, и, если потребуется, убить опытного воина. В этом protagonисту должна помочь новая боевая система, которая позволяет пускать врагов в расход практически без передышки, одной длиннющей комбой. Хотя в итоге наверняка окажется, что главгерой первых трех частей Devil May Cry отправляет на тот свет рыцарей исключительно ради всеобщего блага, однако это не помешает нам насладиться разнузданным экшеном и типично японским закрученным сюжетом. Надо ли говорить, что Capcom обещает выжать из каждой платформы (в том числе и с PC) все соки, выдав на-гора отличную графику? Пожалуй, нет. И о дате появления DMC4 на персонажах тоже умолчим — она еще не назначена.



Главный герой Devil May Cry 4 — пареньек по имени Неро, который опрет против самого Данте. Удач.

ПОДРОБНОСТИ



Проект: ГОНКА

ВМЕСТО MMORPG ДЭЙВ ПЕРРИ РЕШИЛ СДЕЛАТЬ ГОНКУ



Совсем молодой Дэйв Перри. Тогда он еще не знал, что будет делать гонку в компании 23 тыс. человек.

Великий экспериментатор Дэйв Перри заявил, что его новая игра PROJECT: Top Secret, которая разрабатывается, так сказать, всем миром (а если точнее, то на участие уже подписались более 23 тыс. человек), будет вовсе не фантазией MMORPG, как предполагали многие.

Выяснилось, что народ делает самую настоящую гонку — этот жанр Перри выбрал по причине новизны для него лично (и впрямь — уж чего-чего, а гонки Дэйв еще ни разу не выпускал).

а также из-за тотального отсутствия свежих идей в последних гоночных симуляторах.

Показать на публике что-то более-менее готовое планируется уже на выставке GDC 2008. Тогда и посмотрим, помогла ли Дэйву поддержка двух десятков тысяч его преданных фанатов.

АНОНСЫ



Аркадные попрыгунки рыцаря Дрюка в «Логове дракона» уже давно стали классикой.

ЛОГОВО Синего Луча

РЫЦАРЬ ДИРК ОСВАИВАЕТ BLU-RAY-ФОРМАТ

Когда в индустрии развлечений случится очередная технологическая революция, мы точно знаем, какая игра окажется в числе пионеров, осваивающих новые просторы. Разумеется, Dragon's Lair — классика 1983 года выпуска, обобщающая если не все, то подавляющее боль-

шинство платформ и носителей. Начав с аркадных автоматов, она допозла до лазер-дисков, потом до CD, затем до DVD, а теперь вот и до Blu-ray, причем это еще явно не вечер.

Компания Digital Leisure, вот уже почти четверть века делающая на этой рабочей лошадке большие деньги, выпустила 9 апреля Blu-ray-версию, которая отличается от вышедшей на PC Dragon's Lair HD наличием интересного с создателями и интерактивными видеокментариями. Следом обязательно последуют Blu-ray-версии Space Pirates и Dragon's Lair 2: Time Warp.

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™ 

• Компания 2K Games строго запретила Кену Левину, основателю и ведущему дизайнеру Irrational Games, говорить о System Shock во время пресс-тура, посвященного разработке BioShock. А как же свобода слова?

• В США на 75 лет осужден Григорий Коверев, лидер преступной группировки Nil Cases, которая в 2002-2003 годах совершила преступления, один из которых — жестокие убийства GTA 3. Всего на их счету пять убийств.

ИГРУШЕЧНЫЙ Бэтмен

ФАНАТАМ БЭТМЕНА ПРИДЕТСЯ ПОИГРАТЬ В LEGO

Warner Bros., вдохновленная успехом фильма «Бэтмен: Начало» и преисполненная надежд на победное шествие по экранам «Темного рыцаря» (именно так, если кто не в курсе, будет называться сиквел), решила перенять удачный опыт птенцов Джорджа Лукаса и приобрела у компании LEGO догадываетесь какую лицензию.

Все верно — речь идет о финансировании, издании и распространении уже в 2008 году

АНОНСЫ



Лего-Бэтмен выглядит очень забавно, так что на серьезный тон игры рассчитывать не стоит.

игры LEGO Batman. Более того, чтобы не рисковать, Warner Bros. даже наняла для разработки студию Traveller's Tales, которая отлично справилась с «леготизацией» бренда Star Wars. Подразаумевается, что игра выйдет сразу на множестве платформ, среди которых, ясное дело, окажется и PC.

ИНТЕРЕСНОСТИ

достаточно пяти тысяч подписей, как за какое-то сутки количество оных выросло до 14 тыс.

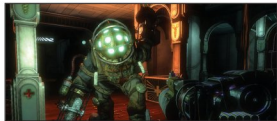
Так что теперь на вышеупомянутом сайте висит опрос следующего содержания: «Что бы вам хотелось увидеть в коллекционном издании?» Варианты такие: диск с саундтреком, книга с артом, фигурка Большого Палочки (очень любимый фанатами персонаж, что подтверждают промежуточные результаты голосования — 38% голосов), DVD с фильмом о создании игры, улучшенная упаковка, постеры и подписи разработчиков. Последние два пункта, похоже, мало кого интересуют (по 5% на брата), хотя в количественном измерении так не скажешь — всего за несколько дней за каждый из них проголосовало по тысяче с копейками человек.

Будем надеяться, что 2K Games не станет маяться дурью и снабдит BioShock: Collector's Edition всеми этими бонусами сразу.

Шокирующий ОПРОС

ГОЛОСА ПОКЛОННИКОВ BIOSHOCK УСЛЫШАНЫ — ИГРА ОБЗАВЕДЕТСЯ КОЛЛЕКЦИОННЫМ ИЗДАНИЕМ

Когда один из фанатов BioShock, решив убедить компанию 2K Games в необходимости выпуска коллекционного издания игры, создал петицию на сайте PetitionOnline.com, он вряд ли предполагал (хотя наверняка надеялся), что реакция его «собратей по разуму» окажется настолько сильной. Не успела одна из сотрудниц издателя разместить ссылку на петицию на официальном сайте игры, как заметили, что для положительного решения вопроса



Большой Палочка пользуется у фанатов BioShock большой популярностью.

Компания для УБИЙЦЫ

ЕЩЕ НЕСКОЛЬКО АКТЕВОВ ВЛИЛИСЬ В ПРОЕКТ HITMAN

Экранизация Hitman набирает обороты — не так давно на главную роль утвердили Тимоти Олифанта, а ныне кандидаты для проекта еще несколько актеров. Ими стали Дугрей Скотт («Миссия: невыполнима 3»), Ольга Куриленко («Париж, я люблю тебя»), Роберт Неппер (сериал «Побег из тюрьмы»), Ульрих Томсен и Майкл Оффей («Казино «Рояль»). Пока из всего этого списка нам известна лишь роль Скотта — он сыграет антагониста, который в финале наверняка отдаст богу душу — но без помощи Агента 47. Режиссер Ксавье Генс уже начал съемки фильма в Софии, столице

КИНО



Дугрей Скотт сыграет в Hitman главного врага Агента 47. Искренне сочувствую.

Болгарии. Далее все честная компания переместится в Южную Африку, Стамбул, Лондон и, конечно же, Санкт-Петербург.

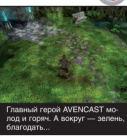
АНОНСЫ

Школа МАГИИ

АВСТРИЙСКИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ДЕЛАЮТ ОЧЕРЕДНУЮ ФЭНТЕЗИЙНУЮ RPG

Многоопытный издатель Lighthouse Interactive приобрел права на распространение экшен-RPG AVENCAST: Rise of the Mage от австрийской студии ClockStone. Реализовать эти самые права (говорю простым языком — разродится релизом) планируются осенью 2007 года.

Главный герой игры — молодой человек, поступивший в Академию волшебного искусства (нет, не Хогвартс, а именно что Авенкаст), где из людей пытаются сделать хороших магов, уча обращению с заклинаниями, зельями и оружием. Сначала протагонисту придется пройти некое количество квестов, входящих в программу обучения, а вот затем начнется самое интересное — на Академию нападут орды демо-



Главный герой AVENCAST молод и горяч. А вода — зеленая, благодать...

нов, с которыми надо будет бороться ради спасения себя любимого, родного альфа-матера и всего мира. Тем более что как сделать выпускные экзамены, если все вокруг захвачено нечистью?

Обещания разработчиков оригинальность не блещут: тут вам и 30 разнообразных монстров с мощным ИИ, и роскошный движок (в котором, конечно же, нет ничего такого уж особенного, и если судить по скриншотам и выпущенному ролику), и даже — внимание! — «сильная персонализация игрока», которая выражается в виде от третьего лица. Дескать, раз видно главного героя вместе с его одеждой, оружием и оснащением, то и свинячить с ним проще. Вот увидишь!

EVE™

ONLINE



СТАНЬ НОВОЙ ЛЕГЕНДОЙ
В САМОЙ КРУПНОЙ ИГРОВОЙ ВСЕЛЕННОЙ

ГлобМания

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержится в стиле одной из сборок 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 ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

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

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мзми» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные 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).



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

ОТ РЕДАКТОРА

Всем привет!

Этот месяц будет счастливым для ценителей онлайн-ролевых игр. На диске в рубрике «Онлайн-игры» вас ждут дистрибутивы русской локализации **Guild Wars** (MMORPG, уступающая в по популярности лишь ведущему **World of Warcraft**) и абсолютно бесплатной фэнтези-сэге «**Легенда: Наследие драконов**».

В первой, активировав код, напечатанный на карточке в журнале (внимательно ищите ее между наших страниц), вы станете участником кампании **Guild Wars: Prophecies** и десять игровых часов сможете собирать свои гильдии, выполнять квесты и биться с монстрами, забывая о том, что такое языковой барьер. В случае с «Легендой» узнаете, что такое браузерная онлайн-новая игра нового типа. Здесь сражения, которые ведет игрок, происходят на экранах мониторов, а не в текстовых полях, как раньше. Внешний вид персонажей меняется в зависимости от надежды доспехов и взятого оружия, и вообще здесь есть немало чего любопытного.

Для поклонников обычных RPG, а также для завядлых стратегов мы подготовили небольшую подборку — подборки из первых модификаций для **Gothic 3** и **Supreme Commander**. В них новые текстуры, звуки, спецэффекты и масштабные карты для сражений в смиринше. Все это добро сложено в «Игровой зоне».

Есть чем похвастаться и в «Темах DVD». Проселенные морские волки обнаружат так модификацию «**Тайны дальних морей**», исправляющую, пожалуй, самую слабую сторону «**Корсаров 3**» — сюжетную линию и окусность игрового мира. Вы переживете приключения блестящего испанского офицера Питера Блейка, ставшего

плеником, но в торьме узнавшего о могущественной реликвии, дающей власть над миром. Вскоре он оказывается на свободе, и поиски сокровища начинаются заново. Под стать сюжету и новый живой мир, где каждый занимается своим делом, а капитаны-соперники даже могут выполнять квесты, которыми вы собирались заняться, и самостоятельно торговать, лишая Питера прибыли. Добавлены и новые возможности главерок. Самая примечательная — создание своей собственной базы путем захвата города или постройки поселка на необитаемом острове.

Вторая тема DVD предназначена для футбольных болельщиков. Благодаря появлению российской премьер-лиги для **IFA 07** они смогут привести к победе в российском первенстве любую из известных отечественных команд, в которых играют знаковые каждому футболисты, на настоящих стадионах Москвы, Петербурга, Киева и Минска. И, наконец, третья модификация в рубрике доводит до совершенства популярность у модостроителей **Civilization 4**. Она называется **Visa Modpack 2.0**, и в трекках мегабайтах программного кода спрятаны 40 стран, анимированные лидеры и сотни новых юнитов.

И напоследок хорошая новость для поклонников недавно вышедшей **Armed Assault**. В рубрике «Патчи» лежит новоявленная заплатка версии 1.5, исправившая тьму-тьмущую багов, глюков и недоработок. Играть после обновления намного приятней и полезней для нервов. Для нас, россиян, немаловажно и то, что она предназначена и для русской лицензионной версии от «Акеллы».

На этом прощайтесь с вами ровно до следующего месяца. Удачи!

Семен Чечулин
semen@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», «Интернесности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Семен Чечулин**
Редактор: **Семен Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**, **Ирина Освинникова** и **Денис Валеев**
Дизайн обложки: **Илья Галеев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Романов**, **Семен Чечулин**, **Владимир Кушин**, **Александр Цыпляков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Алексей Махараев**, **Николай Пегасов**

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

Онлайновые игры

Полная русская версия Guild Wars

+ 10 часов бесплатной игры!

Guild Wars — одна из самых популярных MMORPG. Ее отличительной чертой является возможность собираться в гильдии, ведь только они получают уникальные цепочки квестов, которые можно выполнить исключительно совместными силами.

В игре вас ждут 8 уникальных типов персонажей, каждый из которых может выучить до 150 умений. Максимальный уровень, которого может достичь ваш подопечный, — 20-й. И этот предел является основой баланса в Guild Wars, где ведущая роль принадлежит умениям, а не прокачке персонажей. К 20-му уровню ваш герой завершает свою тренировку и готов к самым захватывающим моментам игры, а дальнейшее развитие персонажа происходит с помощью системы титулов.

Своей популярностью Guild Wars обязана трем основным особенностям геймплея. Во-первых, инновационной системе умений, благодаря которой игроку не нужно часами прокачивать своего персонажа, а бороться с монстрами будет интересно и новичку, и ветерану. Кроме того, вам не нужно бегать по миру многие дни, чтобы подготовиться к выполнению того или иного квеста — мир Guild Wars сделан таким образом, чтобы вы всегда могли выпол-

нить полученный квест, не откладывая дело в долгий ящик.

Во-вторых, система набора опыта и разучивания умений выстроена таким образом, что вы можете экспериментировать, не загоняя при этом персонажа в рамки определенного класса. У вас всегда будет возможность играть с профессионами и навыками своего героя до тех пор, пока не получите полностью удовлетворительного веса персонажа.

И, наконец, вы сможете агульвать в любые гильдии и общаться с игроками со всего света, потому что Guild Wars имеет единый международный сервер, на котором собираются игроки всего земного шара.

До сегодняшнего дня игра поддерживала традиционный китайский, английский, французский, итальянский, японский, корейский и испанский языки. Но теперь Guild Wars заговорила по-русски. 19 апреля вышла русская версия игры, локализованная компанией «Бука». И наш журнал совместно с «Букой» приготовил сюрприз для тех, кто хочет познакомиться со вселенной Guild Wars. На нынешнем DVD в рубрике «Онлайновые игры» вас ждет увесистый дистрибутив игры, а в самом журнале (внимание!) вложен купон, на котором напечатан секретный код. Активировав его, вы получите доступ к кампании Guild Wars Prophecies сроком ровно на две недели (не в шутку — не больше десяти часов игрового времени!).

От всей души желаем вам приятных приключений! Более подробную информацию смотрите на нашем DVD.



Бесплатный клиент игры

«Легенда: Наследие драконов»

«Легенда: Наследие драконов» представляет собой многопользовательскую браузерную онлайн-игру в жанре MMORPG. В ней две расы — люди и маглары, воюющие между собой за право управлять миром. Вам предстоит развивать своего персонажа, участвуя в сражениях и приобретая дополнительные игровые вещи за игровую валюту. Экономика построена таким образом, что в игре постоянно

поддерживается баланс игровых денег и дополнительных возможностей. На данный момент «Легенда» совершенно бесплатна, а ее дистрибутив ждет вас на DVD в рубрике «Онлайновые игры».

Кроме того, специально для вас мы приготовили сюрприз. Установите клиент игры и пришлите по адресу 117105, Москва, Варшавское шоссе, 2

письмо с именем вашего персонажа и картинкой топора, которую вы найдете на этой странице. Картинку, как вы понимаете, следует аккуратно вырезать, вложить в конверт и выслать по указанному адресу. За это вы получите приз — уникальный «Боевой топор убийцы», который ваш персонаж сможет использовать в игре.



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, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большей вероятностью вы откроете для себя много нового.

OBVLIVION: СЛУГА «РАССВЕТА»

Чтобы понять, насколько популярна игра, достаточно оценить количество и качество выпускаемых для нее модификаций. По этим двум показателям равных Oblivion, пожалуй, не найти. А мы, в свою очередь, из этого многообразия выбираем для вас только лучшие дополнения. Представляем вашему вниманию масштабный сюжетный мод под названием «Слуга «Рассвета»».

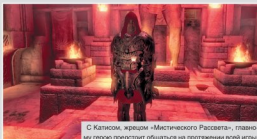
У данной модификации есть два основных отличия от большинства других дополнений для Oblivion. Во-первых, начать играть можно, только окончив основную игру. То есть мод рассчитан на хардкорных геймеров, прошедших основную сюжетную линию и прокачавших персонажа. Во-вторых, модификация позволяет играть на стороне сил зла.

При первом запуске мода к вам подойдет девушка-NPC и сообщит, что орден «Мистического Рассвет» уцелел и что вам во что бы то ни стало надо встретиться с главным жрецом в святилище Ипсамвли. Согласившись, вы получите уникальную возможность вочию увидеть культ Даэдра изнутри.

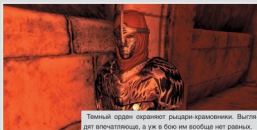
Тут есть и житроуемые интриги, которые плетут члены ордена, и внешние разборки с другими фракциями, множество новых квестов и даже уникальная возможность покомандовать другими последователями «Рассвета» во время сражений. Детально рассказывать сюжет мода мы не будем, иначе играть будет неинтересно, отметим лишь, что в моде предусмотрено несколько вариантов весьма необычных концовок, а почти все квесты (от банальных убийств и краж ценностей до защиты крепостей, военных действий и прове-



Интересный сюжетный момент. Если не спасти колдунью от ведьмака, то ее питомец (бес) станет считать вас своим хозяином.



С Калисом, жрецом «Мистического Рассвета», главному герою предстоит общаться на протяжении всей игры.



Темный орден охраняет рыцари-красовики. Выглядит впечатляюще, а уж в бою им вообще нет равных.

дения жутких ритуалов) имеют множество вариантов прохождения.

Во время локализации мы прошли модификацию несколько раз и с полной ответственностью заявляем, что по качеству исполнения она ничуть не хуже, а может, даже лучше, чем оригинальные квесты Oblivion. «Слуга «Рассвета» претерпел множество переработок, и в финальном релизе (мы переводили именно его) багов, которыми наполнены большинство других модов, нет совсем. Автор дополнения, Endrek, даже гарантирует совместимость мода с рядом других распространенных дополнений.

Кроме того, мод добавляет новый комплект одежды для темных героев, заклинания и умения, оружие и множество артефактов. Впрочем, основная изюминка дополнения — это все же геймплей. Перед нами один из лучших модов для Oblivion, а то и самый лучший.

NEVERWINTER NIGHTS 2: ШКОЛА ГЕРОЕВ

Сложность модов к популярным играм обычно растет по такой схеме — чем дальше от релиза игры, тем сложнее становятся дополнения. Через год после выхода игры уже невозможно найти модификацию, которую смогут освоить новички. Все дополнения становятся чертовски трудными и проходятся только персонажами самых высоких уровней. А что же делать начинающим геймерам? Ответ прост — играть в локализованный нами мод «Школа героев» для Neverwinter Nights 2, ориентированный в первую очередь на начинающих искателей приключений.

В самом начале главный герой оказывается в небольшой, но очень красиво оформленной таверне, где находится четыре NPC. Они готовы пообщаться о жизни, выдать бесценные очки опыта и продать все необходимое оружие, стоит лишь попросить. Когда герой полностью экипирован, можно выйти из таверны и экспортировать персонажа в основную игру.

Несмотря на то что мод очень маленький и незатейливый, он здорово облегчает основную игру в Neverwinter Nights 2, а новое оружие заметно разнообразит геймплей. Обратите внимание, «Школу героев» можно подключить к любому другому моду для Neverwinter Nights 2.



Загадочный хафлинг в модной шляпе предлагает на выбор множество интересных предметов.



ИГРОВАЯ ЗОНА

- МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
- МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

№1. Gothic 3

Что: 1 набор скинов, 4 модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Insane

Пока все комьюнити Gothic 3 замерло в ожидании патча, в который наконец-таки включат нормальный редактор игры, что позволит создавать новые модификации не только напористым немцам, но и всем остальным, мы представляем вам небольшую подборку модификаций, скинов брони и персонажей, сделанных этими самыми немцами.

Скины:

- **Demoniums Textures** — набор текстур и моделей для брони и персонажей.

- **Autumn** — цвета осени в лесах Gothic 3.

Модификации:

- **GUI Tweak** — новый экран с информацией о состоянии героя.

- **Insane mod** — увеличение сложности игры, в два раза меньше опыта за квесты.

- **No Sun Reflection** — убирает ступь мешавшие раньше блики солнца.



ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Набор перья модификаций для игры S.T.A.L.K.E.R.



Зимняя версия трассы «Средняя полоса России» для игры «Полный привод: УАЗ 4x4».

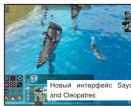


Сборник моделей для Titan Quest: Immortal Throne.

- **Fire Sound** — изменяет звук огненного меча на более приятный для слуха.

№2. Supreme Commander

Что: 4 модификация, 6 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Новый интерфейс Saya and Cleopatres

Модификации:

- **4th Dimension** — новый, более реалистичный и разнообразный геймплей.

- **Fast Veterans** — мод, позволяющий роботам становиться ветеранами значительно быстрее.

- **Increasing Unit Cap** — максимальное количество юнитов в skirmish настраивается от 50 до 10 000 единиц.

- **Saya and Cleopatres UI** — удобный, настраиваемый интерфейс, практически обязательен к установке.

Тема dvd

Civilization 4: Warlords — модификация ViSa Modpack 2.0

Что: модификация • Игра: Civilization 4: Warlords • Разработчик: ViSa Team
Что нового: цивилизации, лидеры стран, флаги, здания, юниты, технологии, звуки и музыка • Размер: 300 Мб • Где брать: Темы DVD

- Станьте лидером одной из 40 стран, среди которых Пакистан, Тибет, Троя, Украина, и приведите свой

народ к желанной победе.

- Постройте 37 новых зданий и произведите в них более 100 видов ранее недоступных юнитов.

- Исследуйте высокие технологии, добудьте из недр ресурсы и установите в государстве религию.

- И чтобы вы смогли сделать все это в обновленном интерфейсе, слушая авторскую музыку и новые звуки.



Panda Software

Возьми свое решение



www.viruslab.ru



Поддерживает
Windows
Vista

Спрашивайте в магазинах города

Лучшие карты:

- All 12 Campaign Maps
- Deep Valley
- Earth Conquest
- Martian Domination
- Tropical Crusade
- World Domination

N-3. Armed Assault

Что: 10 дополнения
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Дополнение Vilas Polish

Дополнение под названием **Vilas Polish** добавляет в игру немалое количество новых солдат и техники. За основу модификации была взята современная польская армия. В игре появляются свыше двух десятков бойцов с различными видами вооружения — как российского, так и иностранного.

Другие дополнения:

- **Blackhawk Down** — спасение членов экипажа военного вертолета.
- **Red Hotel** — взятие штурмом небольшой деревни.
- **Sabotage** — вам необходимо произвести диверсию в тылу врага.
- **Super Cobra** — испытание нового вертолета.
- **BTR-80** — модель советского БТР.
- **Mech BMD** — модель боевой машины десанта.
- **Vibi** — набор гражданских автомобилей.
- **Zombies** — набор зомбированных горожан.
- **Vilas Mod** — набор солдат и бронетехники.

N-4. Medieval 2: Total War

Что: 7 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Mod Kern Spearmen

- **Kern Spearmen** — на службе у Ирландии новый отряд — копейщики-керы.
- **Zephs Orthodox Patriarch Mod** — у православных отныне свои дуженые лидеры — патриархи.
- **MTW Classic Total War** — десятки изменений в кампаниях, характеристиках юнитов и способностях построек.
- **Flandres Faction** — незаслуженно забытая разработчиками

Фландрия появится по соседству с французским королевством; при игре за нее доступно 30 обычных юнитов и 3 уникальных.

- **English Redressed** — английские войны переделались в полностью новые досетки.
- **Faction Whales** — возможность завладеть королевство Уэльс.
- **Papal States Shields** — новые штыри гвардейцев Папы Римского.
- **The Living Artificial Intelligence Diplomacy Mod** — переработанная система дипломатических отношений.

N-5. Microsoft Flight Simulator X

Что: 2 миссии, 4 набора текстур, 5 моделей самолетов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модель самолета Hawker Raytheon

Миссии:

- **Restricted Airspace** — вы совершите посадку в аэропорту Кливленда тщательно облетая запретную зону.
 - **Lost in the Snow** — вы пилот спасательного вертолета; задача — найти туристов, исчезнувших в горах американского штата Нью-Хампшир.
- Наборы текстур:
- **Canarfix**
 - **Chile**
 - **O.T.E. Tower and Palais De Sport in Thessaloniki, Greece**
 - **Pacific Islands Airport Upgrades**

Модели самолетов:

- **Boeing 737-800**
- **Hawker Raytheon**
- **BSG Tanker**
- **BSG Geminon Freighter**
- **BSG Olympic Carrier**

N-6. Company of Heroes

Что: 7 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Vanderbill

- Отборные карты:
- **Battle of Falaise**
 - **Hamburger Hill**
 - **Infantry Under Attack**
 - **North Point Nazis**
 - **Snow Day**
 - **Stalingrad Town Square**
 - **Vanderbill**

ПАТЧИ 4 ПАТЧА ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР

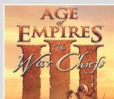


Стальные монстры: Союзники

Версия: 1.11

Рейтинг

★★★★



Age of Empires 3: The WarChiefs

Версия: 1.03

Рейтинг

★★★★★



Armed Assault

Версия: 1.5

Рейтинг

★★★★



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

Версия: 1.0001

Рейтинг

★★★★★

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

N-7. Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера

Что: 4 карты, 3 модификации, 1 программа
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Titan Blue Cloth

- Модификации:
- **Arch Casters** — архидьяволы и архангелы смогут произносить магические заклинания последних уровней. Первые научатся вызывать Пещерных владык и использовать заклинание «Армагеддон», а вторые овладеют магическими формулами «Воскрешение» и «Святое слово».
 - **Blue Master Gremlin** — кафтаны «Старших гремлинов» станут синими.
 - **Titan Blue Cloth** — улучшают внешность титанов.
- Остальные карты:
- **Battle for Honor**
 - **Hourglass**
 - **Snow Fortress**
 - **Кольцевая дорога**

N-8. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 20 плагина
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Плагин Castle of Night

Плагин под названием **Castle of Night** добавляет в игру замок графа Дракулы. Внутри вы встретитесь с полчищами монстров, к тому же, чтобы пройти дальше по комнатам, необходимо найти ключи, которые носит местный босс. После победы над самим Дракулой вы получите новые виды брони и оружия.

Другие плагины:

- **Atmospheric Dark UI Loading Screens** — новые загрузочные экраны.
- **Clothes Replacer** — текстуры для городских жителей.
- **Assassins Abode** — дом убийцы.
- **Brambleberry Farm** — небольшая ферма.
- **Dragon Knight Armor** — броня рыцаря.

ТемаDvd**FIFA 07 —
модификация РПЛ 07**

Что: модификация РПЛ 07 • Игра: FIFA 07 • Разработчик: команда создателей РПЛ
 Что нового: турниры, команды, формы, лица, стадионы, шиты, флаги, арбитры
 Размер: 73 Мб • Где брать: Темы DVD



- 1** 16 клубов российской премьер-лиги.
- 2** Домашние, выездные и вратарские футболки для всех команд.
- 3** 19 стадионов России, Украины и Белоруссии.
- 4** Более 450 уникальных лиц + мини-портреты в меню.
- 5** Более 10 мячей, которыми играют во включенных в пачку турнирах.
- 6** Фамилии игроков на футболках на русском языке.
- 7** Набор реальных бутсов.
- 8** Флаги болельщиков для всех клубов.

**Интересности**

Набор для создания фан-сайта игры **Assassin's Creed**.



Набор улучшенных текстур для игры **The Elder Scrolls 4: Oblivion**.



Spider-Man, the Spider-Man R. ©2007 Marvel Characters, Inc. Spider-Man 3, the Spider-Man 3 Character Names and likenesses, the Spider-Man 3 Character Names and likenesses are registered trademarks of Sony Corporation.

ионжомозвожолты

3999.-
+ ПОДАРОК!

Днем он простой фоторепортер... Но с наступлением темноты он становится твоим проводником в захватывающий мир премьерных игр, безудержного общения и полного неожиданностей мобильного Интернета. С легкостью меняющей облик телефон-паук уже готов к приключениям. Sony Ericsson K320i — ты найдешь его только в «Связном»!

sonyericsson.com/spiderman3

ЧЕЛОВЕК-ПАУК
В ФАН-ОТРАЖЕНИИ

В КИНОТЕАТРАХ С 3 МАЯ

Sony Ericsson

**ТЕЛЕФОН-ПАУК
В «СВЯЗНОМ»!**

***ПОДАРКИ
КАЖДОМУ!**

При покупке телефона Sony Ericsson K320i в «Связном» ты получаешь уникальные сменные панели, ремешок и Java-игры!



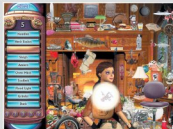
СВЯЗНОМ

8-800-2002-802

WWW.SVYAZNOY.RU



ВЕСЕЛОСТИ



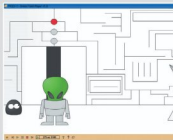
Hide and Secret — головоломка про археологов, преследующих злодея, который украл из музея найденные им сокровища.



Chicken Chase — симулятор куровода. Вам предстоит освоить все тонкости этой профессии: кормежку, продажу яиц, разведение потомства.



Древняя мозаика — захватывающее путешествие по самым экзотическим и загадочным местам мира, начиная от Древнего Египта и заканчивая пирамидами Ацтексов, с целью поиска могущественной реликвии.



Флэш-фильм «Угроза...»



Флэш-игра 100 Men.



Флэш-игра Defend the Atlantis.

Тема DVD

Корсары 3 — модификация «Тайны дальних морей»

Что: модификация • Игра: Корсары 3 • Разработчики: Денис «Корсар» Халиуллин, Антон «Антон» Дерипас, Евгений «Иксаргон» Радченко, Святослав «Смай-Ризан» Соболев • Что нового: сюжетная линия, главный герой, миссия, миссия, оружие, тестеры, звуковые экраны, характеристики кораблей • Размер: 302 Мб • Где брать: Темы DVD

Приключения джентльменов удачи продолжатся

● **Колоритные история и персонажи.** Новый сюжет: главный герой, блестящий испанский офицер, попадает в тюрьму, но там узнает о могущественной реликвии, дающей власть над миром. Таинственный собеседник помогает бежать, и путь к вождю пленному сокровищу становится свободен.

● **Множество нестандартных квестов.** В городах и поселках найдется немало людей, которые предложат

вам поучаствовать в самых дерзких авантюрах.

● **Десятки изменений в геймплее.** В морском бою могут сражаться до 16 кораблей. Суда одного типа, построенные разными нациями, отличаются характеристиками, офицеры для найма сидят в таверне или гуляют по городу, а захватив форт, ваш подопечный станет его правителем и получит надежную гавань для ремонта и пополнения припасов.

● **Усложненная система торгово-рыночных отношений.** У вас появились конку-

ренты, которые, например, могут привезти торговцу дефицитный товар раньше, существенно снизить цену и лишить Питера заработка.

● **Живой мир, меняющийся в зависимости от действий игрока.** Колониальные державы строят колонии, воюют друг с другом, потом мирятся и вступают в союзы, и снова воюют. Другие капитаны плавают в архипелаге, разбивают квесты, а жители поселений могут рассказать вам что-то действительно важное.

- **Ichis Katana** — кровавленная катана.
- **RuLZ Weapons** — два мощных меча.
- **Arcane University** — обновленный университет Аркана.
- **Ownable Arena** — ваша собственная арена.
- **Pet Shop** — магазин домашних животных.
- **Shadow Steed** — новая порода вороных лошадей.
- **Tamriel Travellers** — юнчукие торговцы.

N-G, Neverwinter Nights 2

Что: 3 модуля

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модуль Stormchaser

На улице уже весна, и модостроители, наверное, планируют летний отдых, вместо того чтобы делать модули для **Neverwinter Nights 2**. Несмотря на это мы нашли еще несколько примечательных работ. К примеру, модуль **Stormchaser**, который буквально с первых дней выхода



приглянулся затгивающим сюжетом, хорошо написанными диалогами и отлично прорисованными пейзажами.

Остальные модули:

● **Roads of Flinrock** — очередной представитель набирающего популярность типа модулей, где на первый план выходит ролевая игра, а не сражения (их в Flinrock совсем немного). Вам предстоит пережить увлекательную историю с морем разговоров и многочисленными разветвлениями сюжета.

● **Palace of the Silver Princess** — короткая кампания, созданная по мотивам игры Dungeon & Dragons 1981 года. Не изобилует ни сражениями, ни заданиями, но понравится всем любителям ностальгии.

№10. Civilization 4: Warlords

Что: 4 модификации, 3 сценария
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Warhammer

Крупная модификация Warhammer перенесет вас в одноименную вселенную, где живет 18 рас, среди которых есть орки, люди, тролли, всякого рода нечисть, маги и др. У каждой страны есть свой лидер, флаг и названия городов. Кроме того, все нации обеспечены набором соответствующих эпохе и непривычных для оригинальной «Цивилизации» юнитов — паладины, драконы, эльфы.

Остальные модификации:

● **Amras Tibet** — перенесет вас в Тибет.
● **Baktria** — новая страна Бактрия, с собственным правителем и названиями городов.
● **Dorian Greece** — Греция времен Дорiana к вашим услугам.

Сценарии:

- **Housing of Esrael**
- **Sicily**
- **Stars and Stripes**

№11. GTA: San Andreas

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

Сборник из двенадцати лучших автомобилей, вышедших за последние месяцы.



Chrysler 1992 Dynasty LE



Mercedes-Benz c126 500SEC



Magirus Deutz M-2000



Peugeot 4-9



Renault Clio Sport



Mercedes Travego



Nissan 350 Z



DesignX N1 Hercules



BMW serie3 coupe



Plymouth Duster



Peugeot 607



1986 Lincoln Towncar Limo

Возвращение

легендарных

Бонус

Гамовер



ОТ ВИНТА!
ОТ ДВИЖКА!
ОТ ФЮЗЕЛЯЖА!
ОТ ТУРБИНЫ!
ОТ ПЛАТЯ!

Каждый месяц на диске журнала ЧЕТЫРЕ «ИГРОМАНИЯ» разных выпусков культовой передачи про компьютерные игры — «От Винта!».

Не пропустите ВОЗМОЖНОСТЬ прикоснуться к легенде!

Реклама



№12. Pro Evolution Soccer 6

Что: 7 дополнений, 7 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Стадион AWD Arena

Модификации:

- **EPL Barclays Premiership Kit Server Expansion Pack** — лица 273 футболистов английского чемпионата.

- **Serie A HQ Kits Pack Part 1** — формы лучших команд Серии А
- **Power Faces Pack** — лица 14 известных игроков.

Стадионы:

- Rudolf Harbig
- AWD Arena
- Old Wembley
- «Лужники»

Программы:

- DKZ Studio 0.91
- GDB Manager 6.4
- Kit Server 6.4.0
- PES Fan Editor 6.0.1
- Player GDB Manager 1.6.3
- Stadium Converter
- PES 6 T&S Exe Editor

№13. FIFA 07

Что: 7 модификаций, 15 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



World League Patch 07

Модификации:

- **World League Patch 07** — вымышленный турнир «Мировая лига-2007».

- **UEFA CL Adboards** — рекламные щиты Лиги чемпионов УЕФА.

- **Marassi Stadion Genua** — домашний стадион команды «Сампдория».

- **San Nicola di Bari** — арена клуба «Бари», выступающего в серии Б.

- **Sant'Elia di Cagliari** — стадион итальянской команды «Кальяри».

- **Adidas Tunit F50 Boots** — коллекция ботс известной спортивной фирмы.

- **Roster Patch** — свежие составы команд.

Подборка из пятнадцати нужных программ.

№14. FlatOut 2

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

Новые автомобили:

- 1954 Chevy Sedan
- 1986 Monte Carlo SS

Машина ВРЕМЕНИ

С Днем Победы!

Демоверсии лучших игр по мотивам Второй мировой



Call of Duty



Mortyr 2093-1944



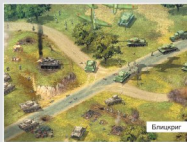
Close Combat 3: The Russian Front



Wolfenstein 3D



Commandos: Behind Enemy Lines



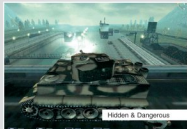
Blitzkrieg



Hearts of Iron 2



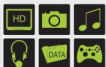
Ил-2 Штурмовик



Hidden & Dangerous



Противостояние



реклама



14-18 Мая 2007 г.
Павильон "Форум"
Стенд FE-035

Need for Speed



Беспроводной маршрутизатор N-Draft
TEW-631BRP



Беспроводная PC карта N-Draft
TEW-621PC

Ощути скорость с беспроводными продуктами серии N-Draft:

- Скорость передачи данных до 300Мбит/с - в 10 раз быстрее стандарта 802.11g.
- 3-х кратное увеличение зоны охвата за счет использования технологии Smart Antennas.
- Отсутствие задержек при работе с мультимедиа приложениями за счет технологии Stream Engine от Ubicom.
- Интуитивно понятный Web-интерфейс.
- Совместимость с оборудованием других производителей.
- Гарантия 3 года.



Дилеры:

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, ProNET Group (495) 789-38 46, ULTRA Computers (495) 775-7566, USN Group (495) 221-7266, X-Com (495) 7-999-600, АБ-Групп (495) 745-5175, Алас (495) 416-6001, Белый ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-3030, ГК Форноза (495) 234-2164, Компьютерный Супермаркет НИКС (495) 974-3333, NeoTop (495) 363-3825, Русский Стиль (495) 797-57-75, Сетевая Лаборатория (495) 225-7575, СтартМастер (495) 785-8555, Ф-Центр (495) 105-6447, Электрон-Сервис (495) 737-4499.



- **Dirt**
- **Dodge Ram SRT 10**
- **Formula 1**
- **Go Kart**
- **Sprint Car**

И модификация **Custom Cars**, предназначенная для установки всех машин из нынешней подборки.

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

Что: 6 модификация, 6 сценариев
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий Rivendell Last Stand

● **Модификация The Warg Sentry** — волки больше не спят в пещерах, а носят по карте в поисках живой еды.

Сценарии:

- **Barand**
- **Lake of the Westford**
- **Rivendell Last Stand**
- **The Rise of the Gladiators**
- **The Spine of Amroth**
- **Verdun**

№16. The Movies

Что: 8 декораций, 4 костюма.
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Дополнение Entertainment Center

Декорации:

- **Cryo Chamber** — стена криогенной комнаты.
- **Entertainment Center** — модель стены в виде книжного шкафа с телевизором.
- **Flying Car** — модель летающего автомобиля будущего.
- **Hook Man** — человек, насаженный на крюк.
- **Horror Bathroom** — декорация кровавой ванной комнаты.
- **Hotel Bedroom** — макет спальни.
- **Man Hangin** — повешенный человек.

● **Star Destroyer Bridge** — бутадорский мостик корабля из фильма «Звездные войны».

Костюмы:

- **Golden Robot** — костюм золотого робота.
- **Joan Of Arc** — экипировка Жанны д'Арк.
- **Krieger** — доспехи рыцаря.
- **Pegleg** — камзол, сапоги и треуголка пирата.

№17. Age of Empires 3: The WarChiefs

Что: 4 карты, 4 сценария

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий Aztec

Сценарии:

● **Aztec** — война ацтеков с португальцами на большой детализированной карте.

● **Strategic Objectives: Russo-Turkish Wars** — сценарий, посвященный русско-турецким войнам; отличительная черта — возможность захватывать вражеские постройки и пополнять тем самым свою армию.

● **The River** — небольшая карта, целью которой будет переплыть на противоположный берег и уничтожить врага.

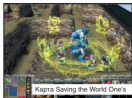
● **Water War** — протрестовая карта, разделенная пополам овальным озером. Задание самое обычное — убить всех.

Карты для режима **Random**:

- **Delta**
- **New World Islands**
- **Orca Map Pack**
- **The Autumn War**

№18. Warcraft III

Что: 10 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Saving the World One's

Лучшей картой последних месяцев стала **Saving the World One's More**. Здесь вы должны будете спуститься в ад, отыскать затравленного там вельштена преследовать и убить его. Но вначале вам придется выбрать внешность персонажа (mag, воин, лучник), силу, пол, прокачать его как следует, наделять надлежками способностями, сразиться с толпами врагов и только затем

отправиться в самое пекло.

Другие карты:

- **Демон**
- **Два мира**
- **Добро против зла**
- **Маги**
- **Месть Эдмунда 2**
- **Сумасшествие**
- **Темная звезда**
- **Revenge of the Alliance**
- **Throll war 3**

№19. Crashday

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



Трасса Fun house

Трассы:

- **Classic Race**
 - **Forrest Rally Challenge**
 - **Fun House**
 - **Grand Prix de la Germal**
 - **J M Wrestling**
 - **No Milk at the Store**
 - **Tuha-Race 2**
- Три автомобиля:
- **Escudo**
 - **RSX**
 - **Warthog**

№20. Блицкриг 2

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



Карта «Ударт из Франции»

На карте «Ударт из Франции» вы возглавите мощные, но разрозненные немецкие танковые группы, состоящие из десятка «тигров», и, вырвав окруженные врагом союзнические войска, прорветесь за стратегически важный мост в укреплённый район Германии.

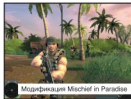
Остальные карты:

- **35 километр**
- **Диверсия**
- **Операция «Уран»**
- **FearWar**

№21. Far Cry

Что: 5 карт, 1 модификация
Где брать: рубрика «Игровая зона»

В модификации **Mischief in Paradise** главный герой высадился на огромном острове с целью проникновения в таинственные лаборатории. Путь к ним идет через заросшие, труднопроходимые джунгли, военные базы,



Модификация Mischief in Paradise

порт, подземные туннели и мрачные бункеры. Благодаря большому количеству локаций играть становится очень интересно, тем более что к середине сражения вы соберете полный арсенал.

Карты:

- **Chimiste**
- **MA3**
- **Railway**
- **Sp Dune**
- **Stark Raving Jack**

№22. Stronghold Legends

Что: 7 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Land of The Vampire

Карты:

- **High and Low Roads**
- **Invasion**
- **Land of The Vampire**
- **Tales From The Round Table**
- **The Forest of Angor**
- **The Saga of Fireandc**
- **The Saga of Fireand Ice Pt 2**

№23. Перл-Кароор

Что: 11 сценариев, 1 миссия, 1 кампания
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Кампания Kurland JG54

Кампания:

● **Kurland JG54** — ставше пилотом элитной истребительной squadry «Люфтваффе» JG54 «Зеленое сердце» во время тяжелейших боев в Прибалтике в конце 1944 года и постарайтесь сдержать советское наступление.

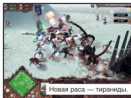
Миссия:

- **SBD for Canon**
- Скин:
- **Hurricane MkI Malta**
- **IL-10 Pack**
- **P-39D1 Erickson**
- **P-39N Sirotni**
- **P-39Q Brooklyn Bum**
- **P-47D Tarheel Hal**

- P-51B-NA Shargrila
- P-51D Old Crow
- Spitfire MkVb 57GIAP
- Spitfire MkIXe
- Desert Pack

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

Что: 1 модификация, 8 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Новая раса — тираниды

Модификация **Tyrand** добавляет в игру самую кровавую и жестокую расу вселенной «Вархаммер» — со всеми уникальными постройками,

юнитами и апгрейдами. Сделана очень качественно, рекомендуем!

- Отборные карты:
- Academy State Canal
 - Cold Wars Dead
 - Luna Incendia Subpono
 - Snowy Stream
 - Tears and Triumph
 - The Great Defense
 - Underhive Shadows
 - Urbs Bellum Dei

№25. TrackMania United

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



Набор трасс Ganja Rider Pack

Трек:

- **GanjaRider Pack** — набор извилистых трасс, славящихся скоростными и спусками и затяжными прыжками.
- **ORA Tracks**

Pack — сборник автодромов, среди которых есть не только традиционные с петлями и трамплинами, но и необычные с особо заковыристыми поворотами.

- Модели машин:
- BMW M3 CSL
 - Camaro Concept 2006
 - Dodge Charger
 - Monster Truck
 - Skyline Cationic GTR
 - SL600 Roadster

ХРАНИТЕЛИ: КЛЮЧ ЖИЗНИ

Первая российская игра в стиле аниме!

Компания **FalcorMedia** и журнал «Игромания» представляют вашему вниманию игру «Хранители: Ключ жизни», первый в истории российской игроиндустрии квест в стиле аниме. На нашем DVD в разделе «Хранители» располагается дистрибутив игры: о том, как его установить и активировать полную версию читайте там же.

ИГРОМАНИЯ



ЖИЗНЬ — ИГРА. А НАСТОЯЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА ДАМНИЙ!

ИГРОМАНИЯ

№5
MAY
2007

ВЫСОКОМАНИЕ

ОТ ВИНТА! РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕГО МИРА. КЛУБОВ

ТЭМА DVD

СИМУЛЯЦИЯ 4. ЖИВЫЕ ОЧКИ — МОДИФИКАЦИЯ NISA MOTORCYCLES 2.0

FINA 01 — МОДИФИКАЦИЯ NIPPO 01

«НУРГАЛЫ» 3 — МОДИФИКАЦИЯ «ТАКИ» ДАВАНКИ ИГРОМАНИИ ИНТЕРЕСНОСТИ

ВЕСЕЛ ДАЮТ СВОЯМИ ОЧКИ. САМА ИГРА АССАССИН'С БЛЕД

THE EDGE ISLAND 4. ОБЛЮВОН — ПАЛКИН СКАПЛЕ ОУ ИЮНТ ИЖИВУЮЩИЕ МОИТЫ? МОДУЛЬ ТОПИК СИЛАВЕР СИМУЛЯТОР 4. УВАЛЮВОН 5. КОДИФИКАЦИЯ ПЛАНЕТАМАИИ ФОРТИС 3 — НАБОР ТРАССУ И МОДЕЛЕЙ ОБИОЖИВУИ ТЕКСТУРЫ И МИНОПЕ ДАВТОС

ВЫСОКОМАНИЕ • ДАВНО ВЕСИИ • КОДЕКС • СОВЕТ И ЖЕЛАННЫЙ СОВЕТ ИГРОВАЯ ЗОНА • ИИ ПЕРВЫЙ РУК • РЯКОУДОСТВА И ПРОДОЛЖАЮЩИ КИВЕРСОНОВ • ОБИОЖИВУЮЩИ ИГРЫ • МАШИНА БУВАНКИ И МИНОПЕ ДАВТОС

www.igromania.ru



РЕТРО ЗОНА

№1. Warcraft 2



Шесть карт: LOTR1, LOTR2, LOTR3, LOTR4, LOTR5, LOTR7.

№2. Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy



Шесть карт: Egg carrier, Forest final, Hell on the Taspir, Silent Duel, Sote echo base, Timc duel.

№3. Panzer General 2



Три кампании: Napoleonic Austerlitz, Soviet-Black-Sea-Campaign, Red Destiny.

№4. UFO: Enemy Unknown



Модификации: Area 51, The City и Urban Camouflage.

№5. Grand Theft Auto 3



Модификации: Bank of Montreal, Bridge to Ghost Town, Exhaust Flames, Green Leaf Tokens, Infernos Gang, Intercity Highway, MJ's Customs Auto Shop, New Portland Safehouse Interior, New Subway Posters, No Gang Warz, Pedigree Dog Food Factory, SS Hoods Become D12, Super Law Officers, The Carsr City Mod, а также 10 моделей автомобилей и 15 скинов персонажей.

№6. Commandos 2: Men of Courage



Модификации: Destination Paris, 1.22, Impossible, Realty и Funny.

№7. Hidden & Dangerous Deluxe



Модели солдат: SS Camo 1, SS Camo 2, SS Soldier, US Soldier; миссии: Allied Fight, Ambush, Assassination, Base Assault, Beach Assault, Bridge of Sighs, Burning Fuel, Deadly Pursuit, Decoding Machine, Defence.

№8. Carmageddon

Трассы: 3rd Reich, Aztec City, G Nashville, Mars, Metal Race, Negative, Sodburb,



Winter Slaughterland, Wonder Land, а также дожина машин.

№9. Unreal Tournament



Шесть карт: Arlon, Cape Australis, Hyperion, Kubik, Phobetor, Zerozealoth.

№10. Корсары



Дополнения «Италья» и «Золотой караван».



КИБЕР СПОРТ

дополнения для сетевых игр

Call of Duty 2

Что: 7 карт
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта Disney Castle

Избранные карты:

- Salerno Beachhead
- Death Star
- Pavlov's House
- Manche
- Montellimar
- Disney Castle
- Homerico

Counter-Strike

Что: 2 карты, 5 моделей оружия, 1 набор скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта De Corse

- de_junbun
- de_pipeline

Модели оружия:

- Franchi SPAS 12 Unfolded
- Partly Rusted Colt 1911
- Steyr AUG Hbart
- Urban Camo UzI
- Walther P99 Stainless

Скины игрока:

- Matrix Pack

Counter-Strike: Source

Что: 1 карта, 4 модели оружия, 2 набора скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта De Pipeline

- de_corse

Модели оружия:

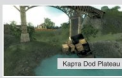
- Dual Welded Tantos
- One Handed Damascus Sword
- Winchester Model 1887
- ZM LR-300

Скины игрока:

- Arctic Skin Match
- Tactical Counter-Terrorist Pack

Day of Defeat: Source

Что: 1 карта, 4 модификации, 2 набора скинов
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта Dod Plateau

- dod_plateau

Модификации:

- Hires TNT Dump
- Pin Up Girls Posters
- Realistic Water Splash
- Worn Tiger

Скины игрока:

- German Troop
- Saving Private Ryan 2nd Rangers

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



АПРЕЛЬ! КОСМОС!



У нового месяца не было ни своего **MotorStorm**, ни «Сталкера». Зато был **Command & Conquer 3**. Месяц ностальгии, не иначе. С этим же чувствами я смотрю на приближающуюся Конференцию разработчиков игр. Когда-то там, в 2004 году, началась «Видеомания». Сlickмного изменилось и очень быстро. Разговоры о хороших играх и искусстве теперь почти не ведутся, в главной иконке отечественного игорного стала **Electronic Arts**.

Еще все мечтают сделать свою MMORPG. Наши пока даже не научились делать игры качественно, но уже хотят делать деньги (как странно, правда?). И они искренне обижаются, когда мы не хотим освещать их очередную **LADA Racing Club**. И самое страшное, их продукция иногда даже нравится игрокам, хотя таких все меньше. Сама EA, к слову, в девелоперском бонусе принимать участия не собирается. Впрочем, КРИ, конечно, мероприятие с положительной характеристикой — оттого-то после ее посещения каждый год у нас просыпается надежда на светлое будущее. Жаль, что реаль-

ные дела говорят о другом. И не отсюда сюда «Сталкера» — это совсем другая история.

Частично мы намерены осветить КРИ уже в этом номере (причем видеонюостей). Возможно, даже сумеем подогнать какие-то интервью. Словом, ждите. Но все же главной в этом номере, несомненно, будет не КРИ, а ее заокванская идеологическая пародийница GDC. В этом выпуске вас ждут развлекательные презентации, а также церемония награждения лучших разработчиков.

Следом я по традиции должен был рассказать о подготовке к грядущей E3, но, как вы все знаете, в этот раз все будет по-другому и в другое время. А именно — в июле. Так что раньше августа-сентября информации оттуда ждать не стоит.

Продолжится и рассказ о «Сталкере». Во-первых, вас ждет большой видеобзор, а во-вторых — нарезка из нашего онлайн-рассказа об игре. Прямо перед выходом «Сталкера» на своем онлайн-портале www.vidеomania-online.ru мы устроили грандиозное онлайн-ревью, в котором показывали интересные моменты игры и отвечали на вопросы зрителей. Небольшая нарезка с самыми интересными вопросами, не утратившими актуальность, — в этом номере.

На этом все. Увидимся в следующем месяце.

Антон Логвинов,
профессор видеонаправления
video@igromania.ru

Смотрите в наших выпусках



Видеонюости — 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.



Демотрейтер — геймплейные и HD-ролики из будущих игр.

Nextgen — все самое интересное видео 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-портреты — обзоры будущих портов с консолей.

Развлекательный канал — клипы, лучшие игровые ролики 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, видеонюости 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 установить программу **VoSub** из раздела «Софтверный набор» на нашем DVD.

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

Внимание! Субтитры на диске!

Интервью со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (напрямик репортажи из раздела Pre-портреты) иногда сопровождаются субтитрами. Для их отображения 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 похвалы в «Видеомании»? Тогда в чем дело — срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала загрузите файл с video@igromania.ru лично и раскожите о своем ролик.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. 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 1-2 не надо.

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



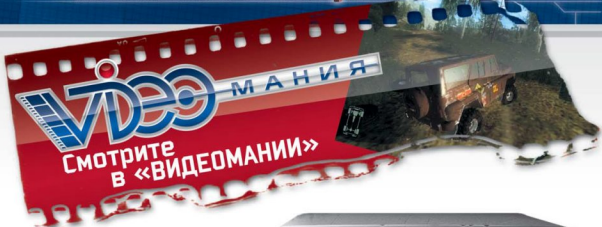
Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

Я свой опен-эйр

Слушайте любимую музыку где угодно и когда угодно.
Новый телефон SonyEricsson W200i.*

- Walkman® Media Player
- Карта памяти 128 Мб на 40 треков
- FM радио
- Камера VGA





Видеонювости 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 nextgen-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.





ВЗРЫВНОЙ
СОЧНЫЙ ВКУС



УЖЕ
ХОЧУ!!!



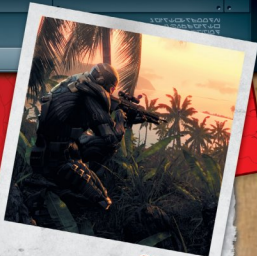
ИГРОМАНИЯ
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

МЫ ЖДЕМ ПЕРЕМЕН

«ИГРОМАНИЯ» ТЕСТИРУЕТ
ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО ЛУЧШИЙ
ШУТЕР ВСЕЛЕННОЙ



Олег Ставицкий



CRYSIS

Что? Как?

Главный редактор говорит вам, что вы обладатель персонального компьютера. По совместительству — потенциально лучший шутер этого года.

Прибыть во Франкфурт, где находится центральный офис Crytek, пробежаться с обзорной экскурсией по офису, затем добраться до демонстрационной комнаты, взять в руки клавиатуру и мышь и... отключить через полтора часа все проводами. «Вам пора!». Забегать на прошальное интервью к одному из основателей студии Чезару Йерли и задержаться там еще на час. Покинуть офис вместе с одноклассниками уборщицами.

Несмотря на относительную доступность технологий, для настоящего прорыва любой индустрии практически всегда требуется локомотивный продукт, после которого ситуация меняется радикальным образом и все понимают, что так, как раньше, уже не будет никогда. Строго говоря, шутеры от первого лица существовали и до появления DOOM, но только в 1992 году стало очевидно, как их надо делать. То же самое с Half-Life — Valve аккумулировали весь имеющийся опыт и, не создав ничего принципиально нового, перевернули наше представление о том, как шутер должен рассказывать историю.

Сегодня жанр находится в сложной ситуации — технологии если не снимают все ограничения, то раздвигают границы дозволенного далеко за горизонт. При этом, несмотря на трижды провозглашенное пришествие нектенста, мы до сих пор не видели ни одной игры, которая использовала бы возможности наших дорогостоящих компьютеров для извлечения принципиально нового игрового опыта. И вот тут на сцену выходит Crysis. Роскошный, дорогой, инновационный и требовательный к ресурсам экшен, который выглядит и играется как ни одна другая игра на плане-

те Земля. Crysis содержит в себе все, за что вообще стоит любить PC-гейминг. Это сложная, масштабная, разнообразная и очень серьезная постановка. Мы затрудняемся назвать хотя бы одну игру, которая могла бы предоставить опыт, аналогичный тому, что предлагает Crysis. Самые громкие консольные шутеры последних лет (см. Resistance: Fall of Man и Gears of War) и близко не подбираются к тому уровню свободы, что гарантирует новая игра Crytek. Мы провели в немецком офисе Crytek целый рабочий день, допросили практически всех людей, причастных к созданию игры, и самолично протестировали Crysis. Ниже — подробный отчет обо всем, что «Игромания» вывезла из Франкфурта при помощи видеорекамеры, блокнота и своей головы.

Игровая площадка

Продюсер со стороны Electronic Arts очень правильно называет Crysis игровой площадкой. Это традиционный вроде бы шутер, где любая задача решается несметным количеством способов. Что особенно приятно, единственно верного решения не существует. Дизайнеры не то чтобы проложили основную маршрутную и какую-то заплаченную тропинку для особо любопытных. Crytek выдают вам на

ЖАНР

Игровой экшен

Издатель

Electronic Arts

Разработчик

Crytek

Платформа

PC, PS3

Мультиплеер

Да

Возраст

16+

Дата выхода

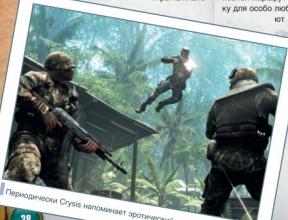
Весна 2007 года

Официальный сайт:

www.crysis-game.com

руки внушительный арсенал возможностей и аккуратно отходит в сторону. Что произойдет дальше, не знает никто, включая AI.

Геймплей Crysis базируется на двух основополагающих моментах: нанокостом и тотальной разрушаемости. С последним все просто — тут действительно можно разломать практически все, что попадет под руку. То есть в какой-нибудь обветшалый оружейный склад можно войти через парадную дверь, а можно просто проломить кусок стены и заглянуть сбоку. Нечто похожее обещает сегодня практически каждый второй шутер, но Crysis — первый, у кого деконструкция окружающего пространства работает здесь и сейчас.



Периодически Crysis напоминает зрелищный сон темного джедая.



Нанокостом в числе прочего позволяет на некоторое время почувствовать себя Кинг-Конгом.



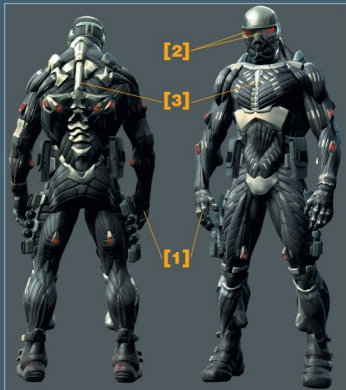
Главный герой голыми кулаками сносит доски и пробегает целую деревню буквально навздох. К строениям добавляется также разрушаемая растительность, и вот это уже и вправду что-то новое. Учитывая, что добрая треть игры проходит в густых джунглях, вы можете устраивать тут натуральный вал корабельных сосен; очередь из мощного пулемета обдирает на головы врагов гигантские пальмы, трехмерные листья летят во все стороны... красота, в общем. Надо ли говорить, что бросок гранаты или залп из базы приводит к еще более впечатлительным результатам — деревья валются пачками, вражеский спецназ в панике разбегается в стороны, кого-то придавливает толстенным стволом, кто-то отделяется легким постукиванием кокоса по голове.

К этой технологической феерии Crytek аккуратно стыкуют идею с нанокостомом. Заключается она в следующем: главный герой облачен в дорогостоящую помесь бронезиelta и водоплазного комбинезона. Обмундирование обладает собственным запасом энергии, которую можно направлять на один из четырех показателей: броня, скорость, сила и скрытность. С броней все более-менее понятно: заряды ее, и игрок на некоторое время способен чуть ли не закусывать пули. Скорость позволяет перемещаться на манер вашего любимого супергероя. Это бывает полезно в тех случаях, когда нужно, например, форсировать охваченную огнем комнату или быстро прорваться через вражеский хоровод.

А вот дальше начинается самое интересное. Сила наделяет героя сразу несколькими возможностями. Во-первых, его кулаки приобретают вес пудовой гири, так что один удар в грудь равносилен какому-нибудь полицейскому тарану. Аналогично герой голыми руками начинает крушить дома, переворачивать джипы, ломать деревья и творить прочие бесчинства. Мало того, максимальная сила позволяет на манер Дарта Вейдера схватить любого врага за горло и залупить им в ничего не подозревающих сослуживцев.

Но, главное, сила дает возможность совершать прыжки примерно в три раза выше обычного. И вот тут Stuzis неожиданно преобразуется. Герой сгибает во вражескую гущу, в упор расстреливает троих из автомата, затем взлетает на крышу, укрывает

Модно в этом сезоне: нанокостом



- [1] Кулаки.** При перераспределении энергии способны одним ударом перевернуть целый «Хаммер». Не говоря уже о таких мелочах, как смертельная хватка имени Дарта Вейдера и пробивание стен.
- [2] Шлем.** Обладает встроенным биноклем

- и спутниковым GPS-приемником, который помечает на радаре все враждебно настроенные особи.
- [3] Наноматериал.** Позволяет переносить экстремальные температуры, а также меняет свойства. При активации маскировочного режима

костом постепенно приобретает свойства хамелеона. При перераспределении энергии на силовые свойства наночастицы придают костюму больше силы и гибкости. При включенном бронережиме частицы твердеют, отражая пули.

вает там от ответного огня и снова взмывает в воздух, убивая остальных прямо в полете. «Все мышечные шутеры в основном горизонтальны, — поясняет Чеват Йерли, первый человек в Crytek. — Вы бегаете в одной плоскости и расстреливаете врагов, которые находятся на одном с вами уровне. Ну, может, задираете голову вверх, чтобы сбить вертолет. Но мы хотим подарить экшену новое измерение». И это, похоже, получается. Представьте себе, что знаменитый rocket jumper, знакомый нам со времен Quake, больше не нужно выполнять — герой сам подпрыгивает на высоту двухэтажного дома. Вместе с тотальной

разрушаемостью раз и вся такой подход дает совершенно феноменальные результаты. Вы можете запрыгнуть практически на любую поверхность — скажем, на крышу, — проломить ее, спуститься в здание, бросить там гранату, а затем снова взлететь в проделанное отверстие. Подобные акробатические выкрутасы, конечно, ограничены запасом энергии костюма — она пополняется автоматически, но для перезагрузки требуется некоторое время. Так что ездить круглые сутки не получится — в какой-то момент вы камнем упадете прямо на вражеские головы и с удивлением обнаружите, что обратно наверх уже нельзя.

Ну и наконец, скрытность. Вопреки ожиданиям герой не становится невидимым — его костюм просто приобретает свойства хамелеона, маскируясь под окружающую действительность. Это, во-первых, очень занятно наблюдать — забравшись в кусты, вы увидите, как руки, сжимающие автомат, начинают постепенно перекрашиваются под цвет растений. Данная способность де-



Направив всю энергию на силу, вы сможете убить неудачливого врага подвернувшейся мусоркой.

Прогноз погоды



Главной визуальной интригой Crysis является концепция «замороженного» острова, то есть натуральных тропических джунглей, на которые опустились глубокие заморозки. Для того чтобы понять, как это произошло, необходимо ознакомиться с сюжетом игры, который, по признанию Чевата, «в этот раз решил не сочинять в последний момент».

Так вот, вот недалеко будущем на неизвестный тропический остров приземляется гигантский метеорит. Туда же в рекордные сроки высаживается Северная Корея, солдаты которой сцепляют периметр и разбивают временную базу. Следом за корейцами США направляет Джека Дана (знакомьтесь, ваше новое имя), облученного в нанокос-

тюме — последнюю разработку министерства обороны. Когда Джек прорывается к астероиду через корейские войска, происходит удивительное — предполагаемый кусок кометической породы насыщает на весь остров натальной арктической холод, замораживая всех, включая подданных Северной Кореи. Главный герой остается в живых исключительно благодаря своему чудо-костюму.

Вслед за холодом из межгалактического троянского кося вылезает пришельцы и устраивают всем неуютный конец света. По поводу пришельцев известно на данный момент следующее. Во-первых, они существуют исключительно при минусовых температурах, так что уютного соседства с зем-

лянами не получится ни при каких обстоятельствах. Во-вторых, никакого сожительства не предполагается — инопланетяне приступают к спешной зачистке планеты Земля.

Предистория, мотивация и классификация пришельцев держатся в строжайшем секрете. Однако мы вывели, что все продемонстрированные на сегодняшний день враги — это не сами инопланетяне, а их робокостюмы, которыми они управляют. Как на самом деле выглядит захватчики, мы узнаем ближе к концу игры, когда Джек прорывается внутрь астероида (который, конечно, никакой не астероид, а самый настоящий космический корабль). Кроме того, обещаю также уровни на авианосце, в неких шахтах и порту.

на шуршание в близлежащих кустах. Но если вы включите режим хамелеона, то вас, скорее всего, не заметят, и тут уж кто во что горазд.

Именем Голливуда

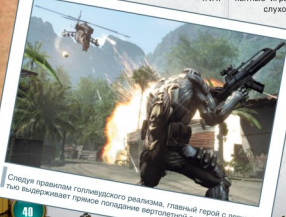
Вышеозначенная механика порождает совершенно фантастический по количеству событий в кадре геймплей. Тут постоянно что-то бабахает, взрывается, отлетает в сторону, шипит или визжит. Это достигается за счет потрясающего внимания к деталям и того, что в Crytek называют Hollywood Realism. Если вы выстрелите по шинкам проезжающего мимо армейского «Хамви», то он, скорее всего, повалится на бок, заискрит, перевернется, пролетит несколько метров и реанет, осыпая окрестные коконы. То есть в Crysis абсолютно любой объект ведет себя так, как будто его телепортировали прямоком из очередного продюсерского проекта Джерри Брукхаймера (см. его «Скалу», «Плохих парней» и «Армагеддон»). «Последнейший реализм, — говорит Чеват, — это, если честно, довольно скучная штука. Все постоянно стонет, что играм не хватает настоящего реализма. Но если мы соберем всем предметам вокруг их реальные свойства, вы очень быстро заснете! Потому что в жизни все не так весело, как в кино!». Именно по этой причине Crysis миксует честную физику разрушений с абсолютно киношными приемами. Тексредства взлетают на воздух от одного меткого выстрела в бензобака. Вертолет выдерживает несколько лобовых попаданий из базуки, но при этом теряет четкость управления из-за повреждения заднего винта. Здесь все работает как хорошо поставленный голливудский боевик имени вас. По этой же причине любое тексредство можно взять под свой контроль и весело давить окрестных врагов, не опасаясь пресловутого поддыва бензобака, который вы только что учинили точно такому «Хаммеру». Кстати, в любой момент можно переключиться между ролью водителя и стрелка (практически каждое авто тут оснащено танковым пулеметом).

При этом не стоит забывать, что, несмотря на непрерывный «бабах», Crysis — игра крайне многовариантная. Игроку выданы на руки самодостаточный мир, живущий по голливудским законам, но при этом авторы совсем

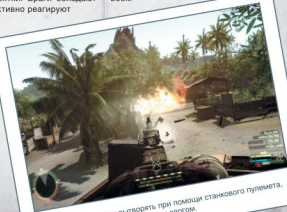
лает вас менее заметным для врагов и позволяет вести снайперский отстрел из окрестной грядки. При этом надо понимать, что с более-менее близкого расстояния

вас все-таки заметит, и тут уже никакая маскировка не поможет.

Неизвестно, как это у Crytek вышло, но они умудрились очень тонко настроить AI, отсюда с ним получается вести любопытные игры в прятки. Враги обладают слухом и активно реагируют



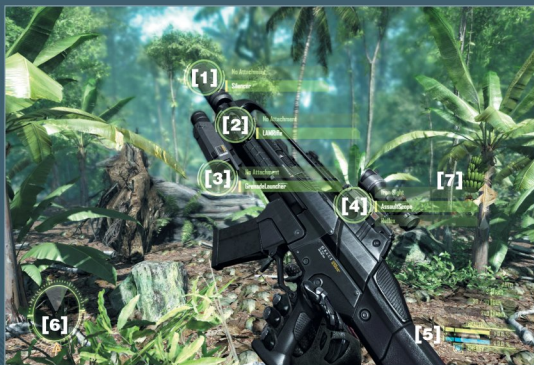
Следуя правилам голливудского реализма, главный герой с легкостью выдерживает прямое попадание вертолетной ракеты в лицо.



То, что вы способны вырваться при помощи танкового пулемета, не поддается описанию печатным слогом.



Из первых глаз



Исучаем возможности Crysis

- [1]** Глушитель. К дулу можно прикручивать различные устройства. Например, глушитель, с которым игра на некоторое время превращается в стелс-экшен.
- [2]** Дополнительный слот. Сюда можно цеплять различные полезные предметы. Например, фонарь, чтобы лучше разглядеть инoplanетные физиономии в шахте.
- [3]** Подствольный гранатомет. Подвергается модификации. Сейчас, как можно видеть, у нас там простой Grenade Launcher.
- [4]** Прицел. Также можно снимать и модифицировать. Например, простой оптический сменить лазерным.
- [5]** Индикатор жизненной силы и энергии костюма. Следить за вторым чуть ли не важнее, чем за собственным здоровьем.
- [6]** Радар и индикатор скрытности. На радаре отображаются только те враги, которых вы успели заметить. Индикатор скрытности — дальний родственник инструмента Сама Фишера. Показывает, насколько вас видно и слышно, объединяя оба эти показателя в общий: stealth.
- [7]** Бананы. Падают и разлетаются согласно законам физики, как и вся прочая тропическая растительность. Руководящий состав Crytek в свое время выезжал на Таити, где они фотографировали и сканировали буквально все растения, которые им попадались под руку. В игру вошли далеко не все, но зеленым бананам, как видно, посчастливилось.

не стесняюсь терминов «тактика» и даже «планирование». Crytek называют разработку или механику VENE VIDI VICI Gameplay (пришел, увидел, победил). То есть можно с радостным гиканьем вернуться в деревню и проскакать по вражеским головам, поливая синдком все живое. Но вокруг вас совершенно не зря колосится реальная джунгли — игра всячески подталкивает игрока к исследованию альтернативных маршрутов. Вы можете оценить численность врагов при помощи бинокля (все замеченные особи тут же окажутся помечены на спутниковой карте в левом нижнем углу, как это было в Far Cry), включить маскировочный режим, проползти на какой-нибудь холм, прикрутить глушитель, тихо убрать охрану с вышки, подорвать

дальний автомобиль и, воспользовавшись паникой, войти на базу.



Во время нашей часовой беседы с Чеватом Йерли, которая плавно переклелась в разговор «за жизнь», он высказал очень ценное наблюдение: «На самом деле массовое пришествие 3D происходит только сейчас. То есть сегодня трехмерную графику наконец приняли всерьез. Еще три года назад ваша бабушка, взглянув на изображение очередного шутера, могла сказать только одно — это не люди! И сколько бы вы не рассказывали ей про полигоны, новые технологии и идущую семимильными шагами эволюцию, для нее на

экране все равно стоял угловатый урод, отделенный наподобием человека. И только сегодня технологии наконец позволяют нам вывести на экран нормальных — безо всяких скиндов — людей».

В этом смысле Crysis выглядит не только интернациональным прорывом, но еще и крайне полезной во всех отношениях игрой. Действительно, то, что Crytek вытворяют на мониторе, максимально приближено к понятию «фотореализм». Так что, возможно, благодаря Crysis совершается сразу две революции. Одна — заметная только нам с вами, локальная, в жанре «шутер», и вторая — глобальная, после которой компьютерным играм поверит ваша родственница. Нам, честно говоря, будет достаточно и первой, но чем черт не шутит.

ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКОЕ ФЭНТЕЗИ

«ИГРОМАНИЯ» ПРИЕЗЖАЕТ В ВАРШАВУ И ПРИСТАЛЬНО ИЗУЧАЕТ ЗНАМИТОГО «ВЕДЬМАКА»

Александр Кузьменко



ВЕДЬМАК

Что? — Та самая RPG по фэнтезийному циклу «Ведьмак» польского писателя Анджея Сапковского. По совместительству — и отличный ролевой проект Восточной Европы и чуть ли не новая «Готика».

Как? Добираться до старшего лада не вторым делом «Шереметьево-2» и долго пролечь между строительными лесами и игровыми сегментами, прокладывая вечный местный ремонт. Пройти все стадии таноманного изменения и долгожданного программного, что Nintendo DS — это не дистанционное взрывное устройство, все таки улететь на рейс до Польши, чтобы всего через два часа уже проломиться в международном аэропорту города Варшавы.

Польша — весьма небольшая страна с огромным PC-рынком (консоли там чувствуют себя так же уютно, как и у нас), но мы не скажем чтобы часто слышим о громких польских играх. Тем не менее в истории есть примеры отличных польских шутеров (Painkiller и Call of Juarez) или отличных польских стратегий (взять хотя бы серию Earth 2140-2160). А вот при словосочетании «польская RPG» в голову приходит разве что Grom — милейшее нечто четырехлетней давности про фашистов, Тибет и летающие тарелки.

В ближайший год ситуация должна кардинально измениться. Аккурат к майским праздникам в продаже появится Two Worlds — первый амбициозный ролевой проект из Польши, который авторы намереваются сделать очередным «убийцей третьей «Готики»» (о нем мы писали буквально в прошлом номере «Игромании»). Ну а осенью выйдет The Witcher — вторая польская RPG мирового уровня, которая разработчики уже сейчас пророчат колоссальную

славу и теплое местечко в пантеоне титанов, где-нибудь между Oblivion и Neverwinter Nights. Естественно, мы никак не могли упустить возможность собственными руками пощупать «того самого «Ведьмака» и в середине марта слетали в варшавский офис CD Projekt.

Предельно серьезно

Если вспомнить, последний раз мы писали о «Ведьмаке» в прошлом августе, в репортаже с GC'2006 из Германии. Тогда The Witcher был просто «амбициозной ролевой игрой без издатели», базирующейся на фэнтезийной вселенной «главного польского Толкиена» Анджея Сапковского. Проект привлекал внимание сразу несколькими вещами. Во-первых, его авторы без стеснения ругали главного лейтцигского RPG-фаворита Gothic 3 и открыто заявляли, что «так ролевые игры делать нельзя». Во-вторых, на стеновых экранах они показывали весьма любопытные фрагменты геймплея и крутили срежиссированные по всем голливудским стан-

ЖАНР

Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ

CD Projekt

РАЗРАБОТЧИК

CD Projekt Red

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

NI games

ПОДКОЖЕСТЬ

NI Star Wars: Knights of the Old Republic

NI Neverwinter Nights 2

МУЛЬТИПЛЕЕР

Нет

Дата выхода

Осень 2007 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.thewitcher.com

дартам ролики. Ну и наконец, в-третьих, все это счастье должно было появиться в продаже уже весной (то есть буквально сейчас).

Спустя полгода многое изменилось. «Готика» вышла, и ругать ее стало как-то неактуально; дата релиза самого «Ведьмака» меж тем аккуратно переехала на осень-2007; а по-полно нашлись и издатели — на Западе за это взялся Atari, а у нас — «Новый Диск». Разработчики больше не делают громких заявлений в стиле «убьем всех», но и не отказываются от совсем недетских амбиций и определения «величайшая RPG Восточной Европы».



Всего в игре насчитывается несколько десятков ключевых персонажей, а количество строчек в их диалогах исчисляется тысячами.



Борьба в «Ведьмаке» приходится много, часто и по любому подходящему поводу. Даже самый последний крестьянин всегда таскает с собой оружие.



Польский Толкин

Андрей Салковский родился в польском городе Лодзь в 1942 году. Будущий писатель жил в почти бандитском квартале, и его подростковая жизнь была не то чтобы легкой: в 15 лет он не понаслышке знал, что такое серьезная уличная драка. В более зрелом возрасте Андрей поступил в институт международной торговли, а после его окончания некоторое время работал торговым агентом.

Первую свою книгу *Wiedzmin* («Ведьмак») Салковский написал в 1982 году. Именно в «Ведьмаке» впервые появился образ ведьмака Геральта — сурового скотника на нежить, который путешествует по деревням и за деньги уничтожает упырей, василисков и прочую нечисть. В течение 11 лет Салковский пишет 13 никак сюжетно не связанных повестей и рассказов о приключениях Геральта. В нашей стране они изданы одной толстой книгой под заголовком «Ведьмак».

С 1994 по 1999 годы Салковский выпускает серию романов о Геральте и ведьмачке Цири. Всего в цикл вошли пять книг: «Кровь эльфов», «Час Презрения», «Крещение огнем», «Башия Ласточки» и «Владычица озера».

Андрей Салковский заслуженно считается одним из лучших современных фантази-писателей. Что любопытно, в саге о Геральте он создал жестокий, мрачный и предельно шиняный мир, очень непохожий на все остальные произведения фантази-жанра. Здесь кругом творится насилие и является интриги, а люди часто оказываются жадными, трусливыми и полными созданиями, а грозная Нильфгаардская империя местами сильно напоминает фашистскую Германию. И хотя сам Геральт — персонаж в целом положительный, его поступки нельзя назвать однозначно хо-



Андрей Салковский

рошими. Ведьмак Салковского — это своеобразный антигерой, мрачный рыцарь со своим кодексом чести и четким предназначением: уничтожать нежить и получить за это деньги.

Кроме того, Салковский лучше других писателей жанра умеет описывать батальные сцены. Львиная доля саги о Геральте посвящена сражениям разной степени масштабности и их последствиям: битвы, где в нервною бою против орд Нильфгаарда гибнут тысячи людей; разоренные деревни, разоренные города, сотни тысяч убитых... В общем, даже условной фантазийной сказочности здесь практически нет.

На родине Андрей Салковский имеет бешеную популярность: девять лет назад он даже получил престижную премию от еженедельника *Polityka* за службу перед польской культурой. Сегодня его романы постоянно переиздаются и переведены на русский, немецкий и чешский языки. — Степан Чечулин

социаций с жанром action/RPG, автоматизируют боевую систему и здорово упрощают весь игровой интерфейс. «Ведьмаком» можно легко управлять одной мышкой и ни разу за всю игру даже не притронуться к клавиатуре — примерно как в *Baldur's Gate* или *Neverwinter Nights*. Конечно, «горячие кнопки» и WASD никто не отменял, но если что — без них можно обойтись.

Во-вторых, упрощая механику игры, разработчики заметно усложняют ее внутреннее содержание. Буквально каждую секунду перед главным героем встает какой-нибудь выбор. Убежать или настать, отказать или согласиться, помочь или проигнорировать. Причем все ваши решения так или иначе будут иметь серьезные последствия. В этом смысле «Ведьмак» глубже даже знаменитой «джедайской» *RPG Star Wars: Knights of the Old Republic*.

В короткой демке, в которую нам довелось поиграть в Варшаве, Геральт выполнял какой-то мелкий квест: крестьяне обещали хорошо заплатить, если он расправится с жуткими монстрами, живущими на озере. Так вот, за те десять минут, которые потребовались для того, чтобы дойти до озера, убить трех склизких жаб-переростков и вернуться назад за наградой, главному герою пришлось три раза сделать тот или иной выбор.

В первый раз — когда речь шла о торговле за квест (если набивать себе цену слишком сильно, можно испортить репутацию в деревне, если брать слишком мало — посчитают слабым). Во второй раз — когда нам по пути попались высокомерные эльфийские дозорные. Конечно, за пусьные речи их можно пролурить на месте, однако если не поддаваться на провокации и попытаться поговорить, откроется дополнительная сюжетная линия с целой серией интереснейших квестов. Ну и, наконец, а третий раз выбирать пришлось во возвращении в деревню, когда выяснилось, что у местных жителей вообще не было никаких денег и они думали, что ведьмак так или иначе утащит на дно озерные жабы. Если начать врунишек, можно пожить еще как-кими крестьянскими пожитками, если уйти с миром, то где-то ближе к середине игры деревенский народ еще не раз засветится в основной сюжетной линии.

Основания и дополнения

Что же касается ролевой системы, то авторы «Ведьмака» не стали заморачиваться с какими-то лицензиями и решили изобрести что-то свое. В принципе, механика крайне простая: за убийство монстров и выполнение квестов Геральт набирает опыт и растет в уровне, а с каждым новым уровнем нам выделяется несколько очков для распределения между параметрами персонажа. Тут, в принципе, все стандартно — сила, ловкость, интеллект и т.д. Кроме основных, можно развивать и некоторые дополнительные параметры, вроде искусства обращения с определенными видами оружия или магии.

Магия в *The Witcher* идет, скорее, в дополнение к рукопашным сражениям. И хотя полки утверждают, что при желании из Геральта

Если так получится, что сегодня вы слышите про «Ведьмака» — первый раз, то вот краткая вводная. Действие игры происходит в некоем фантазийном мире, придуманном и описанном Андреем Салковским в длинном книжном цикле. В этом мире нам отводится роль легендарного ведьмака Геральта, скотника за нечистью, азкого фантази-жедая.

Книги о Геральте еще более-менее известны в Польше, России или Германии, но большая часть мира практически ничего не знает о «Ведьмаке». Разработчики, понимая, что попали в достаточно цекетливую ситуацию, попытались угодить в eye и наши, и вашим. С одной стороны, поклонники «польского Толкина», несомненно, найдут в *The Witcher* знакомых персонажей, увидят антураж и увидят все главные «книжные» достопримечательности. С другой — в лучших RPG-традициях в начале игры главарей теряет память и напрочь забывает содержание предыдущих пяти томов.

Короче говоря, чтобы нормально начать играть в «Ведьмака», всем не знакомым с

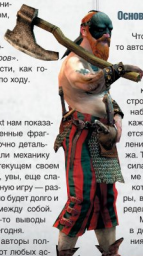
творчеством Салковского

достаточно будет минимальных знаний о том, что «Геральт — это такой седой мужик, который дерется мечом и убивает монстров». Остальные подробности, как говорится, раскроются по ходу.

Все на выборы!

В офисе CD Projekt нам показали некоторые законченные фрагменты игры и достаточно детально продемонстрировали механику геймплея, однако в текущем своем состоянии «Ведьмак», увы, еще слабо похож на завершенную игру — разрозненные куски нужно будет долго и тщательно сшивать между собой. Тем не менее какие-то выводы можно сделать уже сегодня.

Итак, во-первых, авторы полностью избавляются от любых ас-



Веселые картинки

Если у вас вдруг сложилось впечатление, что «Ведьмак» — это жесткая игра про brutальных мужиков, которые сносят друг друга головы огромными мечами, то это не совсем так. Авторы в меру сил стараются разбавить весь творческий



вокруг мрак какими-то позитивными моментами. Так, в игре, например, предусмотрена любовная линия, вернее... как бы это сказать...

В своих путешествиях Геральт то и дело будет встречать красивых женщин, которых так или иначе нужна наша помощь. Ну, вы понимаете: этой дров наколоть, другой — презентовать флакон духов, для третьей — выполнить какой-нибудь простенький квест. Ну а при успешных результатах вас наградят стыдливо затемненным экраном, а также картинкой той самой красивой женщины в открывенных эротических позах. И больше того: коллекционирование таких вот порнооткрыточек — вовсе не мелкая шалость, а часть большого, чуть ли не основного сюжетного квеста.

На очевидный вопрос о том, как такая эта, юм, «мини-игра» повлияет на возрастную рейтинг игры, продюсеры «Ведьмака» заявляют: «В Лувр водят миллионы школьников — а вы видели, какой разврат нарисован на полотнах итальянцев или французов XVI века? Мы тут в Европе вполне адекватные люди и понимаем разницу между красотой и похотишкой... А вот с американской версией игры, конечно, придется что-то делать»...

можно воспитать боевого мага, который ежeminутно извергает с пальца молнии и сморкается огнем, они все равно соуют больше развивать оборонительные заклинания. Защитная аура от стрел, лечаше и усиливающие заклятия, а также чисто дейджейский трюк force push (это когда мощной невидимой силой можно отбросить врагов на несколько метров) — вот основные заклинания ведьмака.

При желании можно вообще обойтись без магии и потратить ценную «экспу», к примеру, на алхимию. Собирать по окрестностям корни и ягоды, скрупулезно изучать свитки с древними рецептами и постоянно таскать с собой ящик с пробирками, оклянками и ступками — развлечение не для

всех. Однако усидчивые будут вознаграждены: прокачав алхимию, вы научитесь создавать такие зелья, от которых чуть ли не на глазах затягиваются раны, увеличивается сила, скорость и все остальные параметры ведьмака. Впрочем, намудрив с ингредиентами, вы можете создать и откровенно вредное похлю, хлебные которого Геральт на время потеряет контроль, зашагает нетвердой походкой, а в итоге забудется где-нибудь в канаве пьяным сном и потом проснется под утро без бумажника и норковой шапки.

Наконец, самое интересное, на что сейчас можно посмотреть в The Witcher, — боевая система. Комбинируя различные типы атаки, вы можете создать длинные и замороченные комбо-удары, которыми крушить врага гораздо интереснее, чем простым «закликиванием». В нашей версии The Witcher выбор был небольшой: простой выпад мечом, мощная атака в прыжке и удар ногой, однако в полной версии ожидается куда более разнообразный арсенал. Кроме того, все комбинации очень просто реализуются — игроку нужно лишь умело чередовать щелчки левой и правой кнопками мыши.

Ну и главное — со стороны бои выглядят настолько зрелищно, что в некоторые моменты начинаешь даже пугаться, что «Ведьмак» — это очень тщательно завуажируванный экшн. В Варшаве нам показывали сценку, где на замок напали бандиты: Геральт, выпавший огромный меч, ворвался прямо в кучу врагов, и все происходящее жи-

во напоминало какой-нибудь brutальный японский файтинг. Звон оружия, чьи-то дикие крики, из резаных ран хлещет кровь, в летят отрубленные головы...

В конце, как и положено, состоялась битва с одним из первых «боссов» — гигантским огнедышащим пауком. Мы, пожалуй, не будем портить вам удовольствие от встречи лишними подробностями. Скажем лишь, что любой босс в The Witcher побеждается прежде всего находчивостью, а не тупым напором, как это практикуется последнее время в RPG.



Что же касается технических подробностей, то как минимум с графией у «Ведьмака» все в порядке. Пока. Дело в том, что на одном из этапов разработки люди из CD Projekt бросили затею со своим собственным движком и лицензировали у BioWare их Aurora Engine. В свое время на этом движке успешно бегала еще самая первая Neverwinter Nights, так что эта технология — не сказать чтобы последнее слово науки и техники. Конечно, программисты The Witcher прикрутили к «Aurora» все мыслимые эффекты, и картинка на экране буквально сияет всеми оттенками HDR-свечения. Только вот осенью, когда на полки лягут первые блокбастеры, заточенные под DirectX 10 (и, соответственно, Windows Vista), этих красок будет уже явно недостаточно.

Хотя надо отдать должное художникам в «Ведьмаке», как и в случае с нашим любимым S.T.A.L.K.E.R., дизайн гораздо важнее технологий. Каждый местный пейзаж, каждая мелкая деталь, самая распоследняя камушек у дороги нарисованы с какой-то неустойчивой педантичностью и, что важно, любовью. Продюсеры The Witcher готовы часами рассказывать о том, как они придумывали дизайн прыжки на ремне Геральта или как рисовали узоры на пальце цыганки. Приятно, что в Польше разработчики пока не научились делать кошелем и с бараньей настычностью «отрабатывать бюджет», а подходят к делу с интересом, с душой.

На сегодняшний день с The Witcher получается пока непонятная ситуация. С одной стороны, у игры есть огромный потенциал, и если к осени авторы умело соберут из разрозненных игровых кусков цельный геймплей, то мы с вами получим чуть ли не главного претендента на звание RPG-2007. Однако если что-то не заладится (как, например, это получилось с той же Gothic 3, которая появилась в продаже в страшно сказать каком диком состоянии), «Ведьмак» может легко затеряться в бешеном потоке предновогодних релизов, который в этом году будет жарким как никогда.

Тем не менее Atari рассчитывает на хорошие продажи, а русский издатель уже называет локализацию The Witcher чуть ли не одной из главных стратегических задач и привлекает к переводу людей, которые в свое время работали над русской адаптацией книг Сапковского. Нам же «Ведьмак» видится одним из самых интересных RPG-проектов ближайшего года, поэтому обещаем пристально следить за всем, что происходит с игрой.

P.S. Редакция «Игромании» благодарит компанию «Новый Диск» за помощь в организации поездки в Варшаву. ■



Этого милого паучка зовут, вы не поверите, клякмор.



Ведьмак в деталях



[1] В этом весь стиль! Ведьмаки в книгах Салковского — это такой своеобразный фантазийный спецназ. Перед тем как получить отличительный знак — заветный медный — каждый ведьмак обязан пройти сложнейшую программу обучения, в которую входит специальный курс обращения с мечом. Истребители монстров профессионально владеют двумя видами двуручников: железным мечом — для обычных сражений — и серебряным — для битв со всевозможной нечистью. Кроме того, как и ждедям из *Star Wars: Knights of the Old Republic*, ведьмакам доступно целых три абсолютно разных боевых стиля. Когда (как в нашей ситуации) вас атакует сразу несколько противников, можно включить быстрый «защитный стиль» и несильными, но стремительными ударами раскидать гадов по сторонам. По аналогии в игре еще есть «атакующий стиль» (сокрушающие, но очень медленные удары) и «нормальный» (в меру сильно, в меру быстро).

[2] **Благородные эльфы? Не в этой игре!** Едва оказавшись в мире «Ведьмака», вы сразу же почувствуете, как стремительно ломаются все привычные фантазийные стереотипы. Забудьте о загадочных и мудрых эльфах — в этой игре ушастые уже давно стали весьма приземленными существами, которые время от времени промышляют воровством, убийствами или бандитизмом. Это, конечно, вовсе не означает, что здесь «все эльфы плохие», но на всякий случай им лучше не доверять. Как, впрочем, и никому другому.

[3] **Стрелы, перья, тетива.** Еще на прошлой Games Convention в Лейпциге разработчики показывали нам сцену, в которой Геральт что твой Чингачук прыгал с луком в руках и метал

стрелы во вражьи головы. Впрочем, за прошедшие полгода от дальнобойного оружия в игре было решено отказаться, и теперь луки и самострелы останутся только у некоторых врагов. Лучники, сбиваясь в кучи, могут доставить массу проблем: они обучены массе грязных фокусов, умеют маневрировать, вовремя отступать и умело прикрывать огнем атаку своих коллег. Вам же волей-неволей придется навязывать им ближний бой.

[4] **Пейзажи и анды.** Салковский в своих книгах скрупулезно описал сражения, магию и монстров, но вот всему сопутствующему антуражу уделил крайне мало внимания. Художники игры честно прочитали все книги цикла, но, по их словам, «так и не поняли, как выглядит все эти «высокие горы», «заливные луга» и «дремучие леса». Не хватало деталей, подробностей, готовых описаний, и практически все элементы пейзажей «Ведьмака» были придуманы с нуля. Готовый результат, говорят, был показан и даже лично одобрен Салковским.





ОСТАНОВИСЬ, МГНОВЕНЬЕ!

«ИГРОМАНИЯ» ПОВЕЛЕВАЕТ ВРЕМЕНЕМ
В ПЕРЕРОЖДЕННОМ
РОССИЙСКО-АМЕРИКАНСКОМ ШУТЕРЕ

Андрей Александров



TIMESHIFT

Что? Шутер «золушка», который после двух лет разработки превращается в AAA-примусу.

Как? С помощью издательства «Софт Клуб» индустрия в ряды иностранных журналистов, которые привели с визитом в питерский офис Saber Interactive. Делать умное лицо, хлопать глазами и иногда ошарашивать окружающих фразой «да я вообще-то русский». Занять лучшее место на презентации и с него увидеть, что TimeShift сегодня — это действительно проект, претендующий на много.

В тени официальной российской игровой индустрии (той, о которой мы постоянно пишем) прячется индустрия другая — внештатные студии, сотрудничающие с западными мейджорами. Мы мало слышим о них, и поэтому буквально каждая новость становится очередным сюрпризом. Вот, например, Saber Interactive, малоизвестная американско-российская компания, с офисом более чем на полсотни сотрудников в Питере. Здесь можно встретить человека, который продюсировал такую игру-легенду, как **Max Payne**. Он пригласит вас в кафе и за кружечкой кофе расскажет о своем двадцатилетнем опыте работы в индустрии столько интересного, что натурально хватило бы на две-три полноразмерные статьи. Здесь можно попасть в комнату, все обитатели которой общаются исключительно на английском. Все они, узнав, что ты из России, заявят, что «на этой неделе начали брать уроки русского», и тут же попробуют опробовать выученное на тебе.

Здесь, наконец, можно увидеть **TimeShift** — экшен, на который издатель из Vivendi

Games всерьез собираются навесить лейбл AAA (на русский можно перевести примерно как «А-А-А!», то есть «очень круто и дорого»). И, надо сказать, у них на это есть некоторые основания — увиденное нами во время визита действительно удивляет. TimeShift вполне может «выстрелить» — это очень цепляющий экшен, который делается по всем правилам жанра и в то же самое время обладает несколькими уникальными достопримечательностями. Настоящие уникальными, что даже тертые игровые журналисты почти всю презентацию просидели с широко раскрытыми ртами.

Стоп-кран

Городские улицы, изрядно потрепанные войной. Плотный дождь, чьи капли красиво стекают по нашему шлему, искажая обзор. Грязь, лужи, горящий мусор... и несколько солдат в форме, которые дубовыми кирзачами топчут пару безоружных граждан. В руках главного героя оружия тоже не наблюдается, поэтому вместо того, чтобы вмешаться, приходится нырнуть в соседний закоулочек. Грохотный скрик — прямо на нас выскакивает еще один

ЖАНР

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Vivendi Games

РАЗРАБОТЧИК

Saber Interactive

ПОДКОЖЕЖЬ

■ Core of War

■ F.E.A.R.

МУЛЬТИПЛЕЕР

■ Новорусия

■ Поклонная свья

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

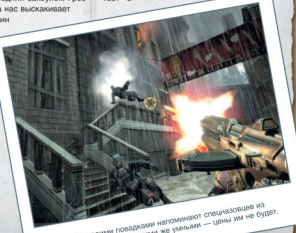
<http://timeshift.saber.com>

серьезный мужчина, явно стоявший здесь «на стреме». Похоже, конец...

Однако Майкл Кэссин, наш TimeShift-поводыр, абсолютно кландонирован. Щелчок по клавише геймпада, и... мир окрашивается в серые тона, а все в нем — капли дождя, пламя и то самый серьезный мужчина — замирает. Двигаться может только главный герой. Стремительный рывок вперед — и оружие оказывается в наших руках. Майкл тут же «включает время» и с гордостью показывает, как проработанная реакция противника. Мимолетное удивление перерастает в



Разрушаемость — еще одна достопримечательность местного движка. Иногда крушить окружающие на декорации здесь начинают с таких размахом, что дух захватывает.



Противники своими повадками напоминают спецназовцев из F.E.A.R. Если окажутся такими же умными — цены им не будет.



Завтра и вчера



TimeShift — игра с долгой и непростой историей. Анонсировали ее еще в 2005 году под названием **Chronos** и тогда же собирались выпустить. Но, как и полагаются, дата релиза была перенесена. Следом же начались проблемы у издательства Atari, которое в рамках распродажи интеллектуальной собственности передало проект (переименованный к тому времени в **TimeShift**) в руки Vivendi. Те сначала приняли достаточно простое решение — быстренько доделать то, что есть, и выпустить обычный экшен. И ведь почти доделали — даже успели выставить демо-версию на всеобщее обозрение.

А вот потом, оценив, видимо, потенциал, проект неожиданно решили довести до уровня AAA (термином Triple A обознача-



ют высокобюджетные проекты, претендующие на соответствующие продажи). И вот тут началось самое интересное — уже почти готовую игру разнесли на клочки, практически не оставив камня на камне. Полтора часа музыки, на написание которой ушло семь месяцев, — выкинуть! Первые четыре уровня — выкинуть, заменить на один большой! Стилманк-стилистку — убрать! Модели из 2500 полигонов — заменить на новые! И так далее. Поменялся даже внешний вид техники, на которой нам предстоит кататься в игре. Лучше всего эволюцию проекта иллюстрируют два приведенных нами скриншота. Посмотрите на эти две картинки — разве можно подумать, что игра так сильно преобразится всего за год разработки?

страх, он пробует бежать и тут же получает пулю в спину.

Игры со временем продолжают — остались еще любители бить лежачих! Главная плюс **TimeShift** — это богатый выбор способов издевательства над противником. Можно просто ворваться и, как в старые добрые времена, расстрелять всех, кто попадется на мушкет. Можно снова «выключить» время и, аккуратно лавируя между висящих в воздухе капель дождя и пуль, выбрать позицию получше, а потом, не торопясь, расстрелять врагов. Есть и компромиссный вариант — знакомое всем *slow-mo*. Правда, и оно здесь реализовано не как у всех. Если, например, в *Max Payne* замедлялось все, включая нашего героя, то здесь мы продолжаем перемещаться с прежней скоростью. То есть в **F.E.A.R.** мы обычно замедляли время для того, чтобы получить преимущество в сложных перестрелках. Здесь же вариант *slow-mo* — можно и прицелиться

лучше, и сменить позицию, и даже бежать с поля боя, если надо.

Самая же интригующая из **TimeShift**-возможностей — это перемотка времени. Майкл привел один очень интригующий пример. Представьте себе уровень, на котором размещен своеобразный «пылесос» — труба с работающим на вдув вентилятором. Подойдете близко — охотно засосет и порубит в винегрет. Но если в этот момент включить реверс времени, то вы полетите не внутрь, а наружу! Скорее всего, такой вот прием будет использоваться только в определенных случаях — например для того, чтобы попасть в какое-нибудь укромное местечко.

Но есть и другие способы применить перемотку. Можно забежать в комнату с охраной, быстро запомнить ее расположение, а потом, пока в вашу сторону не открыли огонь, «отмотать пленку», чтобы во второй раз вернуться в комнату уже готовым. Единственно, против чего подобный прием будет, вероятно, бессильен — это ранения. От пуль, по мнению разработчиков, не спасет даже время.

К сожалению,

Saber пока очень скупо на подробности о временном катаклизме, который случился с геймплеем **TimeShift**. Так, например, ничего не известно о том, как же мы будем «расплачиваться» за право замедлить или остановить время. Будем ли мы получать эту возможность за убийство врагов? Или надо собирать специальные предметы? Или, наконец, «энергия» просто восполняется постепенно сама? Любопытно, но ответа пока нет.

Кстати, все, наверное, в курсе, что *slow-mo* считается абсолютно несовместимым с мультиплеером: представьте сами, что будет твориться, когда на уровне сражаются восемь человек и каждый в любой момент может замедлить время. Так вот, в **Saber Interactive** не согласны с такой постановкой вопроса. Да, они признают, что из-за особенностей геймплея им пришлось отказаться от режима совместного прохождения, но вот мультиплеер все-таки



Движок, понятное дело, поигрывает модными возможностями вроде *depth of field* (глубина резкости).



Дождь в **TimeShift** выполняет не только украшательскую функцию — когда по маске стекают потоки воды, целиться очень сложно.

запланирован, причем очень необычный. Вместо волшебной кнопки, включающей slo-mo, у игрока есть несколько гранат. Кинул одну — и время в определенной зоне замедлилось. Кинул другую — вообще остановилось. Возможно, будут гранаты и третьего вида — те самые, которые отмазывают время обратно. К сожалению, разработчики не подкрепили свои рассказы демонстрацией мультиплеера, поэтому, как он будет выглядеть и насколько играбельным окажется, представить не беремся.

Сэм Фишер наносит ответный удар

Демонстрация тем временем продолжается. Если забыть про разнообразное slo-mo, то TimeShift оказывается пусть и совершенно стандартным, но очень крепким экшеном. Виденные нами уровни сравнительно линейны. В некоторых местах есть маленькие развилки, но ведут обе дороги обычно в одну и ту же точку. На улицах разворачиваются лихо заскриптованные баталии, в которых наши товарищи перестреливаются с нашими же врагами. Отдаем разработчикам должное — выглядит все крайне азартно. Негодаи то и дело приспособают к собой разнообразную технику, которая начинает выдавать всем окружающим на орки. Разбираться с ней приходится по большей части нам самим.

Или вот другой забавный сюжет. В один прекрасный момент главный герой наткнется на одиноко стоящую турель и тут же занимает за ней место, чтобы сыграть во вторую любимую забаву — виртуальный тир... Но не проходит и минуты, как раздается мощный взрыв, и обломки здания заваливают нам весь сектор обстрела. Так что приходится расстроено брести дальше. Обещают и звезды на управленческой технике — тут же показывают громадного робота, который разносит хлипкую постройку. Пока, правда, без нашего участия.

Сюжет, понятное дело, тоже крутится вокруг блатовства со временем. Знакомьтесь — Майкл Свейтз, главный герой, сотрудник очень серьезной правительственной организации. В ней как раз создали костюм, позволяющий путешествовать во времени, и

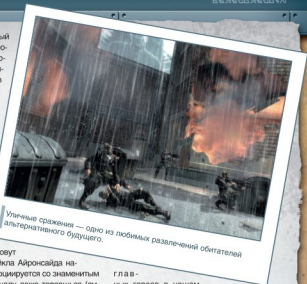
Майкл — тот самый счастливец, которому предстоит первым совершить прыжок в прошлое, в начало XX века. Во время испытания не обойдется без нарушения техники безопасности, так что вернемся мы совсем в другой мир. В альтернативном настоящем делаем всеми делами за пр а в л я е т злобный тиран Сэм Фишер... вернее, его зовут

Крон, но голос Майкла Айронсайда настолько сильно ассоциируется со знаменитым шлюхоном, что поначалу даже теряться (см. Айронсайда также в **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**). С тираном, понятное дело, ведут войну повстанцы (те самые, кого больше били кирзачами в самом начале презентации), и именно к ним прилькает наш герой. Для того чтобы вернуть все на круги свои, Майклу (Свейтзу, но Айронсайду), придется немало поновиться и, возможно, совершить еще несколько путешествий во времени.

Глав герой, кстати, будет не единственным гостем из «другого» времени. Чудо-костюм несет на своем борту устройство SSAM — Strategic System for Adaptable Metacognition. Несмотря на сумасшедшее название, задачи у него просты — обучать игрока в самом начале приключения и разжевывать ему брифинги. Кроме того, разработчики намекают, что у костюма будут и другие уникальные возможности, но их список оглашать, конечно, не торопятся. Равно как и список игрового оружия — во время презентации нам продемонстрировали лишь привычную штурмовую винтовку с подствольным гранатометом.

Близнецы

Вас наверняка вот уже как несколько минут волнует главный вопрос, как же это все выглядит. Отвечаем: очень красиво. Вообще, с экшенами, которые создаются для Xbox 360 (не волнуйтесь, мы не начали писать о консольных играх — TimeShift выйдет и на PC) наблюдается какая-то странная проблема — они слишком похожи друг на друга. TimeShift, например, выглядит почти так же, как и недавний 360-хит **Gears of War**: такие же гипертрофированно-выпуклые текстуры, такие же грязные, разрушенные городские ландшафты. Разве что челюсти



Улиценое сражение — одно из любимых разделений обитателей альтернативного будущего.

главных героев в нашем случае чуть менее квадратны.

При ближайшем рассмотрении становится заметно, что в Saber Interactive проделали большую работу, причем как с технологиями, так и со стилем. Игра очень хорошо выглядит не только в динамике (когда глаз просто не успевает заметить мелких деталей), но и в статике. Картина, которая предстает перед нами при полной остановке времени, завораживает, наверное, даже больше, чем динамичные перестрелки, — настолько необычным и красивым оказывается это неожиданно застывший мир. Четкие, до мельчайших деталей проработанные спецэффекты, просчитанная до последнего кадра анимация, невероятная подробность картинки — сюда можно водить на экскурсию.

Четко выдержан и стиль — похоже, что художники Saber Interactive не один раз просмотрели замечательную картину **Philadelphia Experiment 2** («Эксперимент «Филадельфия-2»). Очень уж похоже получилось — современный вроде бы мир, сильное, развитое государство, но откуда-то сверху несомненно как будто светит черное солнце. Какая-то роковая, обреченная атмосфера. Жить здесь совершенно не хочется — хочется поскорей вернуться домой. Что нам, собственно, в TimeShift и придется сделать.



Выход обеих версий TimeShift (и для PC, и для Xbox 360) запланирован на конец этого года. Saber Interactive полны энтузиазма и горят желанием выдержать эту дату — говорят, релиз столько раз переносили, ждать больше сил нет. Нам, если честно, тоже хочется познакомиться с TimeShift как можно быстрее. Но, конечно, в виде игры, которую заканчивали без спешки, размеренно. У проекта есть все шансы получить свое AAA-звание. Все составляющие вроде бы в сборе — дорогая качественная картинка, классический геймплей, приправленный рядом внушительных достижений, занятый сюжет, явно написанный не в обеденный перерыв, киношные актеры на озвучке, инновационный мультиплеер. Аргументов, в общем, хватает. ■



Также периодически можно наблюдать, остановив время в нужный момент.



**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/или разработчик.

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

0-2 (БОГОУМЕРЗЕ)
Игры, получающие такой рейтинг, — это те игры, в которых, в отношении индивидуальности. Кто и зачем их выпускает? — вопрос, на который нет ответа. Также реально не понятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

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 геймплеем, но безнадёжно отстает от времени и находится на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находят поклонники. Редко, но находятся.

7 (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.

5-6 (СРЕДНО)
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 подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

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

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

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

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.

КЛАССИЧЕСКИЙ 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.

РЕГУЛЯРНОСТЬ

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

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в 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.



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



**РЕЙТИНГИ
ЛОКАЛИЗАЦИИ**

- Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
- Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный восторг актера 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.

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

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

СУПЕР ГРАФИКА

Такому медалью получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ

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

COLIN MCRAE DIRT



Достойных игр в строгом жанре раллийного симулятора на PC не выходило, страшно сказать, с осени 2004 года, когда на свет появились **Richard Burns Rally** и **Colin McRae Rally 2005**. И вот, два года спустя, наши самые светлые надежды снова связаны с англичанами **Codemasters**, которые готовят к этому летом представить новую версию Colin McRae.

Грязные гонки

Что интересно, первоначальное название игры — **Colin McRae Rally 2007** — за время разработки успело поменяться

на непривычное **Colin McRae: DIRT**. Замена слова *rally* на *dir* (грязь) имеет в данном случае вполне конкретную причину: следуя примеру родственной серии **ToCA Race Driver**, игра будет посвящена сразу нескольким гоночным дисциплинам. Помимо классического ралли тут будут представлены также автокросс, ралли-рейды и Hill-Climb (подъем на гору, очень популярный в США).

Если с автокроссом, который присутствовал еще во второй части, и Hill Climb (помните американские атлеты в тривеле?) все понятно, то последний завлекательный режим — ралли-рейды — вызывает определенные во-

просы. Дело в том, что подобные соревнования (см. например, знаменитый марафон Париж — Дакар) имеют свою специфику. Заранее проложенных трасс там, по сути, не существует, а оптимальный маршрут до следующего чекпойнта определяется штурманом по общей для всех легенде. Длительность же этапов в таких заездах несравнимо больше, чем в классическом ралли, что предполагает карты очень большого размера. И не стоит забывать, что обязательным условием для ралли-рейдов является свобода перемещения, но ограниченные узкими границами трассы. Смогут ли разработчики реализовать все эти тонкости? Как будет выглядеть прохождение таких этапов: придется ли прокладывать маршрут самостоятельно или же ехать, ориентируясь на советы штурмана? В любом случае задачу на себя **Codemasters** взяли не из легких, и будет интересно посмотреть, как они с ней справятся.

Хотя разработчики еще не представили окончательного списка этапов и машин, кое-какие выводы на основе имеющейся информации делать уже можно. Во-первых, очевидно, что трасс и машин в DIRT будет больше, чем в любой из предыдущих частей. Неизвестно только, в каких пропорциях они будут распределены по дисциплинам. Но надо думать, что для основного режима, ралли, выбор будет в любом случае большой. Ожидаются, в частности, почти все актуальные на сегодняшний день ралли-кары, включая **Citroen C4**, **Peugeot 307**, **Subaru Impreza**, **WRX STI**, **Mitsubishi Lancer Evo XI**, а также малолитражки категории S1600 и специальные версии для ралли-кросса. Не обойдется и без традиционных исторических болидов. Совсем новый класс — багги и ликапы, выступающие в американском внедорожном веревочном CORR, а также внушительные off-roads из мира ралли-рейдов.

С трассами пока юности мало, но все традиционные для серии страны (Великобритания, Финляндия, Австралия, Швеция и т.д.) будут обязательно. Не хотелось бы только, чтобы слово DIRT в названии как-то сказалося на количестве асфальтовых

- Ралли
- Codemasters
- Разработчик
- Codemasters
- Платформа
- Серия Colin McRae Rally
- ToCA Race Driver 3
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры

www.codemasters.com/Dir

ДАТА ВЫХОДА

Июнь 2007 года

этапов, которых и раньше было мало. И, пользуясь случаем, выражаем робкую надежду на возвращение неповторимого «Ралли Монте-Карло», который не появлялся в игре со времен первой части.

Поскольку DIRT изначально разрабатывался с учетом возможностей консольного поколения, у игры будет полностью новые графический и физический движки. И если за хорошую графику можно практически не беспокоиться (игры серии всегда выглядели на «отлично»), то о нютонговских новинках стоит поговорить поподробнее. По словам разработчиков, им удалось реализовать то, о чем мы давно мечтали, — полностью интерактивную окружающую трассу и настоящую грязь. Только представьте, какие ощущения это обеспечит в автокроссе, где после нескольких кругов трасса обычно превращается в труднопроходимое месиво! Аналогичное развлечение под названием **MotorStorm** сейчас победоносно шагает по PlayStation 3 — там под колесами авто мелькает не пассивная текстура, а самая натуральная грязь.



Помимо вышеперечисленного, известно также о наличии режима карьеры, гоним в котором выступит сам Колин Мак-Рэй (в американском издании его заменит местный чемпион Тревис Пастрана). В общем, картина пока что вырисовывается самая радужная — на сегодня DIRT видится главным претендентом на звание первого раллийного симулятора нового поколения. ■



Надеемся, что так оно все и будет выглядеть.



Пользуясь случаем, Колин Мак-Рэй передает привет PlayStation 3 и лично игре **MotorStorm**.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новая часть Colin McRae — это само по себе чудо, а с появлением нового поколения, доработанной физикой и настоящей грязью — так и вообще откровение.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

- **Разработчик**
Disney Interactive Studios
- **Издатель**
Eurocom Entertainment
- **Издатель в России/Локализаторы**
■ svenobit.ru
■ Ноль и джек
- **Полнота**
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Сайт игры**
<http://disney.ru.com/>
disneyinteractivestudios.com/games

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года



дять того, что достанется PC, и наоборот.

Нам с вами в этом смысле не очень повезло — на персоналках выйдет та же версия, что и на Wii и PS2. Проще говоря, с графикой все будет невелико. В «Диснее», конечно, говорят, что у PC будут высокие разрешения, чет-

Олег Ставицкий

PIRATES OF THE CARIBBEAN

AT WORLD'S END

С играми по фильмам из серии «Пираты Карибского моря» вот уже третий раз как-то складывается. Самой первой игрой неожиданно оказались сделанные «Акеллой» «Корсары 2» — без Джони Деппа и сколько-нибудь ощутимой привязки к сюжету. Благо в общем-то начинание — приделать к голливудской лицензии хардкорный пиратский симулятор — публика восприняла со сдержанным раздранием.

Вторая часть — **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow** в своей PC-интерпретации оказалась ожидаемо сухим трехмерным экшеном. Зато пошло владельцам PSP, которые получили версию с заданиями многопользовательскими корабельными баталиями.

С третьей частью, как выво-

нилось, в Disney затеяли целую серию непохожих друг на друга игр. По этому поводу мы высадились в городе Лондоне, где в конце марта прошла презентация всех проектов линейки.

Не «Корсары»

Во-первых, самое интересное: **Pirates of the Caribbean: At World's End** на самом деле акцентована сразу двумя последними фильмами. Те, кто внимательно прошел The Legend of Jack Sparrow, знают, что ключевых событий грандиозного сиквела там как раз не было. В частности, отсутствовала феерическая дуэль главных героев на гигантском водном колесе. Так вот, At World's End эту оплошность исправляет — тут представлены и главные моменты из

«Сундука мертвеца», и из третьей части, «На краю света», которая вот-вот выйдет в прокат.

Во-вторых, в Disney опять сменили разработчика. На этот раз всем проектом заведует Eurocom Entertainment — уважаемая британская студия, которая выпускает лицензионные продукты еще с начала девяностых (недавно отменилась прилежным экшеном **Batman Begins**, а начинала с **Lethal Weapon**).

Так вот, Eurocom затеяли масштабное выступление на всех консолях, начиная от PS2 и заканчивая PS3/Xbox 360. Причем запланированы на привычный кросс-порт на все известные науке носители, а полномасштабная разработка совершенно разных игр. Так, обладатели консолей текущего поколения не уви-



От экшена, конечно, не приходится ждать глубины Severance, но тут есть чем себя развлечь.



Чему посвящена данная мини-игра, мы, если честно, стесняемся предположить.



Среди прочих развлечений — традиционный пиратский покер.

кие текстуры и дополнительные спецэффекты, но протестированная нами версия воображения, мягко говоря, не поражает.

Зато есть довольно занятный (местами) геймплей. Pirates of the Caribbean: At World's End — это экшен от третьего лица с, в принципе, предсказуемой механикой. Но есть, как говорили в известном анекдоте, ноанс.

Экшен вроде бы традиционный — имеются блоки, различные удары и примитивные комбо, с помощью которых надо драться с врагами. Но самое интересное случается, когда на вас нападают сразу несколько противников. Обычно в таких случаях принято зажимать блок и туло ждть, пока все желающие по очереди лупцуют вас саблей, после чего переключить в контратаку. Но дело в том, что количество блоков ограничено, то есть после определенного момента вас просто забудут насмерть. Eurocom постоянно подстегивают к маневрированию и слуят чуть ли не серьезную фехтовальную систему.

Конечно, никакого **Severity: Blade of Darkness** тут нет, но экшен в новых «Пиратах» обещает быть разнообразней, чем мы привыкли видеть в подобных играх.

Также в программе

Следом идут мини-игры. Eurocom обыграли все фирменные ужимки Джека Воробья в виде эпизодов,

которые они сами называют Jackanisms. История такая: в особо жаркие моменты игра ставляет вас выполнить определенную последовательность действий, а главным героем в этот момент выторпает на экране страшно выторпает что. В протестированной нам версии низкополигональный Джонни Делл в какой-то момент нырнул между балками гигантского колеса (речь о той самой знаменитой дуэли на оторванном от воды меландици механизме) и продолжал драку, перебираясь между перекладными. Нам при этом предлагалось вовремя нажимать определенные комбинации клавиш (см. **Fahrenheit**). Аналогичные развлечения будут и в Wii-версии, где игроку уже предстоит размазывать джойстиком в нужные стороны.

Наконец, Eurocom демонстрируют занимательную работу камеры: события показываются под привычным экшен-углом, но ракурс меняется с таким образом, что мы взираем на происходящее с высоты двух-трех этажей (случается в основном во время многолюдных схваток).

В итоге PC-версия At World's End напоминает более дорогую и прилежно выполненную версию акеллов-

За рубежом



Никак нельзя умолчать о next-gen-версиях At World's End, которые выглядят совершенно оборачивательно. Домашней выделки движок Eurocom демонстрирует нестыдную картинку и отличную анимацию. Но что самое интересное — PS3 и 360-версии различно отличаются от всех прочих повышенной мренностью. С неба градом льется вполне себе реалистичный дождь, капли четко разбиваются о борт, на палубу выползают невообразимого вида твари. Джек Воробей стреляет пиратам из мушкета в лицо. В общем, привычной диснеевской атмосферы жизнелюбовия как-то не наблюдается (версии для новых приставок также получат более строгие возрастные рейтинги — «от 17 лет» против «от 12 и старше» для PC).

Но самое поразительное — это то, как Eurocom, воспользовавшись доступными технологиями, изобразили атаку Кракена (испанскими размерами подводной осьминог, старший брат Ктуху) на корабль Гигантские шугальды, размазывая слизь, проламывают борт, утааскивают случайных матросов, елозят присосками и выглядят самым устрашающим образом. Джек Воробей охвачен между балок, отвлекает Кракена бомбами и рубит шугальды саблей. Экшн **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** — миниатюра.

На наш резонный вопрос «отчего вы это не портируете на PC, мы ведь тоже так можем?» в Disney сообщают, что хотели, мол, донести игру до максимально широкой аудитории, а с такой картинкой системные требования будут как у Crysis.

ских «Головорезов». Минус корабельные этапы и экономика, плюс хорошая операторская работа и внимание к деталям.

Самое интересное происходит с сюжетом — в Disney сообщают, что разные платформы получат разную историю. Это не совсем так — сценарий у Wii, PS2 и PC-версий практически идентичный (они различаются набором бонусов), а вот у PS3 и Xbox 360-версии история будет совсем другая. Сложится ли у обладателей всех консолей цельная картина — неизвестно.



В общем, Disney вот уже третий раз пытаются подойти к своим «Пиратам Карибского моря» с каким-то неожиданным вывертом. PC-версия, которая нам, понтоно, ближе всего, выглядит сегодня игрой, которая заметно отстает от среднестатистической лицензионной поделки. Ближайший ориентир — это, наверное, **The Chronicles of**

Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe, для которых в Disney Interactive тогда догадлились позвать **Telltale Games** (авторы дилогии **LEGO Star Wars**).

В России, кстати, все версии (включая портативные DS и PSP) выйдут переведенными на русский язык. Причем на озвучке задействованы те же актеры, что дублируют соответствующий фильм (Disney такого не удалось — Джонни Делла, Кири Найтли и Орландо Блума в игре нет).

P.S. «Игромания» выражает благодарность компаниям **snowball.ru** и «Новый диск» за помощь в организации поездки в Лондон и при подготовке материалов. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Важнейший экшен по соответствующему материалу, выходящий с исключительным тщанием и вниманием к деталям.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

- **Разработчик**
Midway Games
- **Разработчик**
Midway Studios Austin
- **Платформа**
■ Area 51
■ Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
- **Мультиплеер**
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры
www.blacksitegame.com

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года



BLACKSITE

AREA 51

Андрей Александров

Штурм Area 51 2005 года выиска многие из нас пропустили по причине его визуальной архаичности. Внешне игра действительно выглядела самым сомнительным образом, но за неприглядным видеорядом на самом деле скрывался весьма недурственный экшен.

Это вообще отличительная черта **Midway Games** — докручивать атмосферу и сценарием там, где не хватило графики и геймплея. Area 51 полюбилась нам (и даже получила достойные семь баллов) прежде всего благодаря истории. Штатные сценаристы Midway угробовали и сюжет все известные науке теории заговоров. Зона-51, позиционная правительством летающая тарелка, тайное открытие пришельца и прочие темы, знакомые по «Секретным материалам», тут были отработаны с должным уважением. Нарочито второсортный сюжет подавался в масштабе блокбастера: роли озвучивали Дэвид Духовни (Фокс Мандер из *X-Files*) и Мариллин Мансон, а роскошные заставки помогали забыть о токсичной графике.

Кроме того, морально устаревший геймплей Area 51 содержал в

себе несколько литров совершенно животного драйва. Укладочным катком мы неслись по военной базе и палили из двух автоматов сразу (можно было и такое), отчего периодически закладывало уши.

Так вот, несмотря на обеспокоенные претензии, первая часть, похоже, полюбилась вынужденному количеству людей, так что в **Midway** готовят продолжение, призванное исправить ошибки оригинала.

Инопланетяне nextgen

На этот раз **Midway Austin** взяли за основу вездесущий движок **Unreal 3.0**, поэтому за качество картинки беспокоиться не приходится: **BlackSite: Area 51** (слово **BlackSite** обозначает любое засекреченное учреждение, чье существование или истинное предназначение официально отрицается правительством) выйдет также на PS3 и Xbox 360.

С атмосферой все традиционно в порядке: серое небо, замызганные улочки, поломанные здания — сразу видно, что людям здесь больше не рады. Периоди-

чески на глаза попадаются суровые мужички в военной форме, явно приехавшие сюда не для того, чтобы рассказать школьникам о том, как это здорово и престижно — отправиться на службу в армию. Спецэффекты, анимация, текстуры — всему этому, конечно, еще будет вынесен вердикт в рецензии. Но уже сейчас видно, что **Unreal Engine 3.0** работает на полную мощь, и чтобы испортить картинку, создателям **BlackSite** придется очень постараться.

BAM! — сразу несколько домов разлетаются на части. А вот это уже не совсем заслуга **Unreal Engine 3.0**. **Massive D** — так называется технология, которую **Midway** изначально использовала в **Stranglehold** (см. «Центр внимания» прошлого номера «Игромании»). Идея проста и не сказать чтобы уникальна — дать игроку и управляемому компьютер персонажам разрушать все, что только попадет под руку. Причем деконструкцию предлагается проводить не ради веселья, а для различных тактических уловок. То есть спрятаться в закрытом помещении больше не

получится — инопланетная зараза радостно ломает стены, в буквальном смысле сносит крышу и вообще ведет себя вызывающе. То же самое предлагается делать и нам: теперь совершенно обязательно заходить в здание, чтобы выяснить, кто в термочке живет. Оздоровительный залп из баушки доложит удовлетворение любопытству.

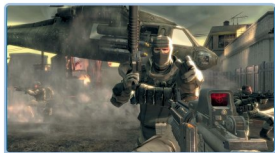
Марш несогласных

В **Midway** постоянно нагарают на то, что их новый проект не стоит считать прямым продолжением **Area 51** — игры сильно отличаются друг от друга, причем разница заключается не только в графике.

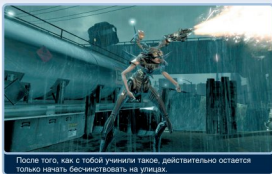
Первым делом — сюжет и место действия. Над сценарием работает Сьюзан О'Коннор, ответственная за истории **Gears of War** и **BioShock** (хотя в «Гирз» сюжет как раз так себе). События **BlackSite** все так же крутятся вокруг Зоны-51 — секретной армейской базы в Неваде, где якобы проводились исследования НЛО и инопланетян. Как мы помним из первой части, одними исследова-



Граждане, видимо, стреляют денег «на бензин». Придется дать...



Знакомьтесь — этот человек не раз спасет вам жизнь на протяжении игры.



После того, как с тобой учинили такое, действительно остается только начать бесчинствовать на улицах.



Технология Massive D в действии. Так тут ходит в гости.

ниями ученые не ограничились — постепенно дело дошло до генетических экспериментов, выращивания мутантов в промышленных масштабах и положенного в таком случае восстания.

Сюжет BlackSite начинается в тот момент, когда Зона-51 уже благополучно перешла в руки «заключенных», а основные события разворачиваются в небольшом провинциальном городке неподалеку. Туда и отправляется группа спецназовцев-чистильщиков под нашим командованием.

Да-да, именно так, «под нашим командованием». Если оригинальная Area 51 была простым монорельсовым шутером, то в случае с BlackSite направляются аналогии, например, с недавней **Rainbow Six: Vegas**. Боевая система абсолютно аналогична: есть группа бойцов, мы управляем одним из них, а остальные бегут следом. При необходимости подчиненным можно отдавать разные приказы: ввязь штурмом во эту дверь, прикрывать напарника огнем, спрятаться в укрытии...

Рисовать на карте подробные планы действий, как в ранних час-

тах **Rainbow Six**, никто, конечно, не позволит, но и с такой независимой системой контроля можно сотворить очень интересный и разнообразный геймплей — вспомним хотя бы **SWAT 4**.

Еще одно интересное решение — система морали. С первых же уровней игроку придется запомнить, что его подчиненные — люди, оказавшиеся в стрессовой ситуации (в самом начале игры гибнет чуть ли не половина отряда). Разумеется, они будут равняться на вас, их командира. Дрогнете, начнете нервничать — завоюются и подчиненные.

Будете стойко и хладнокровно выкашивать инопланетный заразу — подтянутся и бойцы. Более того, несколько раз за игру перед вами встанет трудная проблема морального выбора — подчиниться приказу сверху или сделать по-своему, более справедливо. Все это здорово напоминает кинематографический экшен **The Thing**, где люди, оказавшийся в аналогичной ситуации, решали схожие моральные проблемы.

Зона-51



Зона-51, также известная как «Ранчо» или «Страна грез», — это безжизненная, похожая на пустыню территория вокруг озера Грум-Лейк. Подступы к ней надежно охраняются, а пролеты гражданской авиации запрещены якобы из-за проводившихся когда-то экспериментов с ядерным оружием. Впрочем, это не помешало BBC США провести первые испытания таких самолетов, как U-2, SR-71 и F-117 именно над Грум-Лейк.

Эти стрики — почти все, что официально известно про Зону-51. Остальную информацию приходится выгугливать из рассказов десятков людей, большинство которых — луны, фантазеры или просто сумасшедшие. Они представляют операторами радиолокационных станций и рассказывают об объектах, носящихся над Грум-Лейк с нереальной для любого самолета скоростью. Представляют пилотами

бомбардировщиков, во время учений залетевших в запретную зону, и рассказывают о страшных допросах и пылках «в наказание». Представляют бывшими охранниками и описывают детали ренности баз: десятки подушек уровня, вьгары с летающими тарелками, стеклянные колбы, в которых хранятся внутренности инопланетян. Представляют бывшими учеными и рассказывают о страшном взрыве, произошедшем во время попытки вскрыть реактор одной из НПО...

Говорят, что именно исследования в Зоне-51 дали США множество новых военных технологий. Не будем судить, правда ли это. Скажем только, что легенды о Зоне-51 подарили немало вдохновения создателям фильмов и компьютерных игр. В конце концов, знаменитую стеклянную колбу с зеленым человечком видел, наверное, каждый.



«Истина где-то рядом» — гласил слоган сериала «Секретные материалы». «Истина будет раскрыта» — заявляет слоган **BlackSite: Area 51**. Тут очень хочется пожелать Midway удачи. Потому что если они смогут объединить зверный драй оригинала с возможностями современных технологий, то мы с вами обретем большее человеческое счастье. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Поставив на инопланетных гномов мутантов напарника на улицы американских городов уже этим летом — готовьтесь к обороне! А также к яростному тактическому экшену с виртуальным сюжетом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **85%**

- Издатель
10Tacle Publishing GmbH
- Разработчик
10Tacle Studios Slovakia
- Издатель в России
Новый Диск
- Похожесть
 - The Elder Scrolls IV: Oblivion
 - Gothic 3
 - Severance: Blade of Darkness
- Мультиплеер
Отсутствует
- Сайт игры
www.elveon.net

ДАТА ВЫХОДА

Август 2007 года



Diablo (клик-клик-клик) и не так, как в Oblivion (удар/блок). Бой в Elveon — это целое искусство.

У каждого вида оружия имеется определенный набор атакующих и защитных функций. Первые бывают следующего вида: простая атака, комбо-атака и так называемый finishing move, то есть аналог кровавого фатальности. С оборонительными движениями все проще: можно поставить блок, а можно уклониться от удара. Система развития персонажа позволяет игроку развивать различные движения. Авторы сообщили, что нам фактически придется сделать выбор между узкопрофильными специализациями в каком-то определенном

Уличный бой

Тут необходимо пояснить, что Elveon — это не совсем RPG. Вернее, это ролевая игра не в том смысле, в котором мы к ней привыкли. Разработчики смещают акценты в сторону экшена, делая упор на развитую боевую систему. Но не как, например, в



При мысли о том, что Elveon — это Severance, выстроенный на сверхтехнологичном движке, мы готовы просить игре все ее самые умные геймдизайнерские решения авансом.

ELVEON

Генри Сальников

Любой образованный игрок с большим подозрением относится к заявлениям о том, что готовится убийца Diablo или там Half-Life 2. Вот и мы, слышавшие о том, что словачье отделение 10Tacle Studios планирует покушение на Oblivion и Gothic 3, заподозрили поначалу неладное. Тем более что кандидатов в «Обливионы» в последнее время расплодилось неприлично много (см. в этом номере польскую Two Worlds).

Elveon, недавно анонсированная повесть экшена, ролевой игры и квеста, должна, по утверждениям разработчиков, стать достойным соперником двух главных столпов RPG-жанра. Но вот что приятно: немецко-словачский проект видится сегодня результатом не тупого клонирования, но вдумчивого развития оригинальных идей. 10Tacle Studios утверждают, что их игра станет новой точкой отсчета для всего жанра.

Что к чему в эльфийском мире

Заслышав такие обещания, мы лично пообщались со Славом Халуца, директором студии (все год над проектом трудится аж 70 человек) и выяснили массу лю-

бопытных подробностей.

В первую очередь нас, конечно, интересует сюжет. Авторы с нескрываемою гордостью говорят о том, что Elveon представит новую конкурентоспособную игровую вселенную. Время, когда мир был еще молод и свеж и боги напрямую управляли всем, что в нем происходит, — вот основа местного сценария.

Легенда, которая якобы легла в основу сюжета, началась задолго до событий, описанных в игре. Нам же предстоит поставить точку в многолетней истории. В смысле способов повествования Elveon не отличается оригинальностью: мы будем черпать информацию из множества книг, свитков и прочих фолиантов. Не то чтобы эта практика, введенная из The Elder Scrolls система была идеальной, но ничего другого в жанре пока не придумано.

Главный игровой конфликт в 10Tacle раскрывать отчаянно не хотят. Известно, впрочем, что нам с вами отводится роль предстателя некой литной касты бойцов. По ходу пьесы мы постепенно будем раскрывать в себе новые способности и навыки владения древними боевыми ис-



О качестве местной анимации по скриншотам судить трудно. Но мы советуем вспомнить, что на Unreal Engine 3 функционирует, в частности, Gears of War.

ОСЬМИНОГИ НАСТУПАЮТ



За появление Elveon на свет ответственна молодая немецкая компания 10tacle Publishing GmbH, которая за последний год превратилась из затравленного европейского издателя в подрастающую надежду независимую мини-корпорацию. В названии 10tacle содержится игра слов: число «10» по-английски пишется «ten», а слово «tentacle» переводится как «щупальце» — отсюда и осьминог в логотипе.

Кроме затейливого имени, компания очень примечательно тем, что быстро на-

брала внушительное портфолио. Начав со второсортных пиратских экшенов вроде *Black Buccaneer*, 10tacle быстро пошла вверх, подписали контракт с SimBin и издали сегодня лучшие автосимуляторы на PC (речь, конечно, о *GTR* и *GTR 2*). Плюс именно 10tacle являются издателями занятой стратегии *War Front: Turning Point*, которой мы высказывали содержанные комплименты в прошлом номере.

В состав 10tacle входят 10tacle Studios Slovakia, Reaktor Media, 10tacle Studios Belgium, 10tacle Studios Asia и BLIMEY! Games, составленная из бывших авторов *GTR* и *GT Legends*.

стиле боя и усредненным многостанционным.

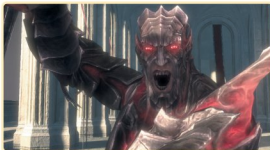
10tacle предлагают четыре глобальных класса оружия (внутри каждого из них присутствуют также микроклассы): меч, копьё, лук и кинжалы. Здесь опять же можно будет либо сфокусироваться на какой-то специализации, либо изучить все понемногу.

Вообще, система развития героя максимально заточена под сэквты. Персонажи Elveon обходятся куда меньшим количест-

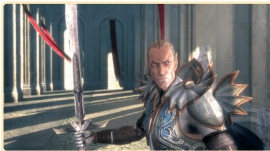
вом характеристик, чем в том же *Oblivion*. Однако каждая из них так или иначе будет влиять на боевую специализацию персонажа. Без исключений.

Очень важной, по мнению самих разработчиков, является возможность собирать всююкую уникальную всячину и изменять свойства экипировки. Таким образом, игрок может придать своим вещам индивидуальность, подогнав их характеристики под выбранный стиль борьбы.

Здесь снова появляется выбор: например, у героя есть копье, которое неплохо калечит противника. Однако пока им замахаешься, в тебя успеют выпустить уже целый ко л о ч а и стрел. Есть три варианта: либо заточить острие (увеличить наносимый урон), либо уменьшить



Личности глав героя и злодея пока что держатся в секрете, но есть подозрение, что данный скриншот изображает как раз финального босса.



Корректная физика досталась игре в наследство вместе с движком.

древа (то есть ускорить скорость боя этим оружием), либо прикрутить к оружию редкий предмет, придав ему тем самым магические свойства.

Впоследствии можно даже составлять определенные комбинации из магических предметов, вставляемых в оружие. В доспехах также имеются специальные отверстия для установки волшебных артефактов. Справедливости ради стоит заметить, что нечто подобное было в свое время еще в *Diablo 2*.

Особых ролевых изысков от Elveon ждать не приходится. Поскольку основные надежды 10tacle возлагают на экшен, квесты не играют тут решающей роли. «Однако мы не решили отказываться от них окончательно», — заявил нам в частной беседе директор студии. Ну и на том спасибо. Задания, выдаваемые NPC, будут факультативны (!), и их выполнение не является обязательным пунктом программы. Зато при желании будет чем себя развлечь. Квесты дают шанс развиться уникальными артефактами, резко обогатиться либо узнать что-то новое о центральной легенде.



Графически Elveon выглядит более чем достойно. Движок Unreal третьей версии показыва-ет высший пилотаж: модели, ани-

мация, персонажи и окружающая действительность максимально приближены к понятию «фотореализм». В изобретительном смысле игра дает несколько очков вперед своим конкурентам. И речь даже не о качестве текстур и прочих технических показателях. Художники 10tacle рисуют какой-то почти осязаемый мир, в котором чувствуется пространство, воздух, масштаб. Если это ощущение останется и в релизе, у нас будет лишний повод для аплодисментов.

При многих спорных решениях Elveon выглядит крайне многообещающим проектом. Конечно, низвержение квестов до статуса необязательных проглот и сегментация окружающего пространства на уровни — мягко говоря, не лучший способ завоевать любовь поклонников *Oblivion* и *Gothic 3*. С другой стороны, жанру уже давно не хватает изобретательной экшен-механики. И если немцы тут покажут класс, этого будет достаточно, чтобы все последователи делили равнение на Elveon. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Elveon смещает акцент в сторону разработчика и изобретательного экшена, игнорируя все три режима Unreal Engine 3. Все прочие ингредиенты пока воспринимать не вымывает, но качественного RPG-сюжета у нас не было со времен *Servant's*.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Жанр
Survival horror

Издатель
Atari

Разработчик
Eden Games

Издатель в России
Аелла

Пожожесть
■ Серил Alone in the Dark
■ Resident Evil 4

Мультитрейлер
На обложке

ДАТА ВЫХОДА:

Лето 2007 года



ALONE IN THE DARK

Alone in the Dark — сериал, без которого в мире не случилось бы ни **Resident Evil**, ни **Silent Hill**, ни, вообще говоря, жанра survival horror. Классическая трилогия, блиставшая в девяностых (с 1992 по 1994 годы), заметно сдала позиции в двухтысячных. Густая, атмосферная и неспешная игра отчего-то превратилась в невнятный клон **Resident Evil** (см. **Alone in the Dark: The New Nightmare** 2001 года выпуска). К тому же Уве Болл снял одноименный фильм, качество которого, как водится, находилось за гранью добра и зла.

С тех пор про легендарную серию позабыли, но не тут-то было. Совсем недавно французы из **Eden Games** успешно реанимировали еще один великий бренд девяностых — **Test Drive Unlimited** (см. наш обзор по соседству). А теперь вот они же делают осовремененный **Alone in the Dark**. Два месяца назад мы прокомментировали всю имевшуюся об игре информацию, которой набралось на одну страницу. Не удовлетворенные таким положением дел, мы связались с продюсером проекта Нур Поллони (Nour Polloini) и задали ей множество уточняющих вопросов.

Реинкарнация

Сюжет всегда был сильной стороной **Alone in the Dark**. Пер-

вая часть была вдохновлена Г.Ф. Лавкрафтом: в подвале старинного викторианского особняка перемещался гигантский червь, в местных болотах водились натуральные **Deer Ones** (совсем как те, что нападали на корабль в **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**), а в залитом лунной присуседебном участке творилось страшно сказать что. Вторая часть сделала разворот, переместив действие в особняк на приморской скале и замешав в сюжет пиратские легенды и гангстеров с «томми-гангами». Триквел так и вовсе переехал на Дикий Запад, смешав в равных пропорциях легенды индейцев Южной Америки и ковбойские перестрелки в салунах.

Четвертая часть (доверенная **Darkworks**, авторам **Cold Fear**) все, к сожалению, испортила. Во-первых, главный герой каким-то образом переместился в 2001 год (из 1920-х!), совершенно не изменив. Во-вторых, атмосферно игра проигрывала любой из трех классических частей. Здесь не было ни лавкрафтовских фантазмагорий, ни приморской мистики, ни уж тем более индейских легенд. Вместо этого — какие-то склизкие монстры, больше похожие на инюланетян, и скучнейшая история про загадочные таблички, открывающие ворота понятию куда.

Новая игра (которая называется просто **Alone in the Dark**, без

цифры «5» в названии и без рабочего подзаголовка **Near Death Investigation**) игнорирует события четвертой части и, по заверениям разработчиков, напрямую связана с классической трилогией. При этом события все-таки происходят в наше время, что, разумеется, вызывает массу вопросов. С них мы и начали.

[Игромания]: Нур, здравствуйте! Во-первых, мы, безусловно, очень рады, что Эдвард Карнби возвращается, но скажите, как так вышло, что тот же самый герой в котелке и при монокле вдруг оказался в наше время? Во-вторых, о чем, собственно, будет игра?

[Нур Поллони]: Привет! Я сначала расскажу об основной истории, и многое станет ясно. Сюжет крутится вокруг Центрального Парка в Нью-Йорке. То есть это вообще большая загадка — как такая огромная площадь в центре одного из самых

плотно заселенных и дорогих городов мира засажена деревьями? (Это, кстати, действительно большой вопрос. Искусственно созданный еще в XVIII веке, **Central Park** в центре Манхэттена занимает площадь 3,4 км, а стоимость этой земли оценивается сегодня в \$528 783 552 000. Ежегодное обслуживание парка обходится муниципалитету Нью-Йорка \$25 млн. — *Прим. ред.*) Наш герой, Эдвард Карнби, оказывается втянут в натуральный апокалипсис прямо в центре города. И ему, с одной стороны, предстоит разрешить глобальную ситуацию, а с другой — выяснить, что он, паранормальный сыщик из 1920-х, делает в Нью-Йорке 2007-го?

Мы, конечно, несколько изменили внешний вид Карнби, но это все тот же самый герой. У нас в игре запрятано предостаточно подсказок и подмигиваний для знатоков первой части, но при этом вам совсем необязательно знать или даже играть в нее.

- 1 Практически во всех частях Эдварда, как Джеймса Бонда, сопровождали различные романтические спутницы (которые также были играбельными персонажами). Имя и подробности относительно этой не разглашаются.
- 2 Похоже, новый **Alone in the Dark**, как и первая часть, вдохновлен Лавкрафтом.
- 3 Под ногами главного героя находится тот самый Центральный Парк Нью-Йорка. Почему Эдвард висит на каменной горгулье, неизвестно. Неизвестно также, будут ли в **Alone in the Dark** аркабритические этюды.
- 4 Под «законами реального мира» **Eden Games** в числе прочего подразумевают корректную физику огня.





[Игромания]: Насколько мы понимаем, вы смоделировали практически весь Центральный Парк в игре? То есть это больше трех километров реальной площади. И что, мы сможем пойти и заглянуть куда вздумается? Достаточно ли много там будет пространства для исследования, чтобы мы могли назвать новый Alone in the Dark «открытой» игрой?

[Нур Поллони]: Да, вы действительно можете пойти куда угодно в пределах Парка. Мы подготовили массу сюрпризов для внимательных игроков. Если вы провисте достаточно любопытство, то Карби обнаружит детали, которые помогут понять, что тут вообще происходит.

Хоррор nextgen

Главной достопримечательностью нового Alone in the Dark должен стать заметно похорошевший экшен. После Resident Evil 4 всем стало понятно, что делать survival horror как раньше не получится. Но у Eden Games перед проектом Sarcof в виде новых технологий.

[Игромания]: Второй по важности (после сюжета) вопрос — вопрос об экшене. Вы упоминали Resident Evil 4 в качестве одного из главных источников вдохновения. Но у вас на руках новое поколение — как вы будете использовать это преимущество?

[Нур Поллони]: Resident Evil 4 — гениальная игра, и мы все в Eden Games ее большие фанаты. Но сравнивать новый Alone in the Dark с ней все-таки нельзя. По правде говоря, мы делаем даже не survival horror, наша игра — совсем другой жанр. Это, скорее, экшен, выполненный в духе современной развлекательной культуры. Мы одновременно ориентируемся на сериалы Lost (в российском прокате «Остаться в жи-

вых») и 24, а также боевики вроде «Крепкого орешка». Во всех этих фильмах герой постоянно адаптируется к изменяющимся условиям и использует все, что у него есть под рукой, для выживания.

Экшен в Alone in the Dark функционирует по правилам реального мира. Наша цель — сделать так, чтобы все объекты в игре вели себя так, как это происходит в реальной жизни. Подобное стало возможно только сейчас, с приходом nextgen-технологий. Такой подход создает очень много возможностей в смысле экшена — вы не просто смотрите, открыв рот, на бесконечные взрывы и спецэффекты, вы взаимодействуете с миром вокруг. Да, будет много стрельбы, но вам прежде всего придется думать, как выйти из той или иной ситуации. И варианты развития тут может быть масса. В общем, ключевые слова — это «свобода» и «взаимодействие».

[Игромания]: Звучит интригующе. Но кроме экшена мы также видели у вас автомобили. Первая реакция была: «Что?! Машин в survival horror?», но потом мы подумали: «Эй, это же Eden Games, люди, которые сделали NFS: Porsche Unleashed, они знают, что делают!» Так что расскажите поподробней — как авто интегрированы в игру? Там будут гоночные этапы, или что?

[Нур Поллони]: Не только NFS, мы еще вот недавно закончили Test Drive Unlimited! Так что да, мы знаем, как делать хорошие гонки. Наша игра, как я уже говорила, строится на законах реальной жизни, поэтому у нас не будет прищипанных белими нитками автомобильных уровней. Но вам придется использовать машины, чтобы добраться в нужную точку или чтобы добиться своей цели. Поэтому любое авто, которое вы видите, можно взять под свой контроль. С другой стороны, машина может быть закрыта, она может застрять в яме... Это как

раз те сложности, с которыми вы столкнетесь во время прохождения. Также вам часто понадобится авто, чтобы улетучить откуда-нибудь на всех парах!

В предыдущих сериях

Alone in the Dark так же экспериментирует с повествовательными методиками. Известно, что игра использует сериальную структуру: она разбита на эпизоды по 40-50 минут каждый, а любая серия начинается с «краткого содержания» произошедших событий.

[Игромания]: Итак, мы знаем, что Alone in the Dark разбита на эпизоды, как сериал. Вы будете продавать их по одному, или, покупая коробку, мы получаем все серии сразу?

[Нур Поллони]: Эпизодическая структура — это просто наш повествовательный инструмент. Только так мы можем добиться нужной интенсивности сюжета. Как я уже говорила, мы смотрим на сегодняшние сериалы — Prison Break, Lost. И хотим достигнуть такой же степени сюжетного напряжения в игре.

Нам кажется, что сегодняшние игры часто страдают из-за своей большой протяженности. 10-15 часов — это очень много! В итоге вы теряете интерес на середине. Для нашего сюжета формат сериального сезона подходит идеально. Благодаря нему мы можем позволить себе невероятную геймплейную динамику, которая будет держать вас за горло до финальных титров! Ничего дополнительного мы продавать не будем — покупая коробку с Alone in the Dark, вы покупаете как бы первый сезон, то есть все серии. Хотя мы рассматриваем возможности продажи дополнительного контента для игры через интернет.

Это действительно очень правильный ход. Компьютерные игры

сегодня лишены такого понятия, как cliffhanger, то есть кульминация. Формат телесериала предполагает, что каждая серия оканчивается таким мини-катастрофом, после которого вы срочно хотите узнать, что же там было дальше. Играм этого заметно не хватает, и cliffhanger, как правило, происходит всего несколько раз за 7-8 часов.

[Игромания]: Прагматичный вопрос: а можно ли сохранять-ся во время одного эпизода? Какую вы вообще используете систему сохранений — консольную или писишную?

[Нур Поллони]: У нас по эпизоду будут разбросаны точки, в которых вы можете сохраняться. Это одновременно вопрос сохранения целостности геймплея и технического аспекта.

[Игромания]: Окей, тогда последний, личный вопрос. Нур, назовите вашу любимую часть Alone in the Dark. Наша — вторая!

[Нур Поллони]: Вторая?! Ребята, вы что, конечно, первая!

● ● ●
После этого разговора, признаться, хочется приехать в Лион, вернуться в офис Eden Games и затребовать рабочую версию Alone in the Dark прямо сейчас. Потому что мы тут, похоже, имеем дело с очень правильным подходом. Французы профессионально расставляют приоритеты: сюжет, механика, новые технологии и повествование. Все составляющие сегодня находятся в полном порядке. Дело за релизом. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Alone in the Dark возвращается — новые технологии, новый сюжет, старый герой и полное погружение в прощальную четвертую часть. Звучит многообещающе.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**



Пинар Фетулов

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	Командный экшен
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	IO Interactive
Похожесть:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Серия Hitman ■ Freedom Fighters
Мультиплеер:	<ul style="list-style-type: none"> ■ Кооператив ■ Интернет ■ Локальная сеть
Дата выхода:	Лето 2007 года
Официальный сайт:	www.kaneandlynch.com

KANE & LYNCH DEAD MEN

Еще со времен Бонни и Клайда стало ясно, что совершать преступления проще вдвоем, чем поодиночке. Лучше всего, конечно, когда вам помогает очаровательная сообщница.

Наемник Кейн, наверно, тоже хотел, чтобы его напарницей стала прелестная бандитка, но вместо этого ему в напарники достался припадочный шизофреник по фамилии Линч. Эта пара классических антигероев — центральные персонажи новой криминальной постановки IO Interactive, которые после **Hitman: Blood Money** решили, видимо, что им теперь можно все.

Плохие парни

Если пытаться классифицировать **Kane & Lynch: Dead Men** с точки зрения компьютерных игр, то мы имеем дело с типичным командным экшеном. Игра находится где-то между **Hitman** и **Freedom Fighters**. А вот если пытаться посмотреть на Kane & Lynch как на интерактивный фильм (у IO по-другому не бывает), то получится натуральное buddy-movie, точнее buddy-игра.

Кинематографичность и абсолютное голливудский сюжет — главный козырь Kane & Lynch. История следующая. Кейн когда-

да-то был среднестатистическим американским обывателем, отцом двоих детей. Драматические перемены в жизни скромного менеджера произошли, когда его двухлетний сын нашел валяющийся в квартире пистолет и нечаянно застрелился. Не выдержав упреков жены и угрызений совести, он впадает в депрессию, а чуть позже — расстается со своей прежней жизнью, бросает семью и становится солдатом удачи. После трех лет успешной деятельности в новом амплуа Кейн встречается с тайным обществом наемников под названием Семерка (The Seven).

Они принимают его в свои ряды и в течение 13 лет вместе совершают ряд дерзких преступлений. Их последним делом должна была стать грандиозная операция с кражей бриллиантов в Венеzuле.

Красиво закончить карьеру не удается: кто-то идет не так — и все члены Семерки погибают. В живых остается только Кейн, который, не особо расстроившись, прибирает к рукам бриллианты и пытается скрыться в США. Его очень нехотят ловят и приговаривают к смерти.

Дальше события развиваются по сценарию **GTA 3**: подъез-



В отличие от **Hitman**, где толпа скорее использовалась как средство маскировки, в **Kane & Lynch** по ней безвозвратно можно открыть огонь.



Следя модному сегодня тренду, **Kane & Lynch** демонстрирует обильно разрушаемые декорации. До уровня **Crysis** дело, конечно, не есть на что посмотреть.

Buddy-игры

Термин buddy-movie («приятельское кино» или «кино о приятелях») давно закрепился в голливудском лексиконе как своеобразный поджанр. Мел Гибсон и Дэнни Гловер («Смертельное оружие»), Уилл Смит и Томми Ли Джонс («Люди в черном»), тот же Уилл Смит и Мартин Луренс («Плохие парни») — вот лишь некоторые примеры тому, что один герой — хорошо, а два — еще лучше.

Разработчики Kane & Lynch решили проверить, сработает ли эта формула для компьютерной игры, но они далеко не первые и точно не последние, кто догадался использовать такой трюк в своем проекте.

Sam & Max



Конечно, нельзя назвать эту парочку иконой игровым дуэтом — свою историю он начинает на страницах комикса. Но в действительности добродушный пес (Сэм) и зубастый агрессивный кролик (Макс) сработались только в 1993 году, дебютировав в классическом квесте **Sam & Max Hit the Road**. Их уникальные способности (у Сэма, например, есть огромный револьвер, а Макс может заглушить подозреваемых во время допроса) идеально дополняют друг друга. Знаменитая кнопка «использовать Макса» почему-то не перекочевала в трехмерный сериал, который сейчас успешно по нашим мониторам, но сама парочка — идеальный buddy-дуэт.

Legacy of Kain



Вампирский сериал Legacy of Kain — это, как ни странно, наиболее близкий к Kane & Lynch проект. Во-первых, главного персонажа зовут Кайн (практически Кейн), а во-вторых, главные герои тоже люто ненавидят друг друга, хотя их пути постоянно пересекаются, а цели совпадают. Вампир Кайн и демон Разизль — очень схожие по типуажу антигерои. Им обоим нужен меч Soul Reaver, они оба не брезгают скушать своих противников на поле боя, только Кайн выпивает кровь, а Разизль проглатывает душу. В общем, главным героям необязательно быть противоположностями друг друга, чтобы добиться успеха.

Voodoo Nights



Классический голливудский дуэт — два «плохих» копа (личных подробностей не сообщается), которые для восстановления справедливости могут отложиться в сторону полицейский значок и взяться за шотганы. Кроме огнестрельного оружия, парни также применяют черную магию (в виде телекинеза и умения подчинять себе сознания врагов).

Игра вот уже два года находится в разработке студией Mindware (см. их дебют — Cold War, низкобюджетный клон Splinter Cell). Дата выхода в свет все еще под вопросом, но известно, что Voodoo Nights выйдет не только на PC, но и на Xbox 360.

Army of Two



Геймплей Army of Two на 100% использует все преимущества и недостатки игры на двоих: можно будет картинно стрелять, стоя спиной к спине, играть с парашютом вдвоем (один следит за стропами, другой отстреливает-ся), делиться вооружением и так далее. Что же касается персонажей, то здесь ситуация напоминает фильм «Снайпер»: опытный воин Тайсон Райас получает в напарники новичка Элиота Салема, чтобы вместе выполнить опасные задания, которые, надо думать, сколотят из них крепкий дуэт. Army of Two разрабатывается для Xbox 360 силами студии EA Montreal. О PC-релизе пока, к сожалению, ничего не известно.

жая к месту исполнения инвентора, транспорт с Кейном внутри подвергается атаке. Расправившись с охраной, нападшие освобождают героя, полутно спомав ему нос (вот откуда появился белый пластырь на переносице; о причине появления шрама через глаз информации пока нет). В своих спасителях он

знает четверых выживших коллег из распавшейся Семерки. Решив, что Кейн виновен в гибели их группы, прежние товарищи страстно жаждут его крови, но еще сильнее — его бриллиантов. Если они согласятся отработать долг, они обещают убить только его, а если нет, то всю семью.

Разумеется, Кейн принимает это предложение. Чтобы он не убежал от вновь обретенных друзей, выжившие члены Семерки приставляют к нему надзирателя — ехавшего в том же транспорте (и тоже приговоренного к смерти) Линча.

Вероятно, могущественные наемники не знали, что стал их доверенным лицом, иначе вряд ли бы довели дело. Линч — клинический психопат, который периодически впадает в бессмысленство. По всей вероятности, во время одного из таких приступов он убил свою жену. Если не считать этого досадного недуга, Линч был вполне нормальным человеком, работал и явно не собирался никого убивать. Тем не менее суд признает его виновным и отправляет на казнь.

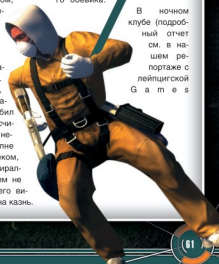
На двоих

Ю обладают потрясающим режиссерским чутьем, оттого любое действие в их играх, включая будничную прогулку по улице, выглядит как кадр из дорогостоящего голливудского боевика.

В ночном клубе (подробный отчет см. в нашем репортаже с лейдцигской Games



Если в Kane & Lynch перекочет знаменитый командный AI из Freedom Fighters, можно считать, что игра удалась.





Неизвестно, станут ли пытки интерактивной мини-игрой, но зато уже сейчас можно судить о количестве жестокости в кадре.

Convention в октябрьском номере за прошлый год), например, можно полюбоваться новыми технологиями освещения и заодно опробовать на себе доработанную систему создания толпы (дебютировала в *Hitman: Blood Money*). Разумеется, стоит вам открыть огонь, как люди тут же начнут в ужасе разбегаться, толкая и заталкивая друг друга.

Ради большей зрелищности разработчики свели интерфейс к минимуму. Не осталось даже шкалы здоровья — когда персонаж ранен, экран краснеет, а угол обзора начинает гулять из стороны в сторону.

Наконец, подлинно киношным приемом являются смутные образы из жизни Кейна, пролетающие перед глазами во время критических ранений. Ю давно собирались обогреть момент гибели главного героя (помните, как в последних частях *Hitman* перед смертью киллера замедлялось время?), и вот им представился подходящий повод, чтобы реализовать свой замысел. Кроме того, стало известно, что по Kane & Lynch будет снят настоящий фильм, постановкой которого займется те же люди, что экранизируют сейчас *Hitman*.

Что касается геймплея, то тут Kane & Lynch являет собой классический экшен имени IO Interactive. С некоторыми принципиальными особенностями. Так, взаимоотношения героев служат основой игрового процесса. Главным действующим лицом будет Кейн, а контроль над Линчем возьмет искусственный интеллект (или другой игрок в режиме кооперативного прохождения). Периодически напарник Кейна будет слетать с катушек: во время припадов он палит без всякого повода по всем вокруг.

Помимо психического приятеля, в некоторых миссиях под вашим руководством будут находиться менее харизматичные подчиненные, то есть обычные бандиты. Им можно будет отдавать простые команды, например прицел на нужный объект и кликнуть правой клавишей мыши. Кроме того, члены отряда смогут собираться в группы, причем более продвинутые солдаты примут командование над теми, кто ниже рангом. Тут явно начинается *Freedom Fighters*: бандиты в группах тесно взаимодействуют между собой, летают друг друга и обмениваются оружием.



Обратите внимание на иероглифы на дверях полицейских. География перемещений, очевидно, будет обширной.

Родственные связи

Внимательные игроки, следящие за всеми играми IO Interactive, могли заметить скрытый сюрприз, намекающий на связь Агента-47 и Кейна с Линчем. В *Hitman: Blood Money* имеется небольшая скрытая миссия для самых наблюдательных. Помните газеты, из которых можно было узнать, насколько успешно было выполнено задание, а заодно прочитать сводки новостей о ваших пожождениях?

Вот что было написано в одной из них: «Хладнокровные убийцы на свободе. Вчера двое приговоренных к смерти преступников оказались на свободе в результате дерзкого нападения на тюремный транспорт, перевозивший заключенных к месту приведения приговора в исполнение. За пять часов до казни убийцы обменялись на свободе».

Cold-blooded killers on the run

By Will Davison
Five hours short of their scheduled execution, two death row inmates escaped custody yesterday during a spectacular attack on the prison transport taking them to their place of execution.



Средств смертоубийства Кейн может носить на себе больше, чем обычный человек. Оруженосцами послужат товарищи по команде, у которых при необходимости можно будет брать нужные предметы.

Еще разработчики обещают мощный мультиплеер, о котором пока ничего толком не известно. Нетрудно, впрочем, догадаться, что речь, скорее всего, идет о чем-то вроде *Splinter Cell: Double Agent*. Плюс тактическая составляющая на манер *Freedom Fighters*.

В том, что Kane & Lynch окажется выдающейся игрой, сомнений практически нет. Вопрос только в том, насколько хорошей. Ю впервые со времен *Freedom Fighters* отходит от классической *Hitman*-схемы и вспоминают о своем тактическом шедевре, продолжения кото-

рого мы ждем до сих пор.

Если открытия не случится, то мы получим как минимум качественный прогиливуудский экшен, что в исполнении датских разработчиков гарантированно принесет массу удовольствия. На повестке дня все еще остаются следующие вопросы: как будет осуществляться управление Линчем в синглплеере? Как идеологические расхождения между героями скажутся на механике? Найдется ли в Kane & Lynch место стелсу и переодеваниям?

Все ответы мы получим летом, когда неуравновешенная парочка десантируется на нашу с вами платформу (а также на консоли следующего поколения). Пока остается надеяться, что Кейн и Линч не посягнут репутацию лысыго киллера — что злит, может, им доведется поработать вместе? ●



Знакомьтесь: Кейн (в центре), Линч (позади, с длинными волосами) и двое беззастенчивых напарников, которым явно суждено умереть.

IO Interactive

IO Interactive — студия, созданная в 1998 году под патронажем Eidos (владелец и издатель почти всех ее игр). Расположена в Дании. За почти девять лет своего существования IO выпустила пять игр, каждая из которых стала если не стопроцентным хитом, то хотя бы успешным проектом. Главной гордостью IO — это, конечно, серия Hitman.

Hitman: Codename 47 (2000)

Пятеро выдающихся преступников (глава триады, колумбийский наркобарон, террорист, торговец оружием и доктор-генетик) отдали свои ДНК для выведения идеального убийцы. Сорок седьмая модификация клона оказалась самой смысловой — татуированный киллер убивает своих создателей и отправляется в свободное плавание.

Вместе с гениальным сюжетом тут дебютируют все элементы stealth-механики серии: переодевания, маскировка трупов и четкое, расписанное по минутам планирование операции. Здесь же — знаменитый саундтрек Йеспера Кюда, ставший впоследствии неотъемлемой частью всех эпизодов.

Hitman 2: Silent Assassin (2002)

Сорок Седьмой решает покончить со своим сомнительным прошлым, обрывает карьеру киллера и хоронится в монастыре, собирая под Тосканским солнцем яблоки в саду. Но темное прошлое, разумеется, нику-



да не делось: бывшие соратники находят его и здесь.

Silent Assassin, с одной стороны, заткнул недостатки первой части, а с другой — сделал явный крен в сторону экшена (некоторые миссии проще было пройти, устроив настоящую бойню, чем участвуя в многосложной системе переодеваний). Появилась возможность целиться от первого лица, добавилось перестрелок. Тем не менее Silent Assassin также привнес в серию несколько полезных дополнений, таких как уровень подозрительности и возможность подглядывать в замочную скважину.

Freedoms Fighters (2003)

IO Interactive на время забывают про лысого киллера и выпускают восхитительный экшен

Freedoms Fighters, основанный на великолепном параноидальном бреду. СССР якобы нападает на Соединенные Штаты Америки и довольно успешно их захватывает. Небольшая горстка повстанцев претянуло по канализационным и ведет с социализмом партизанскую войну.

Вместо stealth-экшена Freedoms Fighters оказалась злой, яростной тактической головоломкой, где большую роль играли товарищи по команде. Великолепный командный AI до сих пор вызывает у нас ностальгические слезы — такой слаженной и продуманной работы в группе и сегодня не часто встретишь.

Hitman: Contracts (2004)

Израженный Сорок Седьмой вваливается в какую-то неидентифицируемую комнату и, истекая кровью, вспоминает свое прошлое (каждая миссия представлена тут в виде флэшбека). Несмотря на отличную, как всегда у IO, заставку, Contracts стала самой неудачной игрой серии. Устаревшая графика, тяжелая атмосфера (среди прочих име-

лась миссия, в которой предстояло резать мясника-педофила) и все фирменные недостатки бренда (сбавший AI, пережок в сторону экшена) стали причинами, по которой пресса с видимым удовольствием погрязала на трупе игры.

Hitman: Blood Money (2006)

Самая свежая (не говорю последняя) серия дала понять, что лысому киллеру рано замахиваться возможностями, отчего игра заиграла новыми красками. Разработчики вновь вернулись к концепции Codename 47, где за каждую миссию вы получали гонорар, который нужно было тратить на оружие и экипировку. Задания стали более комплексными, разворачивались на больших картах и предполагали массу вариантов решения. Плюс новая технология моделирования толпы и потрасающие изобретательные миссии (вроде той, где убийство оперного тенора на сцене необходимо было выставить за сценическую смерть).





ВЕРДИКТ

**COMMAND & CONQUER 3:
TIBERIUM WARS**



Тот самый C&C — с Кейном, тибериумом и танком «Мамонт». Одна из самых безумных стратегий девяностых возвращается в обложке тиглиного блокбастера двухтысячных.

страница **72**

**ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ:
ПОСЛЕСЛОВИЕ**



На удивление живой, умный и затягивающий варгейм. Если вы давно интересовались жанром, но не знали, с чего начать — обязательно возьмите на карандаш.

страница **78**

TEST DRIVE UNLIMITED



Спортивные машины, сверхзвуковые скорости и свежая концепция «открытого мира». С учетом острого дефицита хороших автоигр — практически неизбежный выбор.

страница **82**

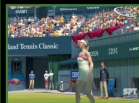
SILENT HUNTER 4



Очередная серия теперь уже ежегодного симулятора подлодок времен Второй Мировой. Более доступной и объективно лучшей игры в жанре сегодня попросту нет.

страница **86**

VIRTUA TENNIS 3



Минимум реализма, зато максимум простого аркадного удовольствия: если вы любите теннис и Машу Шарлову, но не любите сложные спортивные симуляторы, то вам — сюда!

страница **94**

**ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ:
ВИЗУТ МОРСКОЙ КРЫСЫ**

Жанр: квест // Издатель: Новый Диск // Разработчик: Lazy Games
Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 700 МГц (1 ГГц), 256 Мб, 32 (64) Мб видео



Российская игровая индустрия в последнее время напоминает совершенно непредсказуемый агрегат, из которого с равным успехом может вылезти страшно сказать что («Инстинкт», например) или вот визуально революционный квест для детей старшего дошкольного возраста.

«Три маленькие белые мышки» — это классический, хрестоматийный квест. С пиксель-хантингом и перебором предметов в поисках нужной комбинации. Все как мы привыкли. В обучающих целях в игру также встроена крошечная энциклопедия по лесным ягодам и грибам. С теми же намерениями добавлены мини-игры вроде сбора пазлов. В общем, с развлекательно-образовательными целями игра успешно справляется.

Но соль игры вовсе не в головоломках. Дело в том, что все сцены игры созданы по технологии кукольных мультфильмов. То есть, представляете себе, здесь нет ни единого полигона, ни одного спрайта — все сделано вручную. В качестве доказательства разработчики даже организовали выставку, где продемонстрировали инсталляции почти всех игровых сцен и даже привели автору игровых персонажей и большей части декораций — художницу Наталью Фадееву.

Благодаря рукотворной технологии «Три маленькие белые мышки» выглядит совершенно оборачивательно. Настолько уютных, домашних и милых игр мы не видели уже давно. Ближайший ориентир для сравнения — советские кукольные мультфильмы. Происходящее на экране очень трудно описать привычными эпитетами. Это очень теплая, уютная, домашняя игра. Наверное, первый со времен Neverhood проект, к которому можно применить термин рукотворная, не используя кавычек.

Разумеется, «кукольная» техника накладывает определенные ограничения — свободно передвигать персонажа по игровым экранам нельзя. Да и анимация в игре не так уж и много — каждый кадр на вес золота. Но все, что создано, вызывает какие-то неконтролируемые приступы умиления.

Озвучка вышла практически идеальной — для записи голосов персонажей были привлечены театральные актеры. В их числе, например, Борис Ренетур, многим из вас известный как главный голос нашей «Видеомании».

Разработчики тем временем готовят к выходу продолжение. Уже анонсированы «Три маленькие белые мышки: День рождения морской крысы» и «Три маленькие белые мышки: Пираты Северного моря». Мы очень надеемся, что вместе с выходом первой части начнется какая-то очень приятная история со счастливым концом. Потому что на нынешние детские игры, по большей части, смотреть без слез невозможно. А тут все совсем иначе: тепло, с любовью и по-доброму. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7.5**

Конкурс!

Последнее слово за тобой!

Сколько SMS и MMS в день ты отправляешь? Десять?! Двадцать?! А может и все сто?! Ты способен с закрытыми глазами набрать сообщение любой длины? Ты можешь пересказать «Войну и Мир» в трех предложениях? Ты наощупь узнаешь клавиатуру своего мобильного телефона из тысячи? Тогда этот конкурс — для тебя. «Игромания» совместно с компанией МТС дает тебе шанс доказать, что ты знаешь про SMS все, и получить призы!

1. Назовите правильную расшифровку сокращения SMS:

1. Short Message Service
2. Single Message Service
3. Short Message Status

2. Какая максимальная длина SMS-сообщения при наборе латиницей:

1. 160 знаков
2. 60 знаков
3. до бесконечности



Призы

- Первое место:**
мобильный телефон;
- Второе место:**
модный рюкзак;
- Три третьих места:**
комплект RED_text;
- 10 поощрительных призов:**
Футболка и бейсболка от МТС.

3. В каком стандарте компания МТС предоставляла услуги сотовой связи своим первым абонентам:

1. DAMPS
2. GSM
3. CDMA

4. Какое основное преимущество тарифа RED_text от МТС:

1. Очень привлекательная цена на SMS и MMS-сообщения
2. Возможность общения только через SMS и MMS
3. Возможность назначить время отправки SMS

5. Какой была самая первая в мире отправленная SMS:

1. I Love you
2. Happy New Year-2000
3. Merry Christmas-92

6. Что можно переслать в MMS-сообщении:

1. Только текст
2. Только текст и фото
3. Текст, фото и музыку

Условия акции

На каждый вопрос мы предлагаем три варианта ответа. Один из них — верен, остальные — нет.

Ваша задача — определить правильные ответы и выслать их в редакцию по электронной почте mts@igromania.ru

Победители определяются методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные ответы на все вопросы. **В письме также укажите:** имя и фамилию, город, в котором проживаете, контактный телефон.

Результаты конкурса ищите в №07/07 «Игромания»



GEOMETRY WARS: RETRO EVOLVED

Жанр: концептуальный шутер • Издатель: Volare Creations
 Разработчик: Volare Creations • Мультиплеер: отсутствует
 Системные требования: 1 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Последние несколько лет в индустрии наблюдается стойкая мода на ретро-игры. **Geometry Wars: Retro Evolved** в этом смысле — проект практически идеальный. Это хрестоматийный шутер, выполненный с использованием всех современных технологий (включая поддержку HDTV и прочих радостей). **Geometry Wars** дебютировала в 2003 году в составе игры **Project Gotham Racing** для Xbox, а потом, уже на Xbox 360, вышло переиздание **Retro Evolved**.

Никакого секрета тут в общем-то нет — геймплей проверен годами. Слабо идентифицируемое устройство под вашим управлением оказывается заперто в квадратном пространстве, и на него со всех сторон начинают переть (по-другому не скажешь!) орды противников. Их, соответственно, надо убивать. Такой вот геймплей.

Однако фокус в том, что **Geometry Wars** очень ловко использовала 360-геймад, а конкретно — его аналоговые стики. При помощи левого вы перемещались в пространстве, а при помощи правого — вели огонь в абсолютно любом направлении. То есть тут теоретически можно вообще не двигаться, а просто стоять на месте, ловко стреляя во все стороны и под любым углом. Это первый нюанс.

Второй заключается в уникальном визуальном стиле **Geometry Wars**. Несмотря на быстрое спецэффектов и совершенно гипнотизирующие скриншоты, она выполнена на высшем уровне абстракции. Слово «геометрия» в названии присутствует совершенно не зря — пространство разбито на сетку, как миллиметровая бумага, а в вас атакуют различные геометрические фигуры — ромбы, овалы, параллелепипеды и прочие треугольники. Каждая фигура имеет свою линию поведения. Кто-то настойчиво преследует, кто-то, наоборот, отпрыгивает назад при приближении, но все совершенно точно хитят убить несчастный многоугольник под вашим управлением.

Этот ночной кошмар учителя по геометрии наполнен таким количеством совершенно феерических спецэффектов, что буквально через минуту начинает буквально рябить в глазах. Кроме того, минимализм и абстракция тут явно выглядят специальным художественным решением — игра разном напоминает **Darwinia**, **Tron 2.0** и прочие образчики концептуального интерактивного искусства.

PS-версия, как водится, случилась с задержкой на два года и оказалась лишена всевозможных онлайн-овых 360-возможностей (то есть братьев набитым количеством очков не перед кем). Но самое главное — играть в это с клавиатуры практически невозможно. Аналоговые стики геймады позволяют очень точно контролировать угол выстрела и перемещения, а клавиши, по логичным причинам, позволяют стрелять и лезть только под углом в 45 градусов. Вряд ли ради **Geometry Wars** стоит приобретать геймад, но если он у вас все-таки есть — осторожно рекомендуем. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,5

MOORHUHN SKY BOTZ

Жанр: шутер • Издатель/разработчик: Pheonoma
 Мультиплеер: нет • Системные требования: 800 МГц, 256 Мб (256 Мб), 64 Мб (128 Мб) видео



Moorhuhn Sky Botz — игра, появившаяся буквально из ниоткуда: в Сети о ней сказано до обидного мало (например, официальный портал серии не упоминает о ней вообще). Однако в этой старомодной скроллинговой аркаде заложено столько беззаботного драйва и азарта, что всем фанатам жанра стоит как минимум обратить на новый «Мурхун» внимание.

Если вы играли хоть в одну аркаду-шутер (для ориентира представьте себе что-нибудь классическое, вроде **Raptor** или **Xenon 2**), то вам не составит труда понять механику **Sky Botz**. Камера все так же движется слева направо, а на нас на всех парах летят орды врагов. Вы же отстреливаетесь чем можете: поначалу доступен лишь пулемет, но со временем на истребитель можно повесить целый арсенал — главное, не зевать и вовремя подбирать полезные бонусы. Кроме того, по пути нам периодически будут попадаться бомбы на воздушных шарах — если такую подбить, взрывающая волна может зацепить сразу несколько летающих союзниц врага. Наконец, от нас требуется не забывать останавливаться на мобильных летучих платформах для пополнения запаса топлива, а также отстреливать пролетающих мимо врагов для восстановления здоровья.

Все это, спорно нет, интересно, но отнюдь не ново. Чем же тогда **Moorhuhn Sky Botz** отличается от тысяч миллионов подобных игр? Во-первых, тут есть потрясающий графический стиль. На фоне милых задников летят роботы-пришельцы совершенно безумной конструкции: одни поднимаются на воздушных шариках, другие рассекают небо на реактивных мотоциклах, третьи скачывают из стратосферы верхом на бомбах, а четвертые ведут огонь из футуристического вида... скалок! Все это шалито выглядит донельзя забавно.

Во-вторых, концепция экшена просто-таки зашкаливает (как оно и положено в хороших шутерах). Уже где-то к третьему уровню ваша рука закостенеет от нажатий по клавише «огонь», а экран наводит какое-то безумное топы лобных роботов. Ну а дальше по игре и вовсе начинается конец света: элксекундо гремят взрывы, подбитые противники терпят высоту: шальная очередь задевает бомбу, провоцируя цепную реакцию, спайровые небеса уносятся в огне, а у вас в голове в этот момент судорожно бьется одна-единственная простая мысль: «FIRE! FIRE! FIRE!».

Увы, длится это уже эта феерия недолго. **Sky Botz** вполне способен развлечь на часок-другой: именно столько нужно, чтобы пройти игру целиком. Причем мы рекомендуем делать это, не отрываясь от экрана: возможность сохранения здесь полностью отсутствует, и даже случайно выйдя в главное меню, вам все равно придется начинать уровень сначала. Впрочем, недостатком это можно и не считать — в конце концов, таковы законы жанра. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,5

WELL

ONLINE

Раса: Арраун
Регион: Южный берег
Материк: Атрейя
Государство: Альянс Трёх



«Решил точно – в W.E.L.L. online
буду играть аррауном. И скорее
всего запишусь в воровскую
организацию: приятно
чистить карманы зевак
четырьмя руками! :D»

реклама

PLAY WELL - STAY WELL

www.wellonline.com

SIBILANT
INTERACTIVE
REVEALITY



ПАРАГРАФ 78

Жанр: кинематический шутер ■ Издатель: 1C
 Разработчик: Gaijin Entertainment ■ Мультиплеер: отсутствует
 Системные требования: 1,2 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (256) Мб видео



Немногие знают, но на этом месте должна была быть рецензия на компьютерную игру «Истиникт», не к ночи будет помянута. По каким-то внутриполитическим причинам на середине разработки лицензия на фантастический боевик по сценарию отца Иоанна Облобыстина (!) отошла к фирме «1С», и разработку перепоручили Gaijin Entertainment. Newtomic Studio не отказались, нарисовали анимированных комиксов, позвали Михаила Пореченкова и сотворили известно что.

У «Гайджинов» задача была попроче: никого дополнить врать не нужно, а вместо комиксов в наличии уже снятый фильм, который можно порубить на куски и продемонстрировать между плохо подогнанными миссиями. Тех, кто ожидает от интерактивного «Параграфа 78» каких-то дополнительных сюжетных подробностей или разъяснений, лучше расстроиться сразу. Небольшой этап в горах (отсутствует в кинофильме) ясности во взаимоотношениях героев не добавит. А если вы еще не сходили в кино, то 537 Мб роликов раскроют вам все ключевые моменты, лишь покупку билета в кино всякого смысла.

В остальное — шутер от первого лица, который выглядит и играется ничуть не лучше вышеозначенного «Истиникта». Модели персонажей, оружия и сами уровни выполнены на полиграфическом низком уровне. Играть в «Параграф 78» практически невозможно. Во-первых, из-за чудовищных тормозов. Во-вторых, потому, что во всем этом нагромождении из бамп-пинга, отчаянно сбоящей физики и случайным образом разбросанных роликов из фильма очень трудно находить геймплей.

Поведение NPC подчиняется законам, далеким от здравого смысла. Стоит вляпаться ногой в триггер, и начинается цирк, вмещающийся в который не хочется, — враги бегают, прыгают, кувыркаются, подпрыгивают на собственных гранатах, практически не реагируя на ваши действия.

Наконец, как и «Истиникт», «Параграф 78» обладает просто inferнальной сложностью: враги бьют через пол-уровня точно в лоб, а на уровне «очень легко» ваш герой будет погибать в среднем раз в три минуты. Скажем, одно из заданий подразумевало перебраться на другом конце которого кто-то постоянно вел снайперский обстрел, почти не промазывая. После кровопролитного форсирования моста выяснилось, что снайпером был крошечный стационарный пулемет, висевший над деревью...

И так повсюду. Игра постоянно сбоят, враги регулярно застревают, причем даже не в стене, а на ровном месте. Некоторые недоработки даже забавляют: убитые солдаты роняют гранаты, по которым можно стрелять — они будут весело подпрыгивать, не детонируя.

Подобно «Истиникту», «Параграф 78» больше напоминает какой-то скверный анекдот, пародию на шутер, играть в который при всем желании невозможно. Не смешно будет разве что тем, кто, после выхода из кинотеатра вдруг приобретет соответствующий диск. — Линар Феткулов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2,0**

ROBIN HOOD'S QUEST

Жанр: экшен/головоломка ■ Издатель: Oukein Interactive ■ Разработчик: Broadwood Interactive ■ Мультиплеер: hot-seat ■ Системные требования: 800 МГц (1,5 ГГц), 128 Мб (256 Мб), 32 Мб (64 Мб) видео



Робин Гуд — лучший друг пролетариата и просто хороший человек в зеленых лосинах — стал главным героем еще одной игры. **Robin Hood's Quest** выглядит, прямо скажем, неоднозначно. С одной стороны, мы имеем дело чуть ли не с натуральным стелс-симулятором. С другой — аркадный и несерьезный геймплей ну никак не позволяет отнести игру к жанру спецназовской головоломки.

Задача игры — вернуть пожитки, украденные у благородных разбойников (вот ведь ирония!) шерифом Ноттингемским, а заодно, как и полагают во всех робингудовских историях, в очередной раз спасти из заточения деву Марлен. Похищенное имущество спрятано в сундуках, расставленных по уровням-лабиринтам. Один уровень — один предмет. По тропинкам бродят бдительные охранники (впрочем, некоторые из них бесовскито дрыжнут) — и все, что от нас требуется, это отследить маршруты передвижения стражников и незаметно проскользнуть за их спинами, попутно вскрывая сундуки.

Со стороны все выглядит следующим образом: в нужный момент Робин срывается с места и короткими перебежками пытается пробраться к сундукам, не попадая на глаза людям шерифа. Боевые возможности у нашего героя никаких — в **Robin Hood's Quest** сир Локсби обучен только бегать, красться и отвлекать охрану громким свистом. Так что о поединках можно и не мечтать. Если уж страж заметил героя — быть погоне. Сумеет наступить — потеряете жизнь и придется начинать уровень сначала. Чтобы избежать поимки, нужно либо перейти на другую локацию, либо дать охраннику взятку, бросив на его пути монетку с золотом (их, как и дополнительные жизни, можно найти в сундуках). Тот непременно бросится пересчитывать добро, давая Робину шанс скрыться.

Каждая вновь найденная вещь открывает доступ к следующей игровой локации. Всего их тут немного — часов на пять игры, не больше. Это, на наш взгляд, только к лучшему — уровни отличаются друг от друга лишь декорациями и количеством охранников. Поэтому надоедает **Robin Hood's Quest** феноменально быстро.

Впрочем, не однообразием единым. Игра остро недостает красоты. Симпатичные модели, четкие текстуры и тени — ничего этого здесь нет и в помине, зато есть косовокая анимация, пещерные спецэффекты и прочие технические достижения эпохи первых видеоакселераторов. Со звуком ситуация обстоит лучше: те немногие реплики, что есть в игре, произносятся хорошо поставленными голосами с изысканным британским акцентом. Атмосфера игры это спасает, но не сильно.

Если сказанного выше недостаточно, просто поверьте нам на слово: **Robin Hood's Quest** — некрашавая и довольно-таки замудренная игра. Это, конечно же, не полный мусор, но мы, как ни старались, не смогли найти здесь ни одной светлой идеи. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

WELL

ONLINE

*Раса: Цверг
Регион: Санадария
Материк: Атрея
Государство: Велланский Союз*



«Мой персонаж будет девушкой-цвергом — это самая красивая и изящная, на мой взгляд, раса W.E.L.L. online. Весь мир будет у моих ног!»

PLAY WELL = STAY WELL

www.wellonline.com



SHIP SIMULATOR 2006 ADD-ON

Жанр: симулятор гражданского корабля ■ Издатель: Lighthouse Interactive
 Разработчик: VSTEP
 Системные требования: 500 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Ship Simulator 2006 — игра уникальная: она на полном серьезе позволяет нам побыть в роли капитана практически любого морского судна мирного назначения. Вот двадцать минут назад мы рассекли океанские воды на огромном лайнере, а сейчас уже рулим небольшим водным такси, развозя пассажиров в каком-нибудь Гамбурге.

Для тех, кто эту игру в глаза не видел и даже не читал о ней в августовском номере «Игромании» за 2006 год, мы кратко расскажем основную суть. Игас: для начала у нас есть список из нескольких десятков миссий, никак не связанных друг с другом. В каждой из них нам выдается одно или сразу несколько судов и предлагается выполнить ряд заданий. Скажем, турист арендовал прогулочную яхту, дабы насладиться достопримечательностями города, и вам надо сначала доставить его на водном такси к яхте, затем прокатить по нескольким чекпойнтам, вернуться обратно, отвезти туриста на такси в нужное ему место и в заключение доставить это самое такси на станцию техобслуживания.

Управление всех кораблей очень простое и очевидное. Тяга регулируется одной или двумя ручками, направление движения задается штурвалом, а на некоторых особо крутых судах еще ручка для маневрирования на предельно малых скоростях. Вот, собственно, и все — чтобы научиться управлять самым сложным плавсредством, понадобится не больше 10-15 минут. Все остальное в физике: корабль, очевидно, не по доргам ездит, а ходит по воде, следовательно, их инерция в разы выше, чем, скажем, у автомобилей. При таком раскладе не рассчитать скорость и впечататься носом в пристань проще пареной репы. Еще в Ship Simulator 2006 действует простое правило: чем больше и тяжелее корабль, тем сложнее им управлять. Чтобы сдвинуть с места огромный сухогруз, требуется полминуты, зато начинать сбрасывать скорость нужно за километр до места назначения.

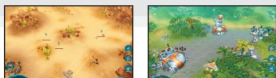
С игрой разобрались, а как там дела с аддоном, которому, собственно, и посвящена эта статья? А дела с ним, мягко говоря, неважные. В том смысле, что настольно классические аддоны никто не выпускал уже года два-три. Разработчики предлагают нам ровно две вещи. Во-первых — шесть новых плавсредств, среди которых здоровенный круизный лайнер, рыбацкое судно и даже русская буксирно-очная лодка. И, во-вторых, возможность прогуляться по палубе корабля с видом от первого лица (финал, надо сказать, любящаяся, но абсолютно бесполезная).

И если для любительского мода этого достаточно, то для официального дополнения — преступно мало, так что не удивляйтесь поставленной ниже оценке: относится она исключительно к аддону. Те же, кто никогда в Ship Simulator 2006 не играл, могут смело наживать сверху еще два балла. — *Алексей Моисеев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

ЗВЕЗДНЫЙ ЛЕГИОН

Жанр: аркада ■ Издатель: Новый Диск ■ Разработчик: AV Games ■ Мультиплеер: нет ■ Системные требования: 2 ГГц (2,5 ГГц), 256 Мб (512 Мб), 64 Мб (128 Мб) видео



«Звездный легион» — это такой симулятор космического планатора: управляя небольшим летательным аппаратом, мы защищаем грядки с инопланетными овощами от злобных вредителей. Те же хитры на выдумки: то напустят истребители, то пригонят танки, а то и зашлют в тылы отряд роботов-камикадзе...

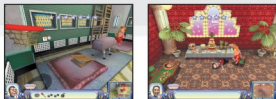
По механике игра больше всего напоминает старые аркадные забавы в духе **Jungle Strike**: четырьмя кнопками вы управляете футуристическим штурмовиком, который летит невысоко над землей, а при помощи мыши прицеливаетесь и ведете по гадям огонь. Несмотря на элементарный геймплей, игра не по-детски увлекает: когда на тебя со всех сторон лезут полчища врагов, приходится отчаянно маневрировать и стрелять, стрелять, стрелять... Надо ли говорить, что скучать тут решительно некогда. Чтобы справиться с армией захватчиков, нужен внушительный арсенал: спасаешь урожай и выполняешь задания командования, мы зарабатываем очки, которые потом можно потратить на покупку новых видов пулеметов, бомб и ракет. Помимо денег, планаторов-героев награждают еще и очками опыта (их нужно тратить на улучшение свойств нашего истребителя) и внеочередными воинскими званиями.

«Звездный легион» — незатейливая, но вместе с тем настолько милая и притягательная аркада, что мы горячо рекомендуем ее всем, кто уже утомился от «больших» игр. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,5

33 КВАДРАТНЫХ МЕТРА: ВОЙНА С СОСЕДАМИ

Жанр: аркада/головоломка ■ Издатель: Новый Диск ■ Разработчик: Jap Games ■ Мультиплеер: нет ■ Системные требования: 1 ГГц (1,5 ГГц), 128 Мб (256 Мб), 64 Мб (128 Мб) видео



«33 квадратных метра» — это такой клон популярной на наших просторах немецкой головоломки **Neighbours From Hell** («Как достать соседа?»), только по мотивам одноименного телесериала. В оригинале, напомним, сюжет крутился вокруг рудых-парня Вуди, который издевался над соседом и его семейкой самыми изощренными способами: то ронял на кого-нибудь кадку с цветятами, то подливал ножку у табуретки...

Так вот, «33 метра» отличается от «Соседа», по сути, только узнаваемыми героями сериала (актеры на озвучке соответствующие) и симпатичной 3D-графикой. Сам геймплей не изменился ни на йоту. Простые квестовые задания с комбинированием предметов плюс совсем чуть-чуть аркады (вопреки притязаниям и быстро убегают), ну и, конечно же, море черного юмора. Пропить масло на пол, отключить жильцам холодную воду в душе, подлить в стакан вместо сока, ну и так далее. В сущности, все местные шуточки замешаны на падении, ударах и увечьях, но иногда получается очень даже смешно.

Проходит игра не просто, а очень просто — любой найденный предмет редко используется более чем для одного розыгрыша. Да и задания, как правило, довольно легкие. Так что если три части «Соседа» не убедили вас интерес к таким вот бессмысленным квесто-головоломкам или если вы вдруг фанат соответствующего телесериала, то добро пожаловать! — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,5

KAWASAKI QUAD BIKES

Жанр: аркадные гонки | Издатель: Metro3D Europe | Разработчик: Data Design Interactive | Мультиплеер: hot-seat | Системные требования: 500 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видеопамяти



Англичане из **Data Design Interactive** совсем решили облюбовать нишу аркадных автосимуляторов. В прошлом номере мы разбирали их **Austin Cooper S Racing**, а уже в этом месяце студия выпустила сразу три игры, посвященные заездам на различных видах техники марки **Kawasaki**.

В **Kawasaki Quad Bikes** нам с вами предлагается сесть за руль квадроцикла и принять участие в тренировке, заезде с тремя соперниками или в состязании из четырех этапов чемпионата. Дизайн трасс грубо делится на три разновидности: в первом случае дело происходит на равнине, во втором — посреди скал, в третьем — на стадионе.

Гонщики под управлением AI не могут похвастаться сообразительностью: неуклюже вписываются в повороты, трутся о боковые стенки и регулярно подставляются под удар. Словом, ведут себя так, чтобы самый неопытный игрок приехал к финишу первым. О реалистичной физике и речи быть не может — самое тяжелое столкновение приводит тут к банальной потере скорости.

Соперник продолжает ехать по заранее прописанной траектории, даже если вы подрывите на кочке и приземлитесь передними колесами прямо ему на голову. Оставляет желать лучшего и графика: размазанные однорядной массой по стадиону зрители, откровенно слабые модели персонажей плюс отвратительные погодные эффекты. — **Владимир Крошилин**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **2**

KAWASAKI SNOW MOBILES

Жанр: аркадные гонки | Издатель: Metro3D Europe | Разработчик: Data Design Interactive | Мультиплеер: hot-seat | Системные требования: 500 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видеопамяти



Компания **Kawasaki** производит не только квадроциклы, но и снегоходы. Так почему бы не сделать об этом отдельный проект? Движок уже есть (см. **Kawasaki Quad Bikes**), остается смастерить несколько новых трасс, написать свежую музыкальную тему, заменить грязную землю белым снегом, а вместо колес снабдить управляемое транспортное средство лыжами.

Kawasaki Snow Mobiles не отличается от **Kawasaki Quad Bikes** ни более качественной графикой, ни правдоподобной физической моделью окружающего мира, но она все-таки лучше, чем симулятор квадроцикла. Во-первых, в игре представлено не четыре, а шесть трекков. Во-вторых, помимо стандартного набора развлечений (тренировка, разовый заезд и чемпионат) нашлось место для дополнительного режима — **Stunt Contest**. Смотрится он довольно интересно: с помощью трамплина вы подпрыгиваете вверх и во время непродолжительного полета исполняете тот или иной трюк. Например, сальто или переворот вокруг своей оси на 360 градусов. Получился такой низкобюджетный аналог **Tony Hawk's Pro Skater**, только вместо скейтбордов приходится использовать снегоходы. — **Владимир Крошилин**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3**

KAWASAKI JET SKI

Жанр: аркадные гонки | Издатель: Metro3D Europe | Разработчик: Data Design Interactive | Мультиплеер: hot-seat | Системные требования: 500 МГц (1 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видеопамяти



На фоне своих никудышных собратьев **Kawasaki Jet Ski** выглядит чуть ли не произведением искусства. Чувствуется, что разработчики уделили заездам на скутерах намного больше времени. Модели гонщиков не напоминают клонированных овечек Долли в разноцветных одежках. В соревнованиях принимают участие не только мужчины, но и женщины, причем каждый персонаж обладает пусть и непритяной, но все-таки уникальной внешностью. Четыре из пяти режимов позаимствованы из **Kawasaki Snow Mobiles**. Обе игры отличаются друг от друга лишь тем, что в одной из-под средства передвижения вырывается снег, а в другой — брызги воды. Но есть и пятый способ развлечения — **Balloon Dash**. Правила просты и понятны: за ограниченное промежутком времени необходимо проколоть положенное количество торчащих из-под воды воздушных шаров. Уложитесь в определенный срок — переходите на следующий уровень, не успели — извольте повторить попытку.

Как-то даже странно, что компания **Data Design Interactive** ограничилась выпуском лишь трех игр. В многочисленных цехах **Kawasaki** собираются также мотоциклы, моторные лодки и даже тракторы. Со сдержанным любопытством ждем продолжения. — **Владимир Крошилин**.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4**



COMMAND & CONQUER

TIBERIUM WARS

Давно уже мне так тяжело не давалась финальная оценка игре. Уж больно противоречивые чувства одолевают. С одной стороны, эмоция игрока и давнего поклонника серии, с другой — взгляд беспристрастного журналиста. Очень сложно оценить игру, когда четко понимаешь — перед тобой отличный продукт, разработчики которого явно старались. Проблема лишь в том, что выглядит он совсем не так, как хотелось...

Но еще сложнее, должно быть, было создавать такую игру. Сохранить все лучшее из старого **Command & Conquer**, обновить и добавить перцу — это не так просто, как кажется. Особенно, когда

имеешь дело с продолжением легендарного сериала.

Времена и нравы

В примере С&С можно очень хорошо проследить все глобальные изменения в нашей с вами индустрии. Над **Tiberium Wars** работала все та же команда **EA Los Angeles** под предводительством Майка Верду, которой мы обязаны **Red Alert 2**, **Command & Conquer: Generals** и сериалом **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Очевидно, что Майк и компания при всем желании не смогли бы сделать настоящий С&С. Просто потому, что это другие люди. Просто потому, что настоящая

Westwood Studios

(для тех, кто недавно присоединился к нашему празднику жизни, поясним: Westwood — легендарная студия, прародительница жанра RTS и автор переехавших С&С-игр, а также **Red Alert**. — Прим. ред.) делала **Command & Conquer: Tiberian Sun** четыре года. Производственные стандарты Electronic Arts сегодня постулируют: по одной стратегии в год. Разработчики вам, конечно, скажут, что игру делали дольше. Но дальше это заключалось в продумывании природы тибериума двумя людьми, которые только что закончили аналогичную работу над другим проектом.

EA Los Angeles, старалась, а не просто осваивала выделенный бюджет — это заметно. Бренд истории и пристально следила ар-

- ЖАНР
- RTS с видеороликами
- ИЗДАТЕЛЬ
- Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК
- EA Los Angeles
- ПОДЖАНР
- Серия Command & Conquer
- МУЛЬТИПЛЕЙЕР
- Интернет / Локальная сеть
- КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
- Один DVD
- САЙТ ИГРЫ
- www.commandandconquer.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 512 МБ,
 видео GeForce 4/Radeon 8500

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2,2 ГГц, 1 Гб,
 видео GeForce 6100/Radeon 9500

мия фанатов помогли команде активнее расставаться с выходными и всечасно стимулировали ее плодотворную деятельность.

Игра действительно получилась внушительной. На протяжении у вас уйдет минимум 2-3 дня. Порядка 12 часов за каждую сторону и небольшой скроул по окончании обеих кампаний. При-

КЕЙН НА ДОПРОСЕ

ОЛЕГ СТАВИЦКИЙ



Джо Кузан (Joe Kusan), наверное, единственный человек, причастный к созданию классических **Command & Conquer**-игр, который также работал над **Tiberium Wars**. Большинство игроков знает его как Кейна, бессменного лидера братства NOD, но на самом деле Кузан — очень важная для игровой индустрии фигура. Он выступал в качестве режиссера всей С&С-серии и руководил созданием роликов для **Blade Runner** —

самой недооцененной игры **Westwood Studios**. Нам удалось достучаться до Кузана и задать ему ряд вопросов, которые нас всегда волновали.

[Игромания]: Джо, здравствуйте. Извините, что прямо с порога, но все-таки: какая часть **Command & Conquer** у вас самая любимая?

[Кузан]: Мне кажется, ничто уже не заменит собой ощущения, которые я ис-

пытал, устанавливая первую часть. Я действительно чувствовал, что здесь и сейчас на моем компьютере происходит что-то важное, и я был готов к новому опыту. К тому же сам творческий процесс тогда был





Два обелиска на входе — по-прежнему самый верный способ поприветствовать противника.

чем все это время вы проведете, практически не скучая — миссии действительно интереснее, хотя, к сожалению, на открояения уже давно рассчитывать не приходится. Геймплей Tiberium Wars — это стопроцентная классика. Это старый добрый C&C, скорректированный согласно современным геймдизайнерским стандартам. Мы все так же разоряем базу, строим электростанции и бараки, начинаем добывать тибериум, штамповать технику и развиваться. Радар — текцентр — Mammoth Tank и Ion Cannon — победа. Этот репитт невозможно забыть. Ностальгия не стоило предаваться разве что с харвестерами — они такие же тупые, как и в 1995 году, и постоянно норовят съездить к врагу за тибериумом.

Большинство раздражающих факторов изгнано прочь. Пехота наконец штампуется паками — у фанатов серии все еще свежи воспоминания о «ручном» производстве армии пулеметиков по \$100 за каждого.

Очень приятно, что авторы не стали отдавать пол-игры под обучение тому, что и так все знают. Из фирменных игрушек серии тоже

события никто не делает — практически сразу дают порулить «Оркой» и жонглируют из иконной пушки (она, кстати, стала куда мощнее). Начальные миссии достаточно допсыны, чтобы новички во всем разобрались, и достаточно стремительны, чтобы не раздражать ветеранов.

Удивительно и приятно видеть в игре сложные миссии, в том числе оборонительные. До хардкора самого первого C&C дело не доходит, но авторы периодически ставят вас изобразить заправского киберспортсмена, «выстреливающего» по 200 кликов в минуту. Как всегда, все подробные ситуации спланированы, и вся сложность приходится на первые минуты удержания базы. Дальше наступает уже рутинка, знакомая каждому поклоннику C&C — обороняемся, развиваемся, уничтожаем врага за пять минут. С подобными миссиями авторы даже немного перебарщали. Особенно это касается последних этапов игры,

TIBERIUM WARS В РОССИИ



В России новый C&C был выпущен сразу на русском языке, да еще в трех вариантах — коллекционные издания для поклонников NOD и

GDI, а также специальный Kane Edition. Властельцам первых двух достались фирменные брелоки и банданы с логотипами фракций, а Kane Edition полностью аналогичен западному изданию. Там содержится полностью английская версия со всевозможными бонусными картами для мультиплеера, обоями и не вошедшими в финальную версию роликами. В общем, снимаем шляпу — вкусы всех игроков удовлетворены. Вот если бы еще в русской версии GDI не назвали ГСБ...

когда на землю из космоса обрушиваются давно ожидаемые инопланетные захватчики Скринь (без третьей расы сейчас никуда). Ничего скучнее сражений с ними придумать невозможно — сидим в глухой оборо-



не, ждем, пока враги бесконечным потоком посылают к нашим стенам свои треножники, захватываем их (мощные юниты у всех сторон теперь можно перекалывать инкерами). Чиним и этой же армией разномасштабных захватчиков. Кстати, про стены — это мы образно, от них разработчики отказались.

Есть на миссиях и так называемые бонусные задания — удачный инструмент для затягивания и усложнения. Например, после выполнения определенных диверсионных задач с помощью команды вам задан подкрепление, но в порядке демонстрации высшего пилотажа можно продолжить прохождение в одиночку. К сожалению, работает это лишь на первых этапах знакомства с игрой — позже бонусные задания просто перестают быть интересными.

Зрешный AI приятно удивляет, подчас действительно заставляет встрепенуться и регулярно напоминает о слабых местах в обороне. Такого на нашей памяти в C&C еще не было.

Среди техники, к сожалению, ничего кардинально нового найти не получится. Tiberium Wars — это такая оборная ослепка из классического C&C, Red Alert 2 и C&C: Generals. Вы — группа сумасшедших смертников GLA? Добро пожаловать в братство NOD! Пилот американского истребителя-бомбардировщика? GDI как раз не знает, что делать с «Оркой» — она совершенно бесполезна в

овар в новинку — мы очень всевозлиски, создавая первый Command & Conquer!

[Игромания]: Вот, кстати, о креативном процессе. Вы ведь не только играли Кейна, вы еще и выступали в качестве режиссера всех C&C-игр! Несколько режиссерских игр отличаетесь от режиссерских фильмов? И как вам вообще удавалось совмещать игру и руководство процессом?

[Кукин]: Производственный процесс на самом деле практически ничем не отличается от создания фильма. У нас все было по-взрослому: препродакшн, планирование, кастинг, репетиция и съемки. Я был вовлечен во все процессы, включая монтаж и постпродакшн. Что касается совмещения режиссерской и игровой — так у меня все равно разделение личности, так что надо было просто следить, какие таблетки когда принимать,

и я легко подстраивался!

[Игромания]: Кейн — стопроцентный злодей, его можно включить в список главных антигероев в компьютерных играх. Какие у вас были источники вдохновения, когда вы создавали персонажа?

[Кукин]: Кейн на самом деле был злодеем нового типа. Такое в игре было впервые — в кадре сидел



плоской гарей и говорил прямо с вами, угрожал вам, вдохновлял вас — это был совершенно новый способ взаимодействия с

персонажем. И я хотел, чтобы он был одновременно привлекательным, соблазнительным и очаровательным. Таким в действи-



«Ориг» совсем состарилась — за все прохождения вы вряд ли используете ее больше двух раз.

бою. Вы БМП, вмещающий одно подразделение и меньшей ослепе в зависимости от того, кто в вас сидит? И для вас найдется место! Юрий уволил вас из редов армии тепловатов? Новая раса пришельцев найдет вам применение! Ну и так далее. Через десять лет EA Los Angeles спокойно смогут брать из своих древних архивов

карты и юниты, перерисовать графику и выпускать таким образом новые игры. Персональный конструктор «RTS за полтора».

Но за всем этим поддуванием на самом деле скрывается главная проблема Tiberium Wars — у нее совершенно нет своего собственного лица.

Назад в будущее

То, что новая игра слабо стыкуется с прошлыми выпусками серии, особенно хорошо видно на примере режиссуры, рассказа о котором мы специально приберегли до этого момента. Потому что проблема отсутствия индивидуальности тянется и в сценарии. Тем, кто застал «бывшие времена», советуем вспомнить Tiberian Sun. Там мы видели мрачный мир будущего, измененный тибериумом. Мутантов, природные катаклизмы и прочие постапокалиптические картины. Однако в EA не стали разрабатывать эту историю

далее и... в вернуть все на круги своя.

Прошло много лет. Жизнь, конечно, стала совсем паршивой, тибериум заполнил всю планету, но есть, оказывается, спасение — так называемые голубые зоны. В противовес красным и желтым, где обитает большинство населения Земли, здесь прекрасная экология, царит военизированная демократия и цветет цивилизация. За прошедшее время совместными усилиями NOD и GDI общество совершило огромный технологический скачок назад. Все достижения в экологии и производстве шагающих роботов забыты, включая монструозного мамонта второй модели. Со смертью Кейна во враде бы как расслабились и нашли более удачное применение оборонному бюджету.

События вроде сняты шагающих мамонтов с производства ос-

вещаются в местной энциклопедии — это действительно приятно и добавляет атмосферы. Голубые зоны приносят в игру «цивилизационные пейзажи», но результат таких изменений — та самая потеря индивидуальности. Это особенно заметно в дизайне. Электростанция напоминает Tiberium Dawn (первую часть), бараки и жиборги пришли из Tiberian Sun, оборонительные соняк-пушки отдают Red Alert 2, а крайние зоны и вовсе заставляют вспомнить критгондровый остров из последнего «Супермена». В общем, каша.

Ну и конечно, сюжет и видеоролики. Здесь отсутствие связи с оригинальным C&C ощущается особенно сильно. Все дорожки авторы говорили о желании сделать по-



настоящую эпическую, проработанную атмосферу с густой атмосферой. Кейном и так далее. Сеть наводрила потрассационные концерт-арты и роскошный рекламный ролик, расквашивающий о положении дел на Земле. На деле красные арты, переключавшиеся в энциклопедию, и тот самый видеоролик (теперь открывает кампанию за GDI) — единственные атмосферные элементы игры.

Видео не получилось. Совсем. Сами по себе ролики неплохие, в них заделаны настоящие звезды, да и вообще — сегодня мало кто так делает... Но все заставки сводятся к следующей формулировке: «Командир, ты молодец, теперь давай устроим вот эту базу!». Это, в принципе, нормально. Именно так было в



Не обошлось и без светлых моментов в дизайне: консервные банки NOD гибнут под сотрясающими ударами джиггернутов.

▶▶▶ продолжение, начало на странице 72

тельности хочет быть лубой злодей.

[Игромания]: Сегодня живое видео в играх почти не используется. Как вам кажется, почему? И как вы считаете, можно ли представить себе C&C-игру без видео?

[Кукан]: Я думаю, сегодня видео не используют в играх большей частью потому, что хорошее видео очень сложно снять. И по-тому, у нас в Command &

Сонгвер был свой уникальный формат — мы не просто играли в кино, мы разыгрывали фильм, в который вовлечен игрок! Сейчас C&C уже нельзя представить без видео потому, что это не просто



стратегия, это стратегия, в которой есть настоящая драма. А ее не бывает без настоящего человеческого взгляда.

[Игромания]: Расскажите, пожалуйста, как вы придумывали весь этот дикий китч для Red

Alert? Мы тут в редакции все невероятные фанаты обеих частей!

[Кукан]: Спасибо! Я обожаю Red Alert — мы больше всего волюбили, когда создавали именно его. У нас, честно говоря, не было никаких достоверных источников, которые мы бы изучали при создании стиля. Мы просто сидели и вспоминали все самые идиотские и смешные СССР-стереофильмы, которые только могли, и утрировали их, насколько это было возможно. Еще у нас

были отличные сценаристы и дикторы, которые приволокли на площадку все тот невероятный китч, что вы видели в кадре.

[Игромания]: А чем вы сейчас занимаетесь, разработываете что-нибудь? И вообще, какие у вас интересы кроме собственного игр?

[Кукан]: Я много времени провожу на дикой природе, в Нагаде. Живу в палатке, залезаю в непролазные дебри, сплавляюсь по реке. Периодически я звез-

оригинальном C&C и Red Alert, но с тех пор был Tiberian Sun! Он фактически превратил игру в кино. Пускай смешное, кособокое и дашевое, но там был вменяемый и продуманный сценарий, была интрига. Видео там добавляло происходящему веса и какого-то высокого смысла. Tiberium Wars может предложить лишь набор однотипных брифингов, слабую режиссуру и полное безразличие актеров к происходящему.

К сожалению, события третьей части развиваются по прямой и не предполагают никаких сюрпризов. Для Westwood ролики всегда были искусством. Распояная мизерный бюджетом, они даже самые короткие сцены наделили стилем и атмосферой. Вспомнить хотя бы взгляд генерала Соломона при первом появлении Кейна... Electronic Arts пригласили недорогих актеров, но совершенно не стали с ними работать. В офисах GDI нас ждет дуэт Майкла Айронсайда (голос Сама Фишера и командир из «Звездного десанта») и uber-сексуальной Грейс Парк (см. ее в сериале «Битва галактик»), по которой сонет вся Аме-

рика. И если Айронсайд старается и что-то из себя изображает, то Грейс воюет игру задом с совершенно каменным лицом.

У NOD не менее звездный состав — тут и сам Джо Кукан (Кейн), который, правда, харизматичен далеко не во всех сценах, и Триша Хенффер (см. ее опять же в Battlestar Galactica). Плюс — оорпез! — Джэш Холлоуэй, также известный как Соьер из сериала Lost. Он опять играет очаровательного подонка из «Остался в живых», а для полевого оперативника NOD это идеальный образ. Но всех ярких ТВ-звезд тут используют для того, чтобы они появились в кадре и сказали что-нибудь вроде: «Годзравале, теперь мы уничтожим еще больше вражеских войск».

И финальный удар по видео — практически полное отсутствие трюковых роликов. Их здесь всего два: один про уничтожение «Филадельфия», а другой — про вторжение инопланетян. Ни батальных сцен, ни новых видов техники. Авторы как будто не понимают, что фанаты любят истребитель «Орка» вовсе не потому, что это



Даже если бы Грейс Парк не сказала за всю игру не слова, поклонники и продюсеры остались бы довольны.

такой крутой юнит, а за его знаменитый «премьерный» полет по каньону под градом пулеметных пуль, с последующим уничтожением Construction Yard. Единственное, что осталось, — выкуси носовой, вести которые даже пригласили настоящую звезду американского телеэкрана — Джона Хака с телеканала Fox News.

Сам по себе сюжет просто смешон. На расслабившихся было силы GDI неожиданно нападают NOD под предводительством непонятно как возродившегося Кейна (инкубаторы с клонами великого лидера, которые мы видели в конце Tiberian Sun, видимо, являются исчерпывающим объяснением) и уничтожают знаменитую космическую станцию «Филадельфия». Теперь Кейна нужно уничтожить, а он не нашел лучшего места для укрытия, кроме старого храма в Сараево, где его уже убили в первом C&C. Когда Кейн будет в очередной раз повержен, с неба откуда не возьмись посыплются инопланетяне, которых, понятно, тоже надо уничтожить. Так и хочется спросить — вы это серьезно?

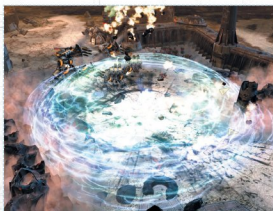
Увы, серьезно. Кампания за NOD отчасти проясняет происходящий на экране бардак, и во всем этом нагромождении не состоятельных брифингов даже появляется смысл. Да и в целом все, наверное, не было бы столь печально, если бы авторы вспомнили про чувство кадра, эффектную поста-



новку, нагнетание suspense, создание интриги и прочие режиссерские термины.

Третья тибериумная

Tiberium Wars работает на престарелом движке Generals, который основательно накачали стероидами. В итоге даже в 2007 году он держится молодцом. Разочарования, которое появляется было в первых миссиях, исчезает, стоит начаться битве. А как только вы первый раз жахнет из ионной



Ионная пушка во всем своем великолепии: еще мощнее, еще красивее.



жаю в Лас Вегас и наслаждаюсь его ночной жизнью. Я старюсь работать как можно меньше, но все еще связан сейчас с производством кое-каких компьютерных игр — не могу, к сожалению, их называть.

[Игромания]: Окей, тогда не забудьте пить ваших любимых игр!

[Кукан]: Конечно, это легко:
 1. Omaha Hi-Lo Split 8.
 2. 3-5-7
 3. Boo-ray
 4. Texas Hold 'em
 5. Crazy Pineapple
 (все это различные разновидности покера. — Прим. ред.).

[Игромания]: Ну и последний вопрос — стали бы вы руководителем братства NOD, если бы вам выпал такой шанс?

[Кукан]: Если? ЕСЛИ?! ДА И! ЕСТЬ ЛИДЕР БРАТСТВА NOD!

ПОСЛУЖНОЙ СПИСОК ДЖО КУКАНА



- o Command & Conquer (1995) — актер, режиссер, кастинг-директор.
- o Command & Conquer: Covert Operations (1996) — актер.
- o Command & Conquer: Red Alert (1996) — актер, режиссер.
- o Blade Runner (1997) — сценарист, режиссер, актер.
- o Dune 2000 (1998) — режиссер.
- o Command & Conquer: Red Alert — Retaliation (1998) — режиссер.
- o Command & Conquer: Tiberian Sun (1999) — актер, режиссер.
- o Command & Conquer: Red Alert 2 (2000) — РЕЖИССЕР.
- o EMPEROR: BATTLE FOR DUNE (2001) — режиссер.
- o Command & Conquer: Red Alert 2 — Yuri's Revenge (2001) — режиссер.
- o Command & Conquer: Renegade (2002) — актер, режиссер.
- o Command & Conquer 3: Tiberium Wars (2007) — актер.



С пришельцами лучше всего разговаривать на их языке.

пушки, на душе станет тепло и приятно.

Все юниты тщательно анимированы и при случае поиграют подвеской; здания по-голливудски разваливаются на куски, а отряды солдат картину

гибнут под градом пуль. В общем, все довольно качественно. Главный недостаток — не в графике, а в безликом визуальном дизайне, о котором мы уже говорили выше.

То же самое касается музыки. К творчеству Фрэнка Клепа-

ки можно было относиться по-разному, но его саундтрек выполнил главную задачу — он запомнился всегда. Ни одна из местных композиций не застрянет у вас в голове, а после прохождения вам не захочется переслушать их заново. Это качественная, но совершенно неинтересная работа. Даже у Generals был свой яркий, пускый и неоригинальный голливудский стиль.



Надо понимать, что все вышесказанное — это бредящие раны фаната, болеющего за любимую серию и прошедшего все части по несколько раз. Если рассматривать Tiberium Wars как новую RTS, то к ней нет никаких вопросов — это хорошая, комплексная, красивая и качественная игра. Пусть она безлика и не оставит в истории след, но в нее интересно играть, ее интересно проходить, а «живые» ролики, пусть даже такие, — это неоспоримое достоинство.

Если откинуть богатую родословную и представить себе нового игрока в С&С, он будет в восторге от всего этого. Формула С&С работает на ура спустя 12 (!) лет после выхода первой части. Все динамично, все взрывается, харизматичные актеры обращаются напрямую к вам, есть осязтимая иллюзия, что от наших действий что-то завит. EA Los Angeles явно старались. Но индустрия уже другая, Westwood больше нет, и потратить четыре года на разработку стратегии никто уже не может. Tiberium Wars — результат многих компромиссов, но это все-таки С&С. Так что welcome back, Commander.

P.S. По поводу новой расы инопланетян стоит расслабиться — играть за них приходится буквально четыре миссии, и это не то чтобы важное нововведение. Ребята просто приехали собрать урожай и не хотели никого обижать. Сомневаемся, что эта раса будет сколько-нибудь популярна в мультиплеере.

ТВОРЧЕСКИЙ ПУТЬ КЕЙНА



Если вы Кейн, то непременно должны:



1. Убить Сталина в стиле «Агента 47».



2. Убить брата Сета.



3. Выйти на свет ионной пушки, расправив руки.



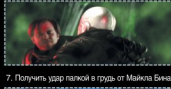
4. Помяться над генералом Соломоном, когда в результате вы все же окажетесь живы.



5. Лишиться половины лица и построить ракету, которая делает Землю зеленой.



6. Взять грудастую мутантку в заложники.



7. Получить удар палкой в грудь от Майкла Бича.



8. В результате обрести новую, совместную с Кабалом, жизнь в пробирке.

Все, теперь вы готовы к третьей тибериумной войне.

РЕИГРАЕМОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Command & Conquer нового поколения. Второго Tiberian Sun ждать не приходится, но это красивая, интересная и местами довольно яростная стратегия. От нее очень легко получить удовольствие. Особенно если вы никогда не играли в С&С.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

RPG

Акелла

SILVERFALL



В

опешный мир Нельве уже никогда не будет прежним. Достижения технологии не оставляют места колдовским чудесам. Согласно 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 настоящей герою 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 Нельве.

- В САМОБЫТНЫХ РАС НА ВЫБОР
- НЕОБЫЧНЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- У ГЕРОЯ МОЖЕТ БЫТЬ ДО 8 СПУТНИКОВ, КОТОРЫЕ МЕНЯЮТСЯ ПОД ВАШИМ ВЛИЯНИЕМ
- ПРОРВА ПОБОЧНЫХ КВЕСТОВ!
- ОТ ВЫБОРА СТОРОНЫ ЗАВИСЯТ ОБЛИК, ЭКИПИРОВКА И ТАЛАНТЫ
- МОЩНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК С ПОДДЕРЖКОЙ PHYSX И RAGDOLL
- БОЛЕЕ 160 РАЗНООЦЕНЫХ ИЛИ ВОВСЕ ЧЕШУИЧАТЫХ МОНСТРОВ
- 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. Вудео

XIT ZONA

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволено копирование и распространение.
 Сайт: www.akella.com Игры с доставкой: www.soldatov.ru
 Оптовые продажи: Москва, 495 393 46 14, info@akella.com Санкт-Петербург, 812 252 49 45, akella@netcom.ru
 Ростов-на-Дону, 863 290 78 42, akella@netcom.ru Новосибирск, 383 227 74 64, akella@netcom.ru
 Екатеринбург, 343 297 34 42, akella@netcom.ru
 Представитель на Украине: "Фантастикс" - www.fantastix.com.ua
 Физкал ООО "Полет Нахлгатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гверкова, д.37, телефон: (812) 252-49-45.

MONTE CRISTO
 PhysX
 ageia



АКЕЛЛА

- **Название**
Аксел
- **Разработчик**
Wargaming.net
- **Платформа**
 - Серия Massive Assault
 - Серия Raiser General
- **Мультиплеер**
 - Интернет
 - Локальная сеть
 - Hot-seat
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.aksel.com/ru/games/ra/ra.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



Дмитрий Карасев

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Российская игровая индустрия продолжает планомерно осваивать книжные лицензии. Перед выходом разминается «Не время для драконов», созданная на основе одноименной книги Ника Перумова и Сергея Лукьяненко, а «Акселла» выстрелила первой из трех игр на основе романа «Трудно быть богом» за авторством братьев Стругацких.

Кроме сегодняшней стратегии, к выходу также готовится экшен «Чужой среди чужих» и квест «Землянин». Что особенно приятно, за игру на отечественном материале взялся серьезная западная студия — Wargaming.net (впрочем, составленная наполовину из русскоговорящих сотрудников).

Насчет привлечения Wargaming.net у нас были некоторые опасения. С одной стороны, за качество можно не опасаться — обвинить компанию в небрежности язык не поворачивается. С другой — все их проекты, последовавшие за гениальной Massive Assault, были различными вариациями на тему собственного дебюта. Получить очередной «Расцвет лиги» в новом антураже — это, согласитесь, вряд ли можно назвать пределом мечтаний.

Искусство войны

Так вот, с точки зрения механики, «Послесловие» — классическая пошаговая стратегия (Massive Assault, напомним, выступает в этом же жанре). То

есть пока мы командуем войсками, противник остается неподвижен, и наоборот. Происходящее на поле больше всего напоминает шахматы, если сделать скидку на то, что все фигуры ходят одновременно.

В наличии четыре армии. Нельзя сказать, что они не имеют друг с другом ничего общего, но, по крайней мере, фракции далеки от строгой симметрии Massive Assault. У каждой стороны отчетливо видна специфика. Страна Отцов делает ставку на пехоту и танки, хантйццы берут сильной артиллерией и авиацией, у Островной империи, как можно заключить из названия, лучший флот, а Южные варвары предпочитают давить числом.

Каждый ход разбит на две фазы. Первая — фаза сражения,

во время которой войска двигаются и атакуют противников. Каждый юнит может переместиться и выстрелить лишь один раз за ход. Кроме того, противник, будучи атакован, имеет привычку открывать ответный огонь. Учитывая, что отряды обмениваются ударами одновремя, порой можно получить большой урон, чем нанести. Баланс «Послесловия» функционирует на принципе «камень-ножницы-бумага», то есть каждый тип войск эффективен против определенного врага.

Пусть вас не смущает одноуровневый на первый взгляд ландшафт — на самом деле поле разбито на невидимые клетки, и каждая из них обладает своим коэффициентом проходимости. Само собой, по дороге солдаты



Утратившие мораль войска обречены остаток миссии пассивно догнорать к кустам.



Серый броневик посередине — штаб в складном состоянии, а разноцветные кружочки — доступные клетки, на которые можно ско-

двигаются быстрее, чем по болоту. А для техники некоторые области (здания и лес) остаются недоступными.

По сравнению с той же Massive Assault, где бои проводились в масштабах целой планеты, «Послесье» — игра миниатюрная. Здесь под вашим началом редко окажется больше 10-15 отрядов. Что вовсе не идет «Обитаемому острову» во вред, скорее, наоборот, добавляет динамики и напряжения — любая ошибка грозит обернуться проигрышем.

Получаются такие блиц-шахматы — сперва вы долго и тщательно обдумываете план действий, а потом за несколько ходов воплощаете его в жизнь. И поверьте, наступать тремя ротами пехотинцев ничуть не проще, чем целой армией.

Все вышесказанное относится к фазе сражений. Но у каждого хода есть также экономическая составляющая. У вас имеется башня-штаб, каждый ход приносит определенный доход. На полученные деньги вокруг нее можно возводить различные постройки. Всего их шесть типов, каждая из которых отвечает за тренировку и алгебрирование определенных юнитов. Строительство и улучшения производятся мгновенно, так что при желании можно прокатать базу за один ход.

А вот с армией такого фокуса не выйдет — за ход можно возвести только один отряд. Со временем запас ресурсов подходит к концу, и тогда штаб с прилегающими постройками превращается в некое подобие мобильного уюта и отправляется искать новое место для стоянки (подходящие для этого клетки больше всего напоминают торчащие из земли розетки). При желании всегда можно захватить штаб противника — для этого достаточно занять его одним из своих юнитов.

Дьявол в деталях

К вышеозначенной базовой схеме Wargaming.net добавляют массу нюансов. Например, идеи артиллерийской поддержки, реализованная еще **Panzer General**, — любой юнит, решающий атаковать в пределах досягаемости вражеской пушки,

неизменно получит снарядом по голове, прежде чем успеет что-то сделать. Учитывая мощь местной артиллерии, любая лобовая атака в «Послесье» обречена на провал.

Впрочем, никто не мешает разобраться с вражеской батареей, зайдя к противнику сзади, главное — дождаться ночи. Смена времени суток — второй нюанс и еще одна отличная находка, которая серьезно влияет на планирование операций. Ночью, когда юниты в прямом смысле не видят дальше своего носа, сражаться приходится вслепую, так что можно проползти колонной буквально в двух шагах от противника, а наступающее утро встретит в уютном вражеском тылу. Жаль, что сам AI такой возможности пользуется крайне редко, зато в ставших баталиях ночные маневры противника популярным феноменом.

Разведка — неотъемлемая часть «Обитаемого острова». Тезис «кто владеет информацией, тот владеет миром» здесь работает на все сто. Генерал, который не провел перед наступлением рекогносцировку, — верный претендент на получение медали «За бездумную храбрость». Посмертно.

А вот система морали, к сожалению, удалась не совсем. Задумка была неплохая — уменьшаясь в численности, отряд одновременно теряет очки морали и в конце концов в ужасе перестает атаковать. Восстанавливается храбрость либо после восполнения потерь, либо при захвате важных стратегических точек. На деле же все это означает лишь одно: юниты выбывают из боя задолго до своей фактической гибели. Отступить на базу за подкреплением обычно успевают лишь защищающаяся сторона. И то если бой кипит непосредственно у стен штаба и есть достаточное пространство для маневра.

Печально, но вся стратегическая красота «Послесье» ограничена одним существенным недостатком. Дело в том, что в игре есть два мнения — одно разработчиков, другое — ошибочное. И если при низкой степени сложности еще можно изобрести что-то свое, то на высоком уровне остается идти только по



Вам не только объяснят, как проводить операцию, но и любезно покажут все стрелочками.

пропложенному авторами пути. Сказано «обходим укрепления справа», значит — справа. Более того, игра даже не дает искать тот самый единственный путь самостоятельно. Вам постоянно тыкают пальцем: тут надо устроить на врага засаду! Юниты уже расставлены, замаскированы, укрепления построены — войдите на здоровье. Более свободным чувствую себя лишь в режиме подкачки — здесь вам и сопернику просто выделяют по штабу в разных углах карты, дополняя их стандартным набором войск.

Любите классику

Впрочем, железная геймдизайнерская хватка тут удачно компенсируется атмосферой. За что создателям «Послесье» надо сказать отдельное спасибо, так это за сохраненный дух оригинального романа. Поклонники творчества братьев Стругацких должны остаться довольны.

Предостричь говорилось немало (в том числе и в нашем интервью): после отключения Излучателей большая часть населения Страны Отцов утрали всякую дееспособность, а в здравом уме и твердой памяти остались лишь подпольщики. Хитицыды решили воспользоваться удобным моментом, чтобы отомстить за все хорошее, и развернули успешное наступление против обезоруженного противника. Южные варвары и Островная империя

тоже не пожалели остаться в стороне.

Другой вопрос, что «Обитаемому острову» часто не хватает выразительных средств, чтобы передать местный сюжет. Скажем, отрывки из романа (они тут зачитываются между миссиями) явно должны быть подкреплены видеороликами. То же самое касается визуального ряда. Местные взрывы больше всего напоминают предновогодний залп китайских петард во дворе. Юниты, особенно пехота и артиллерия, слишком невелики — учитывая их защитный окрас, найти очередной танк на фоне земли порой бывает проблематично. В общем, ощущения планетарного конфликта не происходит.



Тем не менее «Послесье» все-таки удачный проект. Да, это Massive Assault в меньшем масштабе, да, лоска не хватает. Но при всей визуальной скудности это очень качественная игра. Тут нет размаха, но есть стремительная, яростная стратегия, которая заставляет быстро думать. Каждый удачный взрыв в индустрии на вес золота, так что если вы падаете поклонником этого жанра, «Послесье» никак нельзя пропустить.

Кроме того, эта игра видится нам хорошей стартовой платформой для других проектов во вселенной «Обитаемого острова». Интересно увидеть, что будет дальше. ■

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Крепко считая игра, хороший подарок для поклонников пошазских взрывов и любителей книг братьев Стругацких.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



TORTUGA TWO TREASURES

Дмитрий Карасев

Когда пытаешься представить себе внешний вид сотрудника **Ascaron Entertainment**, перед глазами возникает ряд людей в поношенных сюртуках, с черными бородами, попугаями на плечах и длинными абсордажными саблями, у всех повязки на глазу. Потому что каждому своим байтом **Tortuga: Two Treasures** кричит: «Это создали фанаты пиратской темы! Они поиграли во всех «Корсаров», прошли **Pirates!** и посмотрели обь фильма про Джека Воробья не менее семи раз каждый!». Только вот не всегда подобная преданность приводит к чему-то хорошему. Помните, как ругали вторых «Корсаров», которые на самом деле — **Пираты Карибского моря**? Так вот, встречайте смену.

И еще много-много раз...

Геймплей **Two Treasures** один



Если вы, глядя на проломленную палубу, вдруг воображали полную интерактивность — гоните фантазии прочь. Ничего такого в **Two Treasures** нет.

в один повторит геймплей **Pirates!** и «Корсаров». Мы гулем по островам, сражаемся с врагами на саблях, а затем выходя в море — топить все, что еще плавает. Кто там романтично прощептал «свобода» и «любопытный живой мир»? Никаких возможностей — вся игра аккуратно порублена на миссии и выдается строгими порциями.

Но дело даже не в линейности — **Tortuga** настолько предсказуема, что по ней можно сверять часы. Пробежались по острову, нащиповали саблей пару врагов? Значит, сейчас нас загонят на корабль и отправят в море — выполнять задание по отстрелу дежурной партии пиратов. Потом снова на остров, обратно в океан и опять на остров... И так всю дорогу, без вариаций.

С другой стороны, в миссионной структуре нет ничего криминального. Если бы **Two**

Treasures оказалась качественным пиратским экшеном, мы бы только обрадовались. Но местные сабельные дуэли обставлены в лучших традициях жанра: несколько приемов — и все на этом. Прав здесь тот, кто быстрее машет шашкой (читай: жмет на кнопку мыши). Так что лишние похождения сводятся к беспорядочному тыканью саблей во всех подряд. По количеству боевых кликов **Two Treasures** с легкостью может обставить **Diablo**. Проиграть в таких боях очень сложно, разве что пальцы сильно устанут. С ростом уровня можно выучить новые френты и приемы, которые делают избитые врагов еще проще. В тех же «Корсарках: Возращение легенды» два-три противника являлись собой серьезное препятствие, но здесь они не могут задвинуть даже часлом.

Морские баталии выглядят чуть лучше. Нет, конечно, здесь по-прежнему все одолжено из тех же «Корсаров» или **Sid Meier's Pirates!**: вы засекаете противника, стремительно подгребаете к нему, после чего начинаете поливать ядрами до тех пор, пока он не отравится кормить рыб. Но маневрировать в **Tortuga** довольно сложно — скорость и направление движения судна зависят от положения парусов, за которым приходится следить лично. На какое-то время это способно отвлекать от настоящего желания заснуть перед монитором, но быстро надоедает в силу монотонного и настоящего повторения. Усугубляется положение дел полным отсутствием AI у противников, которые умеют лишь бросаться вперед с шашками (в данном

ЖАНР Экшен

- Издатель
CDV Software
- Издатель в России
Акелло
- Разработчик
Ascaron Entertainment
- Платформа
■ Serial «Корсары»
■ Sid Meier's Pirates!
- Мультиплеер
Отсутствует
- Качество диска
Один DVD
- Сайт игры
www.ascaron.com/jb/00_tortuga.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



случае пушками) наголо. Еще враги очень любят застревать в прибрежных рифах и тонуть.

Поскольку во всех прочих представителях жанра имелась своя ролевая система, есть она и в **Tortuga**. Ничего плохого (равно как и хорошего) про нее не скажешь. Помимо упомянутых выше фехтовальных приемов есть стандартный набор умений, от которых зависит способность управлять кораблем, вести торговлю и так далее.

Что действительно приносит в **Tortuga** хоть какую-то интригу и элемент разнообразия, так это резкие, необъяснимые скачки уровня сложности от «одной левой» до «тысяча чертей, как же так?!». Только что вы отправляли врагов на тот свет со скоростью сноповязальной машины, как вдруг наталкиваетесь на какого-нибудь терминатора, практически неуязвимого для ваших атак. А то и двух-трех таких гигантов. Обычно подобные сцены заканчиваются надписью «Game Over». Теоретически в **Two**



Экшен в Two Treasures пригравает практически всем пиратским играм по глубине, а также отечественным «Головорезам» по количеству кровищи в кадре.



Несожиданно сложно устроенные морские баталии не спасают Two Treasures от скорлупистого забавья.

Two Treasures можно героически ударить с поля боя. Но на деле вы только соберете за собой целый хаос преследователей, которые будут тыкать вам в спину шлагами и в конце концов сведут в могилу. Лучше уж сразу застрелиться, благо пистолеты в игре имеются.

То же самое касается и морских боев. Плывешь себе, беззаботно прострелявая по сторонам, и вдруг налетаешь на этакий броненосец, капитану которого плывать с высокой мачты на всю вашу артиллерию. Если бы такой рост сложности происходил постепенно, на нем можно было выстроить целый баланс и ввести в Two Treasures некоторое подобие интриги. Однако, подобно другим элементам игры, сила врагов тут определяется генератором случайных чисел.

Мертвец без сундука

Сюжет игры списан сразу с нескольких источников. Главной герой выглядит точь-в-точь как Джони Депп в образе капитана Джека Воробья, даже типиче имя позаимствовано — Томас «Ястреб» Блай. Под началом знаменитого пирата Эдварда Тича (кодовое имя — Черная Борода) он отправляется на поиски сокровищ еще более известного флибустьера — Генри Моргана, который тут обошелся без прозвища. Однако все заканчивается как нельзя хуже: после предательства со стороны Черной Бо-

роды герой лишается корабля, становится врагом как для англичан, так и для пиратов, сталкивается с древним проклятием ацтеков... Нет, Ascaron не покупали лицензию у Disney, хотя, видимо, очень хотели.

То, что не взято из «Пиратов Карибского моря», позаимствовано из других тематических нелюбопытных вроде «Одиссеи капитана Блада» (речь, конечно, о книге Рафаэля Сабатини). Список источников вдохновения венчают «Звездные войны» — отношения между Ястребом и энергичной дочкой местного губернатора до боли напоминают романтические преграды Хана Соло и принцессы Лей. Вплоть до того, что девушку тоже почему-то зовут Принцессой. На самом деле истории Tortuga стоило бы уделить побольше места, потому что сюжетная линия рискует пройти мимо вас.

Мы стартуем прямо посередине ожесточенной схватки, причем безо всяких объяснений: кто, кого и за что конкретно убивает. Но это не режиссура и не авторский прием: никакой внятной предистории или представления главных героев не происходит. В Tortuga легко можно потеряться и вообще ничего не понять. Сюжет либо скачет из стороны в сторону, и уследить за ним решительно невозможно. В одной из сцен Блай торопится предупредить свою подругу, что англичане узнали о ее криминальных похождениях и грозят

арестом... а уже через несколько минут недоумевает, чего вдруг поданные Британской империи взяли на нее — неужели им стало известно, что она пиратка?



Впрочем, не все так плохо. Есть места, где манера Ascaron заимствовать все и вся пришла как нельзя кстати. При всех своих недостатках Tortuga: Two Treasures получилась довольно атмосферной игрой, переполненной узнаваемыми моментами: судинки с сокровищами, Веселый Роджер, звон сабеля, говорящие полугаи, ром, зомби и магия вуду — дизайнеры тщательно прошудировали множество источников и выловили почти все более-менее обязательные элементы пиратского мира. Что касается антуража, то здесь Two Treasures станет настоящим подарком для всех любителей корсарской романтики. Некоторые кадры можно хоть сейчас распечатывать и использовать в качестве иллюстраций к пиратским романам...

Потрясающие корабли, на которых с любовью прорисована каждая деталь, сочные карибские пейзажи в зеленых тонах, совершенно фантастические сцены морских боев — одно то, как корабли уходят под воду, чего стоит! Звуковое оформление делает картину еще ярче — хрипкая переключка матросов на

судне, треск пожара на вражеском галеоне, раскаты пушек...

Визуально Tortuga действительно напоминает диснеевский блокбастер и, наверное, превосходит своим внешним видом тайтлы по его мотивам. Другой вопрос, что в яркую обертку завернута скучная и неоригинальная игра.

Клоуномиком жанра она просто не нужна — у них есть некрасивые, но куда более ладно скроенные «Корсары: Возвращение легенды». Тем, кто просто хочет необременительного экшена в пиратских декорациях, тоже не сюда: драки тошнотливы, враги слабые... Остается разве что ортодоксальные любители флибустьерской темы, которые прошли все, что только можно, и в ожидании очередного аддона к «Корсарам» маются на сущие. ■



РЕЙГАБИЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Надо очень любить пиратскую романтику или прамиснейшее приключенье, чтобы попользоваться на Two Treasures. За внешней красотой скрывается понадурганная из других источников и сверху оживленная флибустьерская игра.

ГЕНИМПЛЕЙ

3.0

ГРАФИКА

7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

7.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

- Издатель: Atari
- Разработчик: Eden Games
- Издатель в России/наказанная: Акселен
- Платформа:
 - Motor City Online
 - World Racing 2
 - Need for Speed: Most Wanted
- Мультиплеер: Интернет
- Качество диска: DVD
- Сайт игры: www.testdriveonlinehd.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео



топографическая точность местности, а то, насколько интересно и органично все это будет смотреться в контексте игры. И вот тут как раз есть определенные проблемы. Поскольку территория здесь просто огромных размеров, заезд с побережья на побережье вполне может растянуться минимум на полчаса. Но по-другому никак нельзя: для того чтобы открыть все магазины, гонки и прочие важные события, нужно самостоятельно объездить весь остров. Сколько это отнимает драгоценного времени — не сосчитать.

Опция быстрого перемещения по карте от токсичных пакушек спасает лишь частично. Дело в том, что игра телепортирует нас только на открытую территорию.

Игры Ассано

TEST DRIVE UNLIMITED

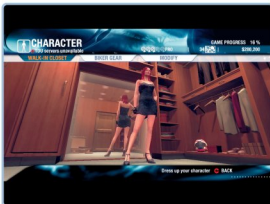
Тенденция реанимировать популярные в прошлом игровые бренды добралась, наконец, и до автогонок. Великая некогда серия **Test Drive** (которой в этом году стукнет уже 20 лет) в эпоху операционной системы DOS была настоящим культом, синонимом слова «гонки». Что совсем неудивительно, ведь только там были представлены настоящие суперкары вроде Porsche, Lotus и Ferrari, а также непривычно в те времена явление — дорожная полиция, дуэли с которой и составляли основную соль игры. С наступлением эпохи трехмерных ускорителей и CD-дисководов лидерство в жанре перехватили **Need for Speed**, и бывшая популярность к Test Drive не возвращалась больше никогда. Во многом благодаря новым владельцам бренда, **Infogrames** (первые части до 1998 года включительно издавались ныне покойной **Accolade**), которые планомерно выпускали под звездным именем различный малограбильный мусор.

Кругом пятоят

И вот при очередной смене поколений о Test Drive наконец вспомнили. **Test Drive Unlimited** позиционируется разработчиками из **Eden Studios** (французы, авторы **Need for Speed: Porsche Unleashed**) не как заурядная «хочу-быть-круче-NFS» автоаркада, а как первая ласточка ими же придуманного жанра **Massively Open Online Racing (MOOR)**. Проще всего изобретение французов можно описать следующим образом: это почти как MMORPG, только про машины. В самом деле, основные атрибуты обоих жанров совпадают: большая, открытая для исследования территория, на которой одновременно может находиться множество игроков; кланы; сложные денежные взаимоотношения и так далее. Справедливости ради стоит сказать, что подобная концепция новинкой считается никак не может — в свое время (и море уже был **Motor City Online** (2001 года выпуска), но особой популярности не снискал.

В первую очередь хочется упоминать тех наших читателей, которые предпочитают в автогонках традиционный одиноплеерский режим. Он в игре имеется, только по понятным причинам внимания ему уделено не так много, как в других сингл-ориентированных проектах. Выбор и настройка персонажа (внушительный редактор внешности и одежды прилагается), покупка-продажа автомобилей и недвижимости — все это присутствует в здесь полным объемом, так что удовольствие от игры можно получить, даже не имея доступа к интернету.

После того как вы определитесь со своим внешним видом (ни на что особо не влияет), вас доставит авиарейсом в Гонолулу, столицу Гавайских островов. Разработчики уверяют, что воссозданный ими остров Оаху один в один соответствует реальному прототипу благодаря использованию спутниковых карт и фотоснимков. Выяснить достоверность штатных level-дизайнеров Eden Games мы не стали, ведь играюкам в первую очередь важна не



Увидеть самолично созданного персонажа можно преимущественно в скриптовых сценах, которых здесь не то чтобы очень много.



Обратите внимание, встроенный экранчик GPS расположен у этой Audi A6 на своем законном месте и... даже работает!

За рулем



Test Drive Unlimited поддерживает устройство TrackIR (www.naturalpoint.com/trackir), которое отслеживает повороты головы и позволяет осмотреться в кабине машины, совсем как в реальной жизни. Этот же трюк можно выполнить при помощи любого геймпада, аналогичного геймпаду Xbox 360. Но кроме занимательного кручения головой, в копилках любого авто есть еще на что посмотреть.

[1] Экран GPS на этой «Ауди» (как и на всех других машинах) расположен на своем законном месте, дублирует основной дисплей, работает как положено и даже умеет показывать количество активных игроков поблизости.

[2] Боковые стекла можно опустить, что дает вполне логичный эффект — увеличение шума в салоне. Отображаемая в них картинка смазывается, имитируя эффект бокового зрения.

[3] Коробка передач (в данном случае автоматическая). Для каждой машины

Edel Games создали отдельную анимацию переключения рычага. Кроме эстетического удовольствия, тут есть и прагматический интерес игрока: управлять автомобилем с ручной и автоматической коробками передач — это совсем не одно и то же.

[4] Зеркало заднего вида честно отображает происходящее за вашей спиной. Аналогичным образом функционируют боковые зеркала. Пользоваться ими, правда, неудобно.

[5] Магнитола. В Test Drive Unlimited есть четыре

радиостанции на выбор: Radio Bot (актуальный поп-рок), Radio Classic (Брамс, Вагнер, Чайковский, Вивальди), Radio Djez (хин-хоп и модная три-четыре года назад электроника) и Sweet Radio (расслабленные фанки и соул-ритмы). Если указанный выше разброс жанров вас не устраивает — всегда можно залить свои любимые MP3 в библиотеку игры и ездить под собственную подборку.

[6] Разметка. Как и прочие атрибуты правил дорожного движения, присутствует в Test Drive Unlimited больше для виду. Искус-

ственный интеллект ее полностью игнорирует, а мы с вами — и подавно.

[7] Индикатор «интереса» полиции. После достижения трех звездочек обычно вальжные копы приводят в действие план «Перехват» и перегораживают дороги кордонами. К сожалению, гонки с полицией почти лишены азарта — как правило, проще остановиться и заплатить штраф. Кроме того, отсидеться в тропических кустах нельзя, так что единственный способ избавиться от проблем с законом — укатить на другой конец острова.



Некоторые кадры, сделанные с помощью местного фото-режима, прямо-таки просятся на рабочий стол.



Мотоциклы могут участвовать в гонках наравне с автомобилями.

Время от времени случается совсем дурацкая ситуация: все гонки, отмеченные на карте, уже пройдены, а новые не спешат появляться. Выход — тщательно исследовать еще не объезженную территорию, попутно любуясь пустыми однообразными пейзажами. Да, несмотря на наличие разных типов ландшафтов (гора/лес/стель/горы), взгляду тут зацепиться, как правило, просто не за что. Несколько удручает и повсеместное использование метода *surround* и отсутствие смены погоды. Такова, видимо, плата за гигантский масштаб.

А вот что удалось на славу, так это местная система навигации: карта выполнена на манер неизвестного Google Earth и позволяет рассматривать остров практически с любой степенью приближения (кстати, попробуйте забавы ради максимально отдалить камеру от земли — увидите интересную пашкалку от разработчиков). Помимо всего прочего, карта имеет массу настроек, позволяющих, например, подвешивать только гонки выбранной весовой категории.

Вообще, различных соревнований в Test Drive Unlimited просто запредельное количество: потребуется не один десяток часов, чтобы пройти их все. Тем более что иные заезды могут длиться до часу (!) реального времени. В списке есть обычные гонки с соперниками, заезды на установление рекорда скорости, тайм-триал, доставка ценного груза и транспортировка автомобилей. Особником стоят миссии, где нам предлагается повозить девушек модельной внешности (капризные дамочки

часто предъявляют особые требования к марке машины) и просто случайных пассажиров. За выполнение этих заданий награждают... купонами для покупки одежды в магазинах, разбросанных по всему острову. Жаль, хорошенько рассмотреть своего персонажа удается только в немногочисленных и часто повторяющихся скриптовых роликах.

Высший пилотаж

Но самое интересное творится, конечно же, на онлайн-простоках. Зарегистрировав свой аккаунт и подключившись к серверам игры (речь идет только о лицензионной версии), вы сможете участвовать как в звездах с живыми соперниками, так и в гонках с компьютерными ботами. Соответствующие типы заездов будут просто обозначаться на карте разным цветом. Боты, как несложно догадаться, необходимы тулы, потому сколько-нибудь опытный гонщик одолевает их без проблем. С живыми игроками ситуация в корне меняется. В онлайн-соревнованиях учитывается множество параметров: класс машин участников, сложность управления и уровень игрока (всего их пять, от «новичка» до «чемпиона»). Достигнув определенной степени развития, можно организовать гонки самостоятельно. Также есть возможность бросить вызов любому проезжающему мимо игроку, просто погнавшись ему фарами. На закусок предлагается создание автоклубов и торговли подержанными машинами.

На момент написания статьи сервера игры были, мягко гово-

ря, отнюдь не переполнены (жаль, что нельзя играть с владельцами Xbox 360, на котором игра вышла еще в сентябре), но надо думать, у Test Drive Unlimited все еще впереди. Тем более что разработчики собираются поддерживать интерес к игре, регулярно выпуская мини-аддоны, содержащие новые автомобили. Таким образом автопарк Xbox 360-версии уже пополнился парой десятков авто. Продаваться они будут за хоть и небольшие, но вполне реальные деньги. Аналогичная система отлично зарекомендовала себя в The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Но и стандартный автопарк Test Drive Unlimited, без преувеличения, шикарен. Он насчитывает около сотни автомобилей известных европейских и американских марок. Акцент, как не сложно догадаться, сделан на дорогих спортивных экземплярах, коих в игре большинство. Редко где можно одновременно повстречать классический Mercedes S300 50-х годов, с дверями типа «крыло чайки», и красавицу Maserati MC12. А здесь — пожалуй-таки. Не забыт и традиционный конек Test Drive — американские muscle cars, шеголяющие хромованными ободами и злым рыком многотрой «восьмерки».

Шатальство, с которой воссозданы машины, вызывает исключительно восторг — в Eden Games работают настоящие фанаты автомобилей. Не ограничившись отменными моделями, они наделили каждое авто детальными трехмерным салоном с работающими органами управления (у всех машин собственная

анимация рычага коробки передач!). А слушая хорошо поставленный голос мотора какой-нибудь «Феррари», легко поверить, что дотошные французы лично записывали его на микрофон.

Еще в игре (впервые в серии) наконец-то появились мотоциклы. Впечатление двухколесный транспорт оставляет двоякое: выглядит и звучит на отлично, но вот физическая модель несколько разочаровывает. Байки ведут себя излишне нервно, нормально контролировать их удается только при помощи геймпада (подойдет, например, от того же Xbox 360 или аналогичный). Зато физика автомобилей работает отменно — движок Havok показывает себя с лучшей стороны.

Здесь же — настраиваемые электронные помощники, которые помогают освоиться с управлением новичкам, специальный Hardcore Mode для опытных поклонников симуляторов, обязательные заезды с полицейскими и фото-режим для любования.



Возвращение Test Drive, бесспорно, состоялось. Очевидные достоинства — море шикарных машин, приятная графика вкупе с отличной физикой и интересным онлайн-геймплем — делают Unlimited безвольным лидером жанра. Что касается некоторых острых углов (сомнительная детализация ландшафта, гигантские расстояния и не самая удачная физика мотоциклов), то мы уверены — Eden Games создали фактически прототип нового жанра, так что ситуация исправится в самое ближайшее время. ■

РЕГИРАЕМАЯСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Великая гоночная серия азвращается со всеми полагающимися фанерами. Огромная, масштабная, красивая, инновационная и, наконец, лучшая на сегодня элтолка. Не пропустите.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

Классы машин в игре
Группа G


Классика. Здесь собраны легендарные спортивные автомобили шестидесятых, вроде Jaguar E-Type, Mercedes 300SL и AC Cobra, а также немногочисленные американские muscle cars того же периода. Хромированные ободья, мощные двигатели и никакой электроники.

Группа D


Современные автомобили чуть более резвей, чем в предыдущей категории. Дорогие спорткары с шестизначными цифрами на ценниках, которые легко опознать, стоит только взглянуть на название: Maserati, Aston Martin (любимая машина Джеймса Бонда), Lotus.

Группа A


Такие средства передвижения могут себе позволить только Михаэль Шумахер, султан Бруней и некоторые российские олигархи. Ручная сборка, технологии из мира «Формулы-1» и скорости под 400 км/час. Безусловный лидер по соотношению цена/качество — Ferrari Enzo.

Группа F


В Test Drive Unlimited это машины низкой категории, которые можно купить в самом начале игры. Как правило, компактные переднеприводные хэтчбеки, вроде Volkswagen Golf V R32. Несколько выбивается из общего ряда только Audi TT Quattro Sport, но и стоит она дороже всех.

Группа C


Дорогие и быстрые автомобили со спортивным уклоном. От легкого 1,8-литрового спорткара Lotus Exige 240R до вальяжного родстера Mercedes SL65 AMG, оснащенного мощнейшим 12-цилиндровым двигателем. Диапазон цен соответствующий — от \$50 тыс. до \$300 тыс.

Группа mB


Недорогие (по автомобильным меркам), но достаточно шустры супербайки. По времени разгона до ста километров в час уделывают большинство описанных выше суперкаров, но вот на прямой, конечно, они мало что могут им противопоставить.

Группа E


Хорошо известные городские «спортсмены», вроде Ford Mustang и Nissan 350Z, в компании которых отчего-то затесался респектабельный седан Audi A6. Впрочем, за такие деньги серьезный спорткар не купишь. Однако если проанализировать характеристики до максимального третьего уровня, то можно получить очень быстрый агрегат.

Группа B


В этой категории собраны почти сплошь чистокровные «спортсмены». Перейти эти машины в «слики» — и хоть сейчас выгонят на профессиональную гоночную трассу.

Некоторые модели, кстати, как раз откуда и пришли — например, Mercedes CLK DTM.

Группа mB


Элита мотоциклетного мира. MV Augusta F4 Brutale, Ducati Supersport 1000 — эти имена вполне можно поставить на одну планку с той же Ferrari Enzo. Абсолютные лидеры по энергооборуженности, они требуют точного и аккуратного вождения. Цены, как ни странно, вполне демократичные: от \$10 до \$16 тыс.



SILENT HUNTER 4

WOLVES OF THE PACIFIC

Игры: Евразийский

Согласно расхожему мнению, во всех бедах, которые творятся с играми в последние годы, виноваты большие корпорации — все эти **Electronic Arts, Ubisoft, Activision** и далее по списку. Они якобы душат свободу, перекрывают кислород особо творческим гражданам, скупают всех на корню и вообще злодействуют в меру своих злодейских сил. Однако если отбросить на время теории заговора в сторону и посмотреть на ситуацию непредвзято, то окажется, что все «злодейства» суперкорпораций сильно преувеличены. Большие компании стали большими именно потому, что они лучше прочих знают, как именно нужно делать хорошие и популярные игры.

Позапрошлогодний **Silent Hunter 3** — случай в этом плане особенно показательный. Тогда стараниями Ubisoft на свет появился первый в мире доступный хардкорный симулятор подводной лодки, сделанный к тому же с размахом блокбастера.

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific — это, по большому счету, то же самое, только в новом сеттинге. Ну, примерно так же, как это бывает с ежегодными сериалами **Prince of Persia** и **Tom Clancy's Splinter Cell**: на первый взгляд вроде ничего нового, но стоит только втянуться...

Место назначения — Тихий океан

В **Silent Hunter 3** мы воевали за немецких подводников, и это было логично: во время Второй Мировой подводный флот Кригсмарине добился наибольших успехов в сражениях. В **Wolves of the Pacific**, как и в недавней **Battlestations: Midway**, главная

роль отдана США, что в общем-то тоже справедливо: значительная часть японского флота (56% японских транспортов и 28% боевых кораблей) погибла от рук американских подводников.

Концептуально игра ни капельки не изменилась. Подводная охота ведется по все тем же правилам, что и раньше: подкрадываемся к самой лакомой цели, пускаем нужное число торпед и, если все прошло благополучно, наслаждаемся результатом. Но так бывает лишь в идеале, то есть практически никогда. В реальности же может случиться все что угодно: торпеды не работают или пройдут мимо цели (такое происходит сплошь и рядом даже при отключенной функции «Реалистичные торпеды»), корабль совершит противоторпедный маневр и/или на вас набросится стая эсминцев и забросает глубинными бомбами. Приходится постоянно приходиться менять курс и глубину погружения, убирать и вновь выставлять перископ (глубинные бомбы сбрасывают непосредственно над подводкой, и если зазеваешься с погружением, его просто онесут), мучительно долго ждать перезарядки торпедных аппаратов...

Самое страшное в **Silent Hunter 4** — это те долгие секунды ожидания, когда лодка уже вышла на боевую позицию, к тебе несется эсминец, но нужно довести дело до конца и во что бы то ни стало дать залп, потому что другого шанса может не быть. Пронзительный сигнал сонара становится все чаще и чаще, ты уже слышишь шум винтов приближающегося эсминца... вот он, удачный момент! Залп, рывок куда-нибудь в сто-

рону и на глубину, подальше от сыплющего бомбы охотника. Пронесет или не пронесет? Если пронесло, с облегчением выдыхаем и начинаем новую атаку.

В отличие от **Silent Hunter 3**, где корабли всеми силами старались увернуться от наших торпед, искусственный интеллект в **Wolves of the Pacific** ведет себя как-то странно. Порой они уклоняются от залпа, но чаще — плюют себе как ни в чем не бывало, словно собственная судьба ему абсолютно до лампочки (к счастью, к эсминцам это не относится — они по-прежнему злые и скорые на расправу). Однажды во время ночной операции, мне довелось наткнуться на несколько японских транспортов, которые вообще стояли на месте и никуда не двигались. Я спокойно всплыл и за пару минут потопил их артиллерийским огнем. Что это было, до сих пор не знаю — вполне вероятно, что обычный глюк.

- Категория: **Ubisoft Entertainment**
- Разработчик: **Ubisoft Romania**
- Издатель в России: **Бука**
- Локализатор: **Logrus**
- Похожесть: **Сериал Silent Hunter 4**
- Мультиплеер: **Нет**
- Интернет: **Нет**
- Локальная сеть: **Нет**
- Количество дисков: **Один DVD**
- Сайт игры: **http://silenthunter4.ubisoft.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео



Вот что бывает, если пытаешься погружаться на мелководье.



Изобразить гибнущих моряков разработчики по-прежнему стесняются. Тонет огромный линкор, а от него отбивается одна-единственная шлюпка.

дал приказ о погружении. Уходить на глубину пришлось в неподвижном положении, иначе лодка впечаталась бы носом в самое дно. В проливе можно было двигаться только на минимальной скорости и постоянно маневрируя, чтобы не напороться на торчащие отсыодку камни. Сложно? Не то слово! Но в этом и заключается вся соль Silent Hunter 4.

Далее: если в третьей части нашей целью становились конвои и группы боевых кораблей, неспешно идущие куда-то по своим делам, то здесь мы порой оказываемся едва ли не в роли статиста. В море скрываются целые эскадры, линкоры и авианосцы идут на дно даже без нашего участия, а в воду то и дело шлепаются горящие самолеты. Одинокая подлодка поначалу чувствует себя в такой ситуации ребенком, попавшим на праздник взрослых: вокруг веселятся большие дяди и тети, разве тут что-нибудь сделаешь?

Как в жизни

Wolves of the Pacific предусматривает три режима игры (это без учета мультиплеера). Самый быстрый по времени и самый доступный — это отдельное взятие исторических сражений. В этом случае вы сразу оказываетесь неподалеку от противника, остается лишь подкрасться к нему.

Еще есть патрульные миссии — они более сложные и боее

продолжительные, хотя бы потому, что вы начинаете вдалеке от цели (за сотни и тысячи километров) и до нее еще нужно добраться. По пути могут встретиться другие корабли противника — их можно атаковать, а можно игнорировать и плыть дальше. А вот вас, к сожалению, игнорировать не будут — наоборот, постараются всеми силами потопить. Это, надо признать, очень уж муторно: ты плывешь, ничего не трогаешь, а к тебе то и дело пристают. Плюс к тому, рядом с вражескими кораблями нельзя включить компрессию времени на максимум, а без этого плыть ну сочнешь уж долго (если не использовать компрессию времени вообще, добираться придется СУТКАМИ!).

В кампани, которая представляет собой уже целый набор подобной миссий, эта проблема дает о себе знать еще сильнее. Да, это очень реалистично, но и очень-очень утомительно.

Впрочем, есть и хорошая новость: задания в кампании теперь постоянно варьируются: то на фоторазведку отправят, то поручат доставить шпиона в определенное место. В Silent Hunter 3 все было намного скромнее: вот тебе квадрат — патрулируй его. Отработал — держи следующий квадрат.



Справедливости ради надо отметить, что в Silent Hunter 4 не

Своими глазами



Подводная лодка С-56, установленная во Владивостоке.

Военная техника для большинства представителей мужского пола — объект почти религиозного поклонения (во многом это объясняется тем, что это одно из самых красивых творений человека, ведь, как и в любой современной вещи, в военной технике просто нет ничего лишнего). Увидеть и потрогать ее живую, не откажется почти никто.

Что касается подлодок, то в России существует несколько соответствующих музеев, где их можно увидеть, потрогать и погулять по ним. Например, в Москве на берегу Химкинского водохранилища (недалеко от станции метро «Сходненская») установлена относительно современная дизельная подлодка Б-396,

выведенная из состава флота всего лишь в 1998 году. В Питере возле станции метро «Приморская» находится подлодка Д-2 «Народоволец», участвовавшая еще во Второй Мировой войне (подводности ищите по адресу www.museum.navy.ru/fills_d_2.htm). Свой мемориал есть во Владивостоке, где установлена С-56, тоже сохранившаяся со времен Второй Мировой.

Ну а если вы будете в Севастополе, то обязательно загляните на «Объект 825» — подземную базу подводных лодок, вырубленную прямо в скале. В отличие от других сооружений подобного рода, база сейчас хоть и покинула, но не разграблена мародерами.

все так уж школадно. Есть и недочеты, хотя и не сказать что уж серьезные. Притупившаяся в нижнем левом углу панелька интерфейса (нужна главным образом для переключения между отсеками, раньше это делалось только горячими клавишами) плохо реагирует на нажатия, словно ты имеешь дело с мобильником, у которого тугие кнопки. Искусственный интеллект, как уже говорилось, ведет себя порой очень странно — точнее, не ведет себя вообще никак. Возни с командой стало больше (подводники теперь могут набирать опыт). Да и сама по

себе игра довольно неповоротлива: не сильно изменившись внешне (разве что поверхность воды стала прозрачной), Silent Hunter 4 начал предъявлять гораздо более высокие требования к конфигурации компьютера.

Но в любом случае Wolves of the Pacific все это почти не портит. Когда перед тобой такая масштабная и зрелищная игра, такие мелочи невольно отходят на второй план. На сегодняшний день ничего сравнимого по уровню исполнения с Silent Hunter 4 нет, и в ближайшее время не предвидится. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Серия Silent Hunter остается лучшей и, по большому счету, единственным достойным внимания симулятором подводной лодки. Четвертая часть реконструируется лоза, что нередко дает в игровой истории и любви напряженные зрелищные игры.

ГЕНИМЛЕЯ

★★★★★★ **8.0**

ГРАФИКА

★★★★★★ **8.0**

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ **8.0**

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ **6.0**

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

- **Разработчик**
- Aserta
- **Разработчик**
- Quasar Studio
- **Платформа**
- FreeSpace
- **Сюжет**
- Сюжет Wing Commander
- **Мультиплеер**
- Отсутствует
- **Комплекты дисков**
- Два CD/DVD
- **Сайт игры**
- www.aserta.com/ru/games/far

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



Альберт Альянс

хитрым, перевели как сумели, озвучили что успели, выпустили как есть... Но разработчики игра, что характерно, в России, и как так получилось, непонятно.

Косморельсы

Итак, игра состоит из трех с половиной частей: заставки, долгие мнражные полеты куда-то в космос и, наконец, битвы (за половину уже сойдут мини-игра «собери себе крейсер»). Из всех этих элементов наибольший интерес, несомненно, представляют сражения. Любители наблюдать за хитросплетениями сюжета вполне могут удовлетвориться сериалом **Star Trek**, а любители полетов — любым тематическим скринсейвером.

Космические бои в игре сделаны протестно, со вкусом и некоторой даже чрезмерной аркадностью. Никаких предупреждений прицелов и прочих систем интеллектуального наведения; поймали цель — вычисляйте упреж-

ХРОНИКИ ТАРР

ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД

Вы будете смеяться, но у нас тут опять космосим. Жанр, некоторое время считавшийся покойным, жанр, который восходит к самым первым, совсем еще не персональным компьютерам (см., например, игру **Spacewar!** 1962 года и **SpaSim** 1974-го, который уже чуть ближе к собственно космосимам)... так вот, этот жанр изо всех сил пытается возродиться. Стремление похвальное — что может быть лучше хорошего космического приключения?

Но тут-то и начинаются проблемы: космосимов полно, однако все они какие-то, скажем так, недоделанные. Понятно, что новой «Злиты» никто последние лет пять не ждет — во всяком случае, всерьез. Понятно, что дни славы **Wing Commander**, со всеми его видеовставками и сквозным сюжетом, остались в прошлом. Но то, что мы видим на экранах наших мониторов сейчас, заставляет задуматься. Дело даже не в том, что современные космосимы никак не тянут на шедевы, а в том, что они какие-

то одноразовые, без вдохновения. А иногда еще и с шоколадными батончиком наперевес (да, это мы о «Завтра война»).

Метатекст

Но сегодня мы пристально разглядываем совершенно другую игру, космосим под названием «Хроники Тарр». Это, как повелось в наши дни, проект со строгим порядком миссий, без особого элемента случайности. Над сюжетом игры, чувствуется, немало потрудились отряд профессиональных программистов... простите, сценаристов. Развесистого сюжета здесь даже больше, чем в «Завтра войне» — куда там одному, хоть и «двухголовому», писателю Зоричу до команды людей, озабоченных созданием космоопера! Ну вот и создали.

Получилось что-то монументальное и нелепое. Сюжет преследует игрока повсюду: слух и взор улаживают черно-белые ролики со смертельно скучающим диктором за кадром, на базе можно долго и безуспешно

копаться в дневниковых записках главных героев и проникновенных душещепательных брифингах... Все тцета, тлен и суета сует: понять, что же происходит в этой вселенной, практически невозможно. Нет, сценаристы, несомненно, представляют, что здесь творится, но вот извлечь это понимание из темных закоулков головного мозга и показать его игрокам почему-то не получилось. В результате вся эта истекающая пафосом витаническая сюжетная конструкция оставляет весьма гнетущее впечатление. Что это за злобные Дэ-Хэтты, чего они хотят от нашей многострадальной вселенной? Чего добивается человечество? Куда летит крейсер «Телестра»? Где мы берем запчасти?..

«Кто здесь» и «где я» — это все-таки вопросы для хмурого утра после разудалой вечеринки, а не для космоопера. Вообще, после знакомства с сюжетными выплесками «Хроник Тарр» остается навязчивый привкус неудачной локализации — текста было много, сюжет был



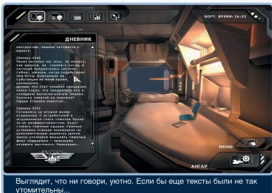
Все хорошо, но почему текстуры в зеркальном отражении?



Смешались в кучу кони, люди, планеты, звезды, корабли...



Ну хорошо выглядит игра, хорошо. Правда, ей это не помогает.



Выглядит, что ни говори, уютно. Если бы еще тексты были не так утомительны...

дене самостоятельно. Можно и ракетой бахнуть, но их на крейсере «Телестра» немного, да и пока они цель захватят, может случиться множество неприятных вещей. Ну и конечно, вызывает некоторое удивление тот факт, что все оружие, в том числе пресловутые ракеты, бодро потребляет ресурсы корабельного реактора. Очевидно, что сделано это балансу ради, но осадочек остается. Почему, почему автоматическая пушка потребляет энергии больше, чем лазер, а ракеты — больше, чем пулемет?

Геймплей разнообразием, увы, не отличается. Смотрим историческую справку, собираем крейсер по куску (об этом ниже), вылетаем, стреляем. По дороге к месту битвы и непосредственно в бою игрока продолжают знакомить с хитросплетениями местного сюжета — чтобы не так скучно было. Правда, выводимый на экран текст зачастую не совпадает с произносимыми репликами, а диалог может превратиться на полуслове и вернуться на полуслове же.

Но это мелочи. Проблема в том, что все космобитвы подозрительно похожи друг на друга. Внезапно из-за угла, точнее, из

за звезды, появляется банда противников и с гиканьем и улюлюканьем бросается в атаку. После чего... ну, понятно что — победа, триумфальное возвращение, заставки, заставки, заставки. Потом — сборка-разборка крейсера на время и вновь в неторопливую атаку. С шутками, прибаутками и новой порцией сюжета. Собственно, все, что позовляется игроку, — это стрелять в противника и иногда перебирать крейсер по вкусу из выданных зачпастей. Откуда в глупинах космоса эти зачпасты берутся, разработчики говорить отказываются.

Мыльные пузыри

Вот что в игре хорошо — так это графика. Движок едва ли отзывается на слова «чудесный» и «волшебный», но в целом — очень качественно. По сравнению со всеми остальными компонентами игры так и просто удивительно. Нет, ну понятно, что космос сам по себе — штука вызывающая некресавия, но если его старательно разукрасить разнообразными туманностями и прочими созвездиями, да добавить черных и прочих разно-

цветных дыр, сколько позволит чувство прекрасного, то может получиться очень даже симпатично. У разработчиков «Хроник Тарр» именно так и получилось.

Второй критичный для любой подобной игры момент — это управление. Как и положено, мягкой. Как и положено, без особых изысков, но качественно. Незатейливо, но в целом достаточно приятно — разработчики не пытались придать космическим кораблям физические свойства истребителей и гоночных машин, основываясь на рассказах друзей, которые видели картинку в специализированных журналах.

В общем, с игрой все хорошо, кроме... кроме собственно игры. Оболочка есть, а саму игру в коробку положить забыли. И никакими патчами этого, к сожалению, не исправить. Зависаем, отстреливаем вражеские кораблики, летим дальше. Скучно же. Неудачно игра получилась, зато, как ни прискорбно в очередной раз заявлять это, с большим потенциалом. То есть когда игре совсем плохо — тут все ясно, никаких претензий, никаких иллюзий. Но «Хроникам Тарр» не хватило сушей мелочи — нормального дизайна мис-

сий. Если бы в это интересно было играть, можно было бы пропустить и бессмысленные многометровые диалоги ни о чем, и невнятные видеозаставки, и вообще все-все-все. А получилось, увы, скучно, уныло и однообразно.

Ну и завершающий штрих: по-английски эта вещь зовется **Tarr Chronicles: Sign of Ghosts**. Как получить такое название, не прибегая к услугам генератора случайных имен, — решительно непонятно. Впрочем, с русским языком тут тоже наблюдаются некоторые недоразумения.



Чтобы любить эту игру, надо быть очень большим поклонником космических опер. В принципе, если выбросить из «Хроник» космические полеты, получится длинное загнутое произведение в формате машинным (самодостаточный фильм, сделанный на движке игры). Если выбросить сюжет, получится забавный набор мини-игр «про космос». В целом же виде «Хроникам» подойдут разве что фанатичным поклонникам космосов, которые играют во все, что так или иначе связано с космосом. ■



РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

35%

ДОЖДАЛИСЬ?

Такой космос, который будет интересен только ярким поклонникам жанра.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 6.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

- **Картель**
Lectra Entertainment
- **Разработчик**
Fictional Games
- **Издатель в России**
Новый Диск
- **Платформа**
■ Call of Duty®:
Dark Corners of the Earth
■ Scratches
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Коллекционные диски**
None CD
- **Сайт игры**
www.penumbra-scratches.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео



PENUMBRA OVERTURE

EPISODE 1

Олег Ставицкий

По долгу службы мы обязаны просматривать абсолютно все выходящие в свет компьютерные игры, и порой вознаграждением нам служат неожиданные шедевры. Так, среди груды мертворожденных низкобюджетных квестов в прошлом году нашелся ювелирный **Scratches**, а теперь вот **Penumbra: Overture**, созданная четырьмя известными шведами.

С последней, впрочем, произошла не то чтобы неожиданная романтическая встреча. В прошлом году интернет-сообщество взбудоражила технологическая демка **Penumbra**, которую свежееобразованная студия **Fictional Games** выложила на всеобщее обозрение. Собранная в качестве интерактивного прототипа, демка обладала сразу двумя впечатляющими достоинствами. Во-первых, она демонстрировала инновационный геймплей, полностью построенный на честной ньютоновской физике. А во-вторых, в этом бесюжетном куске кода нежданно было сконцентрировано столько пульсирующей атмосферы,

что все срочно принялись убеждать шведов сделать свою собственную игру. В итоге **Penumbra** превратилась в трилогию (!) **Penumbra: Overture**, первая часть которой недавно дебютировала в онлайн.

Трехмерные будни

Penumbra — образцовый представитель игры, которую очень легко пропустить. Маленькая, не то чтобы очень красивая поmess хоррора с квестом и экшеном, которая к тому же распространяется только цифровым способом (грядет, правда, российский CD-издание от «Нового Диска»). На такое покусится только журналисты и ортодоксальные поклонники инди-подхода к созданию компьютерных игр. На деле же **Penumbra** оказалась, наверное, самой необычной и интересной игрой последних месяцев. Она разом напоминает **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** и тот же **Scratches**, но при этом мы затруднимся назвать еще один проект, обладающий

похожим геймплеем.

Все дело в том, что **Penumbra** поднимает уровень нашей с вами вовлеченности в происходящее на экране на какой-то совершенно запредельный уровень. Это чистокровный квест, завернутый в оболочку среднестатистического шутера. Абсолютно любое действие требует от вас не пассивного клика, а реальных усилий. То есть для того чтобы, скажем, повернуть кран, тут надо зажать на нем руку (соответственно, левая клавиша мыши) и совершить его круговое движение. И так везде. Если вам вдруг понадобилось принести лестницу из другой комнаты — будьте уверены, ее придется, естественно, тащить до нужного места, сшибая по пути углы и цепляя окрестные коробки. Тривиальная, казалось бы, задача по изъятию предохранителя с верхней полки шкафа решается миллионным способом. Можно поставить друг на друга ящики, воскарабкаться по ним и подложить предмет себе в карман. Можно эти самые ящиками кидаться в надежде зацепить

злосчастный предохранитель. А можно обнаружить притулывающуюся в углу метлу и сбросить с ее помощью вообще все, что там наверху лежит. Ну и на закуску — можно попробовать перевернуть весь шкаф (получается не всегда). Двери открываются при помощи соответствующего движения мыши, что позволяет резко распахнуть их или, наоборот, лишь приоткрыть щельчку.

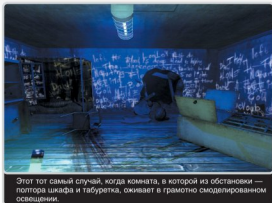
Речь идет не просто о корректном поведении окружающих объектов — **Penumbra** буквально живет согласно школьному учебнику физики. И дело не в том, что мы не видели этого раньше, — в смысле интерактивности тот же **Half-Life 2** ничем не хуже. Дело в том, что законы физики впервые прикручены к настоящему квесту. И вот здесь случается натуральный подвиг устоев, потому что задача, которая



При желании эту скрытую субстанцию можно взять в руку и с характерным хлопотанием звуком поелезть по окрестной стене. Тонку никакого, но специфического удовольствия масса.



В статике **Penumbra** выглядит еще хуже, чем в движении, но поверьте — в этот самый момент любой нормальный человек визжит, как школьник при виде таракана.



Этот тот самый случай, когда комната, в которой из обстановки — полтора шкафа и табуретка, оживает в грамотно смоделированном освещении.



Как нетрудно догадаться, из выдвинувшихся позади комода скоро вылезут еще пять таких же плотоядных пауков.

раньше решалась одним-единственным способом (найти мелу, отпилить черенок, приделать крюк, использовать полученное на верхнюю полку), имеет несчетное количество решений.

Поначалу от вверенной свободы закладывает уши — кажется, вот оно, наконец-то можно делать все, что хочешь, и ничего тебе за это не будет. Счастье, к сожалению, длится лишь до первого серьезного пазла. Тут вся хваленая интерактивность разбивается о суровые геймдизайнерские куды. Вы можете сколько угодно кидать в бочку с пороком динамит, но она взорвется, только когда вы смастерите и подожжете биффордов шнура. То же самое с поиском пороха для изготовления шнура. Автор этих строк полчас в истерике шарил кожаные пороховые мешочки к стене, пока не обнаружил, что правильный порох находится только в одной бочке, которую надлежит разломать киркой.

Авторы дают нам поразительно с интерактивностью в непринципиальных моментах, но когда дело доходит до сюжетных головоломок, окружающая трехмерность улетучивается вместе с корректной физикой.

В темной-темной комнате

В итоге настоящего геймплея-прорыва не случилось, зато происходит кое-что интересное: благодаря повышенной интерактивности Penumbra достигает невероятного уровня идентификации с главным героем. Вы чувствуете, как тяжело тащить это чертову лестницу по холодной плещере, вы

буквально своими руками заносите молот и крушите деревянные перегородки, чтобы пробраться в заброшенную шахту. Несмотря на смехотворные производственные затраты, Penumbra генерирует колоссальную осязаемую атмосферу. При этом надо понимать, что визуально игра, мягко говоря, не в состоянии окружить голову. Это низкополигональное и, вообще говоря, довольно бедное зрелище — декорации за редким исключением практически лишены деталей и собраны так, чтобы удовлетворить минимальным функциональным требованиям. Но, как и в случае со Scratchies, дизайнеры очень ловко компенсируют довольно жалкий внешний вид при помощи двух инструментов — света и звука.

Penumbra — очень, очень темная игра. Большую часть времени вы проводите или в крошечной темноте, или сурдородно сжимая в руках стремительно гаснущий фонарь (батарейки заканчиваются с какой-то космической скоростью). Но каждое помещение радикальным образом преобразается, как только у вас в руках оказывается источник света. По полу ползут честные тени, а какой-нибудь старый проектор в свете мерцающей галогенной лампы пугает не хуже уроборхских урчаний в соседней комнате. В составе Frictional Games явно работают большие таланты — то, что они в состоянии сделать при помощи динамического источника света и правильных теней, достойно лишнего балла напротив пункта «графика».

И конечно, звук. С таким саунд-дизайнером и композитором Penumbra можно было бы превратить в текстовый квест. Бесконечные подземные шорохи, скрипы, чавканья, какие-то склизкие перемещения буквально за стеной, топот паучьих лап по холодному полу — неизвестно, каким образом Frictional Games записали все эти звуки, но без них игра потеряла бы половину своей атмосферы. Тут почти нет музыки — агрессивные перестукивания в особо напряженных моментах да фортепианные переборы в заглавном меню. Но то, что в английском языке называется *ambiance*, то есть окружающее пространство, живет и работает, даже если вы закроете глаза.

К сожалению, вышеозначенная атмосфера заметно страдает, как только Penumbra пытается прикинуться экшеном. Теоретически инновационная механика должна как-то освещать процесс лузвания монстров киркой, но на деле все становится только хуже. Пока вы, зажав клавишу, отводите мышь вправо, пытаетесь замахнуть, героя пять раз укусят за все места, и он в лучшем случае лишится половины жизненной энергии. Во Frictional Games сообщают, что таким образом хотели передать хрупкость центрального персонажа. К сожалению, вместе с реализмом приходит ощущение собственной ущербности: регулярно чувствуешь себя покаленной жертвой автокатастрофы, которая отчаянно пытается размазать тажеленной киркой.

В конечном счете вы регулярно вынуждены искать альтернативные способы борьбы с врагами. Например, можно запречь

гну на невысокий ящик (куда отчего-то не могут допрыгнуть бешеные псы — единственные враги, не считая ядовитых пауков) и пытаться оттуда наладить монстру. В такие минуты атмосфера окончательно расслаивается: неуклюжая низкополигональная модель глупо тычется носом в ящик, AI бьется, монстр сплывается к ближайшую бочку, растягивается, повторяет процедуру и в итоге умирает сам по себе.



Со сценарием пока тоже не все гладко — Penumbra выглядит как прилежная калыка с любого рассказа Г. Ф. Лавкрафта. Главный герой прямо на похоронах матери получает письмо от якобы погибшего отца, который просит его срочно приехать в Гренландию, что послушный сын и делает. Во льдах быстро обнаруживается люк, который ведет к секретным раскопкам, в ходе которых, пала, похоже, наткнулся на что-то странное. Episode 1 проходит за 5-6 часов и обрывается на самом интересном месте, так что о том, получится ли у Frictional Games рассказать внятную историю, говорить пока рано.

Зато уже сейчас очевидно, что Penumbra — самое занитное и необычное, что произошло в игровой индустрии за последние несколько месяцев. Дата премьеры второго эпизода еще не объявлена, поэтому есть надежда, что шведы прислушаются к справедливой критике и Episode 2 окажется том самым прорывом, которого мы теперь имеем все основания ждать. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Инновационная повесть классического квеста, эволюция от первого лица и честной ньютоновской физики. Penumbra одновременно пугает, удивляет, поражает и разочаровывает. Какое из этих ощущений переживает в Episode 2 — неизвестно.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

- **Возраст** Electronic Arts
- **Разработчик** EA Canada
- **Платформа**
 - FIFA 07
 - Pro Evolution Soccer 6
- **Мультиплеер**
 - Интернет
 - Локальная сеть
 - Hot-seat
- **Коллекция дисков**
 - Две DVD
 - Сайт игры

www.uefachampionsleague007.ru/en

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



взгляд. Порадовали анимация движений и реалистичная физика. Во время замедленных повторов невидимый оператор крупным планом показывает, как крепко сложенный нападающий борется за свободное место в штрафной площадке, на мгновение извлекается от своего опекуна, укрывает мяч корпусом, перепрыгивает через выставленную в подкате ногу и тут же зарывает в левую девятку. Чего только стоит борьба за верхнюю мяч! Футболисты что есть силы отталкиваются шипами ботс от земли и стараются как можно дольше зависнуть в воздухе, слегка опираясь друг на друга руками. Финальный аккорд: почти неуловимое движение головой, и вратарь соперника проважает взглядом летящий по дуге мяч. Раньше все голы со второго этажа забивались исключительно лбом или макушкой. Теперь гол легко забивается от удара затылком, в результате случайного попадания в висок, а иногда даже после отскока от спины. Многие голы являются следствием непредсказуемых рикошетов и срезов. Так что отныне постоянный прессинг чужого вратаря имеет смысл — рано или поздно он может ошибиться и попасть прямо в вашего нападающего.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

Владимир Кривошеин

Мнению продюсеров спортивного отделения **Electronic Arts** выжать максимум из одной дорожечной бумажки позавидует любая другая компания. Как лучше всего распорядиться лицензией от организации FIFAPro (Федерация профессиональных футболистов ФИФА)? Ну, как минимум, использовать ее при разработке симулятора. Еще можно сделать футбольный менеджер. Казалось бы, больше ничего не придумать. А вот и нет! Поклонников ведущих европейских команд интересуют не только национальные первенства, но и Лига чемпионов. Не успели стихнуть баталии на полях **FIFA 07**, как крупнейшее североамериканское издательство выпустило **UEFA Champions League 2006-2007**.

Кстати, это не первая попытка EA заработать на самом популярном в мире клубном турнире. Ровно два года назад выходил **UEFA Champions League 2004-**

2005. В следующем сезоне все силы разработчиков были брошены на создание **2006 FIFA World Cup**. Ну а в этом году финальной стадии мирового или европейского первенства не предвидится, так что можно смело вернуться к Лиге чемпионов.

Знакомые все лица

Игра начинается чинно и благородно. Под звуки знакомого по телевизионным трансляциям официального гимна турнира нам показывают нарезку из самых памятных моментов майского финала. Волевым победой «Барселоны» над оставшимися в меньшинстве лондонским «Арсеналом», золотой кубок в руках Пуйоля, Это'о, Деку, Роналдиньо и компании. Сердце так и замирает в предвкушении праздника виртуального футбола.

Увы, мечты разбилась о жестокую реальность. Перед глазами

предстала **FIFA 07**, упакованная в коробку с новым названием. Выстроившиеся вдоль беговой дорожки картонные стюарды и фото-корреспонденты, размазанные по всему стадиону болельщики, размытые текстуры на форме, зазор в несколько сантиметров между рукавом и ягодицей сидящего на нем капитанской повязкой, застревающие в телух партнеров по команде конечности футболиста, праздничного забитый гол. — эти и многие другие графические изъяны футбольных симуляторов от **EA Canada** остались на месте. Вот уже больше двух лет нас корят одними и теми же обещаниями. Дескать, на этот раз мы уж точно получим движок нового поколения, используемый при создании игр для Xbox 360. **FIFA 06, 2006 FIFA World Cup, FIFA 07**, а теперь и **UEFA Champions League 2006-2007** — каждая из этих игр грозились поразить нас персеровотной графикой. Но всякий раз обладателям PC приходилось довольствоваться портом некажистой версии для PS2. Нынешний случай не исключение.

Разработчики бьют себя кулаком в грудь, утверждая, что значительно улучшили качество картинки. Освещение на стадионах теперь стало намного красивее, модели футболистов разделились дополнительными полигонами, некоторые звезды еще больше походят на свои реальные прототипы. Но этого явно недостаточно. EA Canada до сих пор пытается улучшить движок, дебютировавший в **FIFA Football 2003**. Хотя всем очевидно, что большого давно уже пора прекратить возить в реанимацию.

Впрочем, не все так плохо, как может показаться на первый



Нет ничего хуже, когда игроки одной команды начинают выяснять между собой отношения прямо на поле.



Интересно узнать, что делает шотландский флаг на испанском стадионе?

Старый багаж

В главном меню вы можете выбрать один из пяти сингловых режимов. С тренировкой все понятно: доводите до автоматизма розыгрыш различных комбинаций, отрабатываете угловые и штрафные удары, учитесь отражать пенальти. Второй режим называется Play Now. Вы играете любимым клубом товарищеский матч с первым попавшимся соперником. Если основное время заканчивается вничью, можно назначить два дополнительных тайма по 15 минут или же сразу перейти к одиннадцатиметровым ударам.

За вывеской The Treble скрывается слегка переделанный The Season из UEFA Champions League 2004-2005. Выбираете понравившуюся команду, в скромном графическом редакторе создаете трехмерную модель нового тренера (редакторамноно поддежат только овал лица и стиль одежды), называете его своим именем, после чего попадаете на базу в зимней дозаявочной подготовке. На дворе стоит июль 2006 года, но почему-то в составе некоторых клубов уже есть игроки, появившиеся в ходе зимней дозаявочной кампании. Например, за испанскую «Севилью» выступает бывший форвард питерского «Зенита» Александр Кержаков.

От матча к матчу руководство клуба вмешивается со своими ценными указаниями. В первом случае они просят поставить

в основной состав как минимум на 75 минут футболиста из глубокого запаса. Во втором заставляют строго придерживаться тактической схемы 4-4-2. В третьем требуют забить как минимум два гола. В четвертом настаивают на продаже нападающего и покупке еще одного защитника. Поток сомнительных советов не иссякает вплоть до финального поединка.

Многие матчи начинаются не со стартового свистка, а с двадцатой минуты или вообще после второго тайма. К этому времени команда успевает пропустить пару безответных мячей, почти все футболисты еле вполчат ноги, а некоторые из них «висят» на желтых карточках. При этом от вас требуют во что бы то ни стало добиться победы.

В качестве премии за выполнение поставленной задачи выдаются призовые очки. На них в местном магазине можно купить разные виды мячей (в продаже имеются также экзотические экземпляры, как волейбольные, теннисные, пляжные, ватерпольные мячи и даже шар для игры в боулдинг), новые варианты раскраски футбольных полей, а также открыть две спрятанных от посторонних глаз спортивных арены (знаменитый лондонский Highbury и вымышленный UEFA Ultimate Stage Stadium).

Сослагательное наклонение

Режим Ultimate Challenge во многом копирует The Treble. Ир-



Главный кошмар — мяч залетел в ворота от рук голкипера.

року предлагается коренным образом изменить ход одного из восьми поединков. Например, сыграть в последнем туре прошлого сезона чемпионата Англии за «Арсенал» против «Уиган Атлетик». К 33-й минуте поединка каноиры проигрывали со счетом 1:2 и, таким образом, «пролетали» мимо итогового четвертого места, дающего право выступать в квалификационном раунде Лиги чемпионов. Смогут ли они в последний момент прыгнуть на ступеньку уходящего поезда — зависит только от вас. Кстати, в реальной жизни поединок завершился со счетом 4:2. Или вот еще один вариант: в 1992 году «Штутгарт» кровь из носу требовалась победа над левверкузенским «Байером», однако к 65-й минуте на табло горели унылые нули. Забьете гол — значит, проведете скромный немецкий клуб в основную сетку турнира. Не выйдете — будете довольствоваться Кубком УЕФА. В зависимости от достигнутого результата выдается золотая, серебряная или бронзовая звезда.

Кстати, в исторических поединках все команды выступают современными составами и экипированы новой формой. Так, в 2006 году на майках «Арсенала» красуется не надпись «02», а реклама нынешнего спонсора — компании Fly Emirates.

Наконец, последний режим — UEFA CL Tournament. Собственно, в первую очередь ради него и стоит покупать диск. Ваша команда старует в груп-

повом этапе Лиги чемпионов. Почему-то клубы разбиты на четверки не как в реальной жизни, а в произвольном порядке. Например, «Валенсия» выступает вместе с отлученным от еврокубков туркинским «Ювентусом», «Гентом» и «Палермо», хотя в реальности группа выглядела совсем иначе.

По какой-то странной причине EA не приобрели лицензии на клубы постсоветского пространства. Вместо «Спартак» и ЦСКА на поле выходят Moscow S. and Moscow C. «Шахтер» и «Динамо» заменили на Donetsk и Kiev. Не все в порядке и с фамилиями футболистов. Взять хотя бы состав красно-белых. За девятикратных чемпионов России выступают вратарь Квятковский, защитник Ираксак, хавбеки Белховен и Ковачевич, но профессиональному болельщику узнать в них Ковалевски, Иранека, Моцарта и Ковача не составит большого труда.



Вместо долгожданного футбольного симулятора нового поколения мы получили качественное повторение пройденного. Похоже, что все значительные нововведения в геймплее вкупе с современной графикой припасены до осени. Так что с чистой совестью мы можем отрекомендовать UEFA Champions League 2006-2007 только тем, кто утомился от FIFA 07. У всех прочих игра вызовет больше вопросов, чем ответов. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Внешне UEFA Champions League 2006-2007 практически ничем не отличается от предыдущих игр серии. Удовольствие от нее получите только самые преданные фанаты серии и футбольные болельщики. Всем прочим советуем дожидаться осени.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

8.0

8.0

8.0

8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

- Назвать: SEGA
- Разработчик: Sega Digital
- Платформа: ■ Sega Virtual Tennis ■ Sega Top Spin
- Мультиплеер: Net—cast
- Количество дисков: один DVD
- Сайт игры: www.segavirtualtennis.net

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



виши, а три. По умолчанию резаный удар, топсик и затянная свеча привязаны к Z, X и C, однако в любой момент разрешается перекинуть ту или иную функцию на вашу любимую кнопку. Если спортсмен стоит около сетки и видит летящий над головой мяч, то он автоматически выплывит мощнейший удар плашмя.

К сожалению, до сих пор не решена проблема с кволирными подачами в определенную часть корта. На приставках этот прием выполняется легко — просто поворачиваете аналоговый стик в нужную сторону. На клавиатуре такой точности достичь невозможно в принципе, так как две зажатые стрелочки образуют угол в 45 градусов. На низком и среднем уровне сложности проблем не возникает, на hard — еще куда ни шло, а вот на very hard без гейлпада уже никак.

VIRTUA TENNIS 3

Владимир Крашчунин

Поклонники спортивных игр долгое время жаловались на полное отсутствие путевых теннисных симуляторов. После выхода в октябре 2004 года первой части **Top Spin** наступило унылое затишье. Вышедшие в это смутное время проекты вроде **Perfect Ace 2: The Championships** даже вспоминать не хочется. Последние полгода стали приятным исключением — с приставок нового поколения к нам десантировался сначала **Top Spin 2**, а теперь вот и **Virtua Tennis 3**.

Во всей своей красе

К сожалению, вторая часть **Virtua Tennis** миновала РС, так что третий эпизод сериала придется сравнивать с первым. За пять лет разработчики из **SEGA** сделали огромный шаг вперед в различных областях. Вот, скажем, графика. Игра даст фору всем последним симуляторам от **Electronic Arts**. Разработчики не пожалели полигонов на тщательную прорисовку зрителей на трибунах и обслуживающего персонала. На фоне фа-

нерных фотографий из недавней **UEFA Champions League 2006-2007** сидящие возле сетки «болбои» кажутся голливудскими красавцами. Мало того, что мальчишки на побегушках умеют шевелить полностью трехмерными руками и ногами, так они еще постоянно вертят головами, внимательно следя за тем, куда полетит мяч. Мы уже не говорим о великодушных моделях главных действующих лиц. Виртуальные теннисисты почти ничем не отличаются от своих реальных прототипов. Разработчикам удалось скопировать даже такие трудно упомываемые вещи, как взгляд, ухмылку и фирменные жесты.

Отдельного разговора заслуживает анимация движений. Во время замедленных повторов оператор обожает опускать камеру на уровень земли. Под таким ракурсом можно разглядеть, как действуют те или иные группы мышц ноги.

Освещение просчитывается в реальном времени, в зависимости от времени суток, положения персонажа на корте и того, насколько сильно светит солнце.

Например, в яркий денек на животе вашего подопечного проецируется сетка, а на спине — крона растущих позади деревьев или надписи на рекламных щитах. В закрытых помещениях ситуация обстоит иначе. Из-за искусственного освещения вместе с реальным спортсменом по корту бегают еще четверо двойников — все тени прорисованы до мельчайших подробностей. При желании на светло-коричневой поверхности грунтового покрытия можно рассмотреть едва заметные темные линии от лески на ракетке.

Увы, периодически встречаются необъяснимые артефакты. То лицо теннисиста краснеет до такой степени, словно по нему три часа подряд хлестали в бане веником, то на футболе появляются неизвестно откуда там взявшиеся черные клочки и полосы.

Преимственность поколений

Пожалуй, меньше всего принципиальных изменений внесено в управление. Теперь за различные удары отвечают не две кла-



Рады таких моментов стоит проливать пот на тренировках.



Королем тенниса предположительно оказался молодой Вахтанг Кикабидзе.



Идеальная комбинация — достать такой мяч практически невозможно.

Virtua Tennis 3 состоит из четырех режимов. Court Games доступен только во время игры вдвоем и представляет собой сборник мини-игр из World Tour (о нем чуть позже). Exhibition — это товарищеский поединок. Вы выбираете парный или одиночный вариант встречи, после чего он отдает предпочтение одному из 19 реально существующих теннисистов (доступны 13 мужчин и 7 женщин) или собственноручно созданному персонажу. К сожалению, среди представителей сильного пола не нашлось места русским теннисистам. По мнению японских разработчиков, победители последнего розыгрыша Кубка Дэвиса Марат Сафин, Николай Пиренко и Михаил Южный добились значительно меньшего, чем американец Тейлор Дент или чернокожец француз Гаэль Монфис. Среди девушек нашу страну представляет Мария Шарарова (на фоне четырех россиянок из Top Spin 2 улов, прямо скажем, небогатый).

Рядом с фотографией каждого спортсмена приводятся его статистические данные (рост, вес, рабочая рука и дата рождения), плюс короткая характеристика излюбленных приемов. Например, Венус Уильямс обладает сильным ударом, Линдсей Дэвенпорт делает ставку на свою подачу, а испанец Рафаэль Надаль быстро бегает по корту.

Tournament отличается от Exhibition лишь тем, что вам предстоит принять участие не в одном

матче, а в серии из пяти поединков на кортах с различными типами покрытия (грунтовое, травянистое и искусственное). После победы над очередным соперником на счет поступает определенная сумма призовых денег. В конце вас ожидает приятный бонус — встреча с королем мирового тенниса на необычной площадке.

Возворот событий

Режим World Tour — это самый настоящий пожиратель времени, оторваться от которого невозможно. Все начинается с создания персонажа: определяете его пол, в специальном графическом редакторе экспериментируете с внешностью. Затем необходимо указать на макете земного шара место дислокации, после чего появятся иконки с различными видами тренировок и проводимыми состязаниями. Ваша задача — постепенно подняться с 300 места до первой строчки в мировом таблице о рангах.

Умения героя характеризуют четыре параметра, каждый из которых состоит из нескольких менее значительных элементов. На первых порах ваш подопечный не умеет ни по мячу толком ударить, ни подачу принять. Впрочем, это дело поправимое — слабые характеристики можно подтянуть с помощью занятных тренировок (оставлены в виде мини-игр).

Главный козырь World Tour — быстро сменяющиеся друг друга события. Скушать порпору некогда



Мария Шарарова? Не верим!

— матчи состоят из двух скоростных геймов и поэтому не отнимают много времени. Противники сменяют друг друга с космической скоростью. Только и успевай мотаться из одной части света в другую. Но есть один подводный камень — постепенно стремящаяся к нулю полоска с запасом жизненных сил. Если перестараетесь, то получите тяжелую травму и потратите на лечение от одного до нескольких месяцев. Так что внимательно изучите график предстоящих состязаний. Если в нем есть небольшое окно, то позволяйте себе всю неделю провалиться дома или слетайте на какой-нибудь пляж. Если ответственный поединок должен состояться со дня на день — выпейте бутылку энергетического напитка (возможно и такое). Его действия хватит для того, чтобы успешно выступить на небольшом турнире и таким образом повысить свой рейтинг. А дальше — в отпуск, непременно в отпуск.

Восхождение на вершину топа занимает несколько виртуальных лет. За это время можно максимально прокачать характеристики героя (сложность мини-игр растет по мере повышения рейтинга), получить в виртуальном магазине положенную за победу в турнирах дорогую одежду и сразиться в спарринг-встрече с ведущими теннисистами мира. Например, Рафаэль Надаль обожает назначать свидание на московском корте. Увы, усталость приходит раньше, чем достижения заветной первой строчки.



Так что же все-таки лучше — Top Spin 2 или более свежий Virtua Tennis 3? Ответить на этот вопрос очень сложно. По части качества графики и звукового сопровождения оба продукта находятся на одинаково высоком уровне. И там, и там есть режим карьеры, интересные тренировки и два десятка реально существующих спортсменов. Но есть одно существенное различие. Совместное творение Indie Built и Power and Magic Development предлагает максимально реалистичные теннисные поединки. Более аркадное детиче SEGA превращает напряженные матчи в увлекательное развлечение. Такого количества сильных ударов плашмя нет ни в одном другом симуляторе. Чуть ли не каждый второй мяч ваш персонаж достает в красивом падении. Тестер прибавил к этому предельно простое управление с клавиатуры с минимальным количеством задействованных кнопок.

Спрашивается: почему Top Spin 2 получил от нас 8,5, а герою нынешнего обзора мы поставили на полбалла меньше? Во-первых, насколько бы классным ни был аркадный геймплей, реалистичный симулятор все-таки имеет побольше веса. Ну и, во-вторых, в Virtua Tennis 3 значительно меньше представительниц женского пола, плюс виртуальный оператор стесняется показывать все прелести Марии Шараровой крупным планом. Это, конечно, несправедливо! ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Качественный теннисный симулятор с красивой графикой, увлекательным аркадным геймплеем и интересными ролевыми играми. Если от игры хочется в первую очередь веселья, а не долготы физики мяча — вам сюда.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8,0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9,0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

INFERNAL



Ближайшим социальным аналогом компьютерной игры **Infernal** являются ражэные повдстансты, котрым любут пугат наше телевидение. С усердием, достойным лучшего применения, они потрошат купленные в супермаркете кур и извергают высчитанные в интернете молитвы. Но горькая правда состоит в том, что под балахонами скрываются обычные прогуливающие школу уличные хулиганы. Вот и с **Infernal** примерно такая же история. Игра вываливает на вас ворох hi-end-спецэффектов и грозит увесистым списком достопримечательностей, но при ближайшем рассмотрении выясняется, что перед нами просто ряженый шутер от третьего лица.

Козлиная борода

Первым отличительным знаком является скандальная просранная заявка. Главной герой, бывший агент секретной службы Etherlight (аналог Горсвета из «**Ночного дозора**»), вылетел с работы и тут же поспешил переметнуться на темную сторону, продавшись сатане за набор спецумений. Должен был получиться типичный персонаж готических триллеров (см. например

Hellblazer, он же «**Константин**» с Киану Ривзом), но вместо моральных дилемм и высокого стиля **Infernal** предлагает целый парад нелепостей. Скажем, в качестве боссов фигурируют русская девушка Елена Зубров и карикатурный демон Люциус Блэк. По поводу последнего есть следующая информация. В квартире «Эйс Вентура» хозяин квартиры приветствует Джима Керри таким тоном, что тот принимает его за сатану. Так вот, Люциус изъясняется таким образом постоянно. Не надо, однако, думать, что где-то тут скрыт комор: сюжет **Infernal** ни в коем случае не претендует на самозабвенный триш-угар **Blood Rayne**. Это, к сожалению, просто плохая история, рассказанная с предельно серьезным лицом.

Теоретически ситуацию призван был спасти геймплей. На бумаге **Infernal** выглядел занитно: экшен от третьего лица, снабженный нетривиальными инфернальными возможностями. Ближайший ориентир — **Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy**. Но проблема в том, что абсолютно все спецумения главного героя используются тут в строго отведенных дизайнерами уровнях мекстах и нужны для выполнения конкретных сценарных задач.



Любое мало-мальски важное действие сопровождается неконтролируемым извержением спецэффектов.

Веренный нам приспешник сатаны наделен умениями телекинеза, телепортации и инфернального видения (так он узнает шифры кодовых замков). Телекинез, по сути, является вариацией на тему телепортации: вы выбираете предмет и указываете, где он должен оказаться. Свободно двигать объекты нельзя. Соответственно, запустить во врага подручную табуретку (как это было в **Psi-Ops**) не получится.

Сама телепортация тоже оформлена не лучшим образом: перемещаться можно только на несколько секунд и далеко не в любую часть уровня. Если захочется, скажем, высидеться на крыше здания и оттуда расстрелять неприятеля, то этого, скорее всего, не получится. Зато если вы увидите закрытую комнату со стеклянными стенами, со всех сторон окруженную лазерами и камерами наблюдения, — будьте уверены, туда можно.

В конечном счете остается два регулярно используемых спецприема. Первый — полученная от темных сил возможность высасывать души. Эта романтическая экзекуция всего лишь восстанавливает здоровье и поднимает уровень маны. Мало того, извлечение душ происходит (про-чувствуйте абсурдность ситуации!) из тел уже убитых врагов.

И наконец, адское пламя — типичный суперудар, усиливающий урон. Требует больших затрат маны и регулярно используется для уничтожения несчетных врагов, а не для решения предписанных задач.

В общем, все, что может предложить игра, — ничем не примечательные перестрелки в замкнутом пространстве. Из этапа в этап вы будете бегать по одноступенчатому лабиринтам и примерно жать левую кнопку мыши, изредка отвлекаясь на какой-нибудь пазл или поединок с боссом.

- Издатель: **Playlogic Entertainment**
- Разработчик: **Metropolis Software**
- Издатель в России: **Галактика**
- Адрес: **Москва**
- Платформа: **PS3-Opt: The Mindgate Conspiracy**
- Секст: **Second Sight**
- Мультиплеер: **отсутствует**
- Коллективные диски: **Один DVD**
- Сайт игры: **www.infernalgame.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



■■■

Infernal надевает гораздо быстрее, чем вы увидите финальные титры. Это особенно печально, потому что потенциал у игры был весьма внушительный. Кроме спецспособностей тут также есть отличная картинка, подпорченная аллювативным дизайном. **Infernal** использует все преимущества DirectX 9, но действие настолько перенасыщено спецэффектами, что выглядит просто безумно. Каждый выстрел оставляет шлейф, любая спецспособность вызывает искривление пространства, а Depth of Field включается по каждому поводу. От всего этого парада технологий начинает рябить в глаза уже на первом часу игры.

Что особенно удивительно, **Infernal** — это уже третий (**Gorky Zero** и **Archangel**) нелепый шутер от **Metropolis Software**. Мы должны задаваться вопросом, когда же они, наконец, поймут, что экшены не их кровдо, и выпустят продолжение **Gorky 17**.

РЕЙТИНГОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

- РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Бесплатный шутер в сатиаником антураже, нагруженный неработающими спецприемами.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

RPG

Акелла

TWO WORLDS

От создателей Великолепной Earth 2160

Эпическая вселенная.

Здесь безбрежные пустыни и крутые скалы горят соседствуют с широкими равнинами и густыми лесами. А цивилизованные королевства торопежно уживаются с полудикими орками.

Эпическая история.

Давным давно был потерян кровавый дог войны, которому издревле поклонялись орки. На Востоке безудержно охватили его тайные гробницы. Волшебные наклейки ордынцы готовят новый крестовый поход.

Грохот решающей битвы между двумя мирами...

Эпическая игра.

Невероятные виды огня и горя дыхания. По тропной и дождливой дороге базальды вы прыгнет в разбеге, где решит, какой мир уничтожить. На протяжении всего пути ничто не ограничивает свободу его выбора. Он волен сам выбирать свою судьбу.

РЕКЛАМА



RealTime
PUBLISHING

ZUXEZ
ENTERTAINMENT AG

TOPWARE
INTERACTIVE

© copyright 2007-2008 by ZUXEZ AG. Partial copyright by TopWare Interactive Inc. Developed by RealTime Publishing.



М. Видео

XIT ZONA

Расширенная продукция и магазинные форматы "COMBO", "3D Видео" и "Mini-DVD"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdatrav.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, info@topware.ru Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, akella@topware.ru
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск: (383) 227-74-64, akellans@akella.com

Валерьянбург: (343) 237-34-42, akellain@yandex.ru

Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua
Финанс ООО "Полит Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гверкия, д.37, телефоны: (812) 252-49-65.



Акелла

TMNT

(TMNT: ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ)



Мнения по поводу трехмерного мультфильма разделились. Некоторые (включая, скажем, Антона Логвинова) считают, что произошло полномасштабное возвращение «Черепах» — атмосфера и фирменный юмор вроде как на месте. Другая фракция (во главе с Александром Кузьменко) полагает, что никакое это не возвращение, а довольно сильный трехмерный мультфильм по некогда великой лицензии.

С игрой в этом смысле проблема. Ее самостоятельная культурная ценность стремится к нулю (в отличие от, скажем, Peter Jackson's King Kong или The Da Vinci Code), а атмосферу, сюжет и юмор она заимствует у соответствующего анимационного произведения. Так что вопрос «принимать за TMNT или нет?» зависит от эмоций, которые вы испытывали в кинотеатре.

Трехмерная лицензия

Что касается игрового процесса, то тут все примерно так, как мы писали в нашем превью. Ubisoft Montreal, не долго думая, взяли механику своего Prince of Persia, выбросили из нее все заигрывания с временем и прикрутили положенные лицензийные элементы. В итоге радость узнавания тут скорее сменяется некоторым удивлением — акробатическая часть TMNT не просто похожа на Prince of Persia, она с нами самым бесцеремонным образом сродана. Разница лишь в том, что все прыжки и воздушные кульбиты ускорены примерно в полтора раза. То есть если вы привыкли к размеренным и просчитанным движениям Принца, медленно включите «ускоренную перемутку» — черепахи вгонят и скажут так, что в глазах рябит.

Если отбросить тот факт, что во все это мы уже играли в периодских декорациях, то такой подход скорее радует — механика все еще работает. Прыгать с уступа на уступ и носиться по стенам все так же весело. Кроме того, знаменитый подъем между двух вертикальных поверхностей при помощи отскока тут удалось чуть ли не лучше, чем в оригинале: черепахи с молниеносной скоростью взлетают навверх, оставляя за собой инверсионный след. Минусы, соответственно, те же — акробатика полностью построена на таком принципе, который в английском языке называется trial and error. То есть без права на ошибку. Оступитесь один раз или прыгнете не туда, куда надо было (а такое тут происходит регулярно) — добро пожаловать в начало челюкной.

С экшеном все несколько хуже. Каждый из четырех ниндзя-черепах наделен двумя ударами, плюс — каким-нибудь бессмысловатым спецприемом. Учитывая, что враги регулярно высыплются вам на голову в количестве 20-30 штук, такого арсенала явно недостаточно. Разработчики разбавляют монотонное нажатие двух кнопок следующим образом: из поверженных врагов вылетают «звездочки», которые складываются в верхней части экрана. Если вы соберете десять таких звезд, не пропустив ни одного удара, — включаетесь нехитрое slo-mo, в ходе которого любой противник убивается с первого удара. Плюс, ближе к середине вам дадут возможность переключать черепах прямо на поле боя (пока вы играете, скажем, Рафаэлем, у всех прочих восстанавливается здоровье).

Широко разрекламированный коллективный удар с использованием другой черепахи не то чтобы очень помогает или поражает — зажав нужную комбинацию, вы обнаружите, что откуда-то сверху прителит ваши друзья, подхватили вас за руки и с криком «Каванга!» отравили в противоположный угол экрана (где врагов нет). Управлять процессом нельзя.



Микеланджело также умеет совершать затылочный полет на нунчаках.



Каждый из персонажей обучен одному нехитрому комбо.

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Ubisoft Montreal
- Издатели в России/Локализаторы: GFI
- Русскоязычный: Руссобит-М
- Лицензия: Sony Prince of Persia
- Мультиплеер: Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: <http://tmntgame.us.ubli.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

банга!» отравили в противоположный угол экрана (где врагов нет). Управлять процессом нельзя.

Ну и ожидаемые проблемы с графикой. Prince of Persia ловко маскировал недочуды полигонов «блорном» и прочие пост-эффекты. Тут же все PS2-великолепие предстает перед нами в своем первоизданном виде. Открываем говоря, выходить к широкой общественности с такой картинкой сегодня стыдно — персонажи составлены из полуплота полигонов, интерьер представлен статичными кубами, приличное освещение нет. Тоска, короче.



Не надо, однако, думать, что в TMNT совсем грустно играть — это не так. Если вам вдруг понравился фильм, то от акробатических этапов можно извлечь несколько часов тематического удовольствия. С экшеном хуже — он вряд ли порадует хоть кого-нибудь. В общем, повода кричать «Каванга!» нет, но и ничего страшного не приключилось.

P.S. Недобрых слов заслуживает локализация, выполненная так, как будто переводчики ни разу не взглянули на игру. Дело в том, что TMNT представлена в виде флэшбеков, в ходе которых действие комментируется за кадром самими черепахами. Так вот, когда кто-нибудь из них кричит что-то вроде «да неееет, все было не так!», русский дубляж сообщает: «ну что за дела!». Плюс потеря иронии, игры слов, ну и прочие трудности перевода. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

65%

ДОЖДАЛИСЬ?
Тематическая пародия Prince of Persia. Плюс скорость, минус игры со временем и продуманная боевая система. Если вы привыкли соответствующим трехмерным мультфильмом — добро пожаловать.

- ГЕЙМПЛЕЙ**
★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА**
★★★★ 5.0
- ЗВУК И МУЗЫКА**
★★★★★ 6.0
- ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ**
★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: (RU) (EN) (FR)

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ЗАВТРА ВОЙНА

ФАКТОР К



© ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Cryoland.
Сценарий игры Александр Звонич.
Реклама

скорость 125 м/с 4204 м высота
орбитальные 0% 64% планетарные





SILVERFALL



Что получится, если скрестить французскую самодичность и украинскую нахотность? Как сделать такой оригинальный ход конем, чтобы из компании, всю сознательную жизнь занимавшейся разработкой и продвижением стратегий, вдруг получили достойный разработчик action/RPG? Чего ждать от игры, пресс-релизы которой грозили стереть с лица земли Titan Quest на пару с Diablo?

Мировая практика гласит, что конь, как бы не пытался, все равно ходит буквой «Г». С одной стороны, это может быть Гениально. А с другой... А с другой — это может быть Silverfall.

Где наша не пропадала

На деле Silverfall оказалась беспросветным клоном все той же Diablo. И все бы ничего, только вышедший в прошлом месяце Titan Quest: Immortal Throne обходит амбициозный проект Monte Cristo/Kyiv's Games практически на шаг.

Про сюжет даже как-то говорить неудобно. К традиционному эпическому квесту по спасению мира от страшного гада тут прилагается пара сотен субквестов

и кулек изюма вида «а тут у нас будет романтическая линия».

Зато есть некоторая режиссерская хитрость. В самом начале игры нам дают порулить хорошо прокачанным персонажем, дабы мы сразу поняли, каким тут можно быть крутым парнем. Понятное дело, что после такого вступления любой нормальный игрок тут же начнет качать ветку огня. Потому что так круче огненно-го мага может быть только огненный маг следующего уровня.

Самая система развития персонажа не предполагает никаких ограничений, так что вы с легкостью можете прокачиваться в трех направлениях одновременно. Имеется также четыре характеристики, в которые можно инвестировать выдаваемые на каждом уровне очки. Характеристики следующие: сила, ловкость, интеллект и stamina. Занавес. Чем тут собиралось убивать Diablo — непонятно.

Чего любой нормальный человек ждет от Diablo? Тут двух вариантов быть не может: захватывающего поинт-и-клика вкупе с внушительным простором и нескончаемым гардербом. И вот тут в Silverfall есть где развернуться. Из каждой ланки мон-

стров (ходит они почти всегда группами) выпадает груды серого хлама, а инвентарь меж тем далеко не бездонный. Про сеть, объединяющую несколько вещей, разработчики явно не слышали. Про то, что генератор случайных чисел давно уже не в моде, — тоже. Характеристики уникальных вещей явно не сбалансированы. Кто там с партнера кричит про улучшение показателей артефакта? Так вот, этого тоже нет.

С деньгами несвело. Вы покупаете их, сдавая местному вендору выпадующий из монстров шлак. Тот, по идее, должен продавать что-нибудь интересное. Но не продает! Если вы добрались до двадцатого уровня, то это вовсе не значит, что ассортимент изменится соответствующим образом. Одним словом, единственное доброе дело, которое может сделать для вас местный торгош, — это отдать все имеющееся в запасе эликсиры, которые стоят сушек копейки и без которых играть в Silverfall не стоит. На питье бутылок хорошо написать макрос, но такого не предусмотрено. Переназначать клавиши тоже нельзя.

Все вышесказанное — это стандартные технико-технические характеристики, которые мы проверим на входе у любого экшен/RPG. И средние показатели, которые демонстрирует Silverfall, особенно огорчают, потому что внутри у игры кроется нестыдный потенциал.

Один конфликт магии и технологии стоит того, чтобы вспомнить незабвенный Arcanum. Но зачем было заставлять игроков методом научного тыка выяснять, какой квест даст пика в сторону природы, а какой добавит лояльности от механиков?

Полторы сотни уникальных монстров — тоже вполне себе прекрасно. Но как, простите, любоваться ими, если вид при максимальном приближении годен



Горд на самом деле висит в воздухе. Великолепный ход, достойный упомянутого Arcanum.

- РЕГИРАЕМОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Французско-украинский концептуальный ответ Diablo. Проходит за один день, старается за одну минуту.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

- Издатель: Atari
- Разработчики: Monte Cristo, Kyiv's Games
- Издатель в России/адаптер: Акелла
- Платформы: Series Diablo, Series Dungeon Siege, Series Titan Quest
- Мультиплеер: Нет
- Интернет: Нет
- Локальная сеть: Нет
- Коллекционные диски: Нет
- Тип DVD: Нет
- Сайт игры: www.silverfall-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видеопамяти



только для того, чтоб снимать скриншоты? Попробуйте из любви к искусству приблизить камеру, и вы тут же выясните, что спецэффекты в игре заслуживают похвал. Эффекты заклинания, светящееся оружие, честно отображаемая одежда персонажа — все видно, все чувствуется, все прекрасно. Но выбор такой: либо любоваться на окружающую красоту, либо играть.

Silverfall стоит посоветовать, наверное, только самым стойким поклонникам экшен/RPG, которые заглохли Titan Quest и теперь ждут продолжения банкета. Потому что для всех прочих игра обещанный «прорыв в жанре» обернулся громким пшиком. Длительностью ровно 20 часов нашей с вами, друзья, бесценной и неповторимой жизни. ■

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

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. Вигео

БЛАГОСЛЕНА

КОЛОДА

Российская продукция в магазинах фирм: "COOP", "M. Вигео" и "БлагоСлeна"

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: Москва, (495) 305-4812. E-mail: support@akella.com Игры с русской локализацией: akella@mgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akella.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru
Бизнес-заказы на Украине: "MyGameTrade" - www.mygametrade.com.ua
Финанс ООО "Торит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефоны: (812) 252-49-65.



Акелла



XPAND RALLY XTREME



Два года назад поляки Techland (см. их Call of Juarez) дебютировали в жанре серьезно го-автомобильного со своей Xpand Rally. У нас с игрой сложились сложные взаимоотношения: она получила на орехи за безобразную физику, отсутствие реальных марок машин, дилетантский дизайн и прочие непростительные для серьезного автомобильного снаряда недостатки. Зато в активе имелся фирменный движок Chrome, выдававший впечатляющую на тот мо-

мент картинку. В конечном счете мы выписали Xpand Rally шесть-семь баллов, пожелали авторам удачи и нового издания, поблагодарив. И вот случилось удивительное. Techland вернулись с Xpand Rally Xtreme, которая официально издана только в Восточной Европе, а у нас распространяется силами фирмы «1С».

Фальшарт

Сомнения в том, что Techland умеют делать качественные авто-

симуляторы, у нас, впрочем, остались. Судите сами: серьезные отличия от оригинала исчерпываются всего двумя пунктами. Во-первых, один новый класс машин — те самые Xtreme. По большей части это внушительные внедорожники а-ля «Париж — Дакар», а также прикинувшие к ним приземистые GT-прототипы. Вторым пунктом идут новые виды гонок: ориентирование по чекпойнтам в компании трех соперников и редкие шоссейно-кольцевые этапы. Для полноценного сиквела этого набора, конечно, недостаточно, тем более что все основные недостатки остались на своем прежнем месте.

Например, физика автомобилей выглядит все так же неудовлетворительно. Характер дорожного покрытия под колесами по-прежнему влияет на их поведение самым странным образом. Неожиданные развороты на сухом асфальте или, наоборот, недостаточная маневренность на ровном гравии. К тому же машины почти не имеют веса и прыгают, словно игрушечные, даже на самых незначительных кочках. Какое уж тут удовольствие от вождения...

Ситуация с лицензиями осталась столь же плачевной. Иначе говоря, все без исключения автомобили в игре выдуманные. Это совсем не зазорно для любой отвязной авторчады, но никак не годится для серьезного симулятора ралли (а Xpand Rally всегда претендовала именно на этот тип). Каждый экземпляр, конечно, отдаленно напоминает реальный прототип, поэтому догадаться, что за маской Center Cord скрывается Ford Focus, несложно.

Положительным изменениям подверглись только трассы, которые больше не похожи на широкие ровные проспекты. Настоящие раллийные спецучастки, как известно, узкие, извилистые и постоянно бросают из стороны в

- Издатель в России: 1С
- Разработчики: Techland, Revolutiona
- Платформа: Xpand Rally, Мультиплатформ
- Интернет: Локальная сеть
- Коллекция дисков: Два CD
- Сайты игры: www.xtreme.xpandrally.com, http://games.1c.ru/expand_rally_xtreme

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео

сторону. Жаль, что в Techland узнали об этом только сейчас, а не два года назад. Проблема в том, что обновленные трассы смотрятся не самым лучшим образом. Пейзажи местами выглядят волнительно, но о фотореалистичности речи не идет. Как тут не вспомнить великолепный Richard Burns Rally, который буквально гипнотизировал своими декорациями?



В комплекте с Xpand Rally Xtreme теперь поставляется редактор для создания собственных трасс. К сожалению, Xpand Rally заслужено не пользуется популярностью у моддеров. В отличие от того же Richard Burns Rally, в который поклонники играют до сих пор.

Те небольшие улучшения, что аддон вносит в оригинал, сегодня уже ничего не изменит. На дворе 2007 год, на подходе новое поколение раллийных симуляторов, где будут настоящая грязь, реалистичные повреждения, деформируемый ландшафт и все остальное, чего у Xpand Rally Xtreme нет. А конкуренция с нынешними лидерами (см., например, DIRT: Colin McRae Off-Road) польская игра никак не выдерживает.

P.S. Локализация, выполненная «1С», вполне стандартна: правильные шрифты, термины и названия. Претензии есть только к репликам штурмана. Например, вместо «открытый» (поворот), он почему-то произносит «открывается». Да и голосу явно не хватает эмоциональной окраски. ■



Те самые экстремально быстрые Xtreme-прототипы.



Модель повреждения по-прежнему «картонная»: двери отваливаются уже после небольшого прыжка на трамплине.

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Xpand Rally образца 2005 года, только дополненная и несколько улучшенная. К сожалению, нынешние конкуренты по-прежнему будут польской симулятор по всем статьям, а в преддверии Colin McRae: DIRT в ней и вовсе можно забыть.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ 3.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,0

СРЕДНЕ

L



KI

RPG



**БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!**

Эпохи тому назад каждый древний миф был реальнее современных выписок теленостей. Сегодня старинная легенда оказалась напротив забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередить страшные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предков с коварстве богов и доблести смертных воинов... На жарком востоке восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы соладать со злом: северный варвар, жрец аттеков, маг из Египта и греческий воятель. Чья же кровей и каких краев была герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорят... Страхам вековой пыли, с правды!

РЕКЛАМА



М. видео

ХИТ ZONA

© 2006 ООО "Акеппа", © "Сундэл"
 Все изображения и тексты являются правами на территории РФ и стран Балтии. Использование копирование, распространение
 без письменного разрешения ООО "Акеппа" и ООО "Сундэл" запрещено.
 Оттиски продаж: Москва, 1435-383-46-14, info@akappa.com, Санкт-Петербург, (812) 252-48-46, akappa@netcity.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 250-71-01, info@akappa.com, Екатеринбург, (350) 222-74-84, akappa@netcity.com
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akappa@netcity.ru
 Представитель на Украине: "Мурлитренд" - www.murлитренд.com.ua
 Отдел ООО "Трибул Нонвелтс" в Санкт-Петербурге: санктпетербург@tribulnonvelts.com
 компания "Акеппа", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-46.



Акеппа



КОРСАРЫ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ



В российской игровой индустрии в последнее время сложился крайне неприятный тренд: на прилавки регулярно ложится игра, с трудом попадающая под определение бета-версии. Систематические выкладки, завязания и графический сюрреализм сегодня привычно наблюдать даже в крупных проектах. Вот и с «Корсарами 3» вышла схожая история. Те, кто смог при помощи путеводных патчей пройтись сквозь шторм бесконечных багов, были остановлены рифмами скучного и попросту неотлаженного геймплея. Пока одна часть фанатов била тревогу на форумах, более активные обратились с силами и, заручившись поддержкой «Акеллы», выпустили свой аддон — «Возвращение легенды».

Морская вольница

На первый взгляд, проект Seaward.ru почти не отличается от «Корсаров 3». Мы так же начинаем калитаном небольшой шхуны, а в финалу должны стать командиром собственной флотилии. Чтобы сделать карьеру,

можно пиратствовать, торговать, заниматься на службе к различным державам и заниматься другими увлекательными вещами.

Карьера начинается с генерации персонажа. Помимо выбора характеристик, можно выбрать класс героя из трех доступных вариантов: корсар, авантюрист и торговец (также дают определиться с национальной принадлежностью). Набор доступных навыков существенно вырос, все они делятся на корабельные (нужны в плавании) и личные (пригодны для сольных выступлений).

Сюжетных линий имеется целых четыре, по числу представленных в игре держав. Но поначалу действие развивается крайне медленно — губернаторы берут на службу лишь известных капитанов. Так что первую половину игры придется потратить на развитие. Но на этот раз об ушедших часах жизни жалеть совершенно не приходится. Нас ждет интересный, полноценный, живой мир. Охота на вражеские суда, исследование пещер в поисках кладов, выполнение квестов

— все это наконец увлекает, а не вгоняет в депрессию. Миссии стали куда разнообразнее: чего стоит только одна погоня за Летучим Голландцем.

В городах можно посетить множество зданий: от портового управления до борделя. Можно зайти в казино и сыграть в кости, поправив пошатнувшийся бюджет. Можно попытаться вытащить что-нибудь из сундука в магазине, пока продавец смотрит в другую сторону. Но если попадетесь, придется иметь дело со стражей. Тут имеет смысл рассказать о фехтовании, которое по-прежнему является не самой сильной стороной игры.

Теоретически есть четыре атаки и три блока, но фактически действие выглядит следующим образом: вы наносите пару ударов наотмашь, после чего обнаруживаете, что потратили все силы, и начинаете бегать кругами вокруг неприятеля. Если противник несколько, дуэль превращается в цирковой забег.

При желании можно побороть по собственному судну и заглянуть, к примеру, в трюм, где содержатся захваченные накануне пленники. Можно посетить форт, полюбоваться на открывающийся вид. Только не упадите в море сквозь стену. Увы, «корсарский» движок Storm остался таким же глючным: корабли по-прежнему пытаются плыть сквозь острова и таранят прибрежные скалы.

Главное достоинство «Возвращения легенды» — полноценный мир, который в конто веки получился и сыграл по своим законам. Ограбили торговый караван — готовьтесь, что по вашим следам отправят карательную экспедицию. Продали в городе полный трюм какого-нибудь товара — в ближайшее время цена на него будет минимальной. Обчистили партнеров



Сейчас мы выложим, чье кун-фу круче!

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Если бы не фирменные выкрутасы движка Storm и общая бедность, «Возвращение легенды» легко могло бы оказаться той самой жемчужиной, которую мы ждем от «Акеллы» уже который год. А так вылетел аддон — от фанатов и для фанатов.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

- Издатель: Акелла
- Разработчики: Seaward.ru Team, Акелла
- Платформа: Core 2-Корсары, Sid Meier's Pirates!
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: <http://seaward.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,0 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

в карты — в следующий раз вас назовут жуликом и откажут в даже разговаривать.

Этот мир подкупает множеством мелкис на первый взгляд деталей, дарующих настоящую свободу. Как зайти в порт враждебной державы? Можно купить торговую лицензию и не иметь никаких проблем. Можно поднять чужой флаг и уповать на то, что «пронесет». А можно сойти флот и показать врагу, кто тут главный.

Печально, но атмосфера заметно страдает от отсутствия бюджета: все герои здесь приветствуют вас одной фразой вроде «здравствуйте, калитан», после чего переходят на письменную речь. Печатных фраз тоже мало, а те, что есть, полны ошибок. А саундтрек и ролики надерганы из предыдущих частей...



В общем, назвать аддон «Легендой» никак не получится, а вот на «Возвращение» он вполне похож. Seaward.ru залатали основные дыры, и третий «Корсары», похоже, заработал так, как это и задумывалось. К сожалению, многие ошибки никуда не делись, а из-за отсутствия бюджета атмосферу часто приходится достраивать за счет своего воображения.

P.S. В тот момент, когда вы будете читать эти строки, на прилавке ляжет второй аддон, «Сундук мертвеца», сделанный уже самой «Акеллой». Интересно будет сравнить. ■

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



HD 215



HD 206



HD 280 silver



HD 25

№1

в твоём хит-параде!

Наушники Sennheiser для диджеев ставят музыку на первое место. Их конструкция обеспечивает плотное прилегание к голове, что гарантирует 100% изоляции от внешнего шума. Благодаря неодимовым магнитам достигается широчайший диапазон воспроизведения, чистый и четкий, как лазерный луч, звук. Наушники Sennheiser так удобно сидят на голове, что их вес практически неощутим. А когда ничто не отвлекает, можно сосредоточиться на главном – создавать свой неповторимый микс, близкий к совершенству. Что бы Вы ни делали: работали в студии, играли на клубной тусовке, или просто наслаждались музыкой, наушники Sennheiser придадут магию звука вашей любимой музыке.

ХРАНИТЕЛИ

КЛЮЧ ЖИЗНИ



FalcorMedia (ранее отмечали виртуальным учебником знакомств) привлекли в свое время немало внимания, заявив, что делают первый в России аниме-квест. Учитывая, с какой скоростью растет у нас популярность японской анимации, идея показалась нам занятной. Дело оставалось за качественным исполнением, и вот тут у «Хранителей» наблюдаются некоторые несхожести.

Сага о трех поросятах

Вот, например, сюжет, о котором в квестах забывать не принято. Согласно легенде

«Хранителей», во вселенной есть множество самых разных миров. Между ними есть некий остров, где находится замок. В замке живет Хранитель, непрерывно караулящий Ключ жизни — артефакт, защищающий все мироздание от быстрого и неминуемого апокалипсиса. Поскольку одному человеку охранять столь ценную вещь не пристало, каждый из миров в случае необходимости делегирует по одному Хранителю. Но однажды из неуканного направления появляются злые силы, разбирают ключ на части, и... В общем, ваша задача понятна?

Этим история «Ключа жизни», собственно, и ограничивается. Сюжет игры при всем желании трудно назвать глубоким или, к примеру, захватывающим. Тут, конечно, имеется стандартный «неожиданный поворот в конце» (довольно предсказуемый), но в целом история нужна лишь для оправдания происходящего на экране и самостоятельной ценности не несет.

Осуществлять спасение Вселенной вы будете тремя Хранителями из разных миров (по слогам остальных планет куда дезертировали). Это девушка-кошка Алиса, маг Август, похожий то ли на пальму, то ли на Бушурта («Черный плащ» помните?), а также простой русский парень Сергей, неожиданно узнавший, что принадлежит к числу избранных. Вся троица гуськом бегает по уровням, неизобретательно переругивает между собой и решает всевозможные головоломки.

Кем конкретно будете управлять, вы не имеете никакого значения. О каких-то уникальных способностях и комбинировании возможностей речи не идет. Вообще, компаньоны требуются лишь при решении нескольких задач — например, одновременно покрутить три вентиля. При желании можно бросить друзей и отправиться в сольное путешествие, но делать этого не рекомендуется — наткнетесь на какой-нибудь пенек, по поводу которого у товарищей есть что сказать, и будете дожидаться, пока они притапают с другого конца локации и отговорят положенные сценарием фразы.

Тут надо отметить, что юмор является одним из основных достоинств игры. К примеру, перед каждым новым заданием герои предлагают способы его выполнения — оформлено это в виде карандашных набросков и выглядит просто умиротворительно.

Что касается самого



Увлекательная игра «Поимая девочку» надо поставить двух героев так, чтобы она отскочила от них в руки третьему.



Изданка «Хранители» выглядит вполне красиво.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Хранители» — официально первый российский квест в стиле аниме. Эта простая, красочная и со всех сторон милая игра наверняка понравится детям и всем, кто не будет искать здесь какие-то жареные глубины.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

Издатель в России

FalcorMedia

Разработчик

FalcorMedia

Полнота

Zestarc: The Hidden Portal

Мультиплеер

Отсутствует

Количество дисков

Один CD

Сайт игры

http://falcormedia.ru/publish/ru/info_desc.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

800 МГц, 256 Мб, 64 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

1.8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

геймплея, то его тут... немного. Да и весь «Ключ жизни» не отличается размахом. Игра состоит из 13 небольших локаций, и на каждой нам предстоит выполнить одно (!) несложное задание. «Хранители», если хорошо подумать, это даже не квест, а набор самых простых головоломок.

С общими аниме-стилем авторы не обманули. Если вы ищите волосы всех оттенков радуги, невероятные костюмы, большие глаза и прочие прелести — вам сюда. Поклонники жанра могут возразить, что аниме состоит не только и не столько из перечисленных вещей, и будет совершенно правы. Выбранная эстетика здесь играет служебную роль и никакой смысловой (или геймплейной) нагрузки не несет.

В итоге «Хранители» рисуют яркую, завлекающую и... технически несовершенную картинку. Герои регулярно тонут в окружающей предмете. А вот со звуком дела обстоят значительно лучше — легкая музыка вполне соответствует происходящему на экране, да и авторы неплохо справляются со своими обязанностями.

■ ■ ■

На самом деле «Хранители» вышли совсем неплохой игрой, если рассматривать их исключительно как неприятательное развлечение. Мало того, мы просто уверены, что игра должна понравиться детям: они по достоинству оценят и яркое оформление, и сказочный сюжет, и несложные загадки. Но вот хардкорные поклонники квестов или увлеченные любители аниме могут найти эту игру слишком поверхностной. ■

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

БерЕМ Витамины В цЕлоСтИ и доносИм до ВАС В СохрАнноСтИ





SAM & MAX: EPISODE 4

ABE LINCOLN MUST DIE!



Мы уже неоднократно заявляли, что новые похождения Сэма и Макса — первая на нашей памяти игра, которая успешно вписалась в модный сегодня сериальный формат. В первую очередь, благодаря тому, что **Sam & Max** созданы по стандартам качественного телевизионного ситкома, то есть содержат набор постоянных персонажей, с которым в каждой серии происходят какие-то комические изменения.

Но мы совершенно упустили из виду тот факт, что выбранный формат также позволяет оперативно реагировать на желания аудитории. **Sam & Max: Episode 3 — The Mob, The Mole and the Meatball** все (включая нас) заслуженно критиковали за злоупотребление предыдущими работками. У нас было закрапало недоброе подозрение, что **Telltale Games** планируют потратить весь первый сезон на одной-единственной сценарной схеме, полагаясь на идеальное чувство юмора **Стива Парцелла** и талант своего штатного композитора. Но не тут-то было! Авто-

ры молниеносно среагировали на основные претензии, и Episode 4 вышел длиннее, сложнее, но, что самое паразитичное, смешнее, чем первые три серии.

Я не спал с этой женщиной!

Честно говоря, мало кто ожидал от Telltale Games такой сатирической приты, но Episode 4 полностью посвящен... политике и предвыборным играм в США. Конечно, по поводу Джорджа Буша-младшего сегодня не шутят разве что в новостях, но едкая политическая сатира в анимационном квесте — это что-то новое. Для того чтобы проникнуться всеми доступными деталями **Abe Lincoln Must Die!**, нужно все-таки иметь некоторое представление о ее сюжете. Так вот, две трети новой серии происходит в овальном кабинете Белого дома. Мало того, в первые 20 минут вы своими руками снесете действующему президенту голову, приобретите статую Авраама Линкольна и вступите с ним в

предвыборную гонку за президентское место. Надо ли говорить, что в качестве кандидата в президенты с нашей стороны выдвигается Макс, который вызывает к электорату с заявлениями вроде «*трепещи, Америка!*».

Дальше начинается такая кисло-острая сатира, что места и оторвать берет. Вы приписываете Линкольту сексуальный компромат, заставляете его прозвонить в прямом эфире фразы вроде «*я не спал с этой женщиной!*» в ответ на вопрос «*какова ваша налоговая политика?*», ну и все в таком духе. Любого, кто хоть немного следит за тем, что происходит в мире, Episode 4 заставит лить слезы счастья буквально с первых же кадров.

Так вот, о нововведениях. Основная критика третьего эпизода была направлена на его смехотворную продолжительность — даже неподготовленные игроки пробаггили игру за полчаса. Абе Lincoln Must Die! увеличивает продолжительность за счет усложнения пазлов. Предметов в инвентаре по-прежнему немного, но если раньше практически любая головоломка решалась за 2-3 итерации, то теперь их требуется 5-6. Тут, к сожалению, геймдизайнерский нюх Telltale полностью подводит. Скажем, необходимый для решения одной из головоломок постер висит на заборе, который присутствует в игре, начиная с первого эпизода, и к которому никто давно не подходит, потому что там ничего интересного не происходит, вот уже три серии. С чего вдруг использовать его сейчас — непонятно.

Следующим пунктом значатся новые локации. Их по-прежнему всего три, зато какие! Овальная кабинет, лужайка перед Белым домом и комната с

- Издатель: Telltale Games
- Genre: Adventure
- Разработчик: Telltale Games
- Платформа: PC, PS4, Xbox One
- Sam & Max: Episode 1-3
- Sam & Max: Episode 4: Abe Lincoln Must Die!
- Мультиплеер: Нет
- Отсутствует: Нет
- Количество дисков: 1
- 72 мейнбрэна
- Сайт игры: www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 Мб г. 256 Мб ОЗУ
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 Гб г. 512 Мб ОЗУ

красной кнопкой. Степень детализации декораций потрясающая — практически за каждым объектом скрывается исторически смешная шутка. Вот, скажем, Сам подходит к святой и исчерпанной бумаге, которая отчего-то помещена в рамку, и произносит: «*Пожале, это или ранний набросок Декларации независимости, или неточная карта Литвы?*». И так всю дорогу. Спецслужбы исполняют полноценный музыкальный номер, просявляющий прелести войны («*весь оборонный бюджет нам, ура!*»); для того чтобы посорить губернаторов штатов, вы подламываете их водку; в комнате с красной кнопкой обнаруживаются следующие варианты удара: Северный полюс, Кремль, какая-то удаленная туманность и неудобная лавка Боско (который теперь прикидывается русским).

Плюс, изменилась сама сценарная схема, появился новый герой (подслушивающий таракан, которого вы приобрели в прошлой серии).

Приятно видеть, что сериал явно развивается, а Telltale Games держат руку на пульсе аудитории, а не туло отработывают отличные шутки в трехмерных декорациях. Мало того, в момент написания этих строк уже появился пятый эпизод, **Reality 2.0**, посвященный... интернету и виртуальной реальности. Честно говоря, стесняемся предложить его содержание. ■



Песнь спецслужб про прелести войны видится нам вершиной политической сатиры.

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Telltale Games благожелательно прислушалась к справедливым упрёкам и быстро скорректировала новый эпизод согласно пожеланиям публики. Кроме того, Abe Lincoln Must Die! — это не данный момент своей смешной серии из всех представленных.

ГЕЙМПЛЕЙ

ГРАФИКА 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО

THE SIMS 2 SEASONS

(THE SIMS 2: ВРЕМЕНА ГОДА)

Люди, разрабатывающие аддоны к **The Sims 2**, определенно больше молоды. Выпускают по несколько ежегодных дополнений, они до сих пор не разучились творчески мыслить, не боятся ярких идей и диких экспериментов. За четыре полновесных аддона этот замечательный симулятор кулольного димика превращается в самые неожиданные вещи (если вы вдруг сейчас первый раз в жизни слышите слово *The Sims*, то даже не пытайтесь понять смысл остального текста). Он был авторитетом по ночной жизни американской глубинки (**Nightlife**), симулятором жизни студенческого кампуса (**University**), новаторским тамагочи про содержание кошечки, собачек и погулячиков (**Pets**), а также, страшно сказать, поповенский бизнес-симулятор (**Open for Business**).

Теперь же настало время для финальной метаморфозы. **The Sims 2: Seasons** — просто по счету аддон с каким-то просто немалым количеством «нового всего».

В руках лопаты

Итак, во-первых и в-главных: в мире «писавших человечков» появилась смена времен года — и последнее пустое место в окне интерфейса теперь отведено под календарь, который считает, сколько сим-дней осталось до наступления нового сезона (обычно не больше пяти).

Весна сменяет зиму, потом приходит лето — а параллельно всегда меняются и погодные условия. С наступлением холодов на зеленые лужайки выпадает снег, и сим-людишки срочно бегают в ближайший гипермаркет за

верхней одеждой — иначе гарантированы обморожения и даже обмороки. Особно на местных озерах открывается рыбачий сезон, так что можно отправить своих человечков на охоту за карпом или форелью (никаких рыболовных мини-игр, впрочем, не предусмотрено, и шанс кого-нибудь поймать зависит только от удачи). Летом симы берут отпуска и большую часть времени праздно валяются на шезлонгах у бассейнов. И, наконец, весной, вооружившись граблями, секаторами и штыковыми лопатами, отправляются, вы не поверите, на «приусадебные участки».

Нет, правда, кому нужны все эти замысловатые сады камней, зеленые лабиринты и прочий фэн-шуй на заднем дворе симдома? Огород — вот это да, это наше!.. В *Seasons* на своих шести сотках симы выращивают перец, огурцы и помидоры, подрезают яблоны, травят паразитов, собирают компост, что-то постоянно поливают, удобряют, боронуют и окуливают. Короче говоря, делают практически все то же самое, что делает в течение года типичный российский дачник (разве что только не закручивают потом весь собранный урожай в трехлитровые банки). Выращенные овощи-фрукты всегда можно продать, пустить на сок или просто съесть.

Если аграрные дела пойдут успешно, вы можете вступить в местный клуб садоводов, поучаствовать в конкурсах типа «Лучший участок в городе» и даже выиграть призы — какие-нибудь уникальные семена или эксклюзивную рассаду. Однако если садовогородные эксперименты зайдут слишком далеко (подказок не даем — ищите сами), то ваш сим сможет, натурально, войти в духоный контакт (!) со своими огур-

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: Redwood Shores
- Издатель в России: Electronic Arts
- Софт-клуб: Софт-Клуб
- Появилась: Серия The Sims
- Мультиплеер: Нет
- Материалы диска: Один DVD
- Сайт игры: http://thesims2.aa.com/about/eg6_index.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.3 ГГц, 256 Мб,
Видео: 15000 GeForce 2
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.4 ГГц, 512 Мб,
Radeon 9000/GeForce 6800

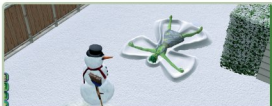
цами-помидорами и превратиться в «разумное растение».

«Ростоманы» (не путать с растаманами) — зеленкожики полуполудрачественные с газонной травой на голове — это нечто доселе невиданное в *The Sims*. Они никогда не спят, не едят и не бегают в туалет. Они живут только за счет солнечной энергии (покупайте лампы дневного света), водоем (стройте широкий бассейн!) и общения (при отсутствии живых собеседников можно легко обопалить с яблоной или кустом болгарского перца). Играть за семейство ростоманов дико интересно и всецело необычно.

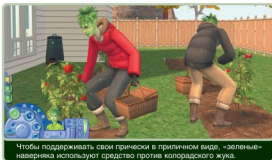


Честно сказать, после «Времена года» мы уже даже не знаем, ЧТО еще можно добавить к *The Sims 2*. Пять аддонов настолько насыщают игру, что дальше, кажется, развиваться уже некуда. Тем не менее люди из EA уже анонсировали следующий аддон (**Celebration**), однако этот будет не полноценное дополнение, а так называемый stuff-пак, набор всяких новых предметов, костюмов и прочих незамысловатых вещей.

Что же касается настоящего продолжения, то о нем, скорее всего, будет объявлено ближе к лету. Впрочем, к тому моменту **Electronic Arts** могут легко анонсировать и **The Sims 3** — по некоторой информации, весьма высока вероятность и такого развития событий. ■



Кроме сомнительной игры в «снежного ангела», зимой можно еще покататься на коньках, слепить снеговика и покататься снежками.



Чтобы поддерживать свои причешки в приличном виде, «зеленые» наперед используют средство против колорадского жука.

РЕЙТИНГ

РЕАБИЛИТАЦИЯ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

В мире *The Sims 2* пришли времена года, а вместе с ними и все мыслимые формы озонного досуга: летний отдых, освоение рыбалки, замане виды спорта и, конечно же, весенние дачно-огородные работы.

ГЕИМПЛЕЯ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

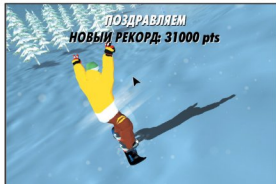
7,5

ХОРОШО



STOKED RIDER: ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ СНОУБОРДИНГ (STOKED RIDER: ALASKA ALIEN)

Жанр: аркадный сноубординг
Издатель/разработчик: Bongfish Interactive Entertainment
Издатель в России/локализатор: Новый Диск



На обложке русского издания *Stoked Rider: Alaska Alien* красуется надписью «единственный симулятор фрирайда на PC». Это, мягко говоря, неправда. За последние пять лет виртуальные заезды по целинному снегу устраивались и в других играх. Взять хотя бы *Championship Snowboarding 2004* или предыдущую часть сериала *Stoked Rider — Big Mountain Snowboarding*.

Правила игры незамысловаты. Вы совершаете скоростной спуск с вершины горы, собираете разбросанные по трассе снежинки, стараетесь не попасть под сход лавины и по возможности выполните один из четырех трюков: салто, инди-грэб, бэксайд-грэб или вращение вокруг своей оси. Чем больше собрано бонусов, чем сложнее комбинация выполненных трюков, тем выше награда. На заработанные призовые очки приобретаетается более совершенный сноуборд и модное обландурование (шалка, очки, перчатки, ботинки, куртка, брюки и рюкзаки).

Сюиты с дистанции можно, лишившись своей жизненной энергии (представлена красной шкалой в правом нижнем углу экрана). Подпрыгнули на пять метров вверх, приземлились головой вниз, но быстро встали на ноги — все хорошо: соревнования продолжаются. В реальной жизни после подобного падения бедолага сломал бы себе все, что только можно. Но вот если вы в неудачный момент не удержали равновесие, свалились на котчик и провалились так несколько секунд — извольте читать надписи о том, как важно надевать защитную аммуницию.

Stoked Rider: Alaska Alien поддерживает дюжину AGEIA PhysX, но это вовсе не значит, что вас ожидает реалистичная физическая модель. Максимум, что можно сделать в горах, так это проехать доской по поваленному стволу дерева или обрушить своим весом ледяной гребень. На этом элементе симулятора заканчиваются, и начинается чистиковая аркада. Кустарники подпрыгивают вверх покрыве искусственно созданных трамплинов, спортсмен проваливается в снег по колено, но при этом не теряет скорость, ну и так далее.

В общем, с фрирайдом на PC по-прежнему все грустно, в то время как на консолях процветает сериал *SSX*.

ПЕРЕВОД: Семистраничный мануал, меню настроек, скромный список продаваемых в магазине вещей, лаконичные советы по управлению, а также всплывающие во время скоростного спуска с горы короткие надписи с названиями трюков — вот и весь объем текстового материала *Stoked Rider: Alaska Alien*. Речью тут отсутствует в принципе. При этом текст в игре представляет собой диалогую пометь русского языка и англоязычных терминов. Например, остались в первоизданном виде «*time attack*» и «*score points*», не говоря уже о неоспоримом «*rescuer bonus*». — Владимир Крошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [иконки]

БИТВА ЗА БРИТАНИЮ 2: КРЫЛЬЯ ПОБЕДЫ (BATTLE OF BRITAIN 2: WINGS OF VICTORY)

Жанр: авиасимулятор/игра
Издатель/разработчик: GMX Media/Shockwave Productions
Издатель в России/локализатор: 1С/Фортус



Battle of Britain 2 — необычный жанровый гибрид из испепеляющего мозг варгейма и серьезного авиасимулятора. События игры разворачиваются вокруг воздушной обороны Великобритании во времена Второй Мировой — соответственно, воевать нам предстоит на стороне Люфтваффе или Королевских ВВС. Обе составляющих игры самостоятельны — так, команда войскам, можно ни разу не подняться в воздух самому. И наоборот — любители полетать легко игнорируют стратегический режим и идут оттачивать свое мастерство в специально заточенных исторических миссиях. Однако для полноты ощущений мы все же рекомендуем играть в обе «половинки» сразу — так впечатлений будет в разы больше.

В стратегической части «*Битвы за Британию*» от нас требуется грамотно распределить свои силы (условные значки на карте), чтобы разрушить ключевые объекты противника. Мы можем выбирать количество самолетов в одном патруле, определять высоту хода конвоя, задавать строй и метод атаки каждой отдельной эскадрильи... По сути, в этом режиме мы играем в типичный варгейм, разве что в реальном времени. Сложность освоения, как водится, немереная — первые пару часов буквально томясь в море настроек, а вменяемой контекстной справки сюда не завезли.

Как только один из патрулей наткнется на группировку противника (или, наоборот, враг сам пойдет в атаку), вам предложат лично сесть за штурвал самолета и определить исход сражения. Летать в «*Битве за Британию*» ничуть не проще, чем управлять войсками: управление самолетами организованно крайне неудобно — нельзя даже переименовать клавиши! Формально здесь есть обучающий режим, но все рекомендации инструктора сведются к фразам вроде «следуйте такому-то курсу» и «испости не вносите».

В целом же *Battle of Britain* — игра для сильных духом. В теории она способна увлечь на многие недели и даже месяцы, но для этого нужно обладать как минимум пытливым умом, английским терпением и дорогим джойстиком. Всем же остальным мы советуем осваивать жанры по отдельности: если ищете хороший авиасимулятор про Вторую Мировую, то купите «*Ил-2 Штурмовик*», а если хотите попробовать увлекательный варгейм о том же историческом периоде — начните хотя бы с «*Дня Победы*».

ПЕРЕВОД: Мало того, что локализация вышла через полтора года после самой игры, так еще и качество ее не серьезно хромает. И если текст переведен довольно прилично, то озвучка (там, где она есть) оставлена нетронутой — как в самой игре, так и в прилагаемом на диске историческом документальном фильме. Кроме того, в русской версии мы обнаружили чудовищный баг: если вы вытащите диск из привода или просто перезагрузите компьютер, игра наотрез откажется работать, требуя переустановки. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: [иконки]

STUBBS THE ZOMBIE: МЕСТЬ КОРОЛЯ

■ Жанр: игровые зомби-шутеры ■ Издатель/разработчик: Auru Media/Wildcard Games ■ Издатель в России/локализатор: Бука ■ Полная рецензия: «Игромания» №2/2006



Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse — редкая игра, предлагающая почувствовать себя зомби. В ассортименте: инновационный геймплей, отличный юмор и невозбранное поедание человеческого мозга.

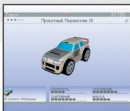
ПЕРЕВОД: «Бука» уже выпускала довольно приятную локализацию, однако новое переиздание предлагает новую, «смешную» интерпретацию за авторством переводчика Гоблина. Тут есть сразу несколько замечаний. Во-первых, *Stubbs the Zombie* была замечательной и очень смешной игрой, поэтому не очень понятно, зачем понадобилось это издательство. Во-вторых, даже если предположить, что шутки про силиконовые имплантаты сами по себе хороши, вся концепция (Стаббс Гоблин переименован в Майкла Джексона, который анюбы жаждет расправы над пластическим хирургом) явно притянута за уши — логик фирменного юмора слабо соотносится с событиями игры. Наконец, саундтрек тоже никто не потрудился заменить — на фоне по-прежнему звучат перелеты современными поп-героями песни пятидесятых, но Майкл Джексон, как можно было ожидать.

Понятно, что ни о какой серьезной работе тут речи идти не может — шутки явно придуманы на колени и записаны в студии за пару дней. Но вот за игру обидно. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»: **8,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

MICRO MACHINES V4

■ Жанр: аркадные гонки ■ Издатель/разработчик: Codemasters/Supersonic Software ■ Издатель в России/локализатор: Бука ■ Полная рецензия: «Игромания» №9/2006



Micro Machines V4 — вторая попытка Codemasters возродить культурную негодяи серию аркадных гонок при помощи трехмерной графики. И второй раз — не самая удачная. Суть игрового процесса, впрочем, не изменилась: крошечные радиоуправляемые машинки по-прежнему разезжают по бытовым пейзажам — бильярдным столам, крышам, кузням, азартно постреливая друг в друга.

Режимов игры несколько: от тривальных гонок по кругу до соревнования на выживание. Мультиплеер присутствует во всех ипостасях: хот-сит, локальная сеть, интернет. Движок выдает унылую картинку, а физика работает с перебором. Но самое главное — в V4 совершенно неинтересно играть. Нет в них того драйва и задора, что заставлял сидеть за игрой ногами наперекор десять лет назад. Вместо него — тошнотные покатушки в унылом 3D без намеков на ностальгию.

ПЕРЕВОД: Первым делом бросается в глаза, что переводчики не стали трогать названия типов машин, так что готовьтесь к различному «сток-харму» и прочим «хот-роддам». Следом идут сомнительные с литературной точки зрения обороты вроде «сделать Избранным» (Add to Favorites, стало быть). Озвучка нас не баловала и в оригинальной версии, так что стимулов приобретать российское издание с внушительным запозданием становится все меньше. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»: **5,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

TES 4: OBLIVION — KNIGHTS OF THE NINE

■ Жанр: ролевая игра ■ Издатель/разработчик: Bethesda Softworks ■ Издатель в России/локализатор: «1С» ■ Полная рецензия: «Игромания» №2/2007



Knights of the Nine — это первое (и последнее) серьезное дополнение к *Oblivion*, которое, пусть и с большой натяжкой, можно назвать «почти аддоном». Одна новая известая ветка, один свежий комплект брони, небольшое пополнение в bestiarii — вот и весь сказ. Недостаток количества восполняется качеством: все нововведения следуют духу и букве оригинала, поэтому играть не менее интересно, чем год назад. CD-версия дополнения, помимо прочего, включает в себя еще ранее вышедшие официальные бонус-паки, и вместе с ними *Knights of the Nine* может стать неплохим доводом к полноценному дополнению *Shivering Isles*, вышедшему буквально месяц назад.

ПЕРЕВОД: «1С» проделали хорошую работу: все плагины, входящие в состав дополнения, переведены хорошим литературным русским языком, который великолепно передает пафосную (в хорошем смысле слова) атмосферу игры. Русской озвучки по-прежнему нет — как, впрочем, не было ее и в официальной локализации оригинального *Oblivion*. Так что если вы уже приобрели английский вариант *Knights of the Nine* (он, напомним, прекрасно работал с локализованной версией игры), то купить русскую версию дополнения можете разве что для коллекции. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»: **7,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

WARHAMMER: ПЕЧАТЬ ХАОСА

■ Жанр: стратегия ■ Издатель/разработчик: Nemo Band/Black Hole Entertainment ■ Издатель в России/локализатор: ND Games ■ Полная рецензия: «Игромания» №02/2007



Warhammer: Mark of Chaos — игра в знаменитой «настольной» вселенной от известного кинопродюсера Эндрю Вайны — неожиданно обернулась колосом на глиняных ногах. Несмотря на шумную пиар-кампанию, внушительный бюджет и популярную тему, «Печать хаоса» получилась откровенно сырой, местами недоделанной и не сказалась чтобы увлекательной стратегией.

ПЕРЕВОД: Локализация вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, толмачи из ND Games взяли на роль консультантов людей из фан-клуба Warhammer, так что всевозможные названия, имена и тому подобные важные вещи переведены вполне адекватно. Но вот озвучка просто пугает. В русской версии главный герой Империи вопит голосом подвыпившего пионервожатого. При этом актер постоянно срывается в неуместный пафос и страшно фальшивит, разрушая весь образ своего героя. Ужасно озвучены и кинты: солдаты Хаоса почему-то обладают ярко выраженным еврейским акцентом, а бравые мечники Империи разговаривают как, кхм, люди с традиционной сексуальной ориентацией. Играть в такую локализацию очень сложно, ибо атмосфера в версии от ND Games разрушена нечисто. В таких случаях лучше уж оставлять оригинальные голоса и ограничиться переводом субтитров. — Степан Чулулин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»: **6,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😞 😞 😞

ГИЛЬДИЯ 2 (THE GUILD 2)

Жанр: экономическая стратегия • Издатель/разработчик: JoWoD+HEAD Studios • Издатель в России/локализатор: GFI, Руссобит-MOFT Russia • Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



The Guild 2 — игра со всех сторон уникальная. С одной стороны, это комплексная экономическая стратегия в духе лучших немецких представителей жанра (см. хотя бы сериалы **Anno** или **The Settlers**). С другой же стороны, это еще и уникальный симулятор гражданина средневековой Европы с элементами **The Sims**. То есть, помимо ведения собственного бизнеса, предстоит устраивать и личную жизнь: искать подходящую даму сердца, рожать потомство, устраивать судьбу наследников и бороться за влияние с другими купеческими династиями.

ПЕРЕВОД: GFI и «Руссобит-M» выпустили «Гильдия 2» спустя полгода после мировой премьеры, но зато уже запатентован самым последним на сегодняшний день патчем (v1.2). Это особенно важно, если вспомнить, что оригинальная европейская версия игры не отличалась стабильностью и была переполнена критичными ошибками. Что же касается собственно локализации, то она сделана на стандартно-хорошем уровне. Игровые тексты переведены грамотно и местами очень изобретательно, а немногочисленные реплики озвучены крайне атмосферными голосами. По большому счету, претензия к русской версии у нас ровно одна: все названия городов и имена персонажей остались на английском. Конструкции вроде «в городе Mansfeld начался пожар!» хоть не сильно, но раздражают. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ANNO 1701

Жанр: экономический симулятор • Издатель/разработчик: Sunflower Related Design • Издатель в России/локализатор: ND Games • Полная рецензия: «Игромания» №07/2006



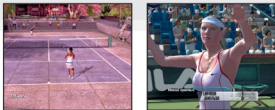
Anno 1701, наверное, самая удачная игра в многолетней истории знаменитой серии немецких экономических стратегий. Строить, добывать, улучшать, продавать, зарабатывать — механика таких игр не меняется годами, но затрясывают они по-прежнему неплохо.

ПЕРЕВОД: Признаться, нам давно не попадались настолько качественные локализации экономических стратегий. Обычно русские версии игр этого жанра страдают от многочисленных англоязычных «хвостов» и повально поражены болезнью именительного падежа («Ферма произвел 10 зерно!»). Однако людям из локализационного отдела **ND Games** надо отдать должное: в **Anno 1701** мы не нашли ни одного подобного ляпа. Еще хочется сказать приятное о подборе актерских голосов. Среди прочих особенно удался рассказчик, разговаривающий в русской версии голосом такого, знаете, морского волка из советских детских фильмов. Когда под шум волн и крики чвек из соленой криптовой вешает вам о том, что «для того чтобы открыть склад нужно нажать левой кнопкой мыши на мигающей стрелке в правом углу экрана», — кажется, что нет в мире более медитативного и уютно-розового занятия, чем сидеть и выполнять простые указания этого милейшего человека. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

TOP SPIN 2

Жанр: симулятор тенниса • Издатель/разработчик: Aspyr Media/Ina BytePower and Magic Development • Издатель в России/локализатор: Бука • Полная рецензия: «Игромания» №2/2007



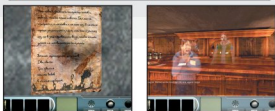
Почти идеальная графика, максимально правдоподобная анимация движений, увлекательные тренировочные занятия, захватывающий режим карьеры, вымышленные игровые площадки и реально существующие корты. Добавьте сюда 24 известных во всем мире теннисиста (из двенадцати девушек четверо представляют Россию: Мария Шарапова, Анастасия Мыскина, Светлана Кузнецова и Елена Дементьева) плюс возможность создать в специальном редакторе своего персонажа, и вы получите лучший на сегодня теннисный симулятор **Top Spin 2**.

ПЕРЕВОД: Звук «Бука» оставила в первоизданном виде, так что немногочисленные речи тренеров тут звучат по-английски. Перевод текста выполнен на четверку с плюсом. Команда локализаторов переладала точный смысл почти всех специфических теннисных терминов: брейк-пойнты, зэйсы, двойные и не вынужденные ошибки. Лишь иногда в глаза бросаются небольшие промахи. Например, что означает параметр «крепость»? Имеется ли в виду крепость духа? А может быть, под этим словом подразумевается физическая подготовка? За расшифровкой приходится лезть в мануал (заблуживо переведенный на русский язык). — Владимир Крошкин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **8,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ОХОТНИК ЗА ПРИЗРАКАМИ. ДЕЛО 1: ПРОКЛЯТОЕ ПОМЕСТЬЕ (DELAWARE ST. JOHN, VOLUME 1: THE CURSE OF MIDNIGHT MANOR)

Жанр: квест • Издатель/разработчик: LightSide Interactive/Big Time Games • Издатель в России/локализатор: Авалла • Полная рецензия: «Игромания» №11/2005



Delaware St. John — серия бюджетных квестов про детектива, расследующего паранормальные дела. В первой части (всего на сегодняшний день их вышло уже три) мы расследуем странные явления в одном заброшенном отеле. Пыльные коридоры, потусторонние голоса, мебель, которая движется сама по себе — все это могло бы стать неплохой завязкой для атмосферного квеста в духе **Scratches**. Увы, не получилось: игре не удается ни напугать игрока, ни удерживать его в напряжении. Конечно, в активе есть логичные загадки и неплохо закрученный сюжет. То есть местами играть вроде бы интересно, но и не сказать чтобы тебя захватывало с головой. Плюс не забывайте о единичных болевых бюджетных ярах: скудной анимации, отсутствии эффектов и ограниченного возможного разрешения экрана — 800х600.

ПЕРЕВОД: Не очень понятно, почему «Авалла» взялась за игру именно сейчас — оригинал вышел полтора года назад. Что же до локализации, то она не произвела на нас какого-то сильного впечатления — ни хорошего, ни плохого. Текст переведен без заметных ошибок, но отчаянно сухим языком, а на озвучивание выписаны актеры, чьи голоса знакомы каждому, кто хотя бы иногда смотрит телевизор. В целом же ничего сверхъестественного, но и без каких-то то ни было крупных недостатков. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

*Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!*

WWW.ADRENALIN2.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 «Игромани» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **33 квадратных метра: Война с соседями**
Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Jam-Games
- **Боец СОБР**
Рос. издатель/разработчик: 1С
- **Головорезы: Корсары XIX века**
Рос. издатель/разработчик: Авиалит/1С
- **Звездный легион**
Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/AV Games

В разработке

- **7.62**
Дата: зима 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Айрион
- **9 рота**
Дата: зима 2007/2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Лестра
- **BASE jumping: Точка отрыва**
Дата: зима 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/03 Company
- **Black Ocean**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Ghost Software
- **Шепай**
Дата: Весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Студия DBA
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/dst
- **Heavy Duty**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Primal Software
- **Heroes of Might and Magic 5: Silver Edition**
Дата: май 2007 © Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive
- **King's Bounty: Легенда о рыцаре**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Katani Interactive
- **Lock On. Ka-50 «Черная акула»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Eagle Dynamics

- **Postal 3**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Running With Scissors and Авиалит
- **PROTECTOR: Космическая боевая платформа**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/СССР Games
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Game Forge Interactive
- **The Wall**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows
- **Warfare**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-М/GFI
- **Xenia 2: Белое золото**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows
- **XIII век**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Unicom Games
- **Автопробег «Черное море»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Box Software
- **AgORA: Битва за хлебницу**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: —N/A/Ga
- **Агрессия**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios
- **Адреналин 2: Час пик**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Gaif Entertainment
- **Анабиоз: Сон разума**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Action Forms
- **Атлантида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/World Forge
- **Восточный фронт. Крах Анненербе**
Дата: май 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Bunt Creative Team

- **Герои Мальгримии 2: Нашествие некроанитов**
Дата: апрель 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Алфара/Класс
- **Глок'оза Астия**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFGFI Russia
- **Дальнобойщики 3: Покорение Америки**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/SoftLab-NSK
- **ДЖАЗ: Работа по найму**
Дата: Весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-М/GFI Russia
- **Завтра война: Фактор К**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Crieland
- **Звездный Легион**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-М/Crieland
- **Император иллюзий**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —Deep Games
- **Империя превыше всего**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/fool'ni
- **Искод с Земли**
Дата: зима 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Parallax Arts Studio
- **Капитан Врунгель**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/No-Co
- **Коллапс**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Createam
- **Корпорация Э.Л.И.Т.А.**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/Pyroto Craft Studio
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит
- **Красный космос**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Dreamlore Games
- **Лабиринт Отражений**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft

- **Морской охотник**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Авиалит
- **Московский вождя**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/ArtyShock
- **Не время для драк**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Arise
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: апрель 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Star Creative Group
- **Одиссея капитана Блада**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Playlogic Entertainment
- **Онбилд**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Gaif Entertainment
- **Петрович и все-все-все**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Trickster Games
- **Пираты XXI века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый Диск/DIOsoft
- **Полный привод: УАЗ 4х4. Уральский призв**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Avalon Style Entertainment
- **Похожение бравого солдата Шейка**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1С/Lazy Games
- **Предтечи**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Территория тьмы**
Дата: октябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Orion
- **Трудно быть богом**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Авиалит/Bunt Creative Team

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **13 полк. Военное искусство**
Рос. издатель/локализатор: 1С/Snowball Interactive
- **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**
Рос. издатель/локализатор: Софт-Клуб
- **OROB: Дворцовые катакомбы**
Рос. издатель/локализатор: Авиалит
- **Hitman 2: Бесшумный убийца**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **Jade Empire**
Рос. издатель/локализатор: Бука

- **Silent Hunter 4: Волки Тихого океана**
Рос. издатель/локализатор: Бука/Lorgus
- **Supreme Commander**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Test Drive Unlimited**
Рос. издатель/локализатор: Авиалит
- **The Settlers. Наследие королей: Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск
- **The Ship: Остаться в живых**
Рос. издатель/локализатор: 1С/Lorgus
- **UFO: Extraterrestrials. Чужая Земля**
Рос. издатель/локализатор: Новый Диск

- **UFO: Прозрение**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- **War Front: Другая Мировая**
Рос. издатель/локализатор: Авиалит
- **Агата Кристи: Убийство в Восточном экспрессе**
Рос. издатель/локализатор: Авиалит
- **Пекло**
Рос. издатель/локализатор: 1С
- **Семейка Боун: Глава 1 — Путешествие начинается**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Семейка Боун: Глава 2 — Большие коровы бега**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Стальной марш**
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive и Руссобит-М

Новые анонсы

- **Genesis Rising: The Universal Crusade**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Авиалит
- **Numel**
Дата: 20 августа 2007 года © Рос. издатель/локализатор: Авиалит
- **Pompollic: Call for Heroes**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Авиалит
- **TMNT. Черепашки-ниндзя**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/локализатор: GFI и Руссобит-М
- **Артур и минипулы**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Авиалит

АГРЕССИЯ

В ПРЕДВЕРИИ ВЫХОДА ГЛОБАЛЬНОЙ ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ

«АГРЕССИЯ»

КОМПАНИЯ «БУКА» ОБЪЯВЛЯЕТ КОНКУРС ВОЕННОЙ ПЕСКИ!

Сочините (или переделайте известную) военно-патриотическую песню, чтобы в тексте фигурировали термины, характерные для Первой и Второй Мировых войн. Это может быть что угодно – от «Синего платочка», до тевтонского марша.

ВНИМАНИЕ!

Конкурс проводится в несколько этапов. Самых активных участников ждет целый арсенал подарков и главный приз под грифом "Совершенно секретно"!

Вырежьте фигурку в углу этой страницы и следите за анонсами!

ЛУЧШИЙ ПОЭТ-ПЕСЕННИК
ПОЛУЧИТ В ПОДАРОК 5 ИГР ОТ "БУКИ"
И ЛЮБУЮ СБОРНУЮ МОДЕЛЬ
ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
ОТ ЗАВОДА "ЗВЕЗДА" (www.zvezda.org.ru) НА ВЫБОР

Работы принимаются с 1 мая по 20 июня на адрес konkurs@buka.ru
Победители будут объявлены на сайтах www.buka.ru и www.aggression.ru

Бука

Lesia



© 2007 студия Lesia. © 2007 Бука. Все права защищены. Не зарегистрирован РД издательств компаний Бука.
Защита авторских прав компании Бука на территории России осуществляется Ассоциацией "Русский Шан" (russianchan.ru)
По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-79-00, e-mail buka@buka.ru



ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с МАЯ 2006 по ФЕВРАЛЬ 2007.

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
A	B	C	D	E
1	■	Gothic 3	5463	9,2%
2	■	Half-Life 2: Episode One	4564	7,7%
3	NEW	Resident Evil 4	3727	6,3%
4	▼1	Dark Messiah of Might and Magic	3559	6%
5	▼1	FIFA 07	3170	5,3%
6	▼1	FlatOut 2	2468	4,1%
7	▲2	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	2176	3,6%
8	NEW	Корсары: Возращение легенды	1913	3,2%
9	▼1	Medieval 2: Total War	1752	2,9%
10	▼3	Rayman Raving Rabbids	1710	2,9%
11	▲3	Hitman: Blood Money	1632	2,7%
12	▼6	Need for Speed: Carbon	1607	2,7%
13	▲3	F.E.A.R. Extraction Point	1465	2,5%
14	▼4	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	1426	2,4%
15	▼2	The Elder Scrolls 4: Oblivion — Knights of the Nine	1349	2,3%
16	▼1	Battlefield 2142	1311	2,2%
17	▼5	Neverwinter Nights 2	1149	1,9%
18	▲2	Pro Evolution Soccer 6	914	1,5%
19	■	Titan Quest	869	1,5%
20	▼2	Company of Heroes	789	1,3%
21	▲2	Armed Assault	777	1,3%
22	NEW	Supreme Commander	777	1,3%
23	▼1	Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition	686	1,2%
24	▲1	Call of Juarez	663	1,1%
25	▼4	В тылу врага 2	650	1,1%
26	▼2	Санитары подземелия	582	1%
27	■	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	557	0,9%
28	NEW	Titan Quest: Immortal Throne	503	0,8%
29	▼1	Prey	483	0,8%

По состоянию на 29 марта в голосовании приняло участие 13 392 человека.

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

Смотрите и не говорите, что не видели. Март — последний месяц, когда две верхние строки нашего хит-парада стабильно занимают одни и те же игры. С апреля из списков выбывает Half-Life 2: Episode One, а в момент написания этих строк в свежей тридцатке уже вовсю хозяйничает Мечный с Зоны. Хватит ли его запала, чтобы обставить почти полгода державшуюся на первой позиции Gothic 3 — узнаем ближе к концу месяца.

Продолжая тему прощаний и приветствий — помашите рукой продолжение; вздохните вслед Хитману и приготовьтесь к нашему Tiberium Wars.

На удивление неплохой старт взяли «Корсары: Возращение легенды» а также Supreme Commander, но все и вся переплюнул Resident Evil 4, а момент скучивший с третьей строки только в прошлом месяце воз-



Gothic 3

9,2%



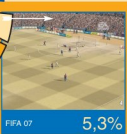
Half-Life 2: Episode One

7,7%



Resident Evil 4

6,3%



FIFA 07

5,3%



Dark Messiah of Might and Magic

6,0%

бравшегося на нее «Темного мессыя».

Остальные позиции хит-парада — безмятежная ротация в пре-

делах нескольких позиций давно известных нам проектов. Крошечки, все еще тут — правда, на три строки ниже. Будем делать

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 МАЯ 2006 по ФЕВРАЛЬ 2007. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

29 МАРТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ИЮНЕ 2006 — МАРТЕ 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».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

Вы сейчас, скорее всего, заняты очередным рейдом в Зону или пытаетесь прорваться к реактору, но расшейте все-таки вас отвлечь. У нас в этом месяце опять несколько громких премьер. Во-первых, главное: Кейн вернулся! **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** дебютировала по всему миру с оглушительным успехом и рукоплесканиями. На вопрос то, стоит ли в нее играть, мы не задумываясь ответим: стоит. Но с некоторыми принципиальными оговорками. Если слова «Кейн», «Тибериум», GDI и NOD вам ни о чем не говорят — берите смело, **Tiberium Wars** покажется комплексной, интересной стратегией с неожиданно богатым и продуманным внутренним миром. Если же у вас за плечами двенадцатилетняя история, бессонные ночи ожидания и коробка **C&C: First Decade** на полке, то лучше сразу откинуть все свои фанатские мечты. Потому что **Tiberium Wars** — это игра, сделанная совсем другими людьми и по другим производственным стандартам. **Command & Conquer XXI** века — добротная, дорогая и красивая стратегия, лишенная, к сожалению, шарма предыдущих C&C-игр. Если вы готовы мириться с формальными брифингами и сюжетом, который укладывается в скучной абзац текста, — добро пожаловать.

Следом идет еще одно триумфальное воз-

ращение — **Test Drive**, серия, без которой не случилось бы ни **Need for Speed**, ни, возможно, всего жарна аркадных автогонок, вернулась в виде инновационного **Test Drive Unlimited**. Мы выдали ей внушительные 8,5 баллов, и тут явно стоит обьясниться. Во-первых, французы из **Eden Games** очень ловко придумали, как в рамках одной гонки совместить свободу перемещения, сюжет и онлайн-выезды, то есть фактически изобрели новый поджанр. Во-вторых, **Test Drive Unlimited** совершенно обожрительно выглядит. Наконец, в-третьих, тут есть скорость, драйв и на дороге дорогие машины, что уже само по себе немало. Да, с полицией вышла беда, на острове можно заскучать, а окружающий пейзаж не то чтобы завораживает. Но сама идея, заложённая в игру, очень мощная, ее должно хватить, чтобы серия поднялась на законное место. А полиция и прочее приложится патчами.

Ну и последний блокбастер этого месяца — **Silent Hunter 4**. Симулятор подводной лодки, выполненный по голландским стандартам. Эта схема все еще работает, так что, если вы недавно закончили **Battlestations: Midway**, можно смело приниматься за четвертую часть **Silent Hunter**.

В традиционной рубрике «Игра, которую вы могли пропустить» значится шведская **Penumbra: Overture — Episode 1**. Это такой



высокотехнологичный наследник **Scratches** — трехмерная помесь шутера и квеста, работающая на пульсирующей атмосфере и инновациях. С последними вышло небольшое разочарование, но в любом случае **Penumbra** рекомендуется всем поклонникам Г. Ф. Лавкрафта и жанра хоррор.

В других новостях — **Sam & Max: Episode 4 — Abe Lincoln Must Die!** оказалась самой смешной **Sam&Max**-игрой, а **Teenage Mutant Ninja Turtles** от **Ubisoft** практически не разочаровали.

На том, кажется, все. Главной премьерой следующего месяца предлагается **The Elder Scrolls 4: Shivering Isles**, релиз которой состоится буквально за день до отправки номера в печать.

До встреч!

Олег Ставицкий, редактор

ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Digitex

Победитель апрельского «Тотализатора» получит от нас в подарок USB-накопитель **Digitex USB 2.0 Flash Drive Crystal** объемом 8 Гб! Размер устройства всего 57x16x7мм, эргономичный дизайн корпуса сделан таким образом, чтобы не загоразивать соседние USB разъемы. Вы сможете принести дурным своей любимой флешке... на крохотной флешке! За приз благодарим компанию **Digitex Europe Limited**.

Победитель мартовского тотализатора

Победителем мартовского «Тотализатора» становится Александр Бросов из г. Зеленокумск, приславший нам письмо с точно угаданной пятеркой всего через неделю после открытия голосования! Поздравляем Александра и дарим ему стильные складные наушники для настоящего геймера **EPH-CL430**, любезно предоставленные компанией **Elacom**.

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 пятеркой игр — лидеры хит-парада «Игра месяца», который проводится со 30 марта по 26 апреля.

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 копировать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца транслируются по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой «Игровое тотализатор: апрель». В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес и ФИО отца человека, который сможет получить приз за вас.
Кроме того, вы можете отправить письмо при помощи SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с предфиксом **total** (т. е. в начале SMS вы должны ввести слово **total** и только потом, через пробел, ввести сам текст). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если 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 «Мастера» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Образцово-показательный аддон к лучшей стратегии прошлого года. Reals прикрутили к своему колосу мажоритарный режим и чуть ли не самые беспощадные сквады в истории жанра.

Сценарий * Reals * TRG * Syca

Top Spin 2

Рейтинг «Мастера» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игротроения next-gen симулятор тенниса. Знаменит не только внушительной спортивной симуляцией, но и возможностью заглянуть Марии Шариповой под юбку.

Сценарий повески * Indie Ball * Power and Magic Development * Aspyr Media * Syca

Prey

Рейтинг «Мастера» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №02/2006

Игра-вечность, разработку которой начали в эпоху первых 3D-ускорителей и Quake 2, а закончили в эпоху первых физических ускорителей и Quake 4. Итог для подобного долготроя, правда, не очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей за несколько оригинальных нахонок.

Action * Human Head Studios * 2K Games * TC

FiatOut 2

Рейтинг «Мастера» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №8/2006

Идеальная игра для разочаровавшегося в московских пробах автолюбителя. Достали всеяне там чайники-подзащитники на тыльтинтских автоведах? Добро пожаловать во FiatOut 2 — здесь вы можете выместить всю свою ненависть, причём без последующего визита к автосинектору.

Анализатор * Empire Interactive * Dogbar Software * Syca

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

Рейтинг «Мастера» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2007

Вы еще не играете в S.T.A.L.K.E.R.? Тогда мы идем к вам!

Action * GSC Game World * TRG * GSC Game World/TC

Hitman: Blood Money

Рейтинг «Мастера» **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 изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Action * IO Interactive * Eidos Interactive * Visual gaux

Battlestations: Midway

Рейтинг «Мастера» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №3/2007

Лучший, на сегодняшний день, комплексный симулятор военно-морских действий. Battlestations: Midway дает возможность в одну минуту прокатиться на катере, в другую — покататься на самолете, а в третью — дать залп изо всех орудий сразу. И все это с одинаково высоким качеством.

Action/симулятор * Eidos Interactive * Eidos Studios Hungary * TC

Heroes of Might and Magic 5

Рейтинг «Мастера» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2006

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Классическое стратегия * Vivid Interactive * Ubisoft

Gothic 3

Рейтинг «Мастера» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Студенстая, не работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Романс игра * Piranha Bytes * GIGAWATT Productions * GIG / Pyrobyte-IT

Dark Messiah of Might and Magic

Рейтинг «Мастера» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов фееричной нарезки орочьих ушей.

Action / ролевая игра * Arkane Studios * Ubisoft * Syca

Neverwinter Nights 2

Рейтинг «Мастера» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Копосальных размеров ролевое приключение, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — внушительный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра * Bethesda Entertainment * Atari * Аванта

Sam & Max: Episode 1 — Culture Shock

Рейтинг «Мастера» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2007

Искрометное возвращение Sam & Max. Идеальный квест времен эпохи адвенчуриного Ренессанса, переживший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промака.

Квест * Telltale Games * Telltale Games / Gameloft

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР ПОДВОДНЫХ ЛОДОК ВСЕХ ВРЕМЕН

SILENT HUNTER 4

★ ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА ★



Командуйте шестью реалистично ощущающимися классическими субмаринами ВМС США, пугающую смертельную опасность вод Тихого океана



Окажитеесь, прочтесь и убивайте, участвуя в исторически достоверных морских сражениях эпического масштаба



Инновационная система управления командой: зарабатывайте очки опыта и следите за постоянным повышением профессионализма членов вашей команды



Объедините силы с вашими друзьями, сражаясь в Интернете в режимах противостояния, совместного прохождения и соперничества, поддерживающих до 8-ми игроков

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Silent Hunter 4, Wolves of the Pacific, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

© 2007 Бука. Все права на русский язык ООО "Бука". 2007. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шер" (rsheld@yha.ru).



UBISOFT

Бука®
RUSSIAN DISTRIBUTOR
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, номер пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

В каких играх главный герой заканчивал жизнь самоубийством?



Silent Hill 2 продвинулся в жанре в несколько миллион копий, но шума (заслуженного, надо сказать) создал вокруг себя еще больше.

Внимание! В тексте содержится спойлеры, так что читайте на свой страх и риск.

Например, в **Silent Hill 2** (2002). В одной из концовок (In Water) главный герой осознал, что он сам убил свою тяжелобольную жену, и решил покончить жизнь самоубийством.

В **Fahrenheit** (2005) один из главных героев, Лукас Кейн, практически всю игру пребывал в состоянии, близком к суициду. Любая плохая новость (скажем, обнаружение трупа) могла привести к тому, что Лукас или являлся повинной в полиции, или сводил счеты с жизнью.

Но в большинстве случаев все обычно кончается хорошо даже после суицида. В финале **Prey** (2006) Томми становился всея начальником корабля-сферы и отправил его напрямик в сторону солнца. Сфера сгорала, вместе с ней, по идее, должен был сгореть Томми... но буквально сразу же выяснилось, что какие-то высшие силы вернули его на Землю живым и здоровым.

В PS2-экшене **God of War** главный герой, отчаявшись, бросился с обрыва, но в финале оказывалось, что боги просто не дали ему умереть.

Это, конечно, не единственные, но самые яркие примеры.

Кто основал компанию Relic и где она находится? Какие игры выпустила эта фирма, кроме **Company of Heroes** и **Homeworld**?



Homeworld. В 1999 году от таких картин захватывало дух.

Relic Entertainment — канадская компания, ее штаб-квартира находится в Ванкувере. Основана в 1997 году Алексом Гарденом и Люком Малони. В 2003-м Люк покинул Relic, чтобы заняться проектом малопонятного назначения **Pandora Benevolent Society New Media Research Initiative**. Через два года оттуда ушел и Алекс Гарден. Он создал компанию **IVALET Systems** и в ее составе разрабатывает софт для автоматизированных парковок (!).

А вот послужной список Relic:

Homeworld (1999). Первая в мире трехмерная космическая стратегия. Не слишком удобная в управлении, но слишком сбалансированная — но слов «первая, трехмерная, космическая» оказывается достаточно для успеха.

Impossible Creatures (2002). Спутываясь с заоблачных небес на землю, Relic выкатила обычный такой клон **Age of Empires** с одной-единственной особенностью: юнитов можно было собирать самому, причем это были не какие-нибудь тас слоны, а звери-мутанты. Скрестить ома и робота — это как раз по части **Impossible Creatures**. После нее стало, наконец, ясно, что Яна Поплавская в советской сказке «**Про красную шапочку**» пела не «обезьяны, кашалоты» и не «крокодилы, бегемоты», а «обезьянкашалоты» и «крокодилобегемоты», имея в виду как раз **Impossible Creatures**.

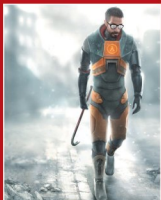


Алекс Гарден, в прошлом один из основателей Relic Entertainment, а ныне — парковочный каллаборационист.

Homeworld 2 (2003). Сиквел при всех своих градических достоинствах (это была одна из самых красивых стратегий того времени) оказался, по большому счету, тем же самым, что и первая часть, со всеми ее достоинствами и недостатками. Но если в 1999-м недочеты можно было простить ввиду новизны, то 2003-м такой фокус уже не прошел. Игра не жаловалась на недостаток внимания, но до показателей первой части ей было как до далекой-далекой галактики.

Warhammer 40 000: Dawn of War (2004). Традиционная по своей сути стратегия (концепция борьбы за ключевые точки были придумана задолго до нее), но такая зрелищная и такая яростная, что на это просто не обращаешь внимания.

Всея преида
о Гордоне Фримене



Мы всегда подозревали, что Гордон непрост... так привезли к монитору.

В одном из недавних номеров «Игромании» вы, отвечая на вопрос, почему Гордон Фримен всегда молчит, предположили, что он на самом деле не человек, а летающая камера наблюдения. У меня есть более реалистичное объяснение: его вырстила семья монитрового! (Владелец телефона с номером 8-919-XXX-43-25)

Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault (2005). Дополнение к Dawn of War, добавившее новую сторону — Имперскую гвардию.

The Outfit (2006, Xbox 360). Средней паршивости экшен для Xbox 360. А еще — первая консольная разработка Relic.

Company of Heroes (2006). Абсолютно вторичная, но буквально вылизанная и люющая от денег стратегия по Второй мировой.

Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade (2006). Еще один аддон для Dawn of War, но уже с более существенным наполнением: двумя новыми расами (некронами и империей Tau) и макростратегическим режимом на манер игр серии **Total War** вместо прежней помпозной структуры.

Почему в России нет хит-парадов игр?

Они есть и даже регулярно публикуются на сайте **DTF**, но там не указывается точные продажи игр. То есть можно понять, какая игра продается лучше, а какая хуже, но вот насколько лучше или хуже, известно только самим издателям. Просто в отличие от Запада у нас пока не принято раскрывать точные продажи.

В январском номере «Игромании» за 2005 год вы писали, что Vivendi вместе с японской компанией Taito собираются перенести Half-Life 2 на игровые автоматы. Ну так как — перенесли?



Да, уже почти год как перенесли (релиз состоялся 28 июня 2006 года). Аркадная версия называется **Half-Life 2: Survivor** и работает на автоматах **Taito Type X+**. В технологическом плане там все хорошо — почти такая же графика, что и в версии для PC, 32-дюймовый дисплей с разрешением 1360x768. Но в отличие от оригинала, здесь нет сюжета, отсутствуют ролики и гравити-пушка (а значит, и завязанные на нее задачи).

Впрочем, для японцев сойдет. На компьютере они практически не играют, пусть хоть так ознакомились.

А чем пахнут в играх? Например, в Half-Life 2? Можно примерно представить, чем пахнет в Silent Hill — достаточно спуститься в подвал и понюхать ржавые трубы или грязный каменный пол. А что нюхал вортигонтов, комбайнов, хедкрабов? Да и Аликс наверняка пользуется каким-нибудь парфюмом.

Я это все к чему говорю: почему никто до сих пор не сделал какой-нибудь агрегат, с помощью которого можно было бы создавать запахи в играх?



Запах в играх — хорошая, прогрессивная идея. Но представить, как будет пахнуть икотворный и незлым котенок в Nintendo, если вы не залускали игру пару месяцев? И какие запахи он будет генерировать во время прогулки?

Кто сколько стоит

К акие зарплаты в западном и японском геймдеве?

Точный и исчерпывающий ответ на этот вопрос не даст никто (потому что информацию о зарплатах компании стараются скрывать всеми силами), но подсчитать их приблизительно можно. В прошлом году наиболее убедительный расклад по зарплатам в американском, британском и японском геймдеве опубликовал игровой блог **Japanmanship** (<http://japanmanship.blogspot.com>). Результаты этого исследования смотрите в таблицах по соседству, но имейте в виду, что...

■ Данные в таблицах приведены очень приблизительно, а кое-где вообще предположительные.

■ Если японская компания берет на работу иностранца, она либо назначит ему зарплату гораздо выше, чем у сотрудников-японцев (расчет на то, что если иностранец приехал в Японию, значит, у себя на родине он достиг предела роста), либо гораздо ниже (если иностранец приехал в Японию, значит, на родине он ничего не добился). Промежуточного варианта обычно не бывает.

■ Сотрудник в Японии считается тем ценнее, чем больше его возраст. Talent и опыт имеют второстепенное значение.

■ При переходе на более высокую ступеньку в служебной иерархии зарплаты в японских компаниях вырастают значительно меньше, чем на Западе.

■ Зарплаты в тех отраслях, где задействованы специалисты того же профиля, что и в геймдеве, как правило, выше. В той же Японии разработчик делового софта может получать раза в два больше, чем программист в игровой компании.

■ В таблицах не учитываются налоги (потому что, например, в США они разные в каждом штате), разница в стоимости жизни в разных регионах, всевозможные бонусы и роялти.

■ Данные приведены по состоянию на середину декабря 2006 года. Основные источники — журнал **Game Developer** (там ежегодно публикуются подобные рода материалы), Министерство иностранных дел Японии, Международная ассоци-

ация разработчиков и др. При пересчете валют использовался следующий курс: \$1 = 0,507 фунтов = 117,160 иен

Средние зарплаты в американском геймдеве (общая сумма за год)				
Должность	Доллары	Фунты	Иены	
Программист	73 000	38 000	8 600 000	
Ведущий программист	90 000	46 000	10 600 000	
Художник	61 000	31 000	7 200 000	
Ведущий художник	68 000	35 000	8 000 000	
Дизайнер	54 000	28 000	6 400 000	
Дизайнер-звук	70 000	36 000	8 300 000	
Звукорежиссер	47 000	24 000	5 600 000	
Ассистент продюсера	66 000	34 000	7 800 000	
Продюсер	127 000	65 000	14 900 000	

Средние зарплаты в британском геймдеве (общая сумма за год)				
Должность	Доллары	Фунты	Иены	
Программист	46 000	23 000	5 400 000	
Ведущий программист	73 000	37 000	8 600 000	
Художник	42 000	21 000	4 900 000	
Ведущий художник	70 000	35 000	8 100 000	
Дизайнер	44 000	22 000	5 100 000	
Дизайнер-звук	64 000	32 000	7 400 000	
Звукорежиссер	48 000	24 000	5 600 000	
Ассистент продюсера	46 000	23 000	5 400 000	
Продюсер	79 000	40 000	9 300 000	

Средние зарплаты в японском геймдеве (общая сумма за год)				
Должность	Доллары	Фунты	Иены	
Программист	26 000	13 000	3 000 000	
Ведущий программист	43 000	22 000	5 000 000	
Художник	24 000	13 000	2 800 000	
Ведущий художник	41 000	21 000	4 800 000	
Дизайнер	28 000	14 000	3 200 000	
Ведущий дизайнер	39 000	20 000	4 500 000	
Звукорежиссер	35 000	18 000	4 000 000	
Ассистент продюсера	39 000	20 000	4 500 000	
Продюсер	52 000	26 000	6 000 000	

Устройства для генерации запахов уже существуют, их даже применяли в некоторых японских кинотеатрах. Но до массового распространения им еще далеко. И дело не столько в технической сложности, сколько в том, нужно ли это вообще. Ну вот представьте, что, будучи в игре, вы оказались на цветущем лугу. Там будет пахнуть цветами и травами. А что будет, если вы попадете в канализацию? Ведь если подумать, в играх гораздо больше вонючих вещей, чем тех, что пахнут приятно. Дмящиеся покшажи, обгоревшие и подгнившие трупы, слезоточивые и нервно-паралитические газы, наркотики, радиоактивные жидкости — да ма-



Если в играх когда-нибудь появятся запахи, это станет серьезным испытанием для разработчиков. Какой запах может быть у Чужих и Хэшинок? Чем пахнет в игре Outcast и Dreamfall? Что можно учить в навеске электронном TRON 2.0?

люди что. Конечно, ядовитые вещества никто использовать не будет (хотя нельзя исключать вероятность сбоя при смешивании ингредиентов) да и возможность блокировки неприятных запахов наверняка будет предусмотрена. Но какой тогда смысл вообще что-то затевать?

Далее: реакция на запахи у всех индивидуальная — кого-то может стошнить, у кого-то даст о себе знать аллергия. Если постоянно играть с включенным генератором запахов, вы сами и ваша квартира насильно им пропитаются. Хорошо, если это какие-то приятные ароматы, а если вы играете в Silent Hill? Пара недель игры, и соседи вызовут милицию, заповодоры, что вы устроили у себя дома морт.

Вероятно, рано или поздно все эти недостатки будут устранены, но может статься, что с мечтами о появлении запахов в играх нам придется распрощаться до тех времен, когда (если?) компьютеры будут подключаться напрямую к нервной системе.

Когда смотрел «Видеоанию», заметил, что мультиталatformные игры, выходящие на Wii, часто переименовываются (при этом версии для PC и других консолей называются одинаково). Prince of Persia: The Two Thrones таким образом превратился в Prince of Persia: Rival Swords (также выходит на PSP), а Medal of Honor: Airborne — в Medal of Honor: Vanguard (вторая целевая платформа — PS2). Зачем они так?



Ответ на вопрос, зачем выпустить Medal of Honor: Vanguard только на PS2 и Wii, звучит следующим образом: чтобы было. В отличие от игроков, издатели рассуждают не с точки зрения здравого смысла, а категории рыночных позиций.

Обычно форму названия дают тем версиям, которые сильно отличаются от версий для PC и других приставок. Различия возникают из-за технологических особенностей самих приставок. PC, Xbox 360 и PS3 находятся в одной весовой категории, поэтому для них делают одинаковые или почти одинаковые версии. А Wii и консоли предыдущего поколения намного слабее (плюс у Wii специфическое управление), поэтому делать прямые порты не получается.

Другое дело, когда одним и тем же играм дают разные названия. Например, когда в Японии игра называется Ace Combat 5: The Unsung War, а в Европе ее зовут-то переименовывают в Ace Combat: Squadron Leader, понять это уже совершенно невозможно. Ладно бы речь шла о культурных

тонкостях (к примеру, во многих странах Юго-Восточной Азии цифра 4 считается несчастливой, поэтому ее стараются избежать), но какая разница между The Unsung War и Squadron Leader? Считается, что таким образом издатели разводят проекты в разные рыночные ниши, но, скорее, они просто вносят сумятицу в головы игроков.

В обзоре Prey в графе «Жанр» вы написали «Экшен имени М. К. Эшера». Что это значит?



Одна из самых известных работ Мориса Эшера — картина «Относительность» (1953). Где-то мы уже это видели, правда?

Морис Корнелис Эшер (1898-1972) — голландский художник, автор множества необычных картин. На своих работах Эшер изображал разного рода логические и пространственные парадоксы: руки, рисующие друг друга; дома, где гравитация действует сразу в нескольких направлениях; зеркала, напоминающие те самые порталы, что мы видели в Prey. Собственно, разработчики из 3D Realms и Human Head ничего особенного нового не придумали, они просто смотрели на картины Эшера и перерисовывали их в трехмерных редакторах.

Кстати, звали его на самом деле Мауритцем Корнелисом Эшером, но это имя как-то

не пришло из-за того, что мало кто знал, как оно правильно произносится, да и просто из-за безразличности. Сайт художника находится по адресу www.mcescher.com.

В июньском номере за прошлый год вы писали, что Far Cry 2 будет. Но зачем Ubisoft делать вторую часть, если будущая игра Crysis является продолжением Far Cry?



Если кто-то до сих пор путается, предупреждаем еще раз: Crysis не в коем случае не продолжение Far Cry, а самостоятельная игра.

Crysis не является продолжением Far Cry, они просто похожи. Компания Crytek, разработчик обеих игр, была бы рада взяться за Far Cry 2, но после релиза первой части она ушла от Ubisoft к другому издателю — Electronic Arts. Права на Far Cry остались у Ubisoft, и она продолжила эту серию (Far Cry: Instincts, Far Cry: Instincts Evolution, Far Cry: Instincts Predator, теперь вот Far Cry 2). У Crytek же осталось много наработок, которые планировалось включить в Far Cry 2, и чтобы не пропадать добру, они решили сделать еще одну игру в том же ключе (экшен на тропическом острове), но с новым названием и совершенно другим сюжетом.

А почему Хитман лысый? Он бреется или волосы у него не растут в принципе?

Этого никто не знает. Кроме бровей, никакой растительности у него на лице не наблюдается. Не исключено, что это как-то связано с его происхождением — Хитман

Правила написания писем в

«Горячую линию»: игры»

1) Прислать нам вопрос можно тремя способами:

■ По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.

■ По SMS на 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.

■ По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «Горячая линия: игры».

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 — на их дешифровку потребуются огромные затраты 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 невыясненное место в игре и так далее.

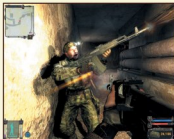
4) Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывая указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.



Хитман либо очень тщательно бреется и стрижется, либо волосы у него на голове и подбородке в принципе не растут.

ведь является генетически модифицированным клоном.

Как расшифровывается аббревиатура S.T.A.L.K.E.R.?



S.T.A.L.K.E.R. — з.з.у.ч.д.д. в.д.з.д.д.д.д., в.д. в.д.т. з.т.и. ч.д.р.т.д.в.и. т.д.ч.к.и...

Так и расшифровывается — «Сталкер». На первых порах GSC Game World собирались назвать игру просто Stalker, но это название уже было кем-то зарегистрировано, поэтому пришлось добавить точки. Фактически это ничего не изменило (разве что название стало более громоздким и сложным для написания), юридически же это совсем другой бренд.

Какие игры были запрещены в России и почему?

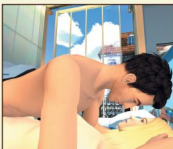
Пока, слава богу, никакие. Что бы там ни говорили на Западе, у нас сейчас очень хорошие времена — цензура дает о себе знать, но не так уж часто. Самый громкий случай — история с «Боратом», когда Госкино



Manhunt был излюбленным мальчишком для биты у многих папиков. Скоро выйдет вторая часть, во всей видности, реакция на нее будет такая же.

«неофициально порекомендовало» прокатчику не показывать фильм в кинотеатрах. Прокат «Бората» действительно отменили, но, скорее всего, дело было не только в «рекомендации» Госкино, но и в содержании самого фильма — нашу публику он мог бы просто шокировать (чего только стоит эпизод с потасовкой двух абсолютно голых мужиков в гостинице).

Что касается игр, то здесь пока полное раздолье — делай что хочешь. С одной стороны, это хорошо, а с другой — если переусердствовать, государство может наконец обратить внимание на игры, и тогда мало никому не покажется. Поэтому, даже несмотря на то, что сейчас все хорошо, отечественным издателям стоило бы озаботиться системой рейтингования.



Запрет в Австралии Singles удивляет: абсолютно целоздуренная, даже в том, что касается секса и обнаженки. И чего на нее взъелись?

А вот в называемых цивилизованных странах запреты время от времени случаются. В Германии запретили **Dead Rising**, **Gears of War**, **Manhunt**, **Mortal Kombat 1-3**; в Австралии — **NARC**, **Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**, **Reservoir Dogs**, **Postal 1-2**, **Rule of Rose**, **Singles: Flirt Up Your Life**, **BMX XXX**; в Новой Зеландии — **Manhunt**, **Postal 2**, **Reservoir Dogs** в Южной Корее — **Tom Clancy's Splinter Cell**; **Chaos Theory**, **Tom Clancy's Ghost Recon 2** и **Mercenaries: Playground of Destruction** (в сегменте всех этих игр фигурировала КНДР, а корейцы, пусть даже южные, такого не прощают).

Тем не менее запреты все-таки случаются не каждый день, а вот цензурные правила — сплошь и рядом. Например, в Германии запрещено изображать свастики — при любом контексте это рассматривается как нацистская пропаганда. Бред, конечно, но приходится подчиняться.

Просветите меня, пожалуйста, по такому вот вопросу: могут ли сторонние люди делать патчи для игр или это привилегия разработчиков?

Почему же не могут? Еще как могут. Другое дело, что никаких гарантий в этом случае никто вам не даст. Если ставить неофициальный патч на синглую игру, то это ничего страшного, но если на онлайнную (**World of Warcraft**, **Guild Wars**) или завязанную на мультиплеер (**Battlefield**) — то лучше не надо. После установки неофици-



С некоторых пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призами авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. За вопросы типа «Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?» мы приз точно не дадим, так что не ленитесь. Призы (в нынешнем номере это эскиз **Battlestations: Midway** от компании «1С») достаются авторам всех вопросов, которые попали на окрестные страницы.

Если вы оказались в числе победителей, звоните в редакцию 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 призов.

альной заплатки игра может отказаться работать через интернет, и спасет в этом случае только ее переустановка.

«Левые» патчи бывают полезны в тех случаях, когда в игре что-то не так, а разработчики по какой-то причине не спешат или вовсе не собираются делать официальное обновление. Чаще всего такое бывает с популярными тайтлами и компаниями, испытывающими финансовые затруднения. Самомальнич патч выходил, к примеру, для **Vampire: The Masquerade — Bloodlines**: игра получилась хорошая, но очень уж забогаванная, а **Troika Games** не успели довести ее до ума ввиду закрытия студии.



Vampire: The Masquerade — Bloodlines в свое время получилась шедевром: левая версия игры содержала бар, из-за которого в одном месте становился абсолютно непроходимой. Спасительный патч подошел отнюдь не сразу. А в марте этого года вышло неофициальное обновление сразу до версии 3.5.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Есть у меня приятель лет 35-ти, небритый, в смешных полосатых штанах, гравдвору, редактор отдела «Культура» в известном еженедельном журнале. Так вот, этот культурный человек полтора

Grand Theft Auto 3

ДАТА ВЫХОДА:	2002
ЖАНР:	Город (ани) бэра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Rockstar Games/ Rockstar North

года провел в GTA 3. Пройдя игру раз пять или шесть, он занялся вот чем: бивал код, выводил персонажа на улицу и мочил горожан до приезда местной ДПС. Поскольку полицию приятель тоже расстреливал, на смену прикатывали агенты, дальше спецназ, регулярная армия, в конце концов, была даже танк. Все это правоохранную братию редактор укладывал на асфальт, страшно радовался когда удавалось сбить вер-

толет, отмерял секундомером, сколько удалось продержаться, и называл всю эту вакханалию «своей маленькой войной против системы». И так — сотня войн, ночь за ночью, год напролет.

Чтобы сегодня рассказывать о GTA 3, надо обладать неслабым бесстрашием — вы ведь, конечно, и так все знаете, правда? Поэтому подытожим: GTA 3 замечательна не музыкой, не размерами мегаполиса, а ощу-

щением, что ты — да, вот ты! — не один из воображаемого мира. Об этом все игры нового времени. Хитрецам из Rockstar не пришлось даже что-то изобретать. Они просто соорудили World of Warcraft для тех, у кого нет доступа в интернет, создали новую жизнь, которая от обиденной отличается раскладом: представители системы чьих не используют и в результате проигрывают. Нам.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В 1996-1997 годах мир захлестнула волна шутеров, сделанных на движке Duke Nukem 3D и старательно косящих под Duke Nukem 3D, но даже близко не сравнимых с Duke Nukem

Redneck Rampage

ДАТА ВЫХОДА:	1997
ЖАНР:	Симулятор редакса
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Interplay/Katrix Entertainment

3D. По большей части, это были откровенно проходные игры, но встречались и исключения. Одним из таких исключений стал Redneck Rampage — возможно, самый недооцененный шутер той эпохи.

В Redneck Rampage два реднека (жителя американского села) — тощий алканат по имени Леонард и его слабоумный брат Бубба — спасали свою призовую свинью Бесси,

попутно истребляя инопланетных захватчиков (истребляя их, впрочем, только Леонард, а Бубба мог разве что ковыряться в носу). Игра была целиком построена на юморе и златаже: картинная американская глубинка, повсюду разгуливают коровы, свиньи, куры и недовольные фермеры... Здоровье пополнялось за счет навоза, от которого Леонард начинал пускать газы, и спиртного (если

перебрать, у главного героя ухудшалось зрение и нарушалась координация движений), а туалеты использовались по самому что ни на есть прямому назначению — как по большой, так и по малой нужде.

Для 1997 года весь этот трэш-угар был в диковинку, но так сложилось, что в нем поочему-то так толком никто и не играл. А жаль, хорошая была вещь.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В 1992-м в «первый на свете три-дэ-шутер» мы не играли так же, как не интересовались перестройкой и котировками акций «МММ». Рекомендуемый для игры 386-й процессор был для школьника мечтой недостижи-

Wolfenstein 3D

ДАТА ВЫХОДА:	1992
ЖАНР:	антифашистский шутер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Apogee Software/Id Software

мой, как немецкая радиоуправляемая машинка. А на более слабом компьютере (читай: 286-м — других не было) спасти американца Блажковича из немецких пыточных камер приходилось в окне, усеченном на треть дисплея. Враги спайтовы, по комнате бегают быстро, не то овчарка тебя кусает, не то кто-то стреляют — не разберешь. Да и сам принцип три-дэ казался каким-то нелепым. Ну

что за ерунда — вид из глаз? Даже главного беглеца не показывают, один кулак с пистолетом торчит!

В Россию Wolfenstein 3D пришел с запозданием. Танки отстрелились по Белому дому, чепчики прорубили окна в Китай, в офисах появились те самые «трешки», 386-е процессоры, которые захлебывались на DOOM, зато справлялись с «Вольфом». И вот тут мы втянулись, распро-

бавали, что «Вольфштайн» — это идеальный боевик. Отличный сюжет, неисчерпаемый геймплей — даже стены можно было прощупывать в поисках секретных каморок: ползти вдоль плинтуса и часто жать на «пробел». При этом в зенит славы «Вольф» вошел еще пару лет спустя, когда мир вообще готовился к Quake. Понимаете, кто-то прикрутил к «Вольфу» генератор случайных уровней!

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



В 1987 году Хидео Кодзима, 24-летний сотрудник японской Konami, смирился с отменой своего первого проекта (платформера Lost World, про женщину-рестлера в маске), выпускает шпионский триллер

Metal Gear

ДАТА ВЫХОДА:	1987
ЖАНР:	шпашко легенды
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Konami

Metal Gear. В нем новобранец спецгруппы FOXHOUND, агент Солид Снейк, внедряется в террористическую организацию Outer Heaven, чтобы уничтожить их секретное атомное оружие (шагающего робота). С помощью радио приказы Снейку выдает Биг Босс — командир подразделения.

Кроме сюжета, который в разных вариациях живет вот

уже 20 лет, тогда же, в 1987-м, дебютировал фирменный Metal Gear-гемплей. Те самые прятки с охраной, знаменитые восклицательные знаки над головами охранников и прочие узнаваемые элементы до сих пор успешно кочуют из серии в серию.

Двадцать лет назад, имея в качестве изобразительных средств несколько неопрять-

ных кучек пикселей, Кодзима умудрился разиграть с их помощью настоящую человеческую драму, за которую все полюбили Солида Снейка без памяти. Metal Gear продается тиражом 700 тыс. копий (включая все порты), а чуть больше года назад ее в качестве бонуса включили в Metal Gear Solid 3: Subsistence (вышла на PS2).

МЕСЯЦ МАЙ В ИСТОРИИ

1 мая 2000 года

Издатель **Take Two** подмывает **GoD**, компанио-профсоюз, основанную независимыми разработчиками в лице **3D Realms** (авторы **Duke Nukem**), **PopTop Software** (**Tropico**) и **Ritual Entertainment** (**SIN**).

2 мая 2002 года

Праздник торговцев компьютерными запчастями: выходит **The Elder Scrolls 3: Morrowind** (пять с лишним лет ждали), веская причина для апгрейда.

3 мая 1994 года

В продаже **Jazz Jackrabbit**, аркада о зеленом кроле, круче которого в 90-х был только **вж Солик**.

5 мая 1992 года

Веннополненный Уильям Блажкович совершает побег из замка Волчий Камень, расстреливает несколько тысяч гестаповцев и конфискует все золото Третьего рейха.

8 мая 1965 года

На свет появляется Кейджи Инафуне, который спустя 22 года устроится в **Capcom** и придумает игры **Street Fighter**, **Mega Man**, **Onimusha**, **Dead Rising** и **Lost Planet**.



10 мая 1999 года

Начинаются продажи **Homeworld**, разноцветной космической стратегии, которая станет основополагающей нового жанра и сделает **Relic** одной из топовых студий в мире.

11-13 мая 1995 года

Среди сенсаций первой Е3, открывшейся в Лос-Анджелесе, — тест-драйв консоли **SEGA Saturn**, анонсы **Sony PlayStation**, **Neo Geo CD** и **Nintendo Ultra 64**.

12 мая 2005 года

Американский канал MTV показывает актера Элайджа Вуда без грима, зато с геймпадом в руках. Таким образом Microsoft презентует консоль **Xbox 360**.



13 мая 1999 года

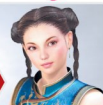
Академия интерактивных наук и искусства помещает дизайнера Сидя Мейера в Зал славы, маленькую кустакмеру живых классиков, где на сегодняшний день выставлено всего 10 экспонатов.

15 мая 2003 года

Выходит **Enter the Matrix**, которая докажет, что матрицы не существуют. Есть только бизнес.

17 мая 1975 года

День рождения Пэй Чэн, гонимой актрисы, танцовщицы, ветерана серии **Virtua Fighter** и просто девушки, обманувшей время: если в первом VF (в 1993-м) ей было 18 лет, то в VF5 (2006) — всего 22.



18 мая 1999 года

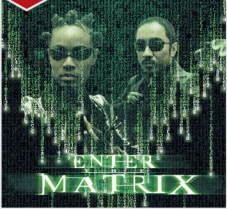
Студия **Oddworld Inhabitants** дает обещание выпустить в 2000 году стратегию **Hand of Odd**. Увы, сдержать это обещание ей будет не суждено.

19 мая 2006 года

Выстраиваются очереди за **Heroes of Might and Magic 5**, редкой российской игрой, которая не остужает, а подогревает патриотизм.

20 мая 2002 года

Тысячи геймеров совершают свой первый автоугон/грабеж/убийство в **Grand Theft Auto 3**.



25 мая, год неизвестен

Акушеры слушают первый вопль Хитомы, в будущем — героини **Dead or Alive** и самой щуплой немки-каратистки в истории: рост 160 см, вес 49 кг, да и тот отложился только в нужных местах.

27-30 мая 1998 года

На Е3 1998 впервые показывают **Max Payne**, игру-долгострой, которая выйдет только через три года и откроет новое летоисчисление в истории экшенов.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов, Дима Колганов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

ASUS осваивает новую нишу

Хотите верить, хотите нет, но ASUS всерьез намерена потеснить Creative на рынке звуковых карт. В рамках CeBIT 2007 тайваньская компания представила две платы семейства Xonar — D2 (PCI) и D2K (PCIe x1). Обе карточки ориентированы исключительно на любителей игр. Приятные на вид карты поддерживают Dolby Pro Logic IIx, Dolby Virtual Speaker и Dolby Virtual Headphone. Звуковой процессор делал мастер из C-Media. Соотношение сигнал/шум при воспроизведении музыки — 118 дБ.

Commodore возвращается



Дедушки уже рассказывали вам о Commodore 64? Согласно книге рекордов Гиннеса, некогда популярный компьютер с 1-мегагерцовым процессором и 64 Кб оперативной памяти до сих пор числится лидером продаж среди всех моделей компьютеров. Впервые за долгое время молчания Commodore Gaming представила сразу четыре игровых компьютера: сравнительно недорогой Cg, Cgx и Csx (экстремальный уровень).

Системный блок каждого компьютера может иметь свой неповторимый дизайн благодаря возможности наносить на корпус различные изображения, от скриншота из S.T.A.L.K.E.R. до фото любимого котика (можно принять непосредственное участие в разработке дизайна). Начинка компьютера напрямую зависит от стоимости. Csx оснащена процессором Core 2 Extreme QX6700, двумя видеокартами GeForce 8800 GTX, парой 2-гигабайтных модулей памяти Corsair Dominator и киловаттным блоком питания. На жесткие диски всех систем устанавливается 64-битная версия Windows Vista, эмулятор C64 и полсотни игр для него.

Памятная эволюция



До конца нынешнего года мы обязательно увидим новые видеокарты с памятью типа GDDR4, так как ее поддержка заявлена не только в мощных видеокартах вроде Radeon X2900 XTX, но и в более доступных. Однако карточки на основе грядущих чипов AMD R700 и NVIDIA G90/100 будут оснащаться уже GDDR5-памятью. Не GDDR4, точно.

К началу 2011 года 90% рынка будет принадлежать видеокартам с GDDR5, поскольку большинство пользователей пропустит GDDR4 и с GDDR3 сразу перейдет на GDDR5. Нужна ли нам такая память? Естественно, нужна. От GDDR5 можно ожидать снижения энергопотребления и утраты производительности относительно нынешней GDDR3 1600 МГц.

Уровень энергопотребления GDDR4 оказался не таким низким, как ожидалось, поэтому некоторые производители считают этот тип памяти бесперспективным. Например, Gimonda уже сейчас вновь занимается GDDR5 — массовое производство таких чипов стартует в первом квартале 2008 года.

Коротко о ценах



Руководство AMD на 9 апреля наметила 30-35% снижение цен на процессоры Athlon среднего уровня. Одним из мотивов такого решения AMD называется то обстоятельство, что складские запасы остаются высокими и снижение цен будет стимулировать интерес покупателей. Таким образом, американцы получают шанс уже в апреле купить двухядерный Athlon X2 по цене ниже \$100. Цены в российской рознице также изменятся, но, вероятно, чуть позднее.

Процессор	Нынешняя цена (от 1000 шт.)	Цена после 9 апреля
AMD Athlon 64 FX-62	\$713	\$570
AMD Athlon 64 X2 6000+	\$464	\$229
AMD Athlon 64 X2 5600+	\$326	\$179
AMD Athlon 64 X2 5200+	\$232	\$169
AMD Athlon 64 X2 5000+	\$222	\$159
AMD Athlon 64 X2 4800+	\$217	\$129
AMD Athlon 64 X2 4400+	\$170	\$115
AMD Athlon 64 X2 4000+	\$144	\$99
AMD Athlon 64 X2 3800+	\$113	\$79
AMD Athlon 64 X2 3600+	\$102	\$69
AMD Athlon 64 3500+	\$88	\$65
AMD Athlon 64 3200+	\$78	\$55
AMD Sempron 3800+	\$108	\$65
AMD Sempron 3600+	\$101	\$50
AMD Sempron 3400+	\$67	\$40
AMD Sempron 3200+	\$51	\$35

Чем ответит Intel? В апреле впервые снизится стоимость настольных Core 2 Duo, а в конце лета будут существенно изменены цены на четырехъядерные процессоры. Core 2 Quad Q6600 в партиях от 1000 штук будет стоить не \$851, как сегодня, а всего \$231. Более мощная модель — Q6700 — обойдется в \$530. Возглавит семейство четырехъядерных процессоров силан Core 2 Extreme QX6800 (2,93 ГГц, \$999).

Летний вариант



Scythe выпустила корпус-красавец с двумя 250-мм вентиляторами — Scythe Wind Tunnel. Смотрится монструозно, зато температура внутри корпуса будет в пределах нормы, даже если даст о себе знать глобальное потепление.

Оба вентилятора оснащены синей светодиодной подсветкой, скорость вращения можно регулировать в пределах от 600 до 1000 об/мин с помощью вынесенных на переднюю панель «баранчиков». Максимальная скорость воздушного потока — 112,8 CFM. Мало? Не проблема — установите еще по одному 120-мм вентилятору на передней и задней панелях корпуса.

Есть пять внешних отсеков под 5-дюймовые устройства и восемь посадочных мест под винчестеры и кард-ридеры (два внешних и шесть внутренних). Пока этот зверь обитает лишь в Японии, БП в комплект поставки не входит.

Без проводов



Seagate поставила на конвейер первые терабайтные винчестеры, что позволило немного отвлечься от основного дела и бросить все силы на разработку беспроводной мобильной платформы DAVE (Digital Audio-Video Experience). В результате появилась новая серия портативных жестких дисков, которые не шумят, не вибрируют и берут на хранение от 10 до 20 Гб. Основная фишка — встроенные модули Bluetooth и Wi-Fi для обмена информацией с ПК и ноутбуками (расстояние до 9 м). Цена — от 6000 руб.

Швейцарский нож

Каждому хочется всего и побольше. Одному игр, другому подружью. А некоторым маньякам подвывая высокотехнологичные устройства с функциональностью швейцарского ножа. Последнее, кстати, не проблема — компания Cyber Snipa предлагает USB-флешку Cyber Snipa Dog Tag с ярким светодиодным фонариком, крестообразной и плоской отвертками, щипчиками и открывашкой для бутылок.

Все эти вещи и до 4 Гб памяти уместаются в корпусе размером 28x53x8 мм. Цена — от 1000 до 3200 руб.

DVD пока жив



HD-фильмы постепенно наполняют прилавки магазинов, DVD же вот-вот должен быть продан земле. Однако компания Verbatim не спешит хоронить устаревший формат. Японцы выпустили диск **Archival Grade DVD-R 8x** с золотым и серебряным покрытием отражающего слоя.

Технология двойного отражения имеет два преимущества: золотой слой обеспечивает хорошее сопротивление атмосферному влажню (в частности окислению) — это раз, серебряный слой обеспечивает хорошее отражение для максимально точного процесса чтения и записи — это два. Приятные бонусы — покрытие для струйной печати и устойчивое покрытие дисков к царапинам.

Умный вентилятор



Стенд **Thermaltake** на CeBIT 2007 буквально ломился от разномастных систем охлаждения. Один не могли нарадоваться на массивную СВО **Orchestra**, другой умилял **Thermaltake V1** с красивым вентерообразным радиатором, а нас больше всего впечатлил процессорный кулер **Thermaltake Blue Orb FX HSF**.

На лопасти 112-мм стробоскопического вентилятора проецируется логотип Thermaltake и температура процессора. Скорость вращения кулера достигает 1800 об/мин, уровень шума — всего 18 дБА.

Вместо геймпада

Выбор направления движения Гордона Фримена силой мысли. Фантастика? Во все нет. **OCZ Technology** разработала головную повязку **Neural Impulse Actuator**, которая запросто может заменить мышь в левой ноле компьютерных игр. NIA одевается на голову и преобразует импульсы головного мозга, движения глаз и мышц лица в команды курсора. Такое устройство теоретически может усилить впечатления от



Unreal Tournament, Far Cry, Half-Life 2 и других шутеров раз эдак в дюжину.

На обучающие работе с NIA требуется пара минут. Интерфейс — USB. К концу года новинка поступит на прилавки магазинов по цене порядка 8000 руб. В комплект поставки будет входить и традиционная мышь — видимо, всех функций манипулятора повязка заменить не сможет.

Что дальше?

Представители **Microsoft** в минувшем месяце рассказали о планах по развитию программного интерфейса **DirectX**. В новом DX 10.1 нас ждут косметические изменения: появится возможность задавать независимые режимы блендинга для разных элементов рендеринга (render targets), увеличатся массивы кубических текстур (cube-maps) и количество входных и выходных регистров в вершинных шейдерах.

A вот **DirectX 11** вполне может вывести уровень графики на еще более высокий уровень по сравнению с DX 10. В распоряжении разработчиков игр будут системы глобального освещения (global illumination) и возможность аппаратного расчета трассировки лучей (ray tracing) в реальное время. Стоит отметить улучшение текстурного менеджмента, поддержку тесселяции и рендеринг прозрачных полигонов без необходимости предварительной сортировки. Нужны ли нам эти малопонятные нововведения? Нужны, еще как нужны!

Logitech G5 стала лучше



В угоду своим поклонникам компания **Logitech** обновила свою легендарную мышь **G5**. Изменился не только внешний вид мышь, но и функциональность — добавился вторая кнопка под большой палец. Общее качество сборки стало еще выше, а в играх **G5** стала более точной, а значит, и более смертоносной. Как и прежде, все манипулятора можно подстроить под себя любимого — набор грузиков входит в стандартный комплект поставки. Уже скоро она поступит в продажу.

Закат эпохи GeForce 7

17 апреля **NVIDIA** бросит в бой за наши с вами кошелек сразу четыре видеокарты — **GeForce 8600 GTS**, **GeForce 8600 GT**, **GeForce 8500 GT** и **GeForce 8800 Ultra**. Первые три заменят собой старые добрые **GeForce 7950 GT**, **GeForce 7600 GT** и **GeForce 7600 GS** соответственно. Четвертая по производительности обойдет современного флагмана компании в лице **GeForce 8800 GTX** и составит конкуренцию **8600**. Семейство **GeForce 7** официально прекратит свое существование 28 апреля. ■

Железный софт на DVD

Видеокарты

- ATI Catalyst 7.2 — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP и Vista.
- ATI avivo Video Converter Engine 7.2 — универсальный видеоконвертер для карт серии Radeon X1000.
- NVIDIA ForceWare 93.71 — драйвера для видеокарт от TNT 2 до GeForce 7-й серии для Windows XP.
- NVIDIA ForceWare 97.92 — драйвера для видеокарт серии GeForce 8800 под Windows XP.
- NVIDIA ForceWare 100.65 — драйвера для видеокарт GeForce от NVIDIA под Vista.
- RivaTuner 2.0 FR — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

Звуковые карты и кодеки

- Creative Sound Blaster X-Fi series Vista Driver 2.13.0012 — драйвера для звуковых карт Creative, серия X-Fi.
- Realtek AC'97 A3.99 — драйвера для аудиокодексов класса AC'97 от Realtek.
- Realtek AC'97 62.31 — драйвера для аудиокодексов класса AC'97 от Realtek под Vista.
- Realtek HD Audio 1.63 — драйвера для аудиокодексов класса HD Audio от Realtek.
- Realtek HD Audio 1.63 — драйвера для аудиокодексов класса HD Audio от Realtek под Vista.

Материнские карты

- ASUS PC Probe 2 1.04.11 — утилита для мониторинга материнских плат ASUS.
- ASUS Update 7.09.04 — утилита для обновления BIOS материнских плат ASUS.
- GIGABYTE @BIOS B07.0302.1 — программа для прошивки BIOS материнских плат GIGABYTE.
- Intel Chipset Software Installation Utility 8.0.1.1010 — драйвера для чипсетов Intel.
- MSI Dual CoreCenter 2.0.0.4 — фирменная утилита материнских плат компании MSI.
- NVIDIA nForce 15.00 — драйвера для чипсетов серии nForce под Vista.

Оптические приводы

и жесткие диски

- CrystalDiskMark 1.0 RC2 — новый бенчмарк для жестких дисков.
- Nero CD-DVD Speed 4.7.5.0 — измерит основные показатели оптического привода.
- HD Speed 1.5.2.61 — универсальная программа для тестов разного рода накопителей.
- Hard Disk Sentinel 2.02 — следит за здоровьем жесткого диска.

Системные утилиты

- AMD64 CPU Assistant 0.6.1.211 — отображает все данные о процессоре, совместима только с продукцией AMD.
- ASTRA32 1.52 — позволит изучить свой компьютер вдоль и поперек.
- Belarc Advisor 7.2.11.2 — просто и элегантно расскажет все о системе.
- CoreTemp 0.95 — отслеживает температуру процессора.
- CrystalCPUID 4.10.0.328A — универсальный детектор процессоров.
- CrystalMark 2004 0.9.123.328A — альтернативный тестовый пакет для измерения производительности ПК.
- EVEREST Ultimate Edition 2007 Build 948 Beta — одна из лучших программ по сбору информации о компьютере.
- Intel Processor Identification Utility 3.5 — со 100-процентной точностью определит модель процессора, но только от Intel.
- MyPCInfo 2.1 — неплохая программа для сбора информации о компьютере.
- SiSoftware Sandra XI (2007.4.11.22) — культовая программа, выдает всю информацию о ПК и задочно измеряет его производительность.
- SpeedFan 4.32 — повелитель вентиляторов.

ШОУ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Репортаж с выставки CeBIT-2007

Николай Арсеньев

Главная интрига **CeBIT-2007** года была убита еще до начала выставки. Многие ожидали, что **AMD** представит новое поколение видеокарт. Оно и понятно, всем было интересно узнать, сможет ли **NVIDIA** удержать пальму первенства. Увы, ничего этого не произошло, хотя как сказать. За закрытыми дверями прессы (мы в том числе) все эти диковинки увидела воочию. Так что выставка удалась, тем более что кроме войны двух титанов графического фронта было еще на что посмотреть.

Процессоры и чипсеты

Intel и **AMD** — «друзья» не разлей вода. Ходят парой, попеременно меняясь желтой майкой лидера. Сейчас на вершине **Intel**, но **AMD** оставаться на вторых рядах не собирается и воюю трудится над ядром **Barcelona**. Из хороших новостей стоит отметить переход на 65-нм техпроцесс (впрочем, **Intel** его уже давно освоила). В 2007 году мы увидим архитектуру **Barcelona**, на ее базе будут созданы четырехъядерные, двуядерные и одноядерные процессоры. Начальные частоты — 2,1–2,3 ГГц, в дальнейшем показателю вырастет до 2,9 ГГц. Коренные улучшения в архитектуре позволят серьезно обогнать современные процессоры. **Intel** не дремлет и собирается ответить выпуском **Penryn**. Процессоры на его базе мы увидим во второй половине года, и это тоже будет большой шаг вперед. Произойдет переход на 45-нм техпроцесс, появятся инструкции **SSE4** и еще более экономный режим работы ЦП, скорость системной шины увеличится до 1333 МГц. Чтобы перечислить все улучшения в будущих процессорах ком-

паний, потребуется много места; мы расскажем про планы в целом, детали вы узнаете в следующем номере.

После того как **AMD** прикупила **ATI**, мы раздумывали, что компания сделает с брендом **Radeon**. Теперь все понятно, на рынке графики **Radeon** и неунывающая девушка Руби останутся, а вот у чипсетов судьба иная. Мы уже увидели **AMD 480X CrossFire** и **AMD 580X CrossFire**, а теперь появилась серия **AMD 690** с приставкой **G** и **V**. Они не нацелены на геймеров, носят с собой встроенное графическое ядро, форм-фактор — micro ATX (подойдут для построения медиacentров, да компактных ПК). Среди прочего поддерживается **HDMI**.

От **NVIDIA** новостей почти нет. Под **AMD** и вовсе ничего, для процессоров **Intel** компания представила упрощенную версию **nForce 680i SLI** — чипсет **nForce 680i LT SLI**. Отличия несерьезные: исчез третий разъем **PCIe x16** (реальная скорость у него была равна x8), остался один гигабитный сетевой адаптер, количество **USB** сократилось с 10 до 8, система охлаждения максимально упрощена (два кулера на мосты). Заключительное отличие — исчез **EPP**-профиль с поддержкой **DDR2-1200**. Впрочем, память, как и прежде, можно разогнать самостоятельно. Заявленная цена — примерно \$200. От компаний вроде **ASUS**, **GIGABYTE** и **MSI** стоит ждать модели с продвинутой системой охлаждения, но цена будет кусаться.

Активные всех была сама **Intel**. Правда, действовала она через своих многочисленных партнеров, которые выкатили платы на чипсетах серии **Beaflake**. Новое семейство



Игровой блок **Genius ErgoMedia 500** станет отличным дополнением к обычной клавиатуре.

включает **Intel G31**, **G33**, **G35**, **P35**, **X38**, **Q33** и **Q35**. Главные особенности — поддержка **DDR3**-памяти, системной шины 1333 МГц, полная совместимость с процессорами на ядре **Penryn**.

Intel P35 и **G33** придут на смену популярным **Intel P965/G965** и будут совместимы с **DDR2**- и **DDR3**-памятью. В продаже появятся как модели с поддержкой обоих стандартов памяти, так и одного из них. Стандартное напряжение питания **DDR3 SDRAM** равно 1,5 В, у **DDR2** — 1,8 В. Экономия не ахти, главное, чтобы производительность увеличилась. **Intel P35** будет поддерживать технологию **CrossFire** по схеме **PCIe x16 + PCIe x4**, увы. Зато **Intel X38** будет обладать уже двумя полноразмерными **PCIe x16**, также в нем появи-



На стенде **G.Skill** развлекался по полной. Занимались даже экстремальным охлаждением.



GIGABYTE снабдила новые системные платы на базе **Intel P35** продвинутой системой охлаждения.



Кулер **GeminII** от **Cooler Master** волиж в буквальном смысле. Он эффективно охлаждает не только процессор, но и материнку.



ASUS: водяное охлаждение и GeForce 8800 GTX — дружба навек!

ся фирменная система разгона. Для Intel это даже как-то странно. Вместе с новой линейкой северных мостов появится и южный — ICH9. Количество поддерживаемых разъемов в целом увеличилось, классический SATA оставили в покое, нашла свое место спецификации PCI Express версии 2.0. Она включает возможность использования внешнего подключения PCIe-устройства — например, видеокарту можно будет вынести в отдельный блок и подключить к ПК с помощью кабеля.

На выставке гибридных моделей Intel P35 не было показано, но мы точно знаем, что такие есть у GIGABYTE. Последняя показала платы **GA-P35-DS4** и **GA-P35-D06** с системой охлаждения с использованием тепловых трубок. Свои уникальные варианты продемонстрировали также **Albatron**, **Biostar** и **ABIT**. **Foxconn** и **ECS** представили стандартные модели. На их фоне выделялась MSI со своими «голыми» платами — ни тебе радиаторов, ни вентиляторов. На вопрос что же происходит, неужели новые чипсеты Intel не греются, мы получили ответ: во избежание промышленного шпионажа решено было не раскрывать карты. Лидер рынка ASUS ничего не показал, кроме обновленных плат на Intel P965. Все эти странности объяснимы: перед началом CeBIT перенесли выход не только видеокарт от NVIDIA и ATI, но и чипсетов Intel.

Русские на CeBIT



Долгое плавание клавиатуры **Optimus Maximus** с ее ЖК-клавишами продолжается. Заявленная цена модели должна составить \$1500, время появления перенесено на конец года. Когда реально выйдет Optimus Maximus, никто не знает. Ну да ладно, мы люди терпеливые. Пока же разработчики занимаются тем, что прикручивают и прикручивают новые фишки и возможности своему детищу...

У компании **Russian Mouse** несколько иной профиль — она занимается роспуско клавиатур, мышей и прочей периферии. Например, мышь **Logitech M-UV96** с роспуско стоит от 960 руб. Довольно любопытно — мотивы-то в основном русские народные. Тем необычной и интересной было видеть их на выставке.

Встретить русского журналиста на CeBIT проще простого, но в этом году особенно активно себя проявили наша компания. Россия стала официальным партнером выставки. Участников было много, но железных компаний — минимум. Наибольший интерес вызывали стенд Студии Артемия Лебедева и **Russian Mouse**.



Оперативная память

В последние годы оперативной памяти уделяется много внимания. Оно и понятно, раз в несколько лет мы переходим на новый стандарт, гонимся за рекордными частотами и низкими задержками. На горизонте уже маячит DDR3 SDRAM. Новинкой было представлено много, про новую память от **OCZ** вы сможете прочитать в разделе «Новая линейка от...», но там далеко не все. Компания выкатила DDR2-память серии **Flex-XLC** с заоблачной частотой 1400 МГц (5-5-6, 2.35 В)! На стенде **G.Skill** появились модули, закопанные в радиаторы и объединенные тепловой трубкой и вентилятором сверху. Образец явно не финальный. Посетители стенда также могли насладиться незабываемым зрелищем — с одной стороны показывали фреоновую систему в действии, с другой — охлаждали процессор с помощью сухого льда.

Компания **Corsair** выставила алью, компьютеров с памятью серии **Dominator**, а в уголке для прессы демонстрировали систему на базе DDR3 SDRAM во всей красе.

Patriot и **A-DATA** ограничились представлением обычной и геймерской памяти с высокими частотами.

Видеокарты и ТВ-тюнеры

Как мы уже сказали, главная интрига CeBIT не состоялась. Везде показывали стандартные видеокарты. Однако на территории ASUS и MSI мы увидели оригинальные GeForce 8800 GTX с водяным охлаждением. MSI вообще показывала «неизвестные» видеокарты от NVIDIA с поддержкой DX10. Одна из карт серии **Diamond** обладала двумя BIOS (стандартный и разогнанный). На задней панели находится кнопка-переключатель. Интересно, насколько это практично? GIGABYTE раскрывали пассивную систему охлаждения **Silent Pipe 3**, в основе которой радиатор и тепловые трубки. HIS все так же радовала продвинутыми системами охлаждения и разогнанными платами серии **Turbo**. На стенде **PowerColor** бравовали показом Crossfire-системы на базе двух **Radeon X1950 Pro**. Ничего особенного? Отнюдь! Одна из карт обладала пассивной системой охлаж-

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



Игровое кресло G-Driver позволяет ощутить каждую кочку на дороге.



Видеокарта MSI серии Diamond обзавелась вторым BIOS. Любители разгона трепещут.



После моддинга корпус от Cooler Master преобразился. Теперь ему самое время переехать во дворец на Принца Персия.

дения, что означает меньше шума. Стабильность та же. Но это еще ягоди. Sapphire еще недавно открыла отдел R&S и уже создала видеокарту-монстр, в основу которой были положены два чипа Radeon X1950 Pro. Объединив две такие платы, можно получить что-то в духе Quad SLI. На стенде **Palit** все было знакомо, а компания **Sparkle** показывала зигитную серию карт **Calibre**, включая разогнанную GeForce 8800 GTX с системой охлаждения на базе элемента Пельтье. Компания **Galaxy** известна своими видеокартами — обычно они недорогие и сильно разогнаны. Звездой показа стала плата **Masterpiece Dual-7900GT** с двумя графическими чипами на борту. В продаже ее пока нет.

За закрытыми дверями у одной из компаний мы воочию увидели систему, собранную на базе **Radeon X2800XTX**. К сожалению, возможности загрузить игры не было, зато мы оценили демонстрационный рубик. Выглядит это потрясающе, картинка была настолько детальной, что захватывало дух. В играх мы пока такого не видели.

ТВ-тюнеров было великое множество — на любой вкус и цвет. Аналоговые, цифровые, гибридные, внешние и внутренние. В изоляции модели под PCIe x1, в частности, на стенде **AVerMedia** их было два. Конкуренты не отставали — например, подобной моделью отличался **KWorld**.

Системы охлаждения и корпуса

Стенды **Cooler Master**, **Zalman** и **Thermaltake** буквально помпировали от нового железа. Большое внимание вызывал монструозный процессорный кулер **Cooler Master Geminin**. Интересен тем, что на него можно установить два тихих 120-мм вентилятора, что обеспечит минимум шума и эффективное охлаждение даже жарким летом. Кроме того, компания ушла недорожато в кулере **Mars**, со второй попытки все должно быть исправлено. Удачная же серия **Hyper TX** получила продолжение и обзавелась новым дизайном. Любители разгона будут счастливы, **Cooler Master** выпустила хаб **PWM Fan Hub**, который умеет контролировать скорость шести ветродуев.

Насладиться бесшумной работой видеокарты с поддержкой DX10, оказывается, можно, это нам доказала **Cooler Master**. Пассивная система **CoolViva 2** справится с **GeForce 8300/8400/8600**, в комплект поставки включе-

ны радиаторы для памяти. Если в главе угла стоят высокие скорости и максимальные FPS, то на помощь придут **CoolViva Pro** и **Pro II**. Большой акцент был сделан на корпусах и блоках питания. Среди последних попадались модные модели мощностью вплоть до 1000 Вт (линейный показатель 1200 Вт). Корпуса были самые разные, но их все объединял стильный и строгий дизайн. Чуть поодаль мы смогли оценить кейсы, прошедшие моддинг. Чего только стоит полностью хромированная модель с окшком или вариация на индийскую тему. Просто шедевры!

Thermaltake показала процессорный кулер **MaxOrb** со встроеным ребасом, большой интерес вызвал и **V1** с двумя рядами медных пластин и вентилятором между ними. Для GeForce 8800 GTX компания выкатила гибридный кулер турбинного типа и стильного внешнего охлаждения — **TMG ND4**. Но не только они отличались. Zalman представила специализированный водоблок **ZM-GW8800 GTS**. Появились новые кулеры для видеокарт — **VF1000**, рассчитанный на работу с GeForce 8800, и радиатор **VF100**. Неподалеку стоял брутальный **Reserator TX** черного цвета и стильный корпус **Z Machine**. Любителей полезных и не очень вещей может заинтересовать панель **ZM-MFC2**. Умеет отображать скорость вентиляторов, измерять температуру и уровень загрузки блока питания. Выглядит современно.

Новичком на рынке кулеров стала OCZ со своими моделями для процессоров и вентилятором для памяти. Особое внимание было приковано к гибридной модели **HydroJet** с углеродным основанием и замкнутой системой водного охлаждения с помпой внутри. Продукт уникальней, остается его дожидаться в нашей тестовой лаборатории.

Мы также не могли пройти мимо **Arctic Cooling** — их кулеры используют многие производители для процессоров и вентиляторов для памяти. Было представлено много прототипов — например, кулер с тремя вентиляторами, совместимый с картами на базе G80 и R600. Кроме того, показали новые модели для процессоров. Что именно пойдет в серию, покажет время. На стенде **Titan** было относительно сложное — появились новые кулеры для ЦП, и, пожалуй, все.

Популярной у нас компания **InWin** провела показ модных корпусов как для геймеров, так и для геймшеров. Чего только стоят три корпуса с разной расцветкой — белый и розовый, просто белый и черный с вкраплениями серого. Поче-

му нет? **Colors-IT** удивила продвинутыми моделями корпусов с подсветкой, ЖК-экранами и окнами, что приятно удивило.

Другие интересности

Настольная захлестнула нас при виде стенда **Commodore** и старичков вроде **C64** и **PET 2001**. Кроме стариков были выставлены уникальные геймерские корпуса, о которых вы узнаете из новостей. По соседству стоял развлекательный тренажер для авиомодельеров — **G-Driver**. Активная конструкция продумана серьезно, во время полетов и ступенчатой виртуальной гонимки будет испытывать нагрузки до 3G!

Titan показала себя с новой стороны — теперь в ее линейке есть еще и пирамиды. Не египетские, но акустические — большие и маленькие. Как звучат, предстоит выяснить, в шуме выставки ничего не разобьют.

Для тех, кому по долгу службы приходится носить конфиденциальную информацию, заинтересует флешка **Corsair Flash PadLock** с цифровым блоком контроля. С ней делать нечего, если не знать пароль — действует аппаратная защита. Надо ввести код и в течение двадцати секунд подключить флешку к ПК, иначе снова заблокируется.

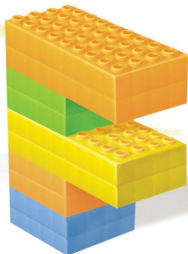
На стенде **Creative** было спокойно, все ее продукты мы видели и раньше, разве что появились наушники **AURVANA** и новая гарнитура серии **Fatalitty**. На фронте звуковых карт по-старому. Воспользовавшись этим, ASUS взяла и представила серию **Xonar D2**, которая включает две модели — с шиной PCI и PCIe x1. Что из этого получится, пока не ясно. А вот **Genius** не стала сильно экспериментировать и просто окрестила камеру и колонки, в специальном отсеке с песком лежала клавиатура с солнечной батареей — в пустыне будет работать бесшумно. Внимание привлек игровой блок с набором клавиш и колесом прокрутки — **ErgoMedia 500** может стать хорошим помощником в виртуальных баталиях. **Logitech** смогла похвастаться обновлением своей супермышки **G5**, которая внешне стала еще круче, а также аксессуарами для **PSS** (геймпад и клавиатура).



Немного на общее мнение, что выставке CeBIT с каждым годом все хуже и хуже, мы позволим не согласиться. Каждый год там есть на что посмотреть и что разузнать. С нетерпением будем ждать 2008 год, а пока все наши надежды направлены на грядущий **Computex**. ■

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: Срасе - (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.

ОРУЖИЕ ПОБЕДЫ

Тестирование новейших игровых клавиатур

Алексей Горбунов

Лет 15-20 назад у человека не было проблемы выбора клавиатуры. Потому что выбирать, собственно, было не из чего. Сейчас при взгляде на перечень клавиатур в прилавках магазина глаза разбегаются. Маленькие и большие, проводные и беспроводные, оригинальные формы и простые классические, мультимедийные и офисные — этот список можно продолжать и продолжать. Особняком стоит разновидность клавиатур, предназначенных исключительно для игр. Они могут быть неудобны для работы, им может не хватать мультимедийных клавиш, но для игр они подходят наилучшим образом.

Мы отобрали восемь клавиатур. Среди них как самые современные, так и те, которые уже успели хорошо себя зарекомендовать.

A4Tech X7 G600 Gaming Keyboard



На A4Tech X7 G600 можно играть даже под водой.

A4Tech X7 G600 Gaming Keyboard — простая и недорогая клавиатура с небольшим набором дополнительных функций. В комплекте идет лишь 4-страничное руководство по пользователю. Раскладка X7 G600 классическая, обращают на себя внимание восемь клавиш. Они обклеены резиновым покрытием красного цвета. В их число входит наиболее активно используемые клавиши W, A, S, D и стрелки. Из дополнительных кнопок есть две, которые позволяют изменять время отклика клавиш (обычное, ускоренное, быстрое и turbo) и

вторая, которая частично меняет раскладку клавиатуры (клавишами W, A, S, D присваиваются значения стрелок).

По ощущениям от работы и игр X7 G600 напоминает обычную клавиатуру. Минимальное время отклика клавиш (7,92 миллисекунд) на деле оказывается не таким уж и низким. У более дорогих собратьев оно куда меньше. Например, Razer Tarantula может похвастаться миллисекундной задержкой. Главная изюминка этой модели — полная водонепроницаемость. У многих случались неудачи, когда на клавиатуру проливался чай или кофе, в случае с X7 G600 можно ее спокойно промыть, чуть высушить и пользоваться дальше. Недостатки: тугие клавиши, от которых быстро устают пальцы; небольшой размер подставки для запястий; клавиатура с выдвинутыми ножками неуверенно держится на столе — так и норовит ускользнуть во время напряженной битвы.

A4Tech X7 G600 — недорогая замена для стандартной клавиатуры. Этокое переходное звено между офисным и игровым устройствами. Ориентировочная стоимость A4Tech X7 G600 — 550-600 руб.

Ideazon MERC Gaming Keyboard (ZXP-1000)

Ideazon MERC Gaming Keyboard по виду напоминает гибрид клавиатуры и игрового пульта. Дополнительный блок в левой части состоит из 45 кнопок, среди них: фирменная раскладка бабочкой, кнопки выбора оружия и наиболее важных игровых функций. Не забыты и элементы управления медиаллером.



Ideazon MERC — удачный симбиоз клавиатуры и игрового пульта.

Кроме трех стандартных светодиодов (NumLock, CapsLock, ScrollLock), есть один дополнительный. Он загорается при включении игровой раскладки. Из-за появления игровых кнопок пострадала основная раскладка: верхние клавиши цифрового блока при отключенном NumLock работают как Insert, Delete, Home, End, Page Up и Page Down. Стрелки сместились вправо. Неудобно.

В комплекте с клавиатурой есть маленький мануал и диск с программой Ideazon Z Engine. С ее помощью можно выбрать раскладку под одну из популярных игр, а также создать собственный профиль.

Как и ожидалось, работать на MERC не очень удобно, кроме того, ход у клавиш мягкий, даже слишком. Резиновые вставки в основании не дают клавиатуре скользить, и это хорошо. Другое дело игры. К игровым клавишам в левой части быстро привыкаешь. Предусмотренные производителем профили интуитивны и логичны, под них легко подстроиться. Если что-то не устраивает, можно переназначить клавиши по своему усмотрению. Так или иначе, в играх все необходимые кнопки оказываются под рукой.

Ideazon MERC отлично подходит для игр, во многом благодаря отдельному блоку игровых клавиш. А вот работать на ней можно лишь постольку поскольку. Стоить Ideazon MERC будет около 1600-1700 руб.

Ideazon ZBOARD Ultimate Gaming Keyboard (ZBD-101)

При создании ZBOARD разработчики из Ideazon использовали оригинальную идею: клавиатура состоит из «базы» и заменяемых кейсетов (key sets). Последние представляют собой раскладную панель с клавишами, состоящую из трех частей. На самой «базе» есть 17 функциональных кнопок, среди них клавиши управления медиаллером, браузером, почтовым клиентом и пр. Сзади — два USB-порта. В комплекте с клавиатурой идут два кейсета: стандартный и игровой. Кроме того, в коробке находится подставка под кисти, диск, инструкция по эксплуатации.

Стандартный кейсет представляет собой классическую раскладку с узким Enterом и укороченным пробелом. Проблем в ме-



Клавиатура-конструктор Ideazon ZBOARD не имеет аналогов в своем классе.

сте соединения панелей разделен на две части, что не совсем удобно. К 12 функциональным кнопкам (F1-F12) добавились BarLock, KeyTips и PadLock. Они отвечают за дополнительные возможности верхнего и цифрового блоков. Все новые функции изображены на кнопках в виде пиктограмм, что снимает все вопросы; два светодиода покажут, какой именно режим включен.

Игровой кейсет выглядит уже привычно. В левой части есть блок игровых клавиш, правда, в отличие от MERC, кнопки расположены более кучно. Про буквенную раскладку скажем следующее: для переписки в игровых чатах она подойдет, но не более того, уж больно нестандартная. В любом случае играть удобно. Прошивка Z Engine поддерживает свыше 100 игр, как новых, так и не очень. Она же позволяет менять значения клавиш, задавать макросы, сохранять настройки в профиле.

Кроме универсального игрового кейсета можно приобрести специализированные. Каждый из них разработан под ту или иную игру с учетом пожеланий профессиональных игроков. В продаже есть кейсеты для таких игр, как World of Warcraft и World of Warcraft: The Burning Crusade, Counter-Strike, Battlefield 2 и других. Цена вопроса — 700-900 руб. Довольно дорого.

К недостаткам Ideazon ZBOARD отнесем некоторую разболтанность клавиш (в частности, на стандартном кейсете) и завышенную стоимость дополнительных кейсетов. Сама же ZBOARD в базовой комплектации стоит 1700-2000 руб.

Logitech G11 Gaming Keyboard и G15 Gaming Keyboard

Logitech G11 и G15 можно назвать абсолютными одинаковыми клавиатурами, если



Logitech G11 вы не оставите шансов своим виртуальным противникам.

бы не одно «но»: у G15 есть небольшой ЖК-дисплей. Комплект поставки обеих моделей включает подставку под ладья, инструкцию пользователя и диск с программным обеспечением. Дизайн клавиатуры удался — прослеживаются и классические, и футуристические элементы. Корпус выполнен из качественного пластика. Сади есть два USB-разъема, а в основании предусмотрены каналы для прокладки проводов (например, от наушников).

Раскладка у клавиатуры классическая, с большим Enter'ом и укороченным левым Shift'ом. Буквы кириллицы расположены на клавишах не по центру, а сверху. Тем, кто владеет искусством слепой печати, будет все равно. Остальным придется невольно привыкнуть. В наличии кнопки управления мидлвеером, режимами работы дисплея (для G15), поворотный регулятор громкости. Слева находится кнопка блокировки клавиш «Пуск» и «Контекстное меню». Полезная штука, хотя многие игры уже на программном уровне игнорируют их.

Слева есть блок из 18 дополнительных G-клавиш. Каждую из них можно запрограммировать при помощи фирменного ПО: назначить макрос, повесить сочетание клавиш или запуск приложения. Кнопки блокировки клавиш «Пуск» и «Контекстное меню». Полезная штука, хотя многие игры уже на программном уровне игнорируют их.

Слева есть блок из 18 дополнительных G-клавиш. Каждую из них можно запрограммировать при помощи фирменного ПО: назначить макрос, повесить сочетание клавиш или запуск приложения. Кнопки



Logitech G15 — первая и единственная в мире игровая клавиатура со встроенным ЖК-дисплеем.

M1, M2 и M3 позволяют переключаться между тремя вариантами настроек G-блока. Таким образом, дополнительным клавишам можно назначить до 54 разных действий. Кнопка MR предназначена для записи макросов во время игры: нажимаем какую-либо G-клавишу, вводим необходимую последовательность (например, В-4-3-В-6-В-8-2 для покупки оружия и амуниции в Counter-Strike) и готово. Клавиши (и дисплей) оборудованы подсветкой: буквы на кнопках управления макросами светятся оранжевым, а все остальные — синим. Три уровня яркости подсветки регулируются отдельной кнопкой или через софт.

Монохромный графический дисплей (у G15) отображает на выбор системное время, загрузку процессора и памяти, секундомер и таймер или информацию о проигрываемом треке. После установки дополнительных программ экран сможет показывать самую разную информацию, включая состояние почтового ящика, RSS-рассылку, количество FPS в играх и пр. Кроме того, на дисплей выводится игровая статистика (количество здоровья, брони, патронов, сообщения чата и пр.), но только в официально поддерживаемых играх, например, Battlefield 2142, Prey, Titan Quest: Immortal Throne, World of Warcraft. С полным списком можно ознакомиться на сайте компании.

Работать и играть на Logitech G11/G15 приятно и комфортно. Клавиши хорошо закреплены, ход у них короткий, а нажимаются со средним усилием. Клавиатуры уверенно держатся на месте и не скользят благодаря прорезиненным подшовам.

Logitech G11 предоставляет богатые возможности по программированию дополнительных клавиш, она стильно смотрится и содержит все необходимое для игр. Если же вас заинтересовал ЖК-дисплей и его нестандартные возможности, обратите внимание на более дорогую Logitech G15.

Цена на клавиатуру Logitech G11 находится в районе 1700-1900 руб., а на G15 — 2000-2200 руб.

Razer Tarantula

Razer Tarantula позиционируется производителем как идеальная игровая клавиатура. У нее скругленные формы и гляцевый черный окрас — выглядит на пять баллов. Список особенностей Tarantula внушает уважение. Начнем с того, что она полностью программируемая. Фирменный софт позволяет менять значения всех клавиш и сохранять получившуюся раскладку в одном из 100 профилей, память пять записывается во внутреннюю память клавиатуры (32 КБ) и могут быть активированы на любом другом компьютере без установки софта. Время срабатывания клавиш равно 1 мс, причем Tarantula в состоянии обрабатывать до 10-ти нажатий одновременно.

С левой и правой сторон есть по пять макроклавиш. На них можно повесить лю-



Шикарный внешний вид и расширенные возможности программирования — основные козыри Razer Tarantula.

бое действие, запуск какого-либо приложения или запись макрос (до 8 действий с произвольными задержками). В наличии кнопки управления медиалепером, масштабирования изображений, запуска браузера и перехода в спящий режим. Раскладка немного изменена: клавиша Insert есть лишь на цифровом блоке, Delete удлинен, пробел и Enter уменьшены в размерах, а стрелки вплотную приближены к основному блоку. Нужно привыкать. Макрокнопки оборудованы подсветкой, логотип внизу клавиатуры медленно пульсирует синим. В верхней части находится прикрытая защитной крышкой док-станция **Battlelock**. При желании можно приобрести и установить на нее подсветку **BattleLight** или веб-камеру **BattleEye**. Сзади на клавиатуре есть пара USB-разъемов, выход на наушники и микрофонный вход.

Комплект поставки включает диск с ПО, инструкцию, набор из 10 клавиш синего цвета с нанесенными на них игровыми пиктограммами и приспособление для их замены. Оригинально, но достаточно бесполезно.

Играть на Razer Tarantula удобно, клавиши легко нажимаются, у них короткий и мягкий ход. Измененная раскладка поначалу сбивает с толку, но что делать? Глянцевая поверхность клавиатуры быстро покрывается отпечатками ладоней, так что за ней нужен постоянный уход. В обычном положении клавиатура устойчива, если установить ее на ножки, начнет проскальзывать. Razer Tarantula со многих сторон хороша, но не без изъяна. Цена составляет — 3600-3800 руб. за штуку.

Saitek Eclipse II Keyboard



Saitek Eclipse II. Подсветку какого цвета вы предпочитаете в это время года?

Saitek Eclipse II — логическое продолжение популярной в свое время клавиатуры **Eclipse**. Все положительные моменты остались, а многое было переосмыслено и усовершенствовано.

В первую очередь, слегка изменился дизайн: наряду с черным цветом в оформлении появились серебристые вставки. Подставка под запястья приобрела более строгие очертания. Фирменная технология подсветки (через клавиши с лазерной гравировкой) сделала шаг вперед и обязалась двумя дополнительными цветами: пурпурным и красным; кроме этого, добавились

возможность плавной регулировки интенсивности подсветки. Да-да, она регулируется с помощью небольшого регулятора, сами же цвета меняются при помощи отдельной кнопки на клавиатуре. До кучи добавили клавиши управления медиалепером — полезная и практичная вещь.

В комплекте с **Eclipse II** идет подставка для рук и скромный мануал. Раскладка у клавиатуры стандартная, и это плюс. Благодаря двухступенчатому ножкам **Eclipse II** может стоять на столе под разными углами наклона. Подставка под запястья также регулируемая — подойдет для людей с разными ладонями.

В работе **Eclipse II** показала себе исключительно с лучшей стороны. Широкие резиновые вставки в основании уверенно держат клавиатуру на столе. Клавиши нажимаются мягко и тихо, руки не устают. Отдельной похвалы заслуживает подсветка. При слабом освещении ее можно выкрутить на максимум, а ночью, наоборот, приглушить, чтобы не била в глаза.

Eclipse II — надежная и качественная клавиатура с небольшим набором полезных атрибутов. Цена — 1900-2100 руб.

SteelSeries SteelKeys 6G

Клавиатура **SteelSeries SteelKeys 6G** по виду не похожа на игровую модель. Здесь нет дополнительных клавиш, подсветки, USB-разъемов и тому подобных атрибутов. Оставив за бортом примочки, производитель сделал все, чтобы обеспечить максимальный комфорт от использования **SteelKeys 6G**. Надо признаться, ему это удалось.

На вид **SteelKeys 6G** напоминает классические клавиатуры эпохи 286-х. Прямая-таки назад в будущее. Помимо самой клавиатуры в коробке лежат: переходник PS/2-USB, подставка под запястья, чехол для клавиатуры, дополнительный набор клавиш серого цвета и приспособление для их замены, небольшой мануал.

В конструкции **SteelSeries SteelKeys 6G** использована металлическая основа, ее корпус сделан из прочного термопласта, а клавиши в состоянии выдержат до 60 миллионов нажатий. Благодаря специальной технологии клавиатура может обрабатывать до 8 нажатий одновременно. Подключение по интерфейсу PS/2 (USB через переходник) и позолоченные разъемы позволили максимально снизить время отклика. При желании можно выдвинуть какие-либо кнопки, заменив их клавишами серого цвета из комплекта. Кстати, мы обнаружили ошибку в раскладке: подписки знаков препинания на цифровых клавишах буквенного блока не соответствуют их значениям — будьте внимательны.

SteelKeys 6G отлично подходит как для игр, так и для работы. Нажатие каждой клавиши происходит с оптимальным усили-



SteelSeries SteelKeys 6G — гостя из прошлого и злато комфортной работы.

ем и сопровождается отчетливым щелчком. Пальцы не устают даже после многих часов, проведенных за клавиатурой.

Еще бы пару примочек, вроде блока игровых или мультимедийных клавиш, и цены бы ей не было. Кстати, о цене: для **SteelKeys 6G** она застыла на отметке 3000-3200 руб.

Заключение

Мы определились с нашими финалистами. Razer Tarantula — клавиатура-мечта для любого игрока. Она отлично смотрится, обладает обширными возможностями для программирования и множеством полезных функций. Однако многим может отпугнуть высокая цена и нестандартная раскладка. И тут в бой вступает Logitech G15. У нее есть все, что может пригодиться игрокам: подсветка клавиш, дополнительные макрокнопки и кнопки управления мультимедиа. ЖК-дисплей — спорная штука, но, в принципе, может пригодиться, тем более что он с подсветкой. Если экран совсем не нужен, на этот случай есть модель G11.

На Ideazon MERC очень удобно играть, ее блок игровых клавиш по достоинству оценят любители компьютерных игр, однако для повседневных задач она не так хороша подходит. Ideazon ZBOARD, открываем говоря, на любителя, ее можно порекомендовать тем, кто увлекается вполне определенными играми, и тем, кто готов раскошелиться на специальные кейсеты. Если же комфорт превыше всего и нужна классическая раскладка, то SteelSeries SteelKeys 6G станет лучшим выбором. На ней и работать, и играть одно удовольствие. Удачной вам виртуальной охоты! ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
Graitec (www.graitec.ru) — Ideazon MERC Gaming Keyboard (ZXP-1000), Ideazon ZBOARD Ultimate Gaming Keyboard (ZBD-101), Razer Tarantula, SteelSeries SteelKeys 6G;
Igalax (www.igalax.ru) — Saitek Eclipse II Keyboard;

Logitech (www.logitech.ru) — Logitech G11 Gaming Keyboard, Logitech Logitech G15 Gaming Keyboard;

TorTrade (www.tortrade.ru) — A4Tech X7 G600 Gaming Keyboard.

ГЛЮК'ОZА[®]

ACTION



КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ
УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



РЕКЛАМА



© 2007 ООО «ПК Монолит». Все права защищены. © 2007 «GFI». All rights reserved. © 2007 «РуссОбл-Публишинг». Все права защищены. www.rusobbl-m.ru
Офис продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@rusobbl-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-42-55, e-mail: support@rusobbl-m.ru,
также на форуме сайта «РуссОбл-М»: www.rusobbl-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы **ИГРУСЕТЬ**

ПОЛНОЕ ПОГРУЖЕНИЕ

Тестирование широкоформатных ЖК-мониторов

Николай Арсеньев, Михаил Карасев и Иван Нечесов

Жидкокристаллические мониторы пришли в нашу жизнь всерьез и надолго. Их преимущества очевидны — они занимают мало места, картинка у них четкая, на свету изображение не выцветает, потребляют не в пример меньше энергии, нежели ЭЛТ-аналоги, нет электромагнитного излучения, не бывает проблем с фокусировкой, никакого мерцания. Увы, есть и недостатки: в зависимости от угла обзора контрастность и яркость изображения меняются (во многом это зависит от типа матрицы), настоящий черный цвет для них редкость, они выдают идеальное изображение только в родном для себя разрешении, попадают эти биты пиксели. Последнее не столь критично, если вы можете позволить соответствующую видеокарту, которая потянет это разрешение в играх.

Обо всем этом и многом другом мы сегодня и поговорим. Для тестов мы взяли 20-дюймовые широкоформатные модели, и это не случайно. Индустрия развлечений уже давно пытается пересадить всех на широкий формат. Когда идем в кинотеатр, видим фильмы в широком формате; покупаем DVD-фильмы, все чаще встречаем формат 16:9, а не привычный 4:3. Собственно, HD-форматы современности это широкоформатные, будь то 720p (1280x720) или 1080i/p (1920x1080), а впереди уже маячат 4096x2160 и экспериментальный формат UHDTV (7680x4320)... Вот и в играх та же тенденция достигла нас — наравне с классическими разрешениями формата 4:3 есть возможность перейти на 16:10. Правда, со старыми играми могут возникнуть проблемы, с новыми — в очень редких случаях. В любом случае всегда рекомендуем обновлять игры: например, F.E.A.R. будет поддерживать нестандартные форматы только после установки последнего патча (версия 1.08).

Еще года два назад расклад был другой: широкоформатные модели относили к классу профессиональных, для игр и развлечений они не были предназначены. За этот период все изменилось, более того, такой гигант, как NVIDIA, начал продвигать инициативу Extreme HD (XHD). В список

рекомендуемых для игр разрешений входят 1680x1050, 1920x1200 и 2560x1600. Так почему же индустрия развлечений взяла это направление? Просто широкоформатное изображение лучше воспринимается нашим зрением, оно позволяет еще больше погрузиться в происходящее на экране.

Ближе к делу. Для тестов мы использовали различные музыкальные видеоклипы в форматах 720p и 1080i, а также фильмы «Город грехов» (1080i) и «Пятый элемент» (1080p). Среди игр были Far Cry, DOOM 3 и другие. Программа PassMark MonitorTest также очень пригодилась. Все мониторы сравнивали по цветопередаче с профессиональными EIZO, что стоят в нашем верстальном отделе.

BenQ FP202W

BenQ FP202W выглядит просто. Окраска черная, матовая, углы прямоугольные. В темноте рамок даже и не видно, только сам дисплей. Подставка довольно массивная, возможности регулировки по высоте нет, можно лишь менять наклон экрана относительно подставки. Все провода будет удобно провести через съемное кольцо на задней панели — таким образом оно их зафиксировать. Кроме разъема для питания в наличии DVI-D и D-Sub. На передней панели от-

сутствуют какие-либо кнопки и выступы. Все органы управления переехали на правый бок. Удобства это не добавляет, тем более что на лицевой панели нет подкасок. Путешествовать по меню приходится на ощупь. Вывод: необходимо выучить наизубок расположение клавиш, иначе нервный тик вам гарантирован. Само меню простое, есть возможность изменения настроек яркости, контрастности и цвета, а также четкости. Все просто и лишних вопросов не вызывает. Существуют автоматические режимы — Standard, Movie 1 и Movie 2, Photo. Большой разницы между ними мы так и не заметили.

Качество изображения и четкость средние, картинка не такая сочная, как хотелось бы, черный цвет сам на себя не похож (выглядит серым). На самом деле не все так плохо, просто чувствуется, что чего-то изображению не хватает, особенно когда под боком более качественные и дорогие модели. Матрица (TN+Film) FP202W не слишком быстрая, в динамичных играх можно заметить смазанность. Есть проблемы с углами обзора. Если по горизонтали еще все нормально, то по вертикали дела обстоят заметно хуже.

Но даже учитывая все вышеперечисленное, BenQ FP202W с его изысканным дизайном выглядит неплохим кандидатом на покупку (8800-9600 руб.), хотя у него и есть сильные конкуренты. Остается только добавить, что в комплект поставки входят DVI- и D-Sub-кабели, а также кабель питания, инструкция и диск.

LG Flatron L204WT

Flatron L204WT — еще одна недорогая модель. На этот раз от известного корейского производителя LG. Эта компания не зря считается одним из лидеров рынка, монитор произвел на нас хорошее впечатление.

Дизайн стандартный, более офисный, нежели домашний. Расцветка — серебристая с черными вставками. Существует инвертированный вариант, где главенствует черный цвет. Выглядит Flatron L204WT изящно, и все благодаря тонкой рамке, проходящей по периметру экрана, и компактной подставке. Как и в



BenQ FP202W стоит недорого и выглядит нейтрально. Бюджетный вариант перехода на широкий формат.

Они такие разные...

Современные ЖК-матрицы разделяются на четыре типа: **TN, IPS, MVA и PVA**. Во всех случаях каждый пиксель представляет собой три ячейки: красную, зеленую и синюю, однако принцип построения картинки существенно отличается.



В игровых мониторах чаще всего используются матрицы TN+Film (Twisted Neumatic film пленка, наложенная на экран для увеличения углов обзора). Кристаллы в таких панелях выстроены друг за другом, как солдаты в колонне. Организация их в матрице выглядит как спираль. Для этого на стеклянных подложках делаются специальные бороздки, благодаря которым первый кристалл в спирали всегда расположен в одной и той же плоскости. При подаче напряжения кристаллы постепенно проворачиваются, пропуская свет.

Основная проблема в несогласованности поворота кристаллов: в то время как одни уже развернулись полностью, другие только начинают поворачиваться. В результате происходит рассеивание светового потока, и изображение под разными углами выглядит неодинаково — стоит немного повернуть голову (или наклонить дисплей), как картинка тускнеет. Цветопередача средненькая, для графики не подойдет. Зато к динамике в данном случае не придраться — шлейфов нет.

В матрицах IPS (In Plane Switch) все кристаллы расположены параллельно плоскости панели и поворачиваются одновременно. На такую матрицу как ни посмотри — сверху ли, снизу, в профиль по диагонали, — везде ажур. Цветопередача и углы обзора почти идеальны. Все бы хорошо, да скорость реакции пикселей недостаточно высока, и даже в самых дорогих IPS-мониторах прыгающий мячик оставляет за собой шлейфы и артефакты типа «след мокрой губки». Такие дисплеи пользуются большой популярностью среди дизайнеров и фотографов — этим ребятам не до динамики. Главное, чтобы яркость, контрастность и углы обзора были на высоте.

Как компромисс между TN и IPS многими рассматривается технология VA (Vertical Alignment). В матрицах типа MVA и PVA кристаллы в выключенном состоянии расположены перпендикулярно плоскости экрана, поэтому черный цвет максимально чистый и глубокий. Цветопередача почти так же хороша, как и у IPS, время отклика сейчас вплотную приближается к TN, яркость и контраст очень хороши. Однако даже при небольшом отклонении направления взгляда от перпендикуляра можно заметить искажения в полупанях.

случае с ViewQ, экран можно только наклонять, регулировки по высоте нет, возможности поворота основания тоже. Органы управления находятся на задней панели слева. Однако блуждать в поисках нужной кнопки не придется, спереди нанесены иконки с соответствующими обозначениями. Меню неплохо продумано, есть возмож-

ность выбора цветовой температуры от 6500K до 9300K, кроме того, в наличии режим sRGB. Забавно, что в настройках есть возможность отключения индикатора включения монитора. Может пригодиться в ночное время суток, чтобы в глаза не светило.

Качество изображения у Flatron L204WT на уровне. Оно яркое и контрастное, цвета сочные, а текст четкий. Ид-

ьно удовольствие, тем не менее есть одно «но» — проблема с черным цветом. Не то чтобы его нет, он есть, но он скорее сине-черный, нежели черный. Особенно это было заметно при просмотре фильма «Город грехов», который в большинстве своем черно-белый с редкими вкраплениями красного цвета. Углы обзора у монитора неплохие, для TN+Film очень даже хорошие. Учитывая привлекательную стоимость модели от LG (9000-9800 руб.) и возможность выбора расцветки, Flatron L204WT станет отличным выбором.



Дизайн LG Flatron L204WT лаконичный, картинка сочная и яркая. Ну а цена приятно радует.



реклама



Наблюдай за лучшими!



AVerTV Hybrid+FM PCI

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



AVerTV Studio 509

- Функция BDS
- Передовая модель тюнера Philips с функциями обычного звука и регулировкой тембра



AVerTV Cardbus Plus

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



Как подключить?



При выборе компьютерного монитора мало кто обращает внимание на тип и количество разъемов для подключения к компьютеру. А зря. Качество картинки зависит от выбранного интерфейса. Среди используемых сегодня разъемов стоит отметить следующие:

- (он же VGA) — 15-штырьковый разъем, который еще три года назад можно было встретить на задней панели большинства компьютерных мониторов. Изначально интерфейс был предназначен для дисплеев на основе электронно-лучевых трубок (ЭЛТ), но его до сих пор используют многие производители ЖК-дисплеев. По линиям D-Sub передаются сигналы красного, зеленого и синего цветов (RGB), а также сигналы синхронизации: горизонтальная развертка — H-Sync и вертикальная синхронизация — V-Sync.
- DVI (Digital Video Interface) используется для передачи картинки с видеокарты на ЖК-мониторы и проекторы. Интерфейс подразделяется на два класса: DVI-I (integrated — комбинированный или универсальный) и DVI-D (цифровой). Первый способен на передачу как аналогового сигнала, так и цифрового. Второй не поддерживает аналоговые сигналы и позволяет избежать потерь в качестве из-за конвертации сигнала из аналогового в цифровой и обратно.
- Основная особенность интерфейса HDMI (High Definition Multimedia Interface) — возможность передачи видео и звука вместе. Это упрощает подключение и уменьшает количество проводов. 19-контактный вариант HDMI подходит для передачи картинки с разрешением до 1920x1200. Качество изображения высокое, но стоимость мониторов и видеокарт с соответствующим разъемом кусается. HDMI поддерживает технологию контроля за соблюдением авторских прав HDCP. По формату передачи цифровых видеопотоков разъемы HDMI и DVI совместимы, поэтому переходник DVI-to-HDMI можно найти в продаже.
- К концу года появятся первые мониторы с интерфейсом DisplayPort. Характеристики последнего сильно напоминают HDMI, но он обеспечивает более высокие разрешения и позволяет передавать звук и картинку по одному кабелю с пропускной способностью порядка 10,8 Гбит/с (у HDMI показатель равен 4 Гбит/с). В обозримом будущем новый разъем заменит DVI и D-Sub.

NEC MultiSync 20WGX2 Pro

NEC MultiSync 20WGX2 Pro — модель класса Hi-end, хотя выглядит вполне стандартно. Дизайн вписывается практически в любой интерьер. Края монитора слегка закруглены, экран имеет глянцевое покрытие, которое делает изображение более сочным. Его не рекомендуется трогать пальцами, впрочем, это относится и к любому другому типу покрытия монитора. Подставка поворачиваемая, экран можно наклонять, нельзя разве что менять высоту.

Из дополнительных возможностей стоит отметить наличие USB-концентратора на четыре порта (два находятся сбоку, еще два на задней панели). Все подключенные провода (питание, DVI, D-Sub, USB) можно и нужно спрятать за крышкой — так они не будут мозолить глаза и путаться.

Первое, что бросается в глаза при взгляде на лицевую панель, так это мини-двойстик, кроме него есть еще четыре кнопки. Одна отвечает за переключение видеосигнала (DVI или D-Sub), вторая позволяет менять режимы работы мони-

тора (стандартный, текст, кино, игры, фото), еще одна отвечает за вызов меню, последняя — за включение/выключение монитора. Привыкшая к управлению кнопкой, главно — освоиться с двойстиком, он чувствительный. MultiSync 20WGX2 Pro обладает массой как ручных, так и автоматических настроек. Помимо стандартных — яркости, контрастности и температуры изображения (включая режим sRGB) — есть настройки четкости и интенсивности подсветки. В общем, его можно отстроить как душе угодно. Интересна функция **Advanced DV Mode**. Суть ее состоит в том, что MultiSync 20WGX2 Pro сам регулирует яркость подсветки в зависимости от того, что на экране: если много белого, то уровень подсветки становится ярче, если цвета темные, уровень подсветки уменьшается. Не обычно, на практике иногда удобно, иногда нет. К примеру, при игре в **Titan Quest** смутило периодическое мерцание картинки. Мы погуглили было на драйвера, но оказалось, что виновен режим **Advanced DV Mode**, после чего его просто отключили.

ности не теряют, серые цвета смотрятся приятно. С углами обзора все хорошо, единственный минус в том, что когда смотришь на экран сбоку, немного пропадает насыщенность цветов, особенно черного. Впрочем, это характерно для всех ЖК-мониторов. Кстати, если та или иная игра все же не поддерживает родное разрешение монитора, можно перейти на альтернативное — 1280x1024 (формат 4:3). В этом случае необходимо зайти в пункт меню «**Расширенный режим**», выбрать нужный режим заполнения экрана и наслаждаться качественной и четкой картинкой. Удобно, жаль только, что такая возможность не реализована для других разрешений.

NEC MultiSync 20WGX2 Pro — идеальный монитор для игр и кино. И все бы хорошо, если бы не высокая цена (18000-20000 руб.). Впрочем, он того стоит. Комплект поставки включает толстую инструкцию на разных языках (включая русский), диск, кабель питания, DVI и VGA-кабели, а также USB-кабель.

Philips 200WB7ES/00

Монитор Philips 200WB7 выполнен интереснее — расцветка серебристая, лишь ножка черная (частично). Съемная основа больше походит на бумеранг, выполнена из литого металла. На передней панели находится эlegantная прозрачная накладка из пластика, на которой расположены семь кнопок. Выпуклыми они на совесть, отлично нажимаются, проблем с управлением не возникло. Экран можно регулировать по вертикали, но главная особенность конструкции такова, что его можно поворачивать и по горизонтали (90 градусов). Такого мы еще не видели, очень удобно, если надо кому-то показать фотографию, например. Кстати, высота монитора также регулируется, убираем штырь из ножек и готово. Подъём экран на 13 см, его можно повернуть на 90 градусов. Philips 200WB7 обладает расширенной функциональностью — сбоку расположен дополнительный USB-порт.

Меню слегка затормозившее, простое, но не в ущерб функциональности. На своих местах настройки яркости, контрастности и цветовой температуры, есть и sRGB-профиль, а также ручной режим. В наличии кнопка автотестирования. Качество изображения неплохое, текст четкий, яркость достаточная и, главное, цвета реалистичные.



NEC MultiSync 20WGX2 Pro — идеальный монитор для игр и кино.

Против пятен



К чистке экрана ЖК-монитора нужно подходить основательно. Бабушкины методы не подойдут — от стирального порошка, соды, ацетона и любых спиртосодержащих жидкостей нежной антибликовой пленке станет дурно. Используйте специальные салфетки, гели, аэрозоли и пены. Благо таковых на полках компьютерных магазинов море разливанное. Отметим спрей **EMTEC Surface Clean** (80 руб.), влажные салфетки **Defender Eco CLN 30320** (60 руб.) и гель **Defender CLN 30275** (90 руб.). Чистящие средства полностью удаляют все загрязнения, не оставляя разводов, и обладают антистатическими свойствами. Если нет желания тратить деньги на спецсредства по уходу за монитором, можно воспользоваться специальными тряпочками.



Philips 200WB7 можно крутить и вертеть как угодно. Что до качества картинки, то оно достойное.

Есть проблемы с углами обзора, особенно по вертикали. Когда сидишь напротив монитора, появляется небольшой засвет в нижней части (или затемнение верхней?). Черный цвет слишком светлый, в особо темных и ярких сценах детализация страдает. Тем не менее для игр и кино Philips 200WB7 вполне подходит, картинка живая и сочная.

В итоге Philips 200WB7 получил необычный дизайн, он спорный, но имеет право на жизнь, большой плюс модели в ее гибкости; еще бы, ведь можно менять высоту и угол наклона монитора, а также поворачивать его по горизонтали. Цвета близки к естественным, но с черным не все так гладко. Цена вполне приемлема — 11000-12500 руб.

Samsung SyncMaster 206BW

Выглядит **Samsung SyncMaster 206BW** потрясающе. Дизайнеры потрудились хорошо, ничего не скажешь. Основная рамка черная, глянцевая, по нижней части идет вставка серебристого цвета. Подставка выполнена в едином стиле, хотя выглядит простовато. Возможностей подстроить монитор под себя совсем немного, разве что экран можно отрегулировать по вертикали. Все. Кнопка включения расположена на лицевой панели, она большая, не промахнешься. Остальные органы управления спрятали снизу, а информативные иконки находятся на серебристой вставке. Просто и удобно. Дополнительных фишек, вроде функции USB-хост, нет, но это можно и пережить. Сзади находятся разъемы под питание и по одному D-Sub и DVI-D. Монитор SyncMaster 206BW поддерживает технологию защиты видеосигнала HDCP, а это значит, что, используя переходник DVI-to-HDMI, можно будет наслаждаться фильмами высокой четкости (HD-DVD и Blu-ray).

Меню нам понравилось, есть много настроек — как заводских, так и ручных. Функция масштабирования отсутствует, а жаль. Под

iriver

Soul * * *
Slim * * *
Style * *

S10 flash-плеер (до 2 Gb)

Музыкальное украшение, эlegантность и высокое качество звука которого удовлетворит обладателя даже самого тонкого вкуса. Несмотря на миниатюрность, этот плеер обладает завидной функциональностью и ярким цветным OLED-дисплеем (65 000 цветов).



**БОЛЬШЕ, >>
ЧЕМ МУЗЫКА**



T10

flash-плеер (до 2 Gb)

Сочетание необычного дизайна и функциональности с удобным креплением-каробчиком. Плеер с цветным экраном и высокой работоспособностью — 53 часа от одной батареи AA.



U10

flash-плеер (до 2 Gb)

Настоящий портативный развлекательный комплекс у вас на ладони. Плеер с уникальным интерфейсом "D-click". Навигация осуществляется легким прикосновением к экрану.



S7

flash-плеер (1 Gb)

Миниатюрный плеер с удобным дизайном не позволит соскучиться в дороге. Модель оснащена радио и поддерживает все основные музыкальные форматы.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ МОНИТОРОВ

	BenQ FP202W	LG Flatron L204WT	NEC MultiSync 20WG2 Pro	Philips 200WB7E500	Samsung SyncMaster 206BW	ViewSonic VX2025wm
Диагональ монитора	20,1 дюйма	20,1 дюйма	20,1 дюйма	20,1 дюйма	20,1 дюйма	20,1 дюйма
Тип матрицы	TN-Film	TN-Film	S-IPS	TN-Film	TN-Film	MVA
Разрешение	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050	1680x1050
Шаг пикселя	0,258 мм	0,258 мм	0,258 мм	0,258 мм	0,282 мм	0,282 мм
Цвета	16,2 млн	16,2 млн	16,2 млн	16,2 млн	16,2 млн	16,2 млн
Время отклика	8 мс (110°)	5 мс	8 мс (G-to-G), 12 мс (полное)	8 мс	2 мс (G-to-G)	8 мс (G-to-G), 16 мс (полное)
Яркость	300 кд/м ²	300 кд/м ²	470 кд/м ²	300 кд/м ²	300 кд/м ²	300 кд/м ²
Контрастность	600:1	2000:1 (DfC)	700:1 (1600:1 в режиме DV)	600:1	800:1 (3000:1 в режиме DC)	800:1
Глянцевое покрытие	Нет	Нет	Есть	Нет	Нет	Нет
Формат	16:10	16:10	16:10	16:10	16:10	16:10
Углы обзора (по вертикали/горизонтали)	170°/170°	160°/160°	178°/178°	160°/145°	160°/160°	178°/178°
Вторые кнопки	Нет	Нет	Нет	Нет	Нет	Есть
Энергопотребление	60 Вт	45 Вт	92 Вт	50 Вт	55 Вт	35 Вт
Интерфейс	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D	D-Sub, DVI-D
Дополнительно	-	-	USB-концентратор	USB-концентратор	-	-
Цвет	Черный	Серебристый, черный	Серебристый, черный	Серебристый	Черный	Серебристый, черный
Размеры	479,6x396,7x169,9	466,38x422,96 мм	471,4x391,5x203 мм	483x402x215,3	478x396,4x219,3	485x411x201 мм
Вес	5,7 кг	4,8 кг	6,3 кг	8,6 кг	5,3 кг	6,3 кг
Ориентировочная цена	8800-9600 руб.	9000-9800 руб.	18000-20000 руб.	11000-12500 руб.	10500-11500 руб.	12500-13500 руб.



Стильный Samsung SyncMaster 206BW отлично вписывается в интерьер.

красивым названием MagicBright3 скрывает набор настроек монитора под разные задачи — «Текст», «Интернет», «Игры», «Спорт», «Кино», а также «Пользовательский режим». MagicColor позволяет сделать картинку еще ярче и сочнее, достигается это за счет более сильной подсветки лампы. Изображение на Samsung SyncMaster 206BW в целом понравилось, время отклика низкое (заявлено 2 мс), углы обзора хорошие для TN-матрицы. Как обычно, черный цвет недостаточно темный, в нашем случае отдавал в синеву, слегка видна засветка по бокам.

Samsung SyncMaster 206BW получился интересным, главный его козырь — дизайн. Цена при этом не кусается (10500-11500 руб.). Неплохой вариант для дома.

ViewSonic VX2025wm

ViewSonic VX2025wm смотрится красиво, дизайн привлекает взгляд. Монитор с серебристыми краями и черной рамкой выглядит действительно элегантно. Кстати, черная рамка вокруг экрана — не только дань моде и стилю, но еще и умный ход. Так как у ЖК-дисплеев используется люминесцентная подсветка, рекомендуется обра-

мить края дисплеев в черный цвет для более контрастного различия границ и для визуального увеличения размера дисплея. Вот так вот. Но вернемся к нашему подопечному.

Кнопки управления расположены на передней панели в нижней части монитора. То есть стандартно, консервативно, зато практично и удобно. Глаза не мозолят. Меню ничем особенным не выделяется, правда, стоит отметить наличие ряда ручных настроек, есть также sRGB.

Показывает ViewSonic очень хорошо, и главное, картинка реалистично сбалансирована во всех аспектах. Да, монитор не может похвастаться излишне сочной картинкой, как экземпляр от NEC, но зато цвета ближе к настоящим. VX2025wm подойдет тем, кто отдает предпочтение не очень ярким и сочным цветам, а более реальным, и за компьютером не только играет, но и работает с графикой и фото. Впрочем, это не значит, что VX2025wm плох в играх, как раз нет. В играх все в порядке, к тому же у него очень достойный черный цвет — один из лучших в нашем тестировании. Углы обзора от-



Элегантный ViewSonic VX2025wm выдает хорошую картинку, большие углы обзора впечатляют.

личнее, как по вертикали, так и по горизонтали. Удивляться этому не стоит, ведь за основу взята MVA-матрица.

Стоит монитор чуть дороже моделей от Philips и Samsung — 12500-13500 руб. Оно того стоит.

Заключение

Подходя к концу наш марафон, время подводить итоги. За широкоформатными мониторами будущее, хотя никто не мешает перейти на них уже сейчас. Цены на подобные модели относительно невысоки, уложившись в 10000 руб., можно подобрать универсальный монитор. Возьмем, например, BenQ FP202W и LG Flatron L204WT. Оба симпатичные, не могут похвастаться обилием настроек и дополнительными функциями, но это простительно. В этой паре лучшим оказался LG Flatron L204WT с его яркими цветами и неплохими углами обзора, модели от BenQ явно не хватало яркости и четкости картинки. Но у обоих были проблемы с черным цветом. Это ахиллесова пята свойственна всем ЖК-мониторам, вот, например, более дорогие Philips 200WB7 и Samsung SyncMaster 206BW тоже не могут похвастаться достойным черным цветом. Другое дело — правильный во всем ViewSonic VX2025wm. К дизайну не придраться, цвета реалистичные, углы обзора шикарные. Но вся эта правильность может сыграть с ним злую шутку, в играх и кино хочется больше красок, именно поэтому VX2025wm может не устроить. Лучший выбор для развлечения — NEC MultiSync 20WG2 Pro. В коллежке плюсов быстрая матрица, сочные цвета, настоящий черный цвет. Минус один — высокая цена.

Итак, наша работа окончена, выбор за вами. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
 BenQ (www.benq.ru) — BenQ FP202W;
 DSTI GROUP (www.dsti.ru) — NEC MultiSync 20WG2 Pro;
 Samsung (www.samsung.ru) — Samsung SyncMaster 206BW;
 SK Communications (www.skcom.ru) — ViewSonic VX2025wm;
 Techntrade (www.techntrade.ru) — LG Flatron L204WT;
 «Икснет» (www.ixnet-online.ru) — Philips 200WB7.

Русская версия
Guild Wars
для игры на
международном
сервере!

GUILD WARS

Русские идут!

русские кварталы во всех городах
возможность русскоязычного общения с игроками
описание всех игровых предметов и навыков на русском

WWW.DISCOVERGUILDWARS.COM

БЕСПЛАТНАЯ ИГРА ОН-ЛАЙН*



*Требуется лицензионная копия игры и доступ в Интернет. Покупатель самостоятельно оплачивает доступ в Интернет.

© 2005-2007 NCSoft Europe Ltd. Все права защищены. NCSoft, соответствующие логотипы NC, ARENET, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall и все связанные с ними логотипы и дизайны NCSoft и ArenaNet являются торговыми марками и зарегистрированными товарными знаками NCSoft Corporation. Все остальные торговые марки или зарегистрированные торговые знаки являются собственностью их владельцев. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука" (115230, Москва, Каширское шоссе, 1, корп. 2). Защита авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).

Реклама



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

SVEN MS-930



SVEN MS-930 представляет собой компьютерную акустическую систему класса 2.1 с выносным во внешнем блоке усилителем. Сателлиты одеты в тонкий серебристый пластик. Звучат колонки вполне достойно. Субвуфер деревянный, на минимуме усиления ок, как ему и положено, почти неслышим. На высокой громкости 132-мм низкочастотный динамик не может обеспечить внятных басов, но низы гармонично впадают в текстуру средних частот — это главное.

Скромные размеры позволяют MS-930 легко разместиться на компьютерном столе или тумбочке. Благодаря магнитному экранированию, колонки смело можно ставить рядом с монитором или телевизором. Все органы управления — кнопка включения, регулятор уровня баса и отдельные «барабаны» для изменения общей громкости и громкости саба — вынесены на лицевую панель внешнего усилителя. Специально для любителей ночных замесов в Counter-Strike предусмотрен 3,5-мм разъем для наушников.

Технические характеристики • Тип: 2.1 • Материал корпуса: пластик • Мощность: 40 Вт RMS (пара 10 Вт сателлитов плюс сабвуфер мощностью 20 Вт) • Магнитное экранирование: есть • Диаметр динамиков: • Сабвуфер: 132 мм • Сателлиты: 70 мм • Сопротивление: • Сабвуфер: 8 Ом • Сателлиты: 4 Ом • Частотный диапазон: 35-20000 Гц • Выходы/выходы: гнезда для наушников и микрофона • Размеры: • Сабвуфер: 170x55x270 мм • Сателлиты: 80x220x88 мм • Усилитель: 76x200x200 мм • Вес: 5,5 кг

Что?	акустическая система 2.1
Почему?	выразительно звучит и неплохо звучит
Сколько?	1600-1800 руб.
Где?	www.sven.ru

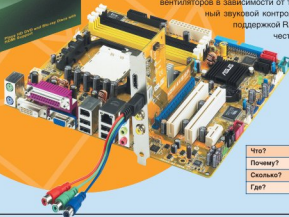
ASUS M2A-VM HDMI



Чистое AMD/ATI 690G вдохнул новую жизнь в материнские платы с интегрированным видео. Если раньше такие платы можно было встретить только в офисных компьютерях, то теперь они начнут появляться и в домашних системах. ASUS M2A-VM HDMI, первая плата ASUS на основе 690G, нацелена в первую очередь на миди-аппараты. Об этом говорит и форм-фактор microATX, и безвентиляторная система охлаждения — тепло от нагревающихся частей платы отводится с помощью радиаторов, уровень шума стремится к нулю.

Встроенное графическое ядро ATI Radeon X1250 для игр не годится, зато позволяет смотреть видео с разрешением до 1080p с дисков HD-DVD и Blu-ray. Для вывода картинки на экран монитора предусмотрено сразу три интерфейса: D-Sub, DVI-D или HDMI. Первые два находятся прямо на задней панели платы, а третий вынесен на специальную дочернюю плату с интерфейсом PCIe x16.

В BIOS реализована традиционная технология Q-Fan для изменения скорости вращения вентиляторов в зависимости от температуры узлов системы. Есть интегрированный звуковой контроллер класса HD Audio, четыре порта SATA II с поддержкой RAID 0/1/10 и один канал IDE для стареньких винчестеров и приводов для оптических дисков.



Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX и Sempron под Socket AM2 • Чипсет: AMD 690G (ATI RS690) • Оперативная память: 4 слота DDR2 533/667/800 (до 8 Гб) • Встроенное видео: ATI Radeon X1250 (заместит до 256 Мб из системной памяти) • Сетевой адаптер: 1 Гбит/с • Аудиокодек: Realtek ALC883 (5.1, HDA) • Слоты расширения: 2 PCI, 1 PCIe x1, 1 PCIe x16 • Задняя панель: 2 PS/2, 1 DVI-D, 1 D-Sub, 4 USB 2.0, COM порт, аудио-разъемы LAN • Дисковый массив: 1 IDE, 4 SATA II • Форм-фактор: microATX (245x229 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	избавляет от необходимости тратиться на видеокарту
Сколько?	3000 руб.
Где?	www.asus.com.ru

Palit Radeon X1950 GT Super

Видеокарта **Palit Radeon X1950 GT Super** — копия **Radeon X1950 Pro** с пониженными частотами ядра/памяти (500/1200 МГц против 575/1380). По уровню производительности плата, конечно, уступает силенам вроде **Radeon X1950 XT**, но разница в цене более чем внушительная.

Система охлаждения видеокарты состоит из алюминиевого радиатора, простенького вентилятора и красного пластикового кожуха. Уровень шума при работе на максимальных оборотах сравнительно невысок, температура, несмотря на отсутствие охлаждающих элементов на микросхемах видеопамяти, держится в рамках нормы.

Память **Radeon X1950 GT Super** рассчитана на номинальную частоту 1400 МГц DDR, но инженеры **Palit** ограничились 1200 МГц — запас для разгона более чем внушительный. Комплект поставки видеокарты включает руководство пользователя, переходник DVI-to-D-Sub, адаптер дополнительного питания, набор кабелей и даже диск с игрой **SpellForce 2: Shadow Wars**.

Технические характеристики ● **Графический процессор:** ATI Radeon X1950 GT ● **Пассивные конвейеры:** 36
 ● **Частота ядра:** 500 МГц ● **Частота памяти:** 1200 МГц ● **Память:** 512 Мбайт, GDDR5 ● **Шина памяти:** 256-bit ●
 ● **Версия DirectX:** 9.0c (SM 3.0) ● **Версия OpenGL:** 2.0 ● **Задняя панель:** 2 DVI, HDMI ● **Интерфейсы:** PCI-E x16



ИГРАНИЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
В БИТОР
ПОБЕДИЛ

Что?	видеокарта
Почему?	заслуженно претендует на звание абсолютного лидера по соотношению цена/производительность
Сколько?	5500 руб.
Где?	www.palit.biz

Genius Navigator 335



Лазерная мышь за 830 рублей? Фантастика? Совсем нет. Просто **Genius** не стала заламывать цену и поставила **Genius Navigator 335** в одну ценовую категорию со старенькими оптическими мышками **Logitech** и **Microsoft**. С технической стороны все безупречно: колесо прокрутки достаточно тугое и удобное в работе, верхняя часть корпуса покрыта устойчивым к царапинам карбоновым слоем, в точке захода провода в корпус мыши стоит резиновая заглушка.

Разрешение оптического лазерного сенсора — 1600 точек на дюйм. Переключение между режимами 800 и 1600 dpi осуществляется с помощью отдельной кнопки рядом с колесиком прокрутки. Рабочая поверхность влияет на точность позиционирования незначительно. Жаль вот только, что запрограммировать можно лишь одну кнопку из четырех.

Технические характеристики ● **Покрытие корпуса:** углеродистый пластик ● **Разрешение сенсора:** до 1600 точек на дюйм ● **Количество кнопок:** 5 (включая кнопку управления разрешением, программируемую кнопку и скролл) ● **Интерфейсы:** USB ● **Размеры:** 50x101x36 мм ● **Вес:** 400 г (в упаковке)

Что?	лазерная мышь
Почему?	хорошо работает не только на специальном коврике, но и на издраланном столе, старенькой ковчежке и глянцево-журнале
Сколько?	830 руб.
Где?	www.gy.ru

Trust Joystick GM-2550



Trust Joystick GM-2550 — типичный джойстик-среднячок от компании с большими амбициями. Рукоятка модели в меру массивная, с гардой. Регулировок по размеру ладони нет, зато основание и ручка управления самолетом полностью симметричны относительно продольной оси, поэтому джойстик подойдет и правшам, и левшам. Правда, подставка есть только для правой руки. В верхней части РУС расположены четыре кнопки и 8-позиционный переключатель видов, на основании — еще шесть кнопок в один ряд.

Компьютеры с операционными системами Windows Me/2000/XP определяют подключенный к USB-порту GM-2550 без драйверов. На диск из комплекта поставки записаны готовые пресеты к «ИЛ-2 Штурмовик: Забытые сражения» и другим популярным авиасимуляторам, но вряд ли кто ими воспользуется — предпочтения виртуальных пилотов, как правило, очень сильно различаются. Что с ценой? Вполне адекватна.

Технические характеристики ● **Рукоятка:** прозрачная, с гардой ● **Количество кнопок:** 12
 ● **Особенности:** 8-позиционный переключатель видов, возможность программирования кнопок
 ● **Размеры:** 177x238x117 мм ● **Интерфейсы:** USB ● **Длина шнура:** 1,8 м

Что?	джойстик
Почему?	хорошая эргономика, приличный дизайн и приемлемая цена
Сколько?	860 руб.
Где?	www.techhome.ru

Western Digital My Book Pro Edition II



Один терабайт. Именно столько вмещает усеястый книжный томик **Western Digital My Book Pro Edition II**, предназначенный для резервного копирования данных с ноутбука и компьютера. Комплект поставки включает фирменный браузер WD, упрощающий поиск и организацию файлов, а также программу **WD Backup** (особо забывчивые могут настроить резервное копирование по графику).

При желании My Book можно использовать на стационарном компьютере как обычный встроенный жесткий диск. Шнурок USB или FireWire узким местом не будет: средняя скорость записи-чтения порядка 30 Мб/с — вполне достаточно (скорость вращения шпинделя 7200 об/мин). Белый корпус с голубым колечком притягивает взгляд как магнит — глаз не оторвать. Светодиодный индикатор показывает степень заполнения диска. Нижняя поверхность прорезинена — по столу вышестер не ездит, из рук не выскальзывает.

Почему мы должны отказаться от модных компактных и не менее надежных флешек в пользу контейнера WD? Вопрос простой экономии — каждый мегабайт здесь в разы дешевле.

Технические характеристики ● Емкость: 1 Тб ● Скорость вращения шпинделя: 7200 об/мин ● Интерфейсы: FireWire 400, FireWire 800, USB 2.0 ● Время поиска при считывании: 8,9 мс ● Среднее время доступа: 4,2 мс ● Размеры: 158x175x104 мм ● Вес: 1,93 кг

Что?	внешний жесткий диск
Почему?	кардинально решает проблему нехватки места на компьютерном винчестере
Сколько?	14500 руб.
Где?	www.megashop.ru

BlackWarrior Road Warrior



Внешняя схожесть с рулем спорткара, 15 кнопок (часть из них программируемая) и удобная коробка передач — уже неплохо. Но **BlackWarrior Road Warrior** обладает и другими достоинствами. Одно из них — поддержка **Action Vibration**. Вибрационные профили подобраны очень точно, амплитуда ударов и триски позволяет с закрытыми глазами определять покрытие дороги в **FlatOut 2**. Дополнительного блока питания механизм обратной связи не требует — ему достаточно тока, получаемого от компьютера через USB-порт.

Теперь о недостатках. Их два: пластмассовые педали и ход руля не более 250 градусов, то есть меньше одного полного оборота.

Что?	игровой набор «руль + педали»
Почему?	бюджетный вариант старика Logitech MOMO
Сколько?	1700 руб.
Где?	www.black-warrior.ru

Технические характеристики ● Покрытие руля: пластик с резиновыми вставками ● Угол прокрутки: 250 градусов ● Диаметр: 24 см ● Коробка передач: есть ● Количество кнопок: 15 ● Количество педаль: 2 ● Интерфейс: USB

A4Tech HS-60



Судя по цене, перед нами очередная недорогая гарнитура, но ребята из **A4Tech** ее хвалят. И неспроста: мягкое оголовье и способность самостоятельно подстраиваться под любой размер головы — редкие для недорогих наушников свойства. Гарнитура поставляется сразу с двумя парами амбушур. Чашечки из кожзамениителя предназначены для летнего периода, а мягкие меховые — для зимнего. Регулируемый микрофон укреплен на гибком держателе. Приятный бонус — специальный крючок для крепления гарнитуры на мониторе в комплекте.

Двухметровый провод со встроенным регулятором громкости заканчивается разъемом 3,5 мм, так что гарнитуру без помощи переходника можно подключить к компьютеру или ноутбуку. Звучание явно заточено под игры. Бас хорош, а вот к деликатным подробностям звука наушники невнимательны: тарелочки, треугольнички и прочие меломанские улады придется не столько слышать ушами, сколько домысливать (впрочем, это полезно для воображения).

Технические характеристики ● Цвет: черный ● Сопротивление: 32 Ом ● Частотный диапазон: 20-20000 Гц ● Чувствительность: 97 дБ ● Разъем: 3,5 мм стерео ● Длина шнура: 2 м

Что?	стереогарнитура
Почему?	хорошо сидит на любой голове и генерирует вполне неплохой звук
Сколько?	230 руб.
Где?	www.a4tech.info

RESSURECTION OF THE STEEL FLEET



NAVY FIELD®

БЕСПЛАТНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ВОЕННО-МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ

США, ЯПОНИЯ, ГЕРМАНИЯ, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ В САМЫХ
МАСШТАБНЫХ МОРСКИХ СРАЖЕНИЯХ XX ВЕКА



Приведи свой флот к победе,
адмирал!



SDENTERNET
Technology for Entertainment

www.navyfield.ru

©2004 SDenternet technology for entertainment Co. Ltd. All rights reserved © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «РуссоБит/Габришин». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-95.
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «РуссоБит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

Игры

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Sony Cyber-shot DSC-G1



Новая кредиткоподобная камера Sony Cyber-shot DSC-G1 оборудована поистине выдающимся дисплеем. 3,5 дюйма, рекордно высокое разрешение, приличный запас яркости, сочные цвета, широкие углы обзора — еще полградуса назад от таких красавцев фотографии-любители могли только мечтать.

Дизайн тоже как надо. Иные аппараты доставать из кармана только вместе с ползунком, но с G1 проблем быть не должно — корпус тонкий, все углы аккуратно скруглены, ничего не торчит. Трудно поверить, что в таком корпусе помещаются съемный аккумулятор, 6-мегапиксельная матрица и довольно качественный объектив с возможностью 3-кратного зума. В меню камеры соблюден принцип своей эстетики и Ordnung. На первой — основные режимы, на второй — варианты настроек. Оптика камеры, кстати, надежно защищена одной прочной металлической панелью. В закрытом состоянии снаружи остается только вспышка и подсветка дальномера.

Объем встроенной памяти — 1,86 Гб. Неоредный рекорд. Мало? Установите карту Memory Stick Duo/Pro Duo. Благодаря поддержке Wi-Fi 802.11b/g отснятый материал можно в реальном времени передавать на компьютер, планшетник или мобильный телефон. Один вопрос — почему такие классные аппараты стоят так дорого, а школьникам и студентам не предостаются охирид?

Технические характеристики

Матрица: 1/2,5-дюймовая ПЗС; 6 млн эффективных пикселей
 Объектив: фокусное расстояние 38-114 мм (в 35-мм эквиваленте)
 Дисплей: ЖК, 3,5 дюйма, 640x480
 Увеличение: 3х оптическое и 6х цифровое
 Светочувствительность: ISO авто/80/100/200/400/800/1000
 Скорость затвора: 1/4-1/1600 с
 Количество сюжетных программ: 10
 Максимальное разрешение фото: 3816x2112
 Запись видеоклипов: 640x480 (30 кадров в секунду)
 Форматы файлов: JPEG, MS Video LV4
 Встроенная память: 1,86 Гб
 Флэш-карты: Memory Stick/Pro Duo
 Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор NP-FR1
 Интерфейсы: USB 2.0, Wi-Fi 802.11b/g
 Размеры: 72x34x25 мм
 Вес: 204 г

Что?	цифровой фотоаппарат
Почему?	компактные размеры корпуса не наносят ущерб качеству снимков
Сколько?	16 000 руб.
Где?	www.sony.ru

Logitech Wireless DJ Music System



Как объединить компьютер с домашней аудиосистемой? Протянуть шнур от звуковой карты к усилителю? Хорошо, а если акустика находится в соседней комнате? Взять кабели подлиннее? Нет, провода — это вчерашний день. Лучше задействовать Logitech Wireless DJ Music System.

Система предельно проста: транслирующий блок подключается к USB-порту компьютера и по интерфейсу Bluetooth передает музыкальные файлы на приемник, подключенный в свою очередь к акустической системе или му-

зыкальному центру. Радиус действия — 7-8 метров, стены не помеха.

Загрузить музыку — минутное дело, но с первоначальной настройкой придется помучиться. Все потому, что сначала нужно установить программное обеспечение Logitech StreamPoint, а потом еще ждать, пока рассортируются треки. На сканирование 80 Гб винчестера уходит не меньше получаса.

Управление воспроизведением осуществляется дистанционно. Пуль выполнен в тонком пластиковом корпусе с алюминиевыми вставками. Монохромный дисплей с синей подсветкой четкий, но очень уж маленький, а ведь это основная область отображения треков. Навигация по меню сделана в стиле iPod — многоуровневое меню, распределение песен по исполнителям и жанрам, удобное колесико с кнопкой подтверждения по самому центру. Для питания пульта используется съемный ионно-литиевый аккумулятор (одной зарядки хватает на 5-6 дней).

Не хватает Logitech Wireless DJ Music System разве что функции поиска, поддержки кириллицы и совместимости с Winamp.

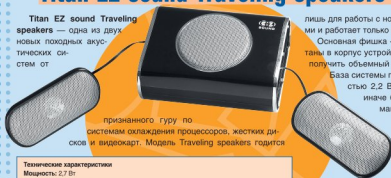
Технические характеристики

Материал пульта DJ: алюминий
 Дисплей: 2 дюйма, монохромный
 Подсветка клавиш: белая, синяя
 Частота передачи: 2,4 ГГц
 Поддерживаемые форматы: WMA, MP3
 Поддерживаемые проигрыватели: iTunes, Windows Media Player, Musicmatch Jukebox
 Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор емкостью 930 mAh
 Интерфейсы: USB 2.0
 Аудиоразъемы: 3,5 мм линейный и RCA
 Размеры пульта DJ: 55x20x16

Что?	музыкальная система
Почему?	избавляет от необходимости тянуть провода от компьютера к акустике
Сколько?	8000 руб.
Где?	www.logitech.ru

Titan EZ sound Traveling speakers

Titan EZ sound Traveling speakers — одна из двух новых походных акустических систем от



признанного гурю по системам охлаждения процессоров, жестких дисков и видеокарт. Модель Traveling speakers годится

Технические характеристики

Мощность: 2,7 Вт
 Диаметр: 51 мм (сабвуфер), 31 мм (спутники)
 Диапазон частот: 100-18000 Гц
 Аудиовход: 3,5 мм
 Комплект поставки: аудиокабель, USB-шнур, адаптер питания от сети с разъемом USB
 Размеры: 91x133x46 мм
 Вес: 295 г

лишь для работы с ноутбуком, поскольку она не дружит с батарейками и работает только от USB-порта или сети переменного тока.

Основная фишка — выносные сателлиты. Изначально они спрячаны в корпус устройства, но если разнести их по сторонам, можно получить объемный звук почти как от двух полноценных колонок.

База системы при этом превратится в мини-сабвуфер мощностью 2,2 Вт. Здесь главное не форсировать громкость, иначе бас перерастет в хрип. Обычная болезнь карманной акустики.

Что не понравилось? Провода, соединяющие сабвуфер и сателлиты, кажутся хлипкими. А вообще система неплохая. Не разочарует, но и не потрясет: цена весьма демократична, качество звука приличное, но мощностей нет.

Что?	портативная акустика
Почему?	распространенная цена и неожиданно приятное качество звука
Сколько?	1400 руб.
Где?	www.titan-cd.com

NEXX NF-810

На вид и на ощупь NEXX NF-810 довольно прост, на практике очень прочен. При этом аппарат воспроизводит видео (AVI, WMV) и музыку (от MP3 до OGG Vorbis), ловит радио и без проблем выводит на экран содержимое текстовых файлов. Возможность приема FM-радио есть: автоматический поиск иной раз поражается, помех не было замечено.

Лидевую панель украшает полноразмерный ЖК-дисплей с разрешением 160x128. Яркость и контраст достойные, на ярком свете изображение выцветает, но читаемо. Отображение графических файлов сделано на хорошем уровне — есть просмотр миниатюр, слайд-шоу и зуммирование. Меню незатейливое, одноуровневое, каждому типу медиафайлов соответствует значок. С кирюльницей в названиях файлов полный порядок. Навигация по содержимому памяти осуществляется с помощью фотонки, которая обновляется при каждом включении плеера. Правда, это сказывается на времени загрузки (чем больше треков, тем дольше заводится плеер).

В пакет программного обеспечения входит утилита для конвертирования видео в понятный для плеера формат SMW-рольки воспроизводится со скоростью всего 10 кадров в секунду... Комплект поставки NEXX NF-810 включает руководство пользователя, прозрачный чехол, шнурок для ношения плеера на шею, USB-шнур и наушники-вкладыши. Разъем для наушников сделан не в привычном 3,5 мм исполнении, а в 2,5 мм (micro-Jack), поэтому найти достойную замену штатным «затычкам» довольно сложно.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
 Дисплей: ЖК, 1,86 дюйма, 160x128, 65 тыс. цветов
 Объем памяти: 1 Гб
 Диапазон частот: 20-20000 Гц
 Выходная мощность: 10 мВт на канал
 Синтезатор: 90 дБ
 Форматы: BMP, JPEG, MP3, WMA, ADPCM, SVM
 Поддерживаемый битрейт: 8-320 Kbit/s
 FM-тюнер: 87,5-108 МГц
 Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор, 260 мАч
 Время работы: до 10 часов
 Интерфейсы: USB 2.0
 Размеры: 39x69x7 мм
 Вес: 38 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	стоит чуть больше обычной флешки, неплохо звучит, умеет показывать картинки и крутить видео
Сколько?	2600 руб.
Где?	www.nexcdigital.ru

X-Cube X-505



Слово «красивый» в отношении X-Cube X-505 — совершенно объективная оценка. Сочетание оригинальной формы корпуса, большого (но не сияющего портативности) дисплея и удобных кнопок с выделенными в пластике обозначениями

производит хорошее впечатление. В возможностях медиаплеера за пару минут разберется даже далекий от техники человек. Можно, конечно, прочесть инструкцию, но и без нее все очевидно. Управление удобное, меню продуманное и приятное.

Диагональ дисплея — 4,3 дюйма. Разрешение и углы обзора годятся для просмотра фильмов вдвоем. Если верить заявленным характеристикам, съемный литиево-полимерный аккумулятор X-Cube X-505 обеспечивает до 18 часов воспроизведения музыки или 6 часов видео non-stop. ТВ-выход можно использовать для просмотра фотографий на внешнем экране, а видеовыход — для записи фильмов и телепередач напрямую с телевизора, видеоматричного, DVD-проектирующего или спутникового ресивера.

Такую мелочь, как встроенные динамики, мы обычно игнорируем. Пичальки X-505 вполне себе голосистые. Можно слушать радио, музыку и сопровождение к фильму. Комплект поставки включает беспроводной пульт дистанционного управления, кожаный шнурок на руку, зарядное устройство, USB-шнур, диск с драйверами и краткое руководство пользователя.

Объем встроенного аккумулятора — 30, 40 или 60 Гб. За младшую версию придется отдать 11 300 рублей. В итоге получаем мощного конкурента таким титанам рынка, как Archos и Creative.

Что?	карманный медиаплеер
Почему?	функциональность как у шейкерного ножа с отсечной лезвий
Сколько?	11 300 руб.
Где?	www.xcubedigital.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ OCZ TECHNOLOGY

Иван Нечесов

Требования долгожданной **Windows Vista** к конфигурации компьютера вынудили многих задуматься о модернизации домашних систем. **OCZ Technology** (www.ocztechnology.com) славно потрудились и подготовила к анонсу новой операционки сразу три линейки модулей памяти с необычными системами охлаждения: **Vista Performance Gold XTC** (Xtreme Thermal Convection), **Reaper HPC** (Heat Pipe Conduit) и **Flex XLC** (Xtreme Liquid Convection).

ПРИВЕТ ПЕЧАЛКАМ

Бытует мнение, что наилучшей производительности при работе с **Windows Vista** можно добиться только при использовании 4 Гб оперативной памяти. Именно поэтому старшей моделью серии **Gold XTC** стал набор из двух 2-гигабайтных планок **DDR2-800**. Тайминги составляют **CL 5-5-5-18**, номинальное напряжение — **2,0 В** (можно повысить до **2,1 В** без потери гарантии).

За охлаждение модулей **Vista Performance Gold XTC** отвечают перфорированные радиаторы, по структуре напоминающие печальные соты. Множество отверстий способствует улучшению циркуляции воздуха в непроветриваемых местах — например, между соседними чипами памяти. Радиаторы выполнены из алюминия и прижимаются к микросхемам плоскими рамками — дизайн что надо.

МАЛЕНЬКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ

В оперативной памяти для охлаждения микросхем до сих пор применялись лишь пластиковые теплораспределители. От модели к модели менялся лишь материал радиаторов — использовались покрытия из благородных металлов, подбирались более эффективный термоинтерфейс. В планках **Reaper HPC Edition** компания впервые взяла на вооружение тепловые трубки и задействовала дополнительный алюминиевый радиатор. Смотришь впечатляюще, эффективность на приличном уровне — основной теплоотсеиватель передает тепло по трубкам на выносной ра-

диатор, который в рабочем положении занимает меньшие размеры.

Сейчас серия **Reaper HPC Edition** представлена двухканальным комплектом памяти **DDR2-1066** объемом **2 Гб**. Тайминги далеко не рекордные (**CL 5-5-5-15**), поэтому весь потенциал памяти пользователя

раскрывается самостоятельно. Благодаря более напряжению можно повышать до **2,4 В** без риска потерять пожизненную гарантию. Оптимизированные для разгона настройки благодаря поддержке технологии **EPP** можно хранить в неиспользуемой области **SPD**.

телю придется раскрывать самостоятельно. Благодаря более напряжению можно повышать до **2,4 В** без риска потерять пожизненную гарантию. Оптимизированные для разгона настройки благодаря поддержке технологии **EPP** можно хранить в неиспользуемой области **SPD**.

Сейчас серия **Reaper HPC Edition** представлена двухканальным комплектом памяти **DDR2-1066** объемом **2 Гб**. Тайминги далеко не рекордные (**CL 5-5-5-15**), поэтому весь потенциал памяти пользователя

ДВА В ОДНОМ

С **OCZ PC2-9200 FlexXLC Edition** пару месяцев назад мы знакомили вас в рамках но-

востной рубрики. С тех пор **OCZ** определилась с ценой и наладила поставки таких модулей на территорию России. 2-гигабайтный набор состоит из пары модулей с рабочей частотой **1150 МГц**. Основная изюминка —

комбинированная воздушно-жидкостная система охлаждения. Память может работать в двух режимах: при номинальных частотах используется естественно-воздушный отвод тепла, а при экстремальном разгоне в медные радиаторы подается жидкий хладагент. Производитель гарантирует работоспособность памяти на частоте **1200 МГц** при напряжении до **2,4 В**.

Как в альбоме хорошего музыканта нет слабые композиции, так и в обновленном портфолио **OCZ** проходных моделей нет. Мощные и красивые комплекты рассчитаны исключительно на мощные игровые компьютеры. Стоит ли переплачивать за навороченные системы охлаждения и гарантию стабильности при разгоне системы — решать вам. ■

Технические характеристики	OCZ DDR2 PC2-8400 Vista Performance Gold	OCZ DDR2 PC2-8500 Reaper HPC Edition	OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC Edition
Тип	DDR2	DDR2	DDR2
Частота	800 МГц	1066 МГц	1150 МГц
Тайминги	CL 5-5-5-18	CL 5-5-5-15	CL 5-5-5-18
Объем	2x2 Гб	2x1 Гб	2x1 Гб
Номинальное напряжение	2,0 В	2,3 В	2,35 В
Гарантия	пожизненная	пожизненная	пожизненная
Примерная цена	12500 руб.	9800 руб.	12000 руб.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция USN Shkval от компании USN Computers

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Название сегодняшней системы звучит многообещающе — USN Shkval («Шквал»). Чем же может удивить эта игровая станция, в чем ее преимущества и есть ли они вообще?

Чем больше, тем лучше!

Выбор корпуса вполне ожидаемый для ПК этого класса — полноразмерный Thermaltake Armor. Блок питания — мощный AcBel на 550 Вт. Дополнительные разъемы и порты находятся не спереди, как мы привыкли, а сверху — за откидной крышкой. Необычно, но удобно, если корпус будет стоять на полу. С другой стороны, грешно такого красавца ставить куда-то под стол, тем более что в нижней части установлен 5-дюймовый выдвижной отсек, в который можно складывать мелочевку. Внутри корпуса расположено два 120-мм вентилятора (сзади и спереди) и столько же 80-мм (сзади и сверху).

Плата ASUS P5N32-SLI Premium Wi-Fi обещает поддержку всего современного железа, включая двудерный Core 2 Duo и память DDR2-800. В материнку уже встроены адаптер беспроводной связи (Wi-Fi), звуковой кодек реализован на отдельной плате с гордым именем SupremeFX. Такой вариант позволяет минимизировать электрические наводки, а значит, сделать звук лучше. Медная система охлаждения на базе тепловых трубок работает отлично, процессор Core 2 Duo E6700 охлаждает ветродуй внушительных раз-

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,66 ГГц, 1066 МГц, 4 Мб)
Кулер	Zalman CNPS9700 LED (1350-2600 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5N32-SLI Premium Wi-Fi (NVIDIA nForce 590 SLI, Socket 775, DDR2-800, PCI-E, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN)
Память	4x1024 Мб Corsair TWIN2X2048-6400 DDR2 SDRAM 800 МГц
Видеокарта	Palit GeForce 8800 GTX 768 Мб (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 8800 GTX)
Жесткий диск	4x400 Гб Western Digital Caviar RE 2 WD4000YS (SATA II, 16 Мбайт, 7200 об/мин)
Оптический привод	Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, LabelFlash)
Звук	SupremeFX (HD-кодек)
Корпус	Thermaltake Armor FullTower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)
Блок питания	AcBel 550CA-ABEFM (550 Вт)
Дополнительно	Дисковод
Цена (руб.)	88200

меров Zalman CNPS9700 LED, относящийся к классу кулеров. Оперативной памяти 4 Гб, скорость 800 МГц, видеокарта под стать — GeForce 8800 GTX.

Все это звучит красиво, интересно, но наибольшее внимание привлекла организация дискового массива. Установлено четыре винчестера от Western Digital объемом 400 Гб каждый. Они объединены в массив RAID 0 — максимальная производительность гарантирована. Кстати, никто не мешает при желании организовать массив RAID 0+1, обеспечивающий высокую скорость и повышенную надежность.

Тестирование

Включаем систему. Четыре винчестера, кулер процессора и видеокарты и дополнительные вентиляторы стартовали! Шум осязаемый. С этим делом мириться мы не стали, благо материнка от ASUS поддерживает технологию Q-Fan, то есть умеет интеллектуально регулировать скорость вентиляторов. Выставив режим Silent (тихо), можно работать комфортно, ничто больше не отвлекает от развлечения. В особо жаркие дни, возможно, придется перейти на более шумный режим.

В системном тесте PCMark05 «Шквал» показал отличные результаты, в особенности это касается дисковой подсистемы. 3DMark06 перевалил за заветную отметку в 10 тыс. попул-

Игровые тесты

Разрешение	1600x1200		
	1920x1200	2048x1536	
F.E.A.R. 1.08			
Max, AF x16, AA x4	81,0	67,0	53,0
Max, AF x16, AA x8	63,0	54,0	42,0
Prey 1.2 (HWzone)			
Max, AF x16, AA x4	79,1	70,6	58,5
Max, AF x16, AA x8	65,3	58,0	47,3
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Max, AF x16, AA x4	111,2	110,8	79,6
Max, AF x16, AA x8	100,4	98,9	69,0

Синтетические тесты

PCMark05 1.10		
Overall		
7753		
CPU	Memory	HDD
6816	5729	7453
3DMark06 1.02		
10381		

В играх система не слесовала, с грозными F.E.A.R. и Prey расправилась играючи при максимальных настройках качества и разрешении вплоть до 2048x1536. На наш взгляд, кейсовское разрешение для конфигурации — 1920x1200.



USN Shkval произвел приятное впечатление, хотя придраться есть к чему. Например, к комплекту поставки. Его просто нет. Вы, конечно, получите все кабели и диски от всех комплектующих, которые стоят в системе, но это все. Установка операционной системы по желанию, никаких инструкций по работе с компьютером нет. Зато гарантия два года и цена адекватная. ■

Благодарим за предоставленный компьютер компанию USN Computer (retail.usn.ru).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Май — пора праздников. Кто на дачу, кто — на морские берега. Тех же, кто в городе и хочет быть в курсе последних новостей, а может, и присмотреть себе новый компьютер, милости просим! Весна и лето — идеальный момент для обновления системы. Цены падают так, что мало не покажется.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, включая www.fcenter.ru, www.oldi.ru, pro.sunrise.ru и других.

«Дешево и сердито» (категория «Меньше 20 000 рублей»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Новостей много и сплошь хорошие. Так, мы заменили 15-дюймовый монитор на 17-дюймовый Samsung, а место GeForce 7300 GT заняла куда более мощная GeForce 7600 GS от Galaxy. Все это за те же деньги. Неужели не

фантастика? У AMD-платформы сменился процессор на более быстрый Sempron 3200+. Материнская плата теперь GIGABYTE GA-M61VM-S2. Для Intel тоже замечано — место ASRock заняла полноразмерная ATX-плата ECS 945P-A 3.0.

Как и прежде, памяти изначально 512 Мб, при возможности стоит добавить вторую планку от Corsair серии Value Select. Если нужна еще большая скорость в играх, стоит задуматься о замене видеокарты на, к примеру, Radeon X1950 Pro. Эти компоненты и другие предлагаем спрятать в строгий корпус 3R System R220. За звук отвечают недорогие колонки SVEN SPS-611.

Смерть тормозам (категория «Меньше 30 000 рублей»). Это мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Два гигабайта памяти, мускулистый двудерный процессор и

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2.67 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб, BOX)	14500
Купер: Scythe Infinity (Socket 478/775/549/939/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, ATX)	11000
RAM: 2x DC2 OC22W1666SR1QK DDR2 SDRAM PC2-9900 2x1024 Mb	26500
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX8300768M-RH 768 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out, Retail)	18000
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 5T3J5064545 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Mb)	9000
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дискосод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	3300
Корпус: Thermaltake Armor VAB0033WA Full Tower (USB, FireWire, Audio, Fan, ATX)	5000
Блок питания: Thermaltake ToughPower W0116RU (750 Вт, ATX, Retail)	4500
Колонки: Creative GigaWorks 6550W (5x36 Вт catternum + 130 Вт caleyfreq)	9800
Мышь: Microsoft Intelli (2000 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Razer Tarantula Gaming Keyboard (USB)	3800
Монитор: NEC MultiSync ZW902 Pro (20 дюймов, 1600x1050, 6 мс)	19000
Итого:	129250
Замена 1: GIGABYTE GV-NX8300768M-RH 768 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out, Retail)	+18000
Замена 2: TB/FM-повнер A4Tech A4TV MCE 116 Plus	-2500
Замена 3: WSL IPPOW SMART Power Pro 2000VA (2000 АА)	+9500
Замена 4: Dell 2407WFP (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс)	+9000
Со всеми новаторами:	154250

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Sempron 3200+ (Socket AM2, 1.8 ГГц, 128 Кб, BOX)	2000
Материнская плата: GIGABYTE GA-M61VM-S2 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2-800, Video, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GBLAN, mATX)	1900
RAM: Corsair Value Select DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	1100
Видеокарта: Galaxy GeForce 7600 GS 256 Mb (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, OEM)	2800
HDD: Western Digital Caviar SE WD100JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mb)	1100
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дискосод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: 3R System R220 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт RMS)	800
Мышь: A4Tech X8-60 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: A4Tech KL(S)-23MU (PS/2)	300
Монитор: Samsung SyncMaster 720M (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	5600
Итого:	19500
Замена 1: AMD Athlon 64 4900+ (Socket AM2, 2.6 ГГц, 512 Кб, BOX)	+1100
Замена 2: PowerColor Radeon X1950 Pro 256 Mb (PCIE x16, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, Retail)	+2700
Замена 3: LG Flatron L19G25 (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+1200
Замена 4: Corsair DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+1100
Замена 5: TB/FM-повнер A4Tech A4TV M509 (PCI)	+2000
Замена 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	28150

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium 4 925 (Socket 775, 3.06 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2000
Материнская плата: ECS 945P-A 3.0 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, CrossFire, IDE, SATA, Sound, USB, GBLAN, ATX)	2200
RAM: Corsair Value Select DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	1100
Видеокарта: Galaxy GeForce 7600 GS 256 Mb (PCIE x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out, OEM)	2800
HDD: Western Digital Caviar SE WD100JS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mb)	1100
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дискосод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: 3R System R220 MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Колонки: SVEN SPS-611 (2x18 Вт RMS)	800
Мышь: A4Tech X8-60 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: A4Tech KL(S)-23MU (PS/2)	300
Монитор: Samsung SyncMaster 720M (17 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	5600
Итого:	19800
Замена 1: Intel Pentium D 925 (Socket 775, 3.00 ГГц, FSB 800 МГц, 2x1 Mb, BOX)	+1600
Замена 2: PowerColor Radeon X1950 Pro 256 Mb (PCIE x16, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, Retail)	+2700
Замена 3: LG Flatron L19G25 (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	+1200
Замена 4: Corsair DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+1100
Замена 5: TB/FM-повнер A4Tech A4TV M509 (PCI)	+2000
Замена 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	28950

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)	3000
Материнская плата: GIGABYTE GA-M55P-S3 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 6100, DDR2 800, PCIE, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GLAN, ATX)	2200
RAM: Hyundai DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Mb	4000
Видеокарта: PowerColor Radeon X1950 Pro 256 Mb (PCIE x16, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, Retail)	5500
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256029AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2200
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: ASUS Ascot 6AR2 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2200
Клавиша: MicroLab B-73 (2x30 Bt)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	900
Клавиатура: Logitech Classic (PS/2)	400
Монитор: Acer AL1916AS (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6200
Итого:	28950
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2.2 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1200
Замена 2: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	+4000
Замена 3: Samsung SyncMaster 2069W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс)	+6300
Опция 1: TB/FM-плеер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2400
Опция 2: WSP SVEN Power Pro 800 (800 Вт)	+2800

Со всеми новаторами: 45650

видеокарта PowerColor Radeon X1950 Pro — вот главные кандидаты двух конфигураций. С такой начинкой можно играть с комфортом, но нет предела совершенству. 19-дюймовый монитор Acer можно заменить широкоформатным красавцем Samsung SyncMaster 2069W. Мощности Radeon хватит, но, возможно, стоит задуматься о переходе на GeForce 8800 GTS 320 Mb — идеальный кандидат, особенно после некоторого снижения цен.

Займи, но купи (категория «Меньше 50 000 руб.»). Здесь

подобраны тяжеловесы с быстрой процессорами и производительными видеокартами.

В стандартную комплектацию входят такие мощные процессоры, как Athlon 64 X2 4200+ и Core 2 Duo E4300. Последний, конечно, более предпочтителен. Intel выпустила этот недорогой процессор и теперь может рассчитывать на большой успех. Эффективный и тихий кулер Thermaltake Big Typhoon VX поможет выжать максимум из него. Не последнюю роль играет системная плата GIGABYTE GA-965P-DS3. Оператив-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium D 915 (Socket 775, 2.80 ГГц, FSB 800 MHz, 2x1 Mb, BOX)	3100
Материнская плата: GIGABYTE GA-945P-S3 (Socket 775, Intel 945P, DDR2 467, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GLAN, ATX)	2400
RAM: Hyundai DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Mb	4000
Видеокарта: PowerColor Radeon X1950 Pro 256 Mb (PCIE x16, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, Retail)	5500
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256029AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2200
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: ASUS Ascot 6AR2 MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2200
Клавиша: MicroLab B-73 (2x30 Bt)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	900
Клавиатура: Logitech Classic (PS/2)	400
Монитор: Acer AL1916AS (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6200
Итого:	29250
Замена 1: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1.80 ГГц, FSB 800 MHz, 2 Mбайт, BOX)	+2200
Замена 2: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	+4000
Замена 3: Samsung SyncMaster 2069W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс)	+6300
Опция 1: TB/FM-плеер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2400
Опция 2: WSP SVEN Power Pro 800 (800 Вт)	+2800

Со всеми новаторами: 46950

ная память под стать — два гигабайта от Kingston Top-серии Hyper X. Но и это не главное — теперь за графику отвечает хваленая GeForce 8800 GTS 320 Mb, которая совместима с DX10, а значит, и со всеми играми нового поколения, которые вот-вот начнут появляться.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Мощный процессор Core 2 Duo E6700 и быстрая память от OCZ в паре с ASUS Striker Extreme на базе nForce 680i SLI позволяют добиться максимальной

производительности. И все потому, что чипсет позволяет различно разогнать процессор и память, а это обеспечивает невероятную гибкость. За охлаждение ЦП «ответит» кулер Scythe Infinity. Видеокарта класса GeForce 8800 GTX — максимум, о чем можно мечтать, как минимум до выхода новых моделей от ATI. 20-дюймовый монитор NEC MultiSync 20WGX2 Pro с его яркой картинкой и мощной акустикой от Creative обеспечат должный эффект присутствия не только в играх, но и при просмотре кино. ■

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)	4200
Кулер: Thermaltake Big Typhoon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Материнская плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA GeForce 570 SLI, DDR2 800, PCIE, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GLAN, ATX)	3700
RAM: 2x Kingston Hyper X X609400021G DDR2 SDRAM PC2-6400 1024 Mb	7500
Видеокарта: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	9500
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256029AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2700
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDiO Y 4 (SMB160, PCI, I/O)	1500
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (Audio, USB, FireWire, FAN 430 Вт, ATX)	2500
Клавиша: MicroLab SOLO-2 MK-3 (2x30 Bt)	2200
Мышь: Razer Krat (1000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: Samsung SyncMaster 2059W (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	10000
Итого:	48450
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5000+ (Socket AM2, 2.6 ГГц, 2x512 Кбайт, OEM)	+1600
Замена 2: MSI NX8800GTS-T2D640E-HD 640 Mбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, Retail)	+2000
Замена 3: NEC MultiSync 20WGX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+1000
Опция 1: TB/FM-плеер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: WSP IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500

Со всеми новаторами: 69050

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 MHz, 2 Mb, OEM)	4900
Кулер: Thermaltake Big Typhoon VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин)	1200
Материнская плата: GIGABYTE GA-965P-DS3 (Socket 775, Intel P965, DDR2-800, PCIE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GLAN, ATX, Retail)	4300
RAM: 2x Kingston Hyper X X609400021G DDR2 SDRAM PC2-6400 1024 Mb	7500
Видеокарта: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	9500
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 ST3256029AS 250 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2700
Оптический привод: Optiarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	1000
Дисковод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster AUDiO Y 4 (SMB160, PCI, I/O)	1500
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (Audio, USB, FireWire, FAN 430 Вт, ATX)	2500
Клавиша: MicroLab SOLO-2 MK-3 (2x30 Bt)	2200
Мышь: Razer Krat (1000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: Samsung SyncMaster 2059W (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	10000
Итого:	49650
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6900 (Socket 775, 2.40 ГГц, FSB 1066 MHz, 2 Mb, BOX)	+4200
Замена 2: MSI NX8800GTS-T2D640E-HD 640 Mбайт (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, Retail)	+2000
Замена 3: NEC MultiSync 20WGX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+1000
Опция 1: TB/FM-плеер AVerMedia AVerTV MCE 116 Plus	+2500
Опция 2: WSP IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 Вт)	+4500

Со всеми новаторами: 71850



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.

Не так давно мой дисковод NEC ND-3520A перестал стирать DVD-RW и CD-RW. Ahead Nero и Alcohol 120% отказываются стирать информацию, выдавая сообщение, что диск не перезаписываемый. При этом привод без проблем записывает болванки обоих форматов. Подкажите, пожалуйста, причину неполадки. Версия драйвера оптического привода — 5.1.2535.0, ОС — Windows XP SP 2.



Эта проблема вызвана неправильным определением привода цифровой подписи диска. Проблема может быть вызвана либо неполадками в самом приводе, либо неправильной работой драйверов, либо работой специфического программного обеспечения, например эмуляторов приводов. В вашем случае, скорее всего, компьютер пал жертвой «алкоголизма», то есть причиной является Alcohol 120%. Сначала откройте программу, зайдите в «Файл» → «Настройки...», в пункте «Эмуляция» снимите галочку с пункта «Игнорировать тип носителя». Если не помогло, попробуйте сменить версию «опьяняющего эмулятора».

В случае если вы кодировали над Alcohol 120% как могли, а диски так и не записываются, и вы не хотите терять гарантию, то придется обращаться в сервис. Если же терять нечего, попробуйте сменить прошивку привода. Для этого зайдите на официальный сайт производителя (www.nec.ru) и в разделе поддержки продуктов найдите и скачайте последнюю прошивку для вашего привода. Затем следуйте указаниям программы по установке.



У меня такая проблема: вставляю лицензионный диск «Полный привод: YA3 4x4», запускаю игру, загружается StarForce и выдает ошибку: «Зафиксирована попытка использования эмулирующих программ для запуска приложения». Системным требованиям компьютер удовлетворяет. В чем тогда дело?

Как несложно догадаться, StarForce при проверке системы нашел одну из программ для создания виртуальных дисков. Зачастую подобной программой оказывается Alcohol 120% или не менее популярная DAEMON Tools. Для того чтобы StarForce не заподозрил неладное, нужно включить специальную функцию Alcohol 120% — «Игнорирование типа носителя». Только не забудьте потом отключить эту функцию, ища и вас возникнет желание записать диск.

Если же StarForce по-прежнему ругается, завершите работу всех эмулирующих программ, заблаговременно выставив в них нулевое количество виртуальных дисков.



Во многих программах и играх в качестве рекомендуемого процессора указывается Pentium 4 3,0 ГГц или AMD Athlon 3000+. При этом частота по умолчанию составляет 1,8 ГГц. Как это понять?



Не всегда стоит смотреть на системные требования, порой они далеки от действительности. В данном случае выбор рекомендуемых процессоров объясняется просто: дело в том, что AMD представила процессоры, ра-

ботающие на более низкой частоте, нежели модели серии Pentium 4, но благодаря своей архитектуре они работали на равных с более быстрыми по частоте процессорами от Intel. Поэтому AMD взяла и ввела рейтинговую систему для обозначения своих процессоров. Что до Intel, то ее новые процессоры серии Core 2 Duo также не могут похвастаться заоблачными частотами, но их производительность гораздо выше, чем у процессоров семейств Pentium 4 и Pentium D. Они имеют обозначение типа Core 2 Duo E6x00. Например, модель с номером E6300 работает «всего лишь» на 1,86 ГГц.



Недавно купил видеокарту GeForce 7600 GS 256 Мб с интерфейсом AGP. После оплаты мне выдали плату в простом пакете без всяких инструкций, с несколькими проводами и диском с драйверами. Этот тип видеокарт в самом деле выпускается без коробок? И какая комплектация должна быть?



Практически все производители выпускают один и те же видеокарты в нескольких вариантах. Эти варианты могут касаться как комплектации, так и некоторых характеристик: охлаждения, повышенных частот т.д. Говоря о комплектации, выделяют так называемые OEM- и Retail-версии. Retail отличается прежде всего фирменной упаковкой. Внутри коробки, кроме видеокарты, вы можете обнаружить дополнительные переходники и кабели, набор дополнительных утилит, диски с играми, рекламные проспекты. В случае если вы приобретаете карту в OEM-поставке, то она будет находиться в обычном антистатическом пакете, в комплект будет входить только самое-самое необходимое, ну и диск с драйверами в придачу. На качество видеокарт комплектация, конечно же, не влияет. Каждый для себя решает, стоит ли переплатить за красивую упаковку и дополнительные причуды, которые могут так никогда и не пригодиться.



Почему нельзя создать папку под именем CON (все буквы латинские)? Создал новую папку, пишу имя CON, а оно обратно превращается в «Новая папка». Спросил у друга, у него то же самое. Операционка — Windows XP SP2.

Это наследство, доставшееся Windows еще от DOS. Дело в том, что в DOS эти названия совпадали с зарезервированными именами устройств. Также зарезервированы следующие имена: LPT1, LPT2, LPT3, PRN — параллельные порты; COM1, COM2, COM3, COM4, AUX — последовательные порты; NUL — фиктивное устройство. Ну а CON — консоль, клавиатура при вводе и дисплей при выводе.

Этот запрет можно обойти, чем иногда и пользуются вирусы, создающие файлы и папки с перечисленными именами. Обычно такие папки не поддаются удалению традиционными средствами Windows. Для этого надо вспомнить старую добрую консоль («Пуск» → «Выполнить...», cmd) и пару команд под DOS. Итак, мы, например, решили создать в папке Windows небывавшую папку CON. Запускаем командную строку и пишем в ней md \\C:\Windows\CON. В созданную папку можно копировать файлы обычным способом. Чтобы удалить папку, надо будет набрать в той же командной строке rd \\C:\Windows\CON.



Решил установить новые драйвера для своей видеокарты ATI с вашего диска, но при установке появились надписи Zero Display Service Error и установка драйверов прекращается, а Catalyst продолжает устанавливаться. После перезагрузки системы все вроде бы работает, но при выходе в Catalyst появляется окно: «CLI Application (Command Line Interface) has encountered a problem and needs to close...», после чего все закрывается. При установке старых (версия 6.12) драйверов происходит то же самое (раньше такого не было).



Ошибку Zero Display Service Error выдает программа установки Catalyst. Появляется она из-за захлапленности системы, а именно из-за «кривых» ключей в реестре. Попробуйте почистить его специализированными программами — например, RegCleaner или Driver Cleaner Pro. Если и после этого Catalyst не захочет устанавливаться, то остается два выхода: переустановка системы или использование неофициальных драйверов, например ATI Omega Drivers (www.omegadriver.net).



Когда я захожу в «Диспетчер устройств», появляется ошибка: «MMC не может открыть файл C:\WINDOWS\system32\devmgmt.msc. Возможно, файл отсутствует, не является консолью MMC или был создан более поздней версией MMC. Также, возможно, отсутствуют права к данному файлу». Как это исправить?



Зайдите в «Пуск» → «Выполнить...» и наберите `sfc /scannow`. При проверке системных файлов может потребоваться подключение к Windows. Это поможет вам восстановить необходимые файлы в случае их повреждения или физического отсутствия.

Порой возникает ситуация, когда при удалении некоторых программ (например, AVerTV) или в результате действия системных чистильщиков из реестра удаляются ссылки на библиотеки, которые используются другими программами. Консоль MMC использует библиотеки `msxml3.dll` и `msxml3r.dll`. Поэтому попробуйте в командной строке набрать `regsvr32 msxml3.dll` и `regsvr32 msxml3r.dll`.

Что за вирус Packed.Win32.CryptExe (по классификации Касперского)? У меня им заражены многие системные файлы, а «Антивирус Касперского» выдает только один вариант решения проблемы — удаление. Можно ли вылечить файлы?



Это троян, более известный как Bifrose. После активации троян размером 72397 байт создает на жестком диске инфицированную машину несколько своих копий с именами `System.exe` и регистрируется в ключе автозапуска реестра. Далее Bifrose пытается похитить конфиденциальную информацию о ПК и отправить ее своему автору. Кроме того, вредоносная программа открывает «черный вход» в систему с целью получения дальнейших инструкций.

Большой угрозы троян тем не менее не представляет. Можете не переживать за зараженные файлы, они не содержат в себе ценной информации. Удалите все копии вируса с помощью антивируса, а затем удалите из реестра связанные с вирусом ключи, а именно:

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Active
Setup\Installed Components\{9B71D88C-C598-4935-C5D1-43AA4DB
90B3E}\Stubpath = «%ProgramFiles%\BifrostServer.exe»
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Bifrost
HKEY_CURRENT_USER\Software\Bifrost
```

Совет от Горячева

После выхода в свет Windows Vista в редакцию поступает множество вопросов относительно этой операционной системы. Как только Vista (в девичестве Longhorn) была анонсирована, по IT-миру поползли слухи относительно небывалых возможностей новой системы, а также о невероятном аппетите ОС в плане системных ресурсов. Как это обычно бывает, часть слухов так и осталась слухами. Многие про Vista вы уже знаете, но все же стоит ли на нее переходить и если да, то сейчас или позже?

Плюсы новой системы очевидны: совместимость с Direct X 10 (потребуется соответствующая видеокарта), повышенная безопасность и стабильность, более дружелюбный и продуманный интерфейс. Основная проблема перехода состоит в том, что многие приложения не очень дружат с Windows Vista. Особенно это касается драйверов и системных утилит. Ситуация исправляется, но многие старые программы переписывать уже никто не будет, то же можно сказать и относительно драйверов для устройств, поддержка которых была остановлена.



Стоит ли переходить на Vista сейчас? Если вы энтузиаст и ваша система отвечает ее требованиям — то, конечно, да! В противном случае стоит дожидаться появления Service Pack 1. Он многое поправит и улучшит. И в этом есть свой резон, ведь если вспомнить, то изначально Windows XP шло целым рядом недоработками и брешиками, лишь SP1, а затем и SP2 превратили ее в нормальную ОС. Впрочем, Vista уже сейчас неплохо смотрится.

Насколько я знаю, тем, у кого системные платы с AGP-разъемом, не следует ожидать видеокарт с поддержкой Direct X 10 (конечно, все давно перешли на видеокарты под шину PCI Express x16, но не тем не менее). Так ли это? И если так, то есть ли шанс, что NVIDIA и ATI одумаются?



Многие владельцы AGP-систем не торопятся с заменой системных плат, а заводной процессора и памяти. Производители видеокарт, желающие охватить сектор «староверов», до сих пор исправно выпускают продукты под эту графическую шину, в том числе hi-end-класса. На недавней выставке CeBIT 2007 компания AMD/ATI сообщила, что видеокарты на базе ядер серии R6xx будут совместимы с мостами AGP-PCI Express Rialto. А это значит, что у пользователей есть надежда.



К сожалению, NVIDIA пока не сообразила о подобных планах, скорее наоборот, заявила, что не собирается делать ставку на устаревший интерфейс. Но нам кажется, что NVIDIA может изменить свое мнение, как только главный конкурент выпустит свой продукт.



Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» 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, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

Сергей Кук

Практика

АГЕНТЫ СЫСНОГО ДЕЛА ПОИСК ФАЙЛОВ НА КОМПЬЮТЕРЕ

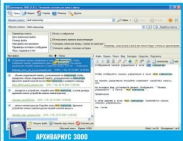
Прогресс компьютерного железа необратим, неостановим и неумолим, как само время. Старые жесткие диски, гигабайты которых раньше казались бездонными, уже забыты под завалы всяким жизненно необходимым хламом.

С каждым днем найти нужный файл или его фрагмент среди сонма данных становится все сложнее и окно поиска Windows открывается все чаще. Как и любой сервис, стандартный поисковик имеет целый ряд куда более продвинутых аналогов.

ИСКАТЕЛЯМ УТЕРЯННОГО ПОСВЯЩАЕТСЯ

Труд программ-поисковиков начинается с процесса индексирования файлов и папок на жестких дисках. Эта довольно долгая процедура выполняется один раз. Программа как бы запоминает, что на какой полке лежит, дабы в будущем легко отыскать нужный файл по запросу пользователя.

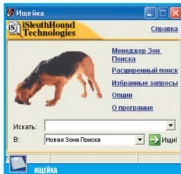
Сразу оговоримся: программы поиска умеют работать лишь с известными им типами файлов (в том смысле, что переплатить содержимое неизвестного файла они не могут, а вот найти его на жестком диске — запросто). Однако касается это лишь самых экзотических форматов, а типы документов, поддающиеся распознаванию, исчисляются десятками.



Признанный мастер сысного дела — «Архивариус 3000». Утилита ищет документы на жестких дисках, в локальной сети и на съемных дисках (CD, DVD). Программа без проблем выявляет информацию из архивов, почтовых сообщений, баз данных, в том числе из баз данных интернет-пейджеров. «Архивариус 3000» — настоящий полиглот. Он говорит на стольких языках сразу, что перед ним благоговейно снимаешь шляпу. Причем это не какая-то там смена интерфейса, а полнофункциональный перевод поиска на новые лингвистические рельсы. Такое полезное свойство «Архивариуса 3000», как полная поддержка юникода, позволяет корректно производить поиск в многоязычных документах.

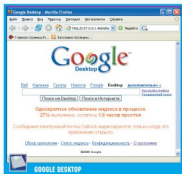
С помощью сервиса удаленного доступа к программе через интернет можно подключиться к другому компьютеру и производить там поиск, просматривать найденные данные и скачивать или отправлять полученное по почте.

Программа постоянно развивается. Почти в каждой новой версии появляется поддержка новых типов файлов. В частности, в нынешней версии стал возможен поиск в отчетах из «1С: Бухгалтерии», WAV-файлах, архивах 7-zip.



Другая персональная поисковая система по имени «Ищейка» поставляется в комплекте с охотничьей собакой (она на скриншоте). Внешне программа сильно упрощена. В сравнении с «Архивариусом 3000», «Ищейка» умеет заметно меньше. Распознает меньше форматов, понимает меньше языки. Это не значит, что прямые обязанности по поиску выполняются хуже. Ограничение возможностей — это далеко не всегда минус. Пользователю с небольшими запросами не нужен весь функциональный набор «Архивариуса 3000», хватит и «Ищейки».

Две описанные выше программы роднит одна нерадостная особенность: бесплатные их версии сильно урезаны в возможностях. Главное и самое чувствительное ограничение накладывается на количество файлов, которые поддаются индексации. У первой утилиты лимит определен в 10 000 штук. У «Ищейки» и того меньше — всего 2000. С такими показателями сильно не разогнаться.

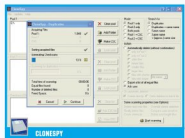


Если расставаться с деньгами не хочется, можно либо стать на скользкий путь пиратства, либо раздобыть альтернативный аналог из категории бесплатного софта. Google Desktop — тот герой, кто не требует мзды за

E-MAIL: RVBRIKI: SOFTMANIA@IGROMANIA.RU

свою работу. Эта программа от известной компании Google является младшим братом популярнейшего сетевого поисковика, который был адаптирован под работу на локальном компьютере. При установке Google Desktop интегрируется в браузер. Чтобы понять, что из себя представляет эта программа, вообразите интернетовский Google с функцией поиска как в интернете, так и на личном компьютере. Поиск быстрый и качественный, интерфейс привычный, перечень распознаваемых форматов — призрачный.

Среди программ поисковой специализации выделяется отдельная группа «сыщиков», занятых отловом дубликатов файлов на жестком диске. Чаще всего дубликаты берутся при скачивании из интернета. Вернее, при сбоях, нередко сопутствующих сбыву связи. Как результат — наполнение винчестеров совершенно ненужным мусором.



Если вы забыли, что и куда загрузились, на помощь придет CloneSpy. Это замечательное средство предназначено для поиска дублей скачанных файлов. Оно обнаруживает независимо от названия или даты файлов. Кроме этого CloneSpy способна определять разные версии файлов, а также распознает файлы нулевого размера. Дополнительная полезная опция CloneSpy — возможность удалить ненужные дубликаты прямо из самой программы.



Еще одним узким специалистом является DupDetector, чей профиль — отлов на жестком диске двойников графических файлов. Причем находится дубликаты не только файлов с тождественными именами, но и тех, чье название изменено. Поиск осуществляется не по имени, а по содержанию. После нахождения дубликатов лишние экземпляры графики можно удалить, освободив тем самым немного жизненно важного пространства на жестком диске.

Бороться и искать, найти и перепрятать. Программы для поиска данных, которые приведены в этом обзоре, заметно облегчат и автоматизируют эту трудоемкую работу. Все они уже ждут вас на нашем DVD в разделе «Софт». ■

Практика

ИНТЕРНЕТ-РЫБАЛКА ОБЗОР МЕНЕДЖЕРОВ ЗАКАЧЕК

Россия — страна контрастов. Проявляется это во всем, даже в плане распространения интернета. Где-то ADSL успел стать обыденностью, а где-то (и таких мест большинство) скорость 33,6 Кбит/с считается высокой. Люди, избалованные недорогим высокоскоростным интернетом, могут позволить себе даже такую роскошь, как скачивание файлов встроенными средствами **Internet Explorer**: даже если связь оборвется, потеряются лишь несколько минут времени. Пользователи же обычных модемов, с которых за каждый час пребывания в Сети провайдер сдирает три шкуры, предпочитают пользоваться менеджерами закачек. Им, как известно, никакие обрывы связи не страшны.

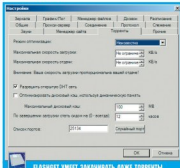
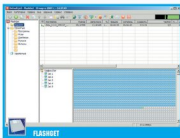
ЛОВИСЬ, ФАЙЛ, БОЛЬШОЙ И МАЛЕНЬКИЙ

Программы для скачивания файлов отличаются друг от друга немногим. Они, конечно, не близнецы-братья, но грань между возможностями каждого из download-менеджеров обычно очень тонка. Основная разница заключается в том, как скачиваются файлы — целиком или с разбиением на части.



Самым распространенным браузером был и остается **Internet Explorer**, поэтому логичным будет начать обзор с бесплатного плагина для него под названием **Download Express**. Он позволяет качать файл в несколько потоков, регулирует скорость загрузки, допускает приостановку загрузки и докачку файла. Процесс скачивания наглядно показывается на карте загрузки, есть возможность определить расширения файлов, подлежащих скачиванию. Программа получилась очень удачной, интегрировать ее можно в контекстное меню большинства альтернативных браузеров: **Opera**, **Firefox**, **Mozilla**, **Netscape Navigator**. Немаловажно для новичков будет и то, что программа прекрасно «говорит» по-русски.

FlashGet является уже самостоятельной утилитой. Этот менеджер загрузок специально разработан для увеличения скорости скачивания и легкого управления файлами во время и после загрузки. Программа автоматически разбивает файлы на части и загружает их одновременно, при этом для каждого элемента файла открывается отдельное соединение, что дает значительное ускорение загрузки всего файла целиком.



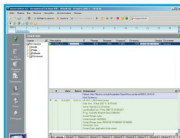
FLASHGET УМЕЕТ ЗАКАЧИВАТЬ ДАЖЕ TORRENTЫ

Скорость можно регулировать вручную, для чего предусмотрен специальный ползунок. По умолчанию FlashGet интегрируется в Internet Explorer, Netscape Navigator и Opera. Очень полезная функция «Обозреватель сайтов» поможет просмотреть все имеющиеся на сайте ссылки и выбрать из них нужные. Как и Download Express, FlashGet переведена на русский язык и совершенно бесплатна.

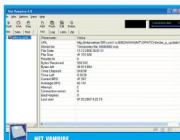


К сожалению, FlashGet не может просматривать ZIP-архивы на сервере, поэтому нельзя ограничиться скачиванием только необходимого файла, а не всего архива целиком. Этот полезным свойством снабдила **Download Accelerator Plus** (есть и платная, и бесплатная версии). Для ускорения загрузки выбранные файлы также делятся на части; при установке программа интегрируется в браузеры. Работу можно настроить по расписанию: в нужное время утилита автоматически примет к интернету и скачает заранее определенные файлы, а затем отключится от Сети и выключит компьютер. Помимо этого в Download Accelerator Plus встроены весьма необычные для подобных утилит сервис поиска программ, фильмов и игр. Программа знает русский и английский языки.

Еще один менеджер загрузок с многоязычным интерфейсом — **ReGet Deluxe**. Его отличает очень тонкая регулировка скорости, выставляемая с точностью до байта. Для пе-



регруженных или низкоскоростных соединений это бывает крайне важно. Программа обладает всем перечнем функций, необходимых хорошему download-менеджеру, и входит в число самых популярных утилит закачки. Три режима (упрощенный, расширенный и для эксперта) позволяют подобрать оптимальный интерфейс, отчего радость будет всем: и минималистам, и дотошным поклонникам сводных таблиц и графиков. Не радует только то, что программа платная.



Единственным менеджером из сегодняшнего обзора, который качает файлы целиком, это **Net Vampire**. Регулировка скорости загрузки у Net Vampire отсутствует, поэтому перевести закачку в фоновый режим не удастся. Интеграция в браузеры тоже не предусмотрена — запускать закачку придется вручную. Бесплатной версии нет, только платная. Казалось бы, один минус, но только на первый взгляд. Из-за того, что Net Vampire качает файлы без разбиения на части, получается прирост скорости на низкоскоростных каналах, особенно на dial-up. Но и только. Обладателям же высокоскоростного интернета подобный принцип скачивания противопоказан — время загрузки значительно возрастет.



Возможно, вы удивитесь, почему мы до сих пор не вспомнили о бесплатной программе **Download Master**, которая давно и заслуженно прописалась в «Игромании стандарте» на нашем DVD. Объяснение тому очень простое. Будучи самой народной и массовой утилитой в своей категории, **Download Master** по-прежнему числится бесплатным файлопомощником, о котором сказано немало. Однако, если он почему-то не подходит или просто разочаровался, всегда можно подобрать другой менеджер закачек из тех, что собраны на диске этого номера. Они отличаются лишь деталями, и конечное восприятие зависит от личных предпочтений. Тем не менее выбор есть. ■

SOFTВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗЬ НОМЕРА

MOZILLA FIREFOX 2.0.0.2 RU

Разработчик: Mozilla
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.mozilla.com/en-US/firefox/all

Кроссплатформенный и совершенно бесплатная браузер Firefox в последнее время является основным конкурентом Internet Explorer. Среди достоинств «Огненной лисы» — мультиязытность (возможность открытия страниц в одном многоокладочном окне), высокая скорость загрузки страниц, продуманная работа с кэшем и многое другое. Но главное преимущество Firefox перед другими браузерами — это система плагинов, небольших дополнительных модулей, значительно расширяющих функциональность браузера. Плагинов под Firefox существует великое множество, поэтому любой сможет подобрать удобный для себя вариант программы.

СВЕЖАТИНА!

ASHAMPOO MAGICAL SNAP 2

Разработчик: Ashampoo GmbH & Co.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$14.99
Способ оплаты: банковский перевод, кредитная карта, WebMoney
Сайт: www.ashampoo.com

Ashampoo Magical Snap — программа для создания скриншотов (снимков экрана). Оригинальный интерфейс, высокая скорость работы, огромные возможности по редактированию полученных изображений — вот лишь малая часть того, что она умеет. В Magical Snap есть встроенный графический редактор, позволяющий применять самые разнообразные эффекты, добавлять текст, тени, изменять размер. После съемки и редактирования скриншот можно или просто сохранить на диск, или, например, отправить по электронной почте.

Срок работы trial-версии программы всего 10 дней. Но желание продлить его до 30 дней могут получить на сайте производителя бесплатным ключом.

Рейтинг: **9**

ALL MY MOVIES 4.1

Разработчик: BoideSoft
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 300 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, Ассист, Яндекс.Деньги, e-порт, Credit24.net, WebMoney, Fatura, X-Card, FakturaPay, Ruspay
Сайт: www.boidesoft.com/rus/allmymovies.html

All My Movies — незаменимый помощник для владельца внушительной коллекции



FIREFOX 2.0.0.2

фильмов на CD и DVD. При помощи этой программы можно вести коллекцию и следить за тем, кто из знакомых умыкнул тот или иной диск. Интерфейс простой и удобный, да к тому же полностью русифицированный. Среди достоинств программы стоит выделить возможность импорта данных о кинофильмах из интернета (название, режиссер/актеры и даже обложку CD) и захват кадров с дальнейшим их размещением в базе данных. Кроме того, при помощи All My Movies можно производить ограничивающий поиск по созданной пользователем коллекции (по году выхода фильма, жанру, описанию и проч.), а также экспортировать данные в форматы HTML, TXT или в Excel.

Рейтинг: **8**

AUTOCOMPLETE FOR MS WORD 5.0.39

Разработчик: Aroona Software
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: 300 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, AssistID, Яндекс.Деньги, e-порт, Credit24.net, WebMoney, Fatura, X-Card, FakturaPay, Ruspay
Сайт: <http://aroonasoft.com/AutoComplete/rus>



AUTOCOMPLETE 5.0.39

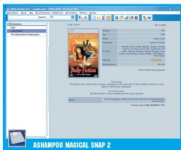
Тем, кто не слишком силен в быстром наборе текста, однозначно придется небольшая утилита AutoComplete for MS Word. Это даже не самостоятельная программа, а небольшой модуль для MS Word (начиная с версии Office 2000). Работает «Автзавершение» предельно просто: при наборе текста программа распознает набранные слова по первым введенным буквам и автоматически их дописывает. Для людей, неграмотно печатающих по 10 знаков в секунду, ее полезность очень и очень высока. А вот для начинающих, тех, кто подолгу выискивает на клавиатуре каждую букву, AutoComplete окажется очень и очень кстати. Программа умеет подстраиваться под скорость набора текста, ведет статистику использования слов, гибко настраивается и поставляется с готовым словарем на 10 000 слов.

Рейтинг: **7**

BITCOMET 0.84

Разработчик: BitComet.com
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.bitcomet.com

Один из двух самых лучших (второй — Azurion) клиентов для скачивания и раздачи торрентов. Если кто не знает, это такая децентрализованная p2p-сеть, предназначен-



ASHAMPOO MAGICAL SNAP 2

ная для распространения особо крупных файлов. Стандартный клиент для нее донельзя убог, потому народ в большинстве своем предпочитает пользоваться всевозможными альтернативами. BitComet выделяется среди них весьма и весьма приятным интерфейсом (переведенным на русский язык к тому же), удобством управления, возможностью скачивать сразу несколько торрентов одновременно и поддержкой так называемой DHT Network. Как известно, в торрент-сети все зависит от трекера: если он жив-здоров — файл качается, если же он отключен по каким-то причинам — вся зачка может накрыться одним махом. DHT Network позволяет обойти эту проблему, и однажды это может спасти от перекачивания гигабайтов информации.

Рейтинг: **9**

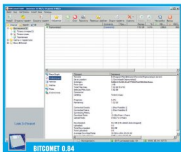
BITCOMET FLV CONVERTER 1.0

Разработчик: BitComet.com
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.bitcomet.com/Tools/flvconverter/index.htm

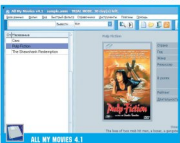
Мы уже не раз выкладывали программы, которые могут скачивать видео с популярного сервиса YouTube.com. Да вот беда: формат у этого видео необычный — FLV. Что это такое и с чем его едят, сразу и не разберешься. Тем более что кино вроде как на компьютере проигрывается, а во всевозможных редакторах видео открываться отказывается. А хочется его не только дома на компьютере смотреть, но и на мобильник перекинуть или на КПК. Решить эту проблему призвана простейшая программа BitComet FLV Converter. Она умеет делать ровно две вещи: переводит



BITCOMET FLV CONVERTER 1.0



BITCOMET 0.84



ALL MY MOVIES 4.1

О РАЗДЕЛЕ



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены краткими, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Специатна!» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игроманский 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), CCleaner, DirectX 9.0c, DivX, DOSBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 6.1.0.0 (Lite 5.1.0 и Pro 2003), K-Lite Media Codec Pack, Light Alloy, Microsoft .NET Framework 2.0, Process Explorer, QuickTime, RAD Video Tools, Spybot — Search & Destroy, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker Russian Edition и драйвера StarForce FrontLine.

«Софтверный набор» также включает в себя все программы, которые упоминаются нами в обзорах софта на соседних страницах.

Если вам есть, что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.



рывать FLV в привычный AVI или (для особых извращенцев) проделывать обратную процедуру — AVI пережать в FLV. В отличие от некоторых других разрекламированных, но платных утилит, здесь все работает как часы.

Рейтинг: **8**

CLOCKGEN 1.0.5.3

Разработчик: CPUID
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.cpubid.com/clockgen.php

Бесплатная утилита ClockGen позволяет на лету изменить частоту системной шины, процессора, оперативной памяти и видеокарты. Главное ее достоинство — мгновенное изменение значаний частот. Так как ClockGen рассчитана на работу с различными чипсетами, то перед началом работы требуется указать нужный PPL (генератор частот), наименование которого можно узнать из руководства к системной плате. Будьте аккуратнее — чрезмерное увеличение значаний может привести к зависанию системы. Впрочем, поскольку установки меняются не в BIOS, а программно, необратимых последствий не будет. Особенно если не указывать программе «загружать установленные значения при загрузке ОС». В новой версии утилиты добавлены новые PPL и поддержка Windows Vista 64 bit.

Рейтинг: **8**

DRIVERMAX 2.3

Разработчик: Innovative Solutions
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.innovative-sof.com/drivermax

Программа DriverMax предназначена для создания резервных копий драйверов (как всех сразу, так и на выбор пользователя) и быстрого их потом восстановления. Пригодятся они и тогда, когда нужно быстро проинсталлировать все нужные драйвера после переустановки системы или для отката после неправильной инсталляции того или иного драйвера. DriverMax может похвастаться неплохой интерфейсом и простотой в работе, а также поддержкой Windows Vista. Всего пара кнопок — «Экспорт» и «Инсталляция» — вот и все, что нам нужно. Первая создает файл с

баком выбранных драйверов, а вторая, соответственно, восстанавливает драйвера из заранее сохраненного архива.

Рейтинг: **9**

EMBEDDED VECTOR EDITOR (EVE) 3.56

Разработчик: goosee.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.goosee.com

Перед нами самый маленький в мире редактор векторной графики; папка с распакованной программой весит чуть больше 180 Кб! EVE идеальна для создания небольших диаграмм, таблиц, поясняющих текст картинок и тому подобных вещей. Несмотря на минимализм, программа весьма функциональна, есть даже возможность создания анимированных и кликабельных изображений. Чтобы облегчить процесс рисования, авторы встроили в EVE маленькую библиотеку из самых разных геометрических фигур, а для новичков — подробную справку. Одно плохо: русификатора ко всему этому делу найти не удалось, а значит, художники-новички без знания английского языка либо толпают мимо, либо осваивают народный метод под названием «бараний тык».

Рейтинг: **7**

FOLDER LOCK 5.7.0

Разработчик: NewSoftwares Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$35
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.newsoftwares.net/folderlock

«Профессия» Folder Lock — защита паролем, скрытие и кодирование папок и файлов, дисков и даже отдельных документов. Зачем это надо? Скажем, вам требуется скрыть от чужих глаз личную информацию. При помощи Folder Lock это делается за пару кликов мышью. Программа может защитить файлы и на картах памяти, флэшках, CD-RW и дисководах. Для того чтобы заблокировать доступ к тому или иному файлу, требуется выбрать его в окошке проводника и нажать в контекстном меню кнопку «Lock file/folder with Folder Lock». За безопасность данных можно не бес-

покитаться — для кодирования применяется 256-битный алгоритм. Работает утилита под всеми существующими версиями Windows (кроме Windows 95) и с файловыми системами FAT16, FAT32 и NTFS.

Рейтинг: **8**

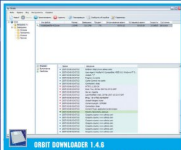
GSPTOT 2.70A

Разработчик: Steve G
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.headbands.com/gspot

В огромном разнообразии кодеков, которые используются для сжатия видео, есть один существенный недостаток. Зануству установлена даже полная коллекция кодеков (K-Lite Codec Pack, например) не дает 100-процентной уверенности в том, что все файлы загрузятся без проблем. Утилита GSpot в данном случае будет весьма полезной. Она поможет определить, какой кодек используется в том или ином видео- или аудиофайле и что нужно для его просмотра. Программа работает с файлами форматов MPEG, QuickTime, RealMedia, Windows Media, Flash и многими другими. Поддерживаются следующие типы кодеков: VFW, ACM, DirectShow и DMO. Кроме того, GSPTot отображает детальную информацию о файле: битрейт, количество кадров в секунду и др.

Рейтинг: **7**





ORBIT DOWNLOADER 1.4.6

Разработчик: OrbitDownloader.com
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.orbitdownloader.com

Главные достоинства менеджера зачки Orbit Downloader — компактность (размер дистрибутива — всего 1,6 Мб) и низкое потребление системных ресурсов. Но несмотря на это программа вполне может составить конкуренцию известнейшим и популярным даунлоадерам, таким как ReGet или Download Master. Кроме симпатичного внешнего вида и простоты работы, Orbit Downloader предоставляет пользователю широкий спектр возможностей. Среди них — скачивание файлов с сервисов YouTube и Rapidshare, работа с протоколами HTTP, HTTPS, FTP, MMS и RTSP, совместимость с браузерами IE, Firefox, Maxthon, Opera. Однозначный плюс утилиты — умение загружать флэш-файлы и потоковое видео, а также функция автоматического восстановления в случае сбоя. Да и остальные, традиционные для подобного рода программ возможности, реализованы на должном уровне. Есть планировщик, отключение компьютера после завершения скачивания, ограничение скорости зачки и многое другое.

Рейтинг: **★★★★★★9**

PCMEDIK 6.3.5.2007

Разработчик: Pagine
 Язык: английский
 Тип распространения: условно-бесплатно
 Цена: \$11.00
 Способы оплаты: кредитная карта, PayPal
 Сайт: www.pgware.com/products/pcmedik

Эта небольшая программа предназначена для оптимизации работы Windows. После «лечения» заметно уменьшается количество зависаний и падений, немного возрастает общая производительность и скорость запуска программ. При работе с PCMedik требуется указать тип процессора (Intel, AMD, другой) и операционную систему (начиная с Windows 95 и заканчивая Windows Vista). Утилита предусматривает два варианта работы: «вылечить» и «вылечить и оптимизировать». Остается немного непонятным, что именно ле-



QUINTESSENTIAL PLAYER BUILD 116 BETA

чит и оптимизирует PCMedik. Скорее всего, чистит реестр и выставляет настройки Windows в расчете на максимальную производительность запускаемых приложений. Тем, кто сам не хочет копаться в настройках системы, программа наверняка понравится.

Рейтинг: **★★★★★★7**

QUINTESSENTIAL PLAYER BUILD 116 BETA

Разработчик: Quintessentia
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.quintessentia.com

Quintessential Player — качественный и удобный медиаплеер. Умеет воспроизводить аудиоформаты MP3, CD Audio, Ogg Vorbis, WAV, VQF, MP+, Windows Media, потоковое аудио SHOUTcast и ICESat, компактен и непризателен к системным ресурсам. Как заведено у многих подобных программ, QMP поддерживает смену скинов и многочисленные плагины. Не упускайте приставки Beta — Quintessential Player полностью функционален, серьезных ошибок в его работе не замечено.

Прогриватель снабжен богатым набором возможностей. Библиотека с большим количеством настроек и поиском, копирование треков Audio CD в формат MP3, WMA, WAV и OGG, воспроизведение видео. И все это — совершенно бесплатно.

Рейтинг: **★★★★★★9**

S&M 1.9.0A

Разработчик: S&M
 Язык: русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.testmem.am.ru/snm.htm

S&M считается самой мощной программой для проверки стабильности работы процессора, оперативной памяти и жесткого диска. В первую очередь она пригодится оверклокерам, без усталости тестирующим CPU, дабы выжать из него несколько дополнительных мегагерц. Хороша утилита и для стрессового тестирования ПК — например, после установки новых драйверов или после небольшого апгрейда железа. При помощи S&M вы сможете протестировать память или процессор при максимальной нагрузке. Сложность тестов можно менять: от непродолжительной



SCREAMER RADIO 0.3.8 BETA

нагрузку до запуска звукообработительных тестов в режиме бесконечного повтора. Разработчики предупреждают, что тестирование на максимальных установках может привести к печальным для оборудования последствиям. Так что будьте осторожны.

Рейтинг: **★★★★★★9**

SCREAMER RADIO 0.3.8 BETA

Разработчик: Screamer Radio
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.screamer-radio.com

Screamer Radio создана для прослушивания и записи интернет-радиостанций. Имеется приличное количество настроек и поддержка потоковых форматов Shoutcast/icecast. Замысливать же аудио можно в формате MP3 или OGG. Порадовало наличие простого гигантского количества уже настроенных интернет-радиостанций, разбитых для удобства по категориям (жаны, сети, регионы). Хотя тут заменена одна строчка. Разработчики, судя по всему, никогда не слышали о России как о европейской стране. В списке радиостанций по жанрам (подкаталог «Европа») присутствует пять белорусских FM-станций. А вот российские занесены в подкаталог «Азия». И их всего три. В остальном же, несмотря на компактность, Screamer Radio — вполне достойный радиоплеер.

Рейтинг: **★★★★★★7**

SNEAK VAULT 1.0.0.2

Разработчик: Open Source Technology Group
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://sneakvault.sourceforge.net>

Программа Sneak Vault удобна для поиска и загрузки из интернета самых разных файлов (аудио, видео, изображений, утилит и документов). Построена она на базе Google, поэтому за качество поиска можно не беспокоиться. В окошке поиска вводим название файла и получаем результаты поиска. После этого выбираем нужный нам файл из списка и нажимаем кнопку «Скачать». На данном этапе разработки у Sneak Vault имеются некоторые проблемы с интерфейсом и скоростью работы, но в идеале после пары релизов она может оказаться очень и очень полезной.

Для работы с программой требуется уста-



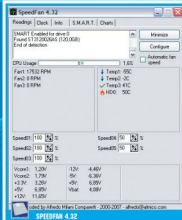
PCMEDIK 6.3.5.2007



S&M 1.9.0A



SNEAKVAULT 1.0.0.2



новка Microsoft .NET Framework 2.0. Этот пакет вы найдете на нашем DVD в разделе Софт/Игromанский стандарт.

Рейтинг: **7**

SPEEDFAN 4.32

Разработчик: Altronic Milano Compagni
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.altronic.com/speedfan.php

Если вы не являетесь счастливым обладателем дорогостоящего корпуса с повышенным уровнем звукоизоляции, то явно не один раз задумывались над тем, как бы снизить шум мощного вентилятора на процессоре или блоке питания. Популярная утилита SpeedFan — это как раз то, что нужно. Программа позволяет с легкостью настраивать скорость вращения кулера в зависимости от температуры внутри корпуса, изменять частоту процессора в зависимости от уровня использования его ресурсов, отслеживает и показывает информацию о напряжении основных устройств. В новой версии SpeedFan появилась поддержка 64-битной версии Windows Vista и датчиков температуры на процессорах Intel Core Duo.

Рейтинг: **8**

TOTAL PRIVACY 5.22

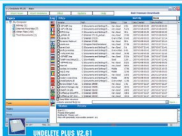
Разработчик: Pointstone Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$29,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: www.pointstone.com/products/TotalPrivacy

Total Privacy — чистильщик, который может удалить любые следы использования компьютера. Начиная от банальной очистки списка недавно используемых документов и заканчивая cookies и кэшем браузеров, истории, данных интернет-пейджеров и т. д.

Total Privacy способна работать по заданному расписанию или запускаться при выполнении какого-нибудь действия (к примеру, за-



TOTAL PRIVACY 5.22



Если вы нечаянно стерли какой-то нужный файл, не стоит отчаиваться. При помощи бесплатной программы **Undelete Plus** можно быстро и безболезненно восстановить потерянные файлы, даже если они были удалены из «Корзины», под DOS, с сетевого диска или при нажатой клавише Shift. Единственное условие — на место удаленного файла не должно быть ничего записано. Если это все-таки случилось — лишь пропало. В ином же случае Undelete Plus с задачей восстановления справится. Программа работает под Windows 95/98/Me/NT/2000/XP/2003 и поддерживает все файловые системы для жестких и переносных дисков (в том числе FAT12/16/32, NTFS, NTFS5). Утилита также позволяет восстанавливать данные с карт CompactFlash, SmartMedia, MultiMedia и Secure Digital.

Рейтинг: **9**

UNDELETE PLUS 2.61

Разработчик: FDLab Data Recovery Centre
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.undelete-plus.com

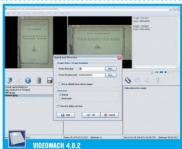
Рейтинг: **9**

VIDEOMACH 4.0.2

Разработчик: Gramada.com
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно
Цена: \$24,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод
Сайт: www.gramada.com/video-mach.html

VideoMach совмещает в себе функции редактора аудио, видео и конвертера мультимедийных файлов в разные форматы. Отличительные особенности утилиты — создание видеороликов из последовательности картинок, объединение аудио- и видеороликов, наложение различных эффектов. С помощью VideoMach можно задавать множество параметров сжатия, изменять скорости проигрывания аудио- и видеопотока и многое другое. Программа работает с огромным количеством форматов, среди которых есть как распространенные (AC3, AVI, MPEG, JPEG, PNG, TIFF, BMP, OGG, Divx), так и менее популярные.

Рейтинг: **7**



VIDEOMACH 4.0.2

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

Fresh Diagnose 7.54 — утилита для диагностики, анализа и эталонного тестирования аппаратных средств компьютера, включая центральный процессор, жесткие диски и CD/DVD-приводы.

MediaCoder 0.6 — бета-версия программы для работы с аудио- и видеофайлами, которая поможет при сжатии, конвертировании из одного формата в другой, извлечении аудиоданных из видеофайлов и т. д.

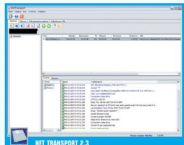
Net Transport 2.3 — еще один менеджер закладок в сегодняшней подборке. Его ключевая особенность — возможность использования нескольких прокси-серверов, чтобы обойти те сайты, которые разрешают лишь одно подключение с одного IP-адреса.

PRQ (&RQ) 1.0.6.5 — бесплатный клон популярного интернет-пейджера ICQ с многочисленными усовершенствованиями. Программа очень компактна, быстро работает и не требует установки.

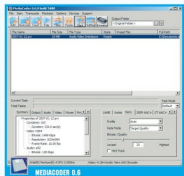
SmartFTP (32-bit) 2.0.1004.18 — бесплатный, но вместе с тем функциональный и компактный FTP-клиент, с поддержкой Drag & Drop, многопоточной загрузки, поиском файлов и планировщиком.



FRESH DIAGNOSIS 7.54

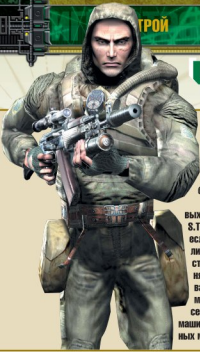


NET TRANSPORT 2.3



MEDIACODER 0.6

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD



Приветствуем всех игроков, заглянувших к нам на огонек.

Рубрика и соответствующий раздел на DVD набирают обороты. С каждым номером мы публикуем все больше статей, уроков, полных программ и различных моделей. Во многом начинка сладкого геймдева — пирога увеличивается благодаря вашим стараниям: вы присылаете нам свои модели, уроки, текстуры и небольшие утилиты для редактирования различных игр.

Сейчас, когда вы читаете эти строки, готовятся к выходу, а может быть, уже вышел редактор для S.T.A.L.K.E.R. Мы все с нетерпением ждем его релиз, если все сложится, то уже в следующем номере опубликуем первый урок. Сомневаться в том, что игра быстро обретет всевозможным дополнениям и уровнями, не приходится. Но также не приходится сомневаться и в том, что требования у редактора будут немаленькими, так что, товарищи мододелы, уже сейчас можете начинать потихоньку апгрейтить свои машины. Ну а мы плавно переходим к обзору самых важных материалов, размещившихся на DVD этого номера.



Стройматериалы



Напомним, что на нашем DVD в рубрике «Игровый» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-модделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывая сохранять копирайты.

Если хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех модделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.



Статья «3DS Max — беспредел красоты»

В многочисленных статьях и видеороках по моделированию мы подробно изучили принципы работы в графическом пакете 3DS Max. Если вы внимательно смотрели видео и читали статьи в «Игромании», то уже должны обладать достаточными знаниями для создания объекта любой сложности — будь-то какой-нибудь ящик для украшения улицы в игре или сложное архитектурное сооружение для ролевой игры.

Но создание шаблонных объектов — это еще не мастерство, настоящий мастер умеет придать своей работе шарм, черты, по которым модель узнает любой геймер. Можно, конечно, познать вугларно и написать, скажем, на спине персонажа крупным красным шрифтом «Здесь был Вася» или намазывать на стене моделики дома что-нибудь вроде «Марсиане не пройдут!». Но это не наш метод. Мы будем придавать индивидуальность трехмерным моделям при помощи тонких настроек и небольших красочностей.

Сцены с источниками объемного света, искусно наложенные тени и отражения, уникальные объекты, голографические изображения... В статье речь пойдет о придании эстетичности любой трехмерной сцене — мы научимся рисовать голограммы, дымовые облака и объемный свет, а также расскажем о том, как применять эффекты свечения к объектам сцены, создавать отверстия в 3D-моделях и работать с системами частиц.



Урок «Создание модели BMW Коуре-48»

С основами сборки несложных объектов в 3DS Max 8 мы вас познакомили, текстурированию тоже научили. Осталось лишь поведать об анимации и создании сложных видеороликов в «Максе», моделировании персонажей, транспортных средств и некоторых других специфических моментах. Только вот с чего начать? Немного пообщавшись, выяснив все «за» и «против», мы решили обучить вас созданию детально проработанной трехмерной модели автомобиля — расскажем обо всех тонкостях подготовки, моделирования, текстурирования и анимации транспортного средства, а также визуализации полученной сцены.

Разумеется, изложить весь материал в рамках одного видеоролика невозможно, поэтому мы поделили весь курс по конструированию машины на несколько логических частей. Сегодняшний видеоролик посвящен построению так называемой виртуальной студии или, проще го-

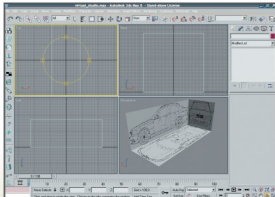
воря, вывернутого низзанку «бокса» с наложенными на него текстурами чертешей шести видов авто (спереди, сзади, сверху, снизу и с боков). Сформированная в данном уроке виртуальная студия послужит базовым элементом, в который уже будет вписана наша модель. В последующих видеороликах мы поговорим непосредственно о моделировании и текстурировании нашего болида.



Урок «Программирование текстового редактора в C++ Builder»

По вашему многочисленному запросу мы продолжаем выкладывать на диск уроки по программированию на C++ Builder. Второй урок посвящен созданию простейшего текстового редактора.

Первая часть материала посвящена так называемому визуальному программированию: вынесению на форму приложения различных кнопок, созданию так называемой шапки — главного меню, панели инструментов. Из второй части вы узнаете, как написать простейший обработчик на определенное действие и настроить редактор фильтров. ■



Перед тем как моделировать трехмерный спортивный автомобиль, необходимо создать так называемую виртуальную студию и наложить на нее чертежи спорткара.

ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ 2

Сокровища Сильвера

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
суперхита

«Возвращение на
Таинственный Остров»

Новые приключения
старых героев!



© 2007 Nobilis. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All the other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2007 GIGI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-М». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru, (495) 611-42-85, (495) 611-42-86.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 611-42-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта www.russobit-m.ru и www.russobit-m.ru/forum.
Розничная продажа и магазинные сервисы: **М.Видео**

АЗБУКА ИГРОСТРОЯ

ГЛОБАЛЬНЫЙ ГЕЙМДЕВ-FAQ

В первой части статьи «Азбука игростроя», опубликованной в прошлом номере «Игромании», мы детально разобрались, как создаются компьютерные игры. Пролили свет на то, как начинающему геймдевелоперу стартовать со своим проектом, который, вполне возможно, присутствует только на бумаге. Прояснили для себя, как общаться с издателем, что показывать ему из своих наборок, а что лучше придержать до новых времен. Команды, за плечами которых уже есть одна-две собственных разработки, смогут решить, стоит ли продаваться издателю или лучше продолжить вольное плавание.



ЧАСТЬ 2

Сегодня мы движемся дальше и ответим на вопросы, на которые подавляющее большинство раскрученных разработчиков и издателей отвечать очень не любят. Кто-то называет это коммерческой тайной, кто-то просто заявляет, что начинающим это знать незачем, а продвинутые и так знают, а кто-то и вовсе отмалчивается, навиню шаркая ножкой. Итак, сколько же стоит разработать компьютерную игру в России? Как игры попадают на прилавки магазинов? Стоит ли заниматься в России разработкой игр под консоли?

Вместе со Светланой Померанцевой мы проникли в недра компании **Katauri Interactive** и с прикрасом допросили двух специалистов, которые во всех озвученных выше вопросах отлично разбираются. Геймдизайнер компании Дмитрий Гусаров и Иван Магазинников не копили, не отмалчивались, а необычайно интересно, а главное — честно и по существу ответили практически на все наши каверзные вопросы.

Цена игры

Не только начинающих разработчиков, но и простых геймеров крайне интересует вопрос о том, сколько нужно вложить денег в производство игры и сколько копий затем можно продать. Какое будет итоговый навар, если у разработчика получится неплохая по всем параметрам игра? Давайте разбираться.

Первым делом проиним самый интригующий момент — сколько можно заработать на продажах игры. Ведь совершенно очевидно, что деньги, потраченные на разработку, нужно как минимум вернуть за счет распространения коробочек с игрой (или, как принято говорить, «отбить»). Но при этом любой разработчик будет не против, если удастся не только отбить потелька в потельку, но еще и купить себе на прибыль красный «Феррари», дачу на Канарах, да еще чтобы на создание сиквела денег осталось.

Совершенно очевидно, что цена игры во многом зависит не только от ее класса (одно дело экшен уровня **Half-Life 2** и совсем другое — какой-нибудь «Инстинкт»), но и даже от жанра. Разработат средней руки стоит дешевле, чем столь же средненькую платформенную аркаду, а аркаду, в свою очередь, дешевле, чем стратегию.

Западные реалии мы на сегодня опускаем (о них разговор отдельный) и вымалательно посмотрим на постсоветское пространство, на котором производство игр пока обходится сильно дешевле, чем на Западе. И куда зоркий зарубежный издатель постоянно

поглядывает в поисках дешевой рабочей силы. Действительно, заказать игру в России или в Индии куда дешевле, а значит выгоднее, чем в США, Канаде или любой из стран Западной Европы. А ведь от стоимости разработки игры в первую очередь зависит, какова будет разница между затратами и доходами от проекта.

ИМАНЯ Сколько можно заработать денег, если игра так будет продаваться на Западе? Насколько больше (да и больше ли вообще?) можно получить денег «там», чем «у нас»?



[Дмитрий]

Давайте посчитаем вместе. Возьмем три проекта разных категорий с разными бюджетами (в бюджеты для простоты подсчетов включено все — выплаты разработчику, издатель, реклама и даже упущенная прибыль).

Итак, имеем следующее:

1. «Русский квест». Делается недолго, стоит недорого и в России пользуется стабильной популярностью. Бюджет примерно \$100 000, игра достаточно качественная, насколько это вообще возможно для этого жанра.

2. «Русский шутер». Не шедевр, но выглядит и играется вполне пристойно. Бюджет разработки — \$400 000, что весьма неплохо.

3. «Русская стратегия». Более-менее качественная игра, выглядит и играется хорошо, да еще и про сами знаете какую миро-

вую войну. Сделано с душой и за щедрый бюджет в \$800 000.

Зная средние тиражи, отпускную цену и распределения прибыли, мы можем посчитать, сколько же денег с продаж этих игр на территории СНГ получат издатель и разработчик. Пусть разработка ведется полностью на деньги издателя, которые потом разработчик должен вернуть из своей прибыли, а прибыль делится пополам между разработчиком и издателем. Теперь все внимание на таблицу.

Подведем итоги по СНГ, насколько эффективно вложены средства в игры:

- Квест принес хорошую прибыль издателю и немного денег разработчику;
- Шутер окупили затраты издателя, принес незначительную прибыль, разработчик остался в долгах перед издателем;
- Стратегия вернула вложенные издателем в проект деньги, и он получил хорошую прибыль, но при этом разработчик остался в долгах перед издателем.

Получается крайне интересная картина, которая практически полностью объясняет, почему у нас выходит так много весьма посредственных игр. Если на место «русского квеста» поставить «русскую аркаду по сериалу» или «русскую RPG по фильму», то ничего не изменится. Картина останется точно такой же. А именно — делать некачественные (ну не совсем некачественные, а скажем так, низкобюджетные, но брендовые тайтлы) проекты крайне выгодно.

Доходы от продажи игр в России

	Русский квест	Средний шутер	Хорошая стратегия
Бюджет разработки (Base)	\$100 000	\$400 000	\$800 000
Отпускная цена игры для магазинных дилеров (Cost)	\$5	\$5	\$5
В России нет деления игр по цене в зависимости от качества, стоимость их примерно одинакова.			
Продано копий игры (Count)	50 000	100 000	300 000
Продажи _{PI} (Cost*Count)	\$250 000	\$500 000	\$1 500 000
Прибыль издателя Z= P*50%-Base	\$225 000	\$650 000(включая 150-тысячный долг разработчика)	\$750 000(включая 50-тысячный долг разработчика)
Прибыль разработчика P= P*50%-Base	\$25 000	-\$150 000(аванс не погашен, появился долг)	-\$50 000(аванс не погашен, появился долг)
Чистая прибыль издателя Z=Z-Base-Долг разработчика	\$125 000	\$100 000	\$700 000

На них хорошо прибыль получает издатель, не в накладе остается разработчик, а главное — почти всегда заранее известно, что проект будет продаваться и принесет заведомо просчитываемую прибыль. А это, кстати, один из самых важных моментов в любой отрасли — чтобы прибыль была заранее предсказуема и легко просчитывалась. Издатели иногда в ущерб себе отказываются от проектов, которые «возможно, могут быть доходными». Издатель не устраивает «возможно», ему нужно «проект принесет столько-то денег».

И из двух вариантов — «возможно, будет миллион» и «точно будет тысяча» — большинство издателей выберут именно тысячу.



[Дмитрий] Теперь посмотрим, что принесут западные продажи. Львиную долю прибыли (порядка 70%) забирает себе западный издатель. Также стоит помнить, что на Западе стоимость игры зависит от уровня проекта — чем качественнее игра, тем выше цена. И снова все внимание на таблицу (за номером два).

Изучили? Что дало издание за рубежом? 1. Квест никому не нужен, и вряд ли усилия по его изданию за рубежом стоят полученных денег.

2. Шутер стал рентабельным, западные продажи в разы увеличили прибыль издателя. Разработчик вернул долг и даже немного заработал.

3. Стратегия принесла хорошую прибыль как издателью, так и разработчику.

Подведем итоги. Прибыль можно получать везде. И на нашем рынке, и на зарубежном. Новинки тут может быть миллион, игры разные, разные условия разработки и продвижения игры. В теории все круто, а вот на практике для СНГ игры делать много проще, так как продать на Западе даже десять тысяч копий задача, увы, совсем непростая.

Вот такая вот нехитрая, но в то же время далеко не всем понятная арифметика. Казалось бы, для разработчика все должно быть просто — знай себе находи деньги и делай хорошую игру. Ни нет! Разрабатывая дорогостоящую RTS, любой разработчик должен отлично понимать, что, продавая проект только в России, отбить затраченные деньги вряд ли удастся. Как ни крути, а останешься у разбитого корыта, если, конечно, издатель не приютит под теплым крыльшком и не выдст денег на дальнейшие разработки.

А предсказать, будет ли издатель выводить игру на Запад, заранее не всегда можно. Это изменить и хорошо зарекомендовавшие себя разработчики хоть как-то, но могут диктовать свои условия. Если же команда начинающая, то шансов узнать заранее, будет ли игру продавать где-нибудь, в США, практически нет. Да издатель и сам обычно этого не знает. Вспомните, как сложилась ситуация с «Космическими рейнджерами»: на Запад они вышли далеко не сразу, а только когда разработчик стал известным и игра отлично продвинулась в России.

Западные продажи

А теперь попытаемся выяснить, кто и как решает, начнутся ли продажи тайтла за рубежом. Для большинства начинающих, а в осо-

Доходы от продажи игр на Западе



	Русский квест	Средний шутер	Хорошая стратегия
Долг разработчика (D)	—	\$150 000	\$50 000
Отпускная цена игры для магазинов-дилеров (Cost)	\$15	\$20	\$25
	На Западе игры в зависимости от своего качества делятся на разные ценовые категории, от «бюджета» до AAA-класса		
Продано копий игры (Count)	1000*	100 000	300 000
ПродажиP=(Cost*Count)	\$15 000	\$2 000 000	\$7 500 000
Доля российского издателя Z= P*30%	\$5 000	\$600 000	\$2 250 000
Чистая прибыль издателя** Z-Z*50%+D	\$2500	\$450 000	\$1 175 000
Прибыль разработчика** Z*50%-D	\$2 500	\$150 000	\$1 075 000
Полная прибыль издателя F=X*Z+X*Z*Z*50%	\$127 500	\$550 000	\$1 875 000

* Разумеется, «русский квест» с его национальным колоритом мало кому нужен на Западе.

** Если разработчик не смог вернуть издательный аванс, то это долг издателя списать из своей прибыли с российских продаж. Но теперь разработчик может вернуть долг, он вернет как прибыль издателью.

бенности для уже сумевших раскрутить себя девелоперов этот вопрос один из самых насущных. Ведь что такое продажи на Западе? По сути, это возможность для разработчика (и, конечно же, для издателя) получить двойную прибыль. И это только если раскрутить игру в Европе. А если удастся вывести игру на рынки США и Канады, то это еще 100-300% процентов дохода.



Иван Как решается вопрос, будет ли игра продаваться только в России и странах СНГ или возможен ее выход на зарубежные просторы? Ведь желание разработчиков в данном случае недостаточно.



[Иван] Если российский издатель оплачивает всю стоимость разработки, то только он имеет право издавать игру на любой территории. Желание разработчиков тут не учитывается. В нашем примере «русский квест» не продается за рубежом — таким образом, мы наглядно показали, что издатель незачем было тратить свои силы и средства на продвижение этой игры за границы.

А вообще, если игра выглядит вполне продаваемой, то с большой долей вероятности издатель попытается издать ее и на Западе, особенно если проект достаточно дорог и не может окупиться только на территории СНГ. Как правило, при запуске нового проекта разработчик и издатель сразу стараются делать его с прицелом на западные

продажи или наоборот — исключительно для СНГ. От этого зависит и бюджет, и сеттинг, и подход к разработке и продвижению.

Многие геймеры и даже начинающие разработчики думают, что продать игру за рубежом — это как два баята об асфальт. Действительно, считают они, ну что стоит отечественному издателю взять два и толкнуть игру где-нибудь в Германии или Англии? Это же верный доход!

На деле же все совсем не так просто. Вот основные моменты, не позволяющие или, наоборот, помогающие продать игру за пределами страны:

— **Реклама.** Да, ею занимается западный издатель, но при этом начальная PR-база обычно готовится отечественным издателем, который должен четко спозиционировать игру, определить ее целевую аудиторию и сообщить, а иногда и доказав издателю за рубежом, что именно этот проект и именно в этой стране будет продаваться.

— **Target-группа.** она же целевая аудитория. В разных странах она может существенно отличаться — как количественно, так и качественно. Ни для кого не секрет, что, скажем, в США возраст игроков (в процентном соотношении, конечно) заметно отличается от возраста игроков в России. Предпочтения у них зачастую тоже отличаются. И все это надо учитывать вела на стадии разработки.

Например, делает разработчик игру про Вторую мировую войну. Сделал, игра получилась хорошая. Издатель предлагает ее из-



Чтобы западные издатели игр уровня Enemy Territory, Quake Wars и Unreal Tournament 3 сами озабочились выводом их на российский рынок, этот рынок должен их чем-то заинтересовать. Пока же, увы, отечественные издатели вынуждены суетиться, чтобы такие игры были изданы у нас официально. Игра идет в одни ворота.

дателям в США (не согласовав заранее), а «с платформы говорят»: «Друзья, у нас Вторая мировая в этом сезоне непопулярна, мы ее не возьмем, продавайте-ка ее у себя».

Или вот ситуация с женщинами. Сделали вы шутер в sci-fi-сеттинге, а Запад к этому моменту 이미 уже навелся, и из той же Германии лети недобрая весть: «Этот тайтлик пока придержите, а нам дайте что-нибудь про Вторую мировую». И снова издатель с разработчиком может оказаться в разбитом корыте.

— **Цена игры.** Это у нас все «джемелы» стоят приблизительно одинаково, а там, за рубежом, цена игры напрямую зависит от ее качества. Класс проекта зачастую определяет именно западный издатель. То есть отечественный распространитель может ему сказать, мол, смотри, это же RTS класса AAA (мы немного утрируем, но суть от этого не меняется), а зарубежный коллега в ответ: «Ну какой же это AAA, это типичный B, его дороже чем за \$20 не продашь». И снова итоговая прибыль будет отличаться от запланированной.

— **Проценты от продаж.** Западные издатели забирают себе довольно много. Обычно не менее 60%, а часто все 70-80%. И дело даже не в том, что зарубежные распространители такие жадные. Во все нет, они просто тоже уметь считать деньги. Они вкладываются в рекламу, в локализацию игры, в ее распространение, платят налоги... Это все стоит вполне реальных денег, которые западный издатель тоже хочет отбить. И если отбить не получается, то на такую игру распространять не возьмется.

Ну и, конечно, немаловажно, что диктует условия. А условия все же пока диктуют именно западники. Когда отечественные издатели хотят продать популярную зарубежную игру в России, то именно они в первую очередь заинтересованы в этом, а вовсе не западный издатель. Для него доход от нашего с вами общества обычно капля в море. Но при определенных условиях он согласен продавать здесь. Издатели же отечественные иногда заключают заведомо убыточные для себя контракты, перекупая предложения конкурентов, чтобы потом можно было всем и каждому говорить: смотрите, мы продавали в России DOOM 5, а значит, с нами и топыко с нами надо иметь дело.

Когда же на западный рынок выходит отечественная игра, там никто за наши игры не спрашивает. В роли заинтересованной стороны снова выступает отечественный издатель. То есть и в этом случае играть приходится по правилам, которые диктует зарубежный коллега.



Предсказать с идеальной точностью, выйдет ли игра или благополучно уйдет, нельзя даже на Западе. Что уж говорить про постсоветское пространство. Поэтому вдвойне приятно, что проекты урени S.T.A.L.K.E.R. в итоге все же выходят.

Платформенные экзерсисы

Несмотря на то что консоли медленно, но верно выигрывают битву за популярность у PC, отечественный геймдев до сих пор не пытается участвовать в разработке игр для пресловутого «нестетена». И это при том, что формально для программистов, дизайнеров, художников и прочей игрострой-братии не столь уж важно, под какую платформу творить. Одно дело, если речь идет о портировании с одной платформы на другую (тут сложности и заказывай очень много), и совсем другое — если игра изначально заанимается под, скажем, PS3.

ИМНИА Вопрос по платформам. А именно про разработку не для компьютера, а для других платформ. У нас это направление пока нахо-



дится в зародыше. Почему сложилась такая ситуация? Неужели разрабатывать игры для PS2 менее выгодно, чем для PC? Или есть какие-то иные причины?



[Иван]

С приставками у нас голком не работают потому, что они пока не так популярны, как на Западе. Разработка же у нас ориентирована на внутренний рынок. Сейчас ситуация быстро меняется.

Некоторые российские девелоперы (например, **Creat Studio**) успешно делают игры под приставки — точнее, в основном для них и делают, работая по западным заказам.

Мы и сами хотим делать игры на приставки, мы любим хорошие JRPG, это заметно по нашей «Легенде о рыцаре».

Учитывая, что отечественный издатель (а часто и сам разработчик) изначально должен вкладывать деньги, чтобы привести проект в соответствие с западными стандартами, еще не факт, что эти затраты окупятся. Иногда проще оставить проект «как есть» и распространять его только на территории СНГ.

Вот так все непростое. Надеемся, теперь вам понятно, почему вопрос «А продавать ли на Запад?» невозможно решить быстро. Зачастую это решение нужно принимать «чуть ли не в начале разработки. Но! Не стоит забывать и о другом немаловажном факте: классную игру, с интересным сеттингом и геймплеем можно продать в любой стране и получить на этом прибыль. Но для этого, разумеется, нужно научиться делать классные игры мирового масштаба. У нас умеют, но пока крайне редко и, как бы это помечать выразить, не очень охотно.

Локализация на дому

Вот мы и подошли к следующему интересному вопросу. Контракт с западниками за-

ключен, издатель держит за паузой дальнейший договор, подписанный обоими сторонами, но ведь игру на английский продать у нас не так просто. Хорошо если тайтл популярный и без большого количества диалогов (например, экшен или аркада) и его купят «как есть». Тогда просто закатал на бованки, разведал по магазинам — и торгуя. А если это все-таки RPG? Английский-то у нас далеко не вся знают. Начнешь продавать непереведенную игру, так ведь скажут сразу «фи» и будут покупать пиратские «локализации».

А значит, нужно переводить. Помимо дополнительных затрат, это еще и технически не так просто, как может показаться. Кто же занимается локализацией игр?



[Дмитрий]

Кто входит в состав команды локализаторов? Это профессиональные девелоперы, которые сами создавали игры, или для того, чтобы заниматься локализациями, необязательно иметь такой опыт?



[Дмитрий]

Обычно бывает наоборот — локализаторы становятся девелоперами. Добившись определенных успехов, многие хотят уже не переводить чужое, а делать свое.

Что касается профессионализма, то занятие локализацией и создание игр — вещи разные. При разработке игры переводчикам и актерам в течение двух-трех лет делать ничего, поэтому они могут привлекаться к работе над проектом на краткий срок и их всех придется перевести на сдельную работу. А вот программистов и художников надо, наоборот, добирать для самостоятельной разработки игр. Штат в лице директоров, менеджеров, заложков и уборщиц вполне подойдет для разработки игр, их увольнять не стоит.



[Дмитрий]

Как попасть в локализаторский бизнес? Вот, например,



Да, пятых «Героев» сделали в России. Но вот говорить о том, что это хороший признак, вряд ли стоит. Дешевая рабочая сила — основной аргумент для западных заказчиков. Где выгодно, там игру и закажут.

мы в «Игромании» переводим моды, но ведь это явно недостаточно, чтобы нас взяли локализовывать какой-нибудь Half-Life 3? Или нет?



[Иван]

Ну почему же? Вы обратитесь к издателю с предложением. Если его устроит качество ваших переводов, сроки, условия работы и стоимость услуг, то вперед! Мы не видим никаких препятствий, особенно в вашем случае: доверие к редакции «Игромании» и вашим переводам очень высоко и неслучайно.

Задавая этот вопрос, мы от Светланы не много слухавли, дабы наверняка убедиться, что попасть в локализаторский бизнес при желании можно. Еще в прошлом году мы исключительно ради интереса беседовали с двумя отечественными издателями на эту тему, спрашивали, может ли игрострой-артерия «Игромании» — Format С (напомним, что мы каждый номер переводим для вас самые интересные моды к популярным играм, проживают они на нашем DVD в разделе «Сделано в «Игромании») стать локализаторами крупных игр?

В одной компании нам ответили, что теоретически да, но пока нет свободных проектов. Во второй сразу же предложили сотрудничество. Но поскольку работа локализатора требует полной занятости, мы от предложения вежливо отказались. Делать журнал для нас все же важнее.

Поделимся своим опытом в этом вопросе. Если вы вдруг решите пробиться в локализаторский бизнес, то для этого нужно не так уж много. Высококласный программист или даже несколько программистов (с которым придется работать много и быстро), отличный переводчик (или переводчицы — если проект большой), художник с хорошими, но необязательно идеальными навыками работы в Photoshop, 3DS Max и Maya. Руководитель, который будет направлять работу всей команды, а также договариваться с издателем, утрясать все нюансы, подбирать актеров на озвучку и решать еще множество разнообразных проблем (пожалуй, самая сложная должность).

С такой командой вполне можно попытаться устроиться локализатором в какую-нибудь издательскую компанию. Причем шанс того, что примут, довольно велик.

От разработчика до прилавка

Многим очень интересно, как игры попадают на прилавки магазинов. Ведь не сами же разработчики и издатели их туда возят? Наверняка есть какие-то дилерские сети, специально обученные распространители, которые тоже не прочь подзаработать на продажах игры.

Иван Как игры попадают в магазины? Ведь геймеры, да и сами разработчики видят игру только у себя в офисе, а затем уже в каком-нибудь ларьке. Но есть же путь, по которому игры распространяются, и наверняка не один?



[Дмитрий]

Все просто. Разработчик отдает мастер-диск издателю. Издатель передает его на завод. На заводе его пустили в тираж, сделали, скажем, 100 тысяч дисков.

Иньекция успеха

Иван В 2005-2006 годах в отечественный геймдев влилось немало денег. Некоторые отечественные компании были целиком куплены или проинвестированы западными и отечественными холдингами. Достаточно вспомнить «Нивал», «Акеллу», «Буку». О чем это говорит и будут ли продолжаться денежные вливания и дальше?



[Дмитрий]

Конечно, вливания будут много, каждый год все больше и больше, ведь наша индустрия игр продолжает развиваться. Но надо сказать, что добрый дядя с деньгами появляется лишь перед теми, кто уже много лет работал и добился определенных успехов. Начинающим разработчикам надо думать о своем проекте в расчете исключительно на свои силы.

Далее отравили на склад издателя. На склад приходят перепродавцы, дилеры, заказывают диски и лежат-самолетом-машинкой везут к себе на мини-склад. На этот мини-склад приходят мелкие продавцы и развозят по своим точкам-магазинам. Часть дисков дилер продает сам, в сети своих больших магазинов.

В общем виде схема распространения выглядит именно так. И на словах она действительно крайне простая и понятная. Но стоит копнуть поглубже, как выясняется, что в ней есть огромное количество подводных камней, особенностей, вариаций. Например, дилерские сети бывают разные, ориентированные на разного покупателя. Помимо чисто компьютерных точек, игры также продаются в сетевых магазинах — «Ашанах», «Метро», «Рамсторах», «ТехноСилах», «М.Видео» и иже с ними. И даже внутри этих сетей есть своя специфика продаж: распространять игры в магазине техники «Видеолэнд» — это совсем не то же самое, что продавать те же игры в широкопрофильных супермаркетах вроде «Рамстора».

Это необычайно интересная тема, но рассмотреть ее целиком в рамках этой статьи невозможно. Поэтому мы пока ставим галочку и общаемся в обзорном будущем вернуться к ней в отдельной статье.

А пока рассмотрим не менее интересный вопрос — формы продажи игры. Эта тема, пожалуй, больше всего интересует геймеров. Еще два-три года назад во всех магазинах была четкая градация: игры в jewel-упаковках, в DVD-боксах и полновесные коробочные версии (внутри DVD-бокс, большой мануал, какой-нибудь бонус). Больше всего было «джевелов», особняком стояли коробки, а DVD-боксы были вообще очень мало.

Сейчас ситуация изменилась, коробочные версии игр практически сошли со сцены (хотя некоторые упорно их продают), уступив место DVD-боксам, которые вплотную приблизились по цене к «джевелам».

Иван В России большинство издателей продают игры в jewel-упаковках. Но есть и такие, которые упорно торгуют коробками. Неужели продажа



коробочных версий в России может быть более выгодна, чем продажа «облегченных» вариантов игр?



[Дмитрий]

Сейчас DVD-боксы по цене уже ничем не отличаются от jewel-упаковок. Себестоимость у них низкая. Просто раньше DVD-боксы приводили не у всех были. Так что за DVD-боксами будущее. А вот коробочные версии дороже, они выгодны, даже, может быть, более выгодны в процентном соотношении затрат/прибыль, чем «джевелы», но их покупают мало. Для больших компаний важнее все же объем продаж, поэтому коробки выпускают как бы в нагугуку.

Несмотря на то что продавать дорогие коробочные версии игры очень выгодно, на них одних бизнес не построишь. Да, прибыль они дают очень хорошую, но слишком малое число геймеров готово покупать именно такие версии. Большинство предпочитает «боксы» и «джевелы». Не менее практичные же издатели до сих пор выпускают ограниченные тиражами коробки, в основном для фанатов, которые хотят заполучить все вкуности (футболки, фигурки, жетоны), а также для богатых негеймеров, которые могут заплатить за игру большие деньги.

Иван Даже если игра выходит в jewel-версии, коробочный вариант обычно тоже появляется. Какой приблизительно процент составляет коробочные версии игр от общего числа проданных копий?



[Дмитрий]

Это зависит от миллиона разных факторов. От 1 до 10%, но точно может сказать лишь конкретный издатель, приведя точную статистику по конкретной игре.

В виде процентов числа получаются довольно маленькие и неудобные, но проведем простой расчет. Возьмем 10% от тиража коробочных версий по цене, скажем, 1000 рублей (бывает дороже, бывает дешевле), 90% «джевелов» и DVD-боксов продается по

цене 200 рублей. Проводим несложные арифметические вычисления и получаем, что при общем тираже игры в 100 тыс. копий мы на «джевеллах» заработаем 18 млн рублей, а на коробках — 10 млн. То есть соотношение прибыли больше чем 2:1. Сравните это с исходным числовым соотношением 9:1.

Да, мы рассмотрим крайний случай, когда коробочных версий выпускается довольно много (цельх 10%), но в других случаях они способны принести издателью существенную прибыль. Впрочем, не будем забывать и о том, что производство коробок обходится дороже, так что итоговое соотношение расхода/дохода будет еще немного отличаться в пользу jewel-версий.

Выход на мировую арену

С каждым годом (да что там годом — с каждым кварталом!) на отечественном рынке появляется все больше западных проектов, которые издаются официально, зачастую в полностью локализованных версиях. И все же пока рано говорить, что западные издатели все поголовно повернули головы в сторону России. В подавляющем большинстве случаев появление качественных зарубежных игр на нашем рынке — заслуга отечественных издателей. Будем честными: это мы много покупаем, а не они стремятся много у нас продать. Почему же западный геймдев пока если и рассматривает Россию в каком-то плане, то исключительно как источник дешевой рабочей силы, а вовсе не как обширный рынок сбыта своих проектов?

ВМАНУЛЯ Почему западные издатели пока неохотно выходят на российский игровой рынок? Что нужно сделать, чтобы привлечь их?



[Дмитрий] Нужно, чтобы у нас поднялись зарплаты. Тогда джевеловая система и пираты вымрут. Это все от нашей бедности. Сейчас мы стали жить лучше, платить за игры больше, поэтому интерес к нам на Западе потихоньку растет.

Все так. За последнее время цены даже на «джевеллы» в России заметно подросли, но это мало отразилось на продажах. Геймеры готовы покупать игры и по такой цене. Для западных издателей это очень важно. Они смотрят непосредственно на доход. И если раньше одну легальную копию качественной игры можно было продать в России за \$2-3, то сейчас многие проекты продаются по \$7-12. Не будем забывать, что курс доллара по отношению к рублю в последнее время падает, что тоже играет на руку отечественному издательскому рынку.

Можно смело сказать, что как только издатель отечественный придет к издателю западному и скажет «друг, отгрузи мне пятьсот тысяч копий игры, я продам их в России по американским ценам», в этот самый момент у всех западных издателей случится катарсис и они станут сражаться за право выводить свои проекты на наш рынок. А пока же мы имеем то, что имеем.

Зарубежных издателей в большей степени пугают не малые тиражи, которыми игры продаются в России (есть страны, где покупатель значительно меньше), а то, что наши издатели с ходу говорят: по мировым ценам продать игру они не смогу.

Значимое... место!

Занял ли российский геймдев хоть какое-то значимое место в мировом табеле о рангах? Вопрос этот риторический, но из года в год журналисты задают его крупнейшим отечественным и западным издателям на всевозможных выставках и конференциях. Наши издатели, услышав такие вопросы, обычно тужатся и говорят, что, мол, конечно, отечественный геймдев уже вот почти, вот еще чуть-чуть и совсем уже скоро займет сколько-нибудь значимое место в мировом геймдеве. Ну а издатели западные на это, прича улыбки и смущаясь, говорят, что да, возможно, но пока нет.

ВМАНУЛЯ Можно ли сказать, что российский геймдев занял сколько-либо значимое место в мировом геймдеве? Что нужно, чтобы занять такое место?



[Дмитрий] Да, конечно, уже занял. А еще мы заняли ведущие места в киноиндустрии, к примеру выпустили мегауспешный фильм «Ночной дозор», по спецэффектам и игре актеров... м-м-и...

ВМАНУЛЯ Почему западные издатели далеко не всегда соглашались на предложения российских издателей продавать игры в дешевых jewel-вариантах? Ведь это в любом случае прибыль, луская и не такая, какую можно получить от коробочных версий.



[Дмитрий] Было бы странно, если бы все соглашались. Мотивы могут быть самыми разными. Скажем, рассчитали буржи, в России большие, а доход невелик, и переключаются на другие территории, более выгодные. На России свет клином не сошелся, нравится кому-то это или нет.

Что ж, будем ждать, пока наша экономика стремительно нагонит и перегонит западную, наши зарплаты резко увеличатся, пираты и прочие нахорошие товарищи в жестких корчах испугают дух... Впрочем, если это случится, то не только западные издатели ринутся на наш рынок, но и наши разработчики начнут штурмовать иностранные рынки. Тогда и специалисты появятся,



«Русские квесты» — продукт исключительно для внутреннего потребления. Зато на нем можно неплохо заработать, да и по настоящему хорошие игры в этом жанре встречаются.



оставивший за собой лучшие творения Голливуда. Более того, не без гордости заметим, что у нас в СНГ каждый второй разработчик называет себя «ведущим» и делает или уже сделал проект AAA-класса.

Если серьезно, то, чтобы занять достойное место, надо выпустить достойные игры и работать не ради сиюминутной прибыли. Пока наш рынок находится в стадии становления. Но если в будущем будут оставаться игры типа LADA Racing Club, то становление это будет продолжаться вечно. Этому и журналисты, кстати, способствуют. Думаю, больше внимания стоит уделить играм, за которыми стоит не блеск парада, а внутренняя глубина, качество самой игры. На разработчиков это тоже повлияет.

и игры хорошие в России делать научатся очень быстро.



Вот и подошел к концу наш глобальный игровой FAQ. У всех, внимательно прочитавших оба материала, уже должно было сложиться в головах четкое представление о том, по каким принципам происходит создание компьютерных игр, сколько это стоит, как игры попадают от разработчика к издателю, а затем умело десантируются на полки магазинов.

Но, как водится, разобрав самое главное и интересное, мы оставили за бортом множество частностей, каждая из которых — отличная тема для небольшой (а может быть, и очень даже большой) статьи. Поэтому не стоит думать, что на этом наш анализ и теоретизирование вокруг и около геймдева заканчивается. В планах на будущее (причем самое ближайшее) — подробная беседа о том, по каким каналам компьютерные игры попадают на прилавки магазинов, разговор о системах защиты компьютерных игр, рассуждения о механизмах производства и распространения shareware-игр. Обо всем этом мы расскажем вам в ближайших выпусках «Игромании».



DVD-боксы почти сравнялись по цене с «джевеллами». Дешево и сердито!

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.



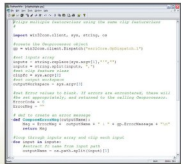
ИГРОВЫЕ ДВИЖКИ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

У многих начинающих разработчиков сложилось мнение, что сделать игровой движок — это уже подвиг. После этого, мол, остаются только детали: придумать название будущей игры, распределить руководящие должности в компании и, конечно, открыть в Сети официальный сайт разработчиков. Вопрос решается элементарным скачиванием какого-нибудь бесплатного движка.

Но вот незадача, на поверку движок оказывается странным архивом с кучей непонятных файлов. Приходится звать программиста, который «год сидит на Си» (Delphi, Pascal и других языках), чтобы он с этим добром разбирался. Программист щурит глаз, просит месяц и покупает по этому поводу толстую книгу. В итоге через полгода мастер кода печально сообщает: назначение большинства функций неизвестно, как ими пользоваться — неясно, и вообще — лучше за год написать движок заново, чем разбираться дальше.

Все понятно, что это конец. Ведь через год и графика устареет, а гениальную идею реализует кто-то другой. Так вот и пропадают молодые таланты, сплотившись о движок и не выгустив ни одной игры. Давайте поможем индустрии, поговорим про игровые движки.



Скриптовый движок — это тысячи строчек кода. Увидеть в хитросплетении текстов пространственную сетку способен только профессионал.

На самом деле разговор у нас получился значительно более широкий, чем ожидалось в начале. В конце концов, беседа с обсуждением движков плавно перекатилась в обсуждение проблем отечественного игростроения и поиска кадров для геймдев-студий. Впрочем, от этого статья получилась еще более интересной. С нами сегодня беседуют:

dab — Алексей Дубовой, руководитель и главный программист **Elemental Games**;
lek — Юрий Некрасов, генеральный директор **CrioLand**;
shodan — Андрей Аксенов, технический директор компании **Skyfallen Entertainment**;
Айвен — Иван Магазинников, геймдизайнер **Katauri Interactive**;
viaver — Алексей Власов из **Skyfallen Entertainment**;
Feodor — Федор Мукин, директор компании **Arise**;
guy — Глеб Яльчик, руководитель игрового отдела **Creat Studio**;
DM — Дмитрий Гусаров, руководитель **Katauri Interactive**.

Представители «Игромании» — Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева — прислушались к авторитетному мнению, вели протокол заседания и даже иногда понимали, о чем говорят разработчики.

По понятиям

ИМАНУИЛ В прессе часто упоминают возможности того или иного движка. Порой коду движка приписывают чуть ли не магические свойства, а иногда даже все достоинства какой-то конкретной игры. Что же это такое и что он включает в себя?



[guy]

Для начала нужно отметить, что проблема, когда вся работа ставится в зависимость от наличия игрового движка, не имеет ничего общего с технологиями. Она имеет отношение к тому, что молодые разработчики не понимают ре-

Обзор бесплатных движков



В одном из ближайших номеров «Игромании» вас ждет обзор наиболее популярных бесплатных движков. Начинаящие команды смогут подобрать наиболее подходящий моторчик, а простые геймеры — узнать много интересного о том, что за сердца бьются в груди многих коммерческих и бесплатных игр.

Видеоигры — это не только произведение искусства, но и продукт. И уж совсем ошибочно думать, что качество тайтла зависит от графики или физики.

Эти вещи могут быть хорошим дополнением к игре, но никак не ее основой. Если команда говорит, что «графика устареет», — это первый признак того, что игра не будет никогда. Все сомневающиеся могут посмотреть на **Duke Nukem Forever**, который в разработке уже десять лет, и на «Космических рейнджеров 2». Графика последних почему-то никак не устаревает.

Ну а теперь про сами движки. Студия **Creat** изначально делала и делает все свои игры на собственном движке, ему уже около восьми лет. На нем мы делаем все игры, под все платформы и во всех жанрах.

— Платформы: PC, PS3, PS2, PSP, Xbox, GameCube, Nintendo DS.

— Жанры: гонки, файтинги, шутеры от первого и от третьего лица, квесты, пазлы, симуляторы гольфа.

Дать четкое определение игровому движку вовсе не просто. Это как обсуждать, что такое операционная система и что такое ядро. Я бы сформулировал так: игровой движок — это все, что позволяет создавать игру: Pipeline + Tool Set + Core Game Engine + интерфейсы к подсистемам + набор модулей подсистем.

В общем-то это конструктор. Если конструктор хорошо спроектирован, он позволяет собирать все что угодно. Если плохо... то по любым чертежам будет получаться паровоз, который придется дорабатывать напильником.

Иногда рассуждают про движок какой-то конкретной игры, например **Gamebryo**, **Aurora**, «Операции Silent Storm». Может показаться, что это те самые движки, которые заточены под производство конкретных паровозов, но это не так (точнее говоря, нельзя сказать об этом наверняка). В данном случае мы видим не столько движок, сколько **Game Creation Framework** (фреймворк — среда разработки), это заране собранный и отлаженный инструмент под наиболее удобное и быстрое производство игры в рамках конкретных ограничений.

Самое главное в движках — это Pipeline + Toolset (тулсеты, они же тулзы — дополнительные инструменты). От них зависит качество и скорость разработки, и это как раз то, что очень тяжело поменять, так как придется многое начинать заново, включая переучивание всей команды.

Все остальное можно купить. Зачастую даже нужно купить. Но тут все зависит от того, что представляет собой компания. Если это команда одного проекта, то проще все покупать. Если делается много проектов одновременно или проект выходит на разных платформах, то Core Engine (мало изменяемая часть кода игрового движка) нужно иметь свой либо приобрести раз и навсегда одну конкретную лицензию.

То есть получается так: от качества Core Engine зависит расширяемость (возможность добавления новых возможностей), простота модификации кода и удобство подключения специализированных модулей. Причем именно от набора модулей зависит, какую игру теоретически можно сделать на этом движке. Все остальное ограничивает потенциальные возможности модулей рамках реалити. После конкретных настроек и дописок получается фреймворк, в котором удобно или неудобно делать то, что задумывали.

Приведу простой пример. Для создания файтинга нужна хорошая система анима-

ции. В принципе, ее можно написать или купить. После этого игра потенциально сможет обрабатывать все необходимые движения, включая анимационные навороты: тайминг, блэндинг, инверсную кинематику и так далее.

Но этого недостаточно для хорошего файтинга! Нужно иметь возможность легко и быстро создавать комбо, немедленно просматривать результаты, менять параметры анимаций. То есть предстоит еще куча работы, основанной на цикле проб и ошибок. Если игровой движок не позволяет этого делать — прощайте, мечты о хорошем файтинге. Ничего не выйдет, какой бы гениальной ни была система анимации, коллжена (система столкновений) и физики.



[dab]

Игровой движок — понятие расплывчатое. Дело в том, что игровое программное обеспечение включает в себя множество разнообразных модулей, некоторые из которых тоже именуются движками. Например, в «Космических рейнджерах 2» совместно работают движок 2D-эффектов, интерфейсный движок, квестовый движок, скриттовый, аркадный, звуковой и видеодвижок. И это далеко не все. Свой движок мы создавали пять лет.



[nek]

Из основных компонентов я бы выделил следующие:

— Графический движок — надстройка над DirectX/OpenGL, которая позволяет обрабатывать графические ресурсы разных форматов (загружать, обрабатывать, выводить на экран).

— Физический движок решает задачи взаимодействия игровых объектов: падение камня с горы, занос машины на поворотах, полет самолета при сильном боковом ветре.

Обладая физическим и графическим движками, можно приступать к разработке игры, но только на уровне программного интерфейса. Каждое изменение вносится непосредственно в код. Это работает, но геймдизайнеры обычно не совсем понимают, как в таких условиях делать игру. Им нужны более простые и понятные инструменты разработки.

Для этого пишут скриттовый движок, который текстовыми командами позволяет управлять всем остальным: графическим и физическим движками, AI, интерфейсом, эффектами. С обычным текстом геймдизайнерам работать намного приятнее.

Краткий словарь



В статье мы намеренно использовали некоторые англоязычные термины, чтобы вы их запомнили — они часто используются в интернете. Так что если встретите в статье незнакомое английское слово, то сразу возвращайтесь сюда и смотрите расшифровку.

■ **Pipeline** — производственная цепочка, конвейер.

■ **Toolset** — тулзы, автономные или полуавтономные вспомогательные программы, предназначенные для выполнения каких-то конкретных задач.

■ **Core Engine** (Core Game Engine) — ядро движка. Стабильная, малоизменяемая часть кода.

■ **Game Creation Framework** — фреймворк, среда разработки.

■ **Collision** (коллизен, полностью Collision Detection) — система столкновений, включается в момент пересечения границ игровых объектов. Она отслеживает столкновения игровых объектов и информирует о ситуации игровой движок. А реагирует на столкновение игровая логика. Реакция зависит от типа столкнувшихся объектов. Упрощенный пример: если в танк попала ракета — танк взрывается, но если бросать в танк камни (при условии, что они есть в игре), то ничего подобного не произойдет.

■ **AI** — искусственный интеллект (ИИ).

■ **UI** (User Interface) — пользовательский интерфейс.

■ **Source** (Source Engine) — движок Half-Life 2.



Лицензия на Unreal Engine 3 стоит почти миллион долларов. Однако это вовсе не гарантирует качество проекта. UE 3 — отличный конструктор для сборки игр, но в итоге все зависит от опыта сборки-девелопера.

Теория подсистем



[shodan]

Есть ряд подсистем общего назначения (каждую из которых можно, кстати, назвать движком), без которых уже не обойтись ни одной большой игре. Это математика, AI, UI, анимация, графика, физика, скрипты, управление камерами, поддержка контроллеров ввода и так далее. Поверх всего этого работает собственно игровая логика, идеологически разная для игровых жанров и неодинаковая для игр в одном жанре.

Движок — это не только и не столько архив с исходниками. Это процесс изготовления, в котором задействованы различные программы, библиотеки и модули. К примеру, графический движок — это процесс изготовления графических материалов (моделей, анимации, текстур), включающий в себя библиотеку для вывода этой графики из игры, разработку утилит, плагинов к 3D-пакетам, ряд специальных инструментов, документацию для художников и программистов.

Соответственно, «игровой движок» — это процесс изготовления игры. Понятно, что графический, физический, скриптовый движки задействованы в этом процессе как отдельные компоненты. У нас на эту работу ушло чуть больше трех лет по календарю. Однако я также включою сюда грубую оценку времени, которое потратили художники и геймдизайнеры на борьбу с возникающими ошибками. Абсолютный чемпион по затраченному времени, как и везде, отлов и исправление ошибок!

Не в деньгах ли счастье?



Выглядит довольно сложно. Не потому ли код игровых движков стоит так дорого? Может быть, основная проблема в том, что в российском игровом нет денег на изготовление высококачественных движков для проектов AAA-класса?



[Feodor]

Игровой движок — это вообще не код! Это набор утилит, с которыми любая абстрактная теоретически может сделать игру. А если вместо обезьяны посадить

специалиста, то можно даже получить хорошую игру.

При этом сами игры не зависят от технологий. Их качество зависит лишь от людей, которые эти игры делают. У нас в России с этим имеются некоторые проблемы.

Иногда говорят, что хороших игр у нас нет, потому что нет денег. Это не совсем верно. В первую очередь, у нас нет специалистов. Добыть их можно одним сомнительным способом — вырастить. А это очень долго и дорого. Деньги уходят практически в никуда. Отдача сомнительна и возможна лишь в далекой перспективе. Поэтому денег на возраст никто не дает, не считая отдельные частные «оранжерии».

Ходят слухи, что во всем виновата некая «утечка мозгов». В действительности такой проблемы уже давно нет — все, что могло, давно утекло и обратно не втечет. Когда речь идет о передовых технологиях, более актуален приток свежих мозгов. К сожалению, сегодня они появляются на порядок, а то и на два реже, чем во времена Советского Союза.



[shodan]

Во-первых, AAA-проект — это далеко не один лишь движок. Это высококачественный (и страшно дорогой) арт, хороший (желательно инновационный) геймдизайн, грамотный маркетинг. В российском игровом профессиональных кадров по всем упомянутым специальностям хватит от силы на 3-4 команды. Причем собрать их вместе практически нереально.

И дело не в деньгах. Разумные деньги на проект высокого класса в России найти легче, чем собрать команду такого же уровня. Грамотный кадр мегазарплатой не создается, а только покупается. Но если грамотных кадров нет, ничего не выйдет при любом количестве вложенных денег. Сегодня программистов готовят многие вузы. Проблема в том, что в каждом выпуске, даже с релевантных специальностей, профпригодных единиц! Возможно, в Москве, Питере и прочих центрах ситуация лучше.



[giv]

Ничуть не лучше. Только она еще усугубляется тем, что крупные зарубежные мажоры вроде Sun и Intel могут позволить себе тратить деньги на перспективных студентов, начиная с младших курсов. А мы не можем, так как студенты младших курсов нерентабельны. Просто когда они прикармливают студента со второго курса, то к пятому он получает уже больше, чем мы можем ему предложить...



[Vlasov]

Кадры решают все, особенно в разработке компьютерных игр и вдвойне при разработке движков. Однако деньги не делают профессионалов! Наоборот, гораздо чаще даже при значительных денежных вливаниях (в размере \$5-10 млн) не удается сколотить в СНГ сколько-нибудь приличную команду, способную сделать игру AAA-класса.

Менталитет, знаете ли, кое-какие «особенности национальной рыбалки». Те, кто уезжают «туда» делать «Крайзисы», — обыкновенно странные персонажи, с не менее странными целями в жизни и карьере.

Кто виноват и в чем секрет?



В России нет практически ни одного громкого проекта AAA-класса. По заверениям знатоков, во всем виноваты программисты — не могут написать движок соответствующего класса, не знают, не хотят. Встает извечный вопрос: кто виноват и что делать?



[Zorich]

А почему, собственно, не признавать таковыми движки «Ил-2», «В тылу врага», «Операции Silent Storm»? Можно и «Штурм» вспомнить, и «Периметр», и «Казак»... Все перечисленные технологии послужили основой для отличных игр.

Можно, конечно, спорить, являются ли упомянутые игры (как конечный продукт) проектами AAA-класса, или просто А-класса, или какого-то еще класса, но сами движки на момент своего появления демонстрировали более чем достойный уровень. Из отнюдь не недавнего хорошего впечатление производит технология «Морского охотника», Heavy Duty, «Офицеры». Весьма приличные возможности у движка игры «Завтра война».

И мне кажется, что проблемы российского геймдева в основном лежат вне технологичес-

кой плоскости. Куда больше проблем с артом, дизайном, презентацией, балансом, игровой механи-



кой, левел-дизайном, бета-тестингом. Если бы все эти элементы у нас с гарантией исполнялись хотя бы на твердую «четверку», игры на многих отечественных движках получали бы оценки никак не ниже 85%. А при покупке лицензии на «топовый» движок (тот же пресловутый Source) — от 88% и выше. С соответствующим коммерческим успехом на внутреннем и внешнем рынке. Но, как мне кажется, наши продюсеры пока не гонят желанием выложить пол-миллиона долларов за одну только технологию.

Почем двигло для народа?!



Мнение, что цены на лицензионный движок во всех случаях заоблачно высоки, ошибочно. К примеру, **CrioLand** готова выдать лицензию на движок «Завтра война» за сумму около \$10 000. Компания также берет за обучение специалистов (заинтересованным лицам можно связаться с руководством компании через редакцию).

Skyfallen Entertainment за сумму порядка \$20 000 (точная цифра и тема роялти обговариваются индивидуально) лицензирует движок «Магии крови», предоставляет исходники и поддержку в разумном объеме. Этой возможностью воспользо-

вались в **Katauri Interactive**. Они делают на этом движке «Легенду о рыцаре».



[DM]

В нашем случае пришлось немного изменить движок под свой контент. Но в результате мы получили экономию времени. Расклад примерно такой.

— Создание движка и инструментария с нуля заняло бы примерно два года. Затем еще два года ушло бы на изготовление самой игры. Итого четыре года.

— Взяв движок от **Skyfallen**, мы всего за два года разработки сделали вполне игровую демоверсию, которую оставляет только заполнить контентом (примерно год). Таким образом, мы потратим на разработку новой игры ровно три года.

Итого: если получить большую игру в допустимые сроки, лучше взять готовый движок. Даже с учетом доработки это сэкономит массу времени, которое можно с пользой потратить на создание геймплея. Тогда и игроки спасибо скажут, и игра окупится.

Принятие решений



Мы заинтересовались, как происходит процесс принятия технологических решений в **Creat Studio**.



[GV]

Да в общем-то все очень просто. У нас на каждом проекте есть **Core Team** — основной состав команды разработчиков, костяк группы, те люди, которые работают над игрой с самого начала и до победного. Она всегда представлена следующими ролями: продюсер, ведущий геймдизайнер, ведущий программист, главный художник, главный 3D-модельер, специалист по контролю за качеством, технический директор проекта. Плюс так называемый **Project Integrator** — человек, который берет у программистов код, у художников — персонажей и модели, все это проверяет на соответствие движку, собирает из всего этого рабочий билд и отдает геймдизайнерам и скриптерам, которые уже из всего этого набора будут делать игру. На небольших проектах один человек часто совмещает несколько ролей.

Еще на этапе планирования проекта определяются все технологии, которые предлагается использовать. В обсуждении участвует вся **Core Team**. В случае необходимости руководитель своего направления консультируется у своих подчиненных или у других специалистов. Обычно продюсер проекта взаимодействует с технологическим директором, но вмешательство последнего минимально, так как все знакомы с принятыми в компании технологиями.

Звучит все страшно занудно и бюрократично, но это только потому, что мне пришлось дать полужурнальное описание процедуры. Если у кого-то сразу в голове возник образ бейджиков, кабинетов и бумаг на подпись, то этот образ ошибочен.



[Айвен]

Движок AAA-класса и программисты такого же высокого уровня вовсе не гарантируют высококачественной игры (вспомним недавний **RoboBlitz** на **Unreal Engine 3**). Особенно если графикой и дизайном будут заниматься студенты «ЭЭХ»-класса.

При выборе игрового движка необходимо обращать особое внимание на наличие удобного и функционального инструментария, грамотную поддержку со стороны его разработчика. Но это лишь часть проблемы. Игра — это целый комплекс элементов, в том числе и грамотного продвижения, маркетинга.

Ключевым элементом я бы выделил эффективное управление проектом. На мой взгляд, корень бед многих российских команд именно здесь: отсутствие опыта и культуры управления, проблемы в организации производства и планирования.



[GV]

Программисты — вообще самые последние люди в разработке игры. Как только программисты сами начинают делать игру или движок вместо игры, сразу получается типичный российский игровой проект. Справедливости ради надо сказать, что и у буржуев существует не менее бурный поток помоев. Просто там по

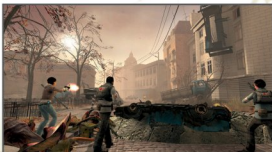
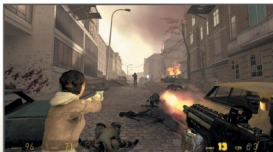
этой мутной водичке время от времени проскикают что-нибудь интересное.

Отечественные специалисты вполне могут сделать высококлассный движок. Наша проблема в том, что мы лишем страшно сложный AI, из которого дизайнеры используют одну пятую всех возможностей. Пишем его настолько долго, что времени на переделку уже не остается. И лишем только AI, не задумываясь про удобства для людей, которым предстоит dealing с этим искусственным чудом игры.

Так что стоит оставить программистов в покое и растить геймдизайнеров, художников, сценаристов и продюсеров. То есть всех тех, кто занимается созданием игры, а не подготовкой инструментария. Инструментарий лишь облегчает задачу, а не решает ее.



Как выяснилось, приобрести лицензию на хорошие современные движки российской производств не проблема. Только вот движок — еще не игра. Как утверждают разработчики, основная проблема в кадрах. То есть в вас, дорогие студенты, школьники и другие учащиеся. Если со всего курса можно отобрать всего пару человек, пригодных к работе, то чем же занимались все остальные? Играли в игры? А кто же будет делать в России проекты AAA-класса? ■



Многие ассоциируют движок игры с конкретными проектами. Например, **Source** в сознании геймеров намертво связан с **Half-Life 2**. И только разработчики представляют в полной мере, насколько это разные вещи — движок и игра.



ЭДУАРД КЛИШИН

NEVERWINTER NIGHTS 2

СКРИПТЫ, ДИАЛОГИ, ТРИГГЕРЫ

В прошлой статье (опубликована в февральском номере «Игромании» за этот год), посвященной созданию новых модулей для *Neverwinter Nights 2*, мы рассмотрели основные принципы создания уникальных персонажей и предметов, а также изменили ряд стандартных атрибутов модуля. Сегодня, в завершающей статье по редактированию игры, мы детально разберем написание диалогов и скриптов, научимся использовать триггеры.



ДАР РЕЧИ

Игровой модуль без квестов и диалогов — мертвый модуль. Кому интересно перемещаться по уровню, на котором нельзя выполнить ни одного квеста, невозможно поговорить с персонажами? Пустая трата времени. Поэтому совершенствовать модуль мы начнем именно с написания диалогов. Они используются, во-первых, при беседе с NPC, что называется, о жизни, во-вторых, при различных операциях купли/продажи, а третьих (и это самое важное), для получения квестов и кратких пояснений к заданиям.

ШКОЛА НАПИСАНИЯ ДИАЛОГОВ

Для создания нового диалога выберите пункт меню **File/NewConversation**. Вы увидите, что центральное поле приложения преобразуется в окно редактирования диалога, а окно 3D-вида уйдет на второй план. В *NWN 2* во всех диалогах на каждую реплику NPC приходится только один комментарий главного героя.

Для создания простейшего разговора перейдите в таблицу, занимающую верхнюю область окна **Conversation1**, щелкните по ссылке **Root** правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите пункт **Add**. Откроется

новое окно, предназначенное для ввода текста NPC. Выберите из списка, находящегося под меткой **Enter the NPC Greeting**, язык, на котором вы собираетесь писать сообщение. После этого перейдите в поле с базовым комментарием «**Enter text here**», удалите его и наберите текст, проговариваемый NPC.

Нажатие кнопки **Ok** завершит формирование первой строки диалога. Чтобы создать ответ со стороны игрока, кликните мышкой по строке с диалогом правой кнопкой мышки и в выпадающем меню выберите пункт **Add**. Перед вами снова появится окно ввода сообщения — щелкните по строке таблицы, содержащей комментарий игрока, правой кнопкой мышки и в контекстном меню в очередной раз выберите пункт **Add**.

Обратили внимание, что диалог строится в виде «лесенки», где каждый последующий элемент связан только с предыдущим? Комментарии NPC выделены красным цветом, а ответные реплики главного героя окрашены в синий. Если вам понадобится поставить подряд несколько реплик какого-либо NPC или главного героя, то для этого необходимо добавить N-ной строкой диалога пустой блок, то есть не вводить текст в поле «**Enter text here**», а просто нажать кнопку **Ok**.

После этого ответная реплика либо со стороны игрока, либо со стороны NPC (в зависимости от того, после какой строки вы добавили пустое сообщение) примет название **Continue**. Если вы щелкнете правой кнопкой мышки по этой строке и в выпадающем меню выберите пункт **Add**, перед вами откроется окно, в котором будет предложено ввести следующую реплику персонажа (ему соответствовала строка до блока **Continue**). Для того чтобы завершить написание диалога, добавьте в конец беседы пустой блок — он примет название **End Dialog**.

ОСТАВЬ СВОЙ СЛЕД

Часто случается так, что вам необходимо оставить авторский комментарий в определенной строке разговора персонажей. Помните, что комментарий не должен увидеть геймеры. В этом случае все примечания нужно заключать между символами **|** или между знаками **{ }**, например: **Ютичная реплика, {жужжащее ответное сообщение, надо подумывать, как его можно откорректировать}**.

Предположим, что в процессе написания диалога вы решили несколько видоизменить слова персонажей. Как быть в такой ситуации — удалять старые строки разговора и заменять их новыми? Необязательно. Достаточно выделить необходимую строку диалога и модифицировать исходный текст сообщения на панели в правой нижней части окна **Conversation**.

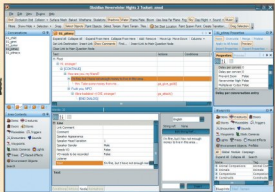
ENTER A CHOICE

Если в вашем модуле много квестов, то, скорее всего, вам придется писать сложные диалоги, в которых игрок может выбрать тот или иной ответ из предложенных вариантов. Для создания серии комментариев главного героя выберите реплику со стороны NPC (то есть вопрос), на которую должен будет ответить главный герой. После этого кликните по ней правой кнопкой мышки и в выпадающем меню выберите пункт **Add**, чтобы добавить ответную реплику.

Продайте ли описанную манипуляцию нужное количество раз. В итоге вы получите конструкцию вида: **[реплика NPC]: [Ответ игрока 1], [Ответ игрока 2], [Ответ игрока n]**. От каждой ответной реплики главного героя может отходить сколько угодно подблоков с сообщениями NPC.

СКРИПТЫ

И все вроде бы замечательно, но так же



Редактирование диалога в самом разгаре.



Столько нам дать неверный ответ в ходе разговора, как NPC тут же решил нас уничтожить. Вот вам и великая сила скриптов.

вот сложные диалоги начнут работать только тогда, когда к определенным строкам будут привязаны специальные скрипты. Рассмотрим наглядный пример — фрагмент разговора игрока с ручным драконом:

Реплика дракона: «Как жизнь, дружище?»

Ответ игрока №1: «Все просто ужасно, хоть помирись».

Реплика дракона на ответ №1: «Сказано — сделано» (главный герой после этого должен погибнуть)

Ответ игрока №2: «Все в норме, жаль вот только, что денег раздобыть негде».

Реплика дракона на ответ №2: «Не вопрос! Лови немного золотишка!» (в кошелек должно прибавиться денег).

По сути, сам разговор в данной ситуации представляет собой некую пустышку. Ну выберет игрок один из вариантов ответа, ну получит комментарий персонажа — и что? Никакие действия в подобной ситуации, как вы понимаете, автоматически не выполняются.

Чтобы оживить конструкцию, необходимо закрепить за определенными строками рассмотренного диалога так называемые события и действия. Для этого выделите, скажем, реплику дракона на ответ №1 и перейдите на панель, занимающую левую нижнюю часть окна редактирования диалога.

Если нужно выполнить проверку определенных условий при выборе игроком текущей строки, перейдите на закладку **Conditions**, щелкните по кнопке **Add** и добавьте в табличное поле условие из списка. При присоединении различных действий к выбранной строке производится аналогичным образом (перед добавлением скриптов вы должны переместиться во вкладку **Actions**).

ЗАГОВОРИ СО МНОЙ!

Диалог написан: тексты составлены, условия и действия заданы. Осталось лишь закрепить созданный разговор за каким-либо объектом мира NWN 2, точнее говоря, за персонажем, прописанным на карте нашего модуля. Первым делом смените название нашего диалога со стандартного (имеет вид **Conversation1**) на более простое, например, **Igro-bazart1**. На панели Areas, под которую отведена левая

ПУТИ НЕИСПЕДИМЫ



Для нормального перемещения персонажей NWN 2 по локациям необходимы waypointты — специальные контрольные отметки, задающие маршрут движения. Их отсутствие приводит к дезориентации героев; они начинают бродить по уровню, как зомби, сшибая на своем пути все предметы, а в конце концов утыкаются носом в какую-нибудь стену и стоят, судорожно пере-

верняя часть редактора **Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset**, перейдите во вкладку с изображением шарика и буквы **C (Conversations)**.

Выберите из списка свой диалог, щелкните по нему правой кнопкой мышки, в выпадающем меню выберите строку **Rename**. Далее выделите в окне 3D-вида на своем уровне определенное существо. После этого на панели свойств персонажа (по умолчанию занимает правую верхнюю область редактора), во вкладке **Properties** отыщите блок **Behavior** и измените значение параметра **Conversation** на имя вашего диалога.



ТРИГГЕРЫ

Пока нам приходилось работать только с видимыми объектами — с персонажами, предметами инвентаря, элементами окружения (декорациями) и некоторыми другими визуальными формами. Сейчас же мы разберемся со специальными компонентами, именуемыми триггерами, которые в отличие от вышеописанных объектов в игре не отображаются.

Что же такое триггер? Это специальная

блкая ногами. Некоторые персонажи так и вовсе замирают в месте своего создания.

Рассмотрим вкратце процесс формирования новых путей движения. Перейдите на закладку **Blueprints** в правой нижней части редактора и щелкните левой кнопкой мышки по кнопке **Waypoints** на панели **Blueprints**. Выберите необходимый waypoint из списка и поместите его на карту уровня. Для построения четкого маршрута движения используйте только объекты одного типа. Как правило, при создании новых маршрутных сеток используются три типа waypointтов из категории **Empty**:

Waypoint — базовая контрольная отметка, позволяет задать простой маршрут движения персонажей;

Block Waypoint — контрольная точка для блокировки перемещения выбранного NPC на заданном участке;

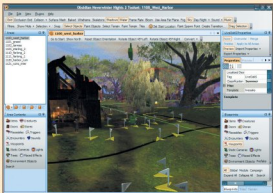
Generic Stop Waypoint — waypoint, в зоне которого будут останавливаться все существа.

Контрольная отметка, предназначенная для активации определенного действия; срабатывает триггер только тогда, когда игрок оказался в зоне его действия. К примеру, триггеры могут использоваться для активации ловушек, диалогов, телепортации главного героя между игровыми локациями.

Редактор позволяет использовать на картах как заранее изготовленные разработчиками NWN 2 триггеры, так и компоненты собственного производства. Мы ограничимся использованием шаблонных триггеров, поскольку написание уникальных требует хорошего знания программирования, которое есть не у всех. Рассмотрим работу двух основных триггеров с названиями **Speak Trigger** и **Transition Trigger**.

SPEAK TRIGGER

Этот триггер представляет собой чекпойнт для активации беседы с тем или иным объектом мира NWN 2 (NPC подбегит к вам, и откроется окно разговора). Для того чтобы поместить **Speak Trigger** на игровую локацию, откройте уровень в своем модуле, перейдите



Waypointты служат для задания маршрутов движения персонажей NWN 2.



Для того чтобы игрок мог активировать диалог в игре, необходимо добавить на уровень специальный разговорный триггер.

на закладку **Blueprints** в правом нижнем углу редактора и щелкните по кнопке **Triggers** на панели **Blueprints**. Выберите из списка компонент **Empty/Speak Trigger** и обозначьте щелчками левой кнопки мышки в окне перспективы в границе триггера, нажмите клавишу **Esc**.

В итоге вы получите совокупность линий — это может быть квадрат, прямоугольник, треугольник или какая-то нестандартная фигура. Когда игрок зайдет в данную зону, триггер должен активироваться, однако в нашем случае этого, увы, не произойдет — триггеры в соответствие не поставлен определенный NPC, который должен завести разговор с игроком, и не обозначены другие ключевые параметры.

Дайте задним ряд базовых атрибутов, чтобы триггер в игре сработал. Выделите его в окне 3D-вида и на панели свойств компонента (**SpeakTrigger/Properties**) зайдите во вкладку **Properties**. В поле свойств отыщите категорию **Scripts** и клиньте левой клавишей мышки по кнопке с символом многоточия (напротив метки **Variables**). Перед вами появится новое окно с заголовком **Collection**, разделенное на две части — левую и правую. Первая представляет собой список всевозможных параметров, а левая — поле для редактирования атрибутов выбранного из левой колонки элемента. Рассмотрим вкратце составляющие каждого из основных параметров.

NPC_Tag. Данный элемент определяет тек или имя персонажа (его можно посмотреть в поле свойств выбранного NPC), которое нужно вбить в поле **Value String** в правой колонке окна (остальные параметры редактировать не нужно).

Conversation. В этом поле напротив метки **ValueString** устанавливается файл диалога, созданный вами ранее. В нашем случае он имеет довольно простое имя **Igro-bazar1**. Забудьте, что триггер не будет функционировать в игре, если вы оставите данное поле пустым;

Run. В данной группе параметр **ValueInt** определяет тип походы существа, которое назначает разговор. Скажем, при значении **1** NPC побегит встречать игрока, при **0** — создание медленно доходит до главного героя, а если в поле **ValueInt** ввести цифру **-1**, то существо и вовсе не подумает подходить к главному герою —

подождет, пока игрок сам до него доберется.

TalkNow. Параметр **ValueInt** в данной категории отвечает за то, когда будет активирован диалог, — сразу же после попадания игрока в зону триггера или же после того, как персонаж встретит главного героя. Если вас устраивает первый вариант, то вам необходимо ввести в поле **ValueInt** значение **1**, если второй — **0**.

MultiUse. **ValueInt** этого блока определяет множественность использования триггера. Если вы хотите, чтобы главный герой за всю игру мог лишь единожды активировать триггер, необходимо изменить значение данного атрибута на **0**. Чтобы игрок мог сколько угодно раз вести беседы с NPC, пропишите в поле **ValueInt** цифру **1**.

ПЕРЕПРАВА, ПЕРЕПРАВА — БЕРЕГ ЛЕВЫЙ, БЕРЕГ ПРАВЫЙ...

Любой качественный модуль, как правило, состоит из двух и более игровых локаций: в нем есть несколько уровней с открытыми и замкнутыми пространствами. Для перемещения между зонами используются специальные триггеры типа **New Area Transition** из категории **Empty**. Рассмотрим на практике механизм их работы.

Первым делом поместите на карту триггер **New Area Transition** — делается это точно так же, как и в случае с **Speak Trigger**. Затем выделите компонент в окне перспективы и на панели свойств триггера зайдите во вкладку **Properties**. В поле свойств переключитесь в секцию **Behavior**. Разберем основные параметры.

Атрибут **Link Object Type** позволяет установить место, куда будет телепортирован главный герой; возможные варианты — нигуда не перемещать игрока (**No Transition**), поместить его к определенной двери (**Transition to a Door**) или вейпойнту (**Transition to a Waypoint**). Параметр **Linked** должен содержать название (тек) двери или путевой отметки, к которой будет перемещен персонаж. Следующий атрибут, требующий внимания, — **Party Transition**, что переводится дословно на русский язык как «партийный переход».

Если вы установите значение параметра **True**, то все спутники главного героя будут отправлены в новую локацию при условии, что

триггера достигнет хотя бы один член группы (будет то хоть игрок, хоть персонаж, управляемый AI). Если прописать значение **False**, то при перемещении одного из соратников все его друзья, не добравшиеся до зоны триггера, так и останутся на исходном уровне.

Под авторские комментарии, которые будут скрыты от глаз геймеров, в категории **Behavior** отведено специальное поле **Localized Name**.



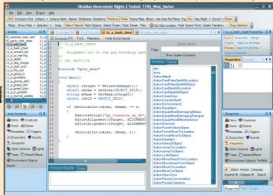
СКРИПТИНГ

Мы научились создавать красивые уровни, уникальных персонажей и орудия убийства, писать диалоги и работать с триггерами. От создания сложных и интересных модулей нас отделяет ровно один шаг: остается освоить основы скриптинга под NWN 2.

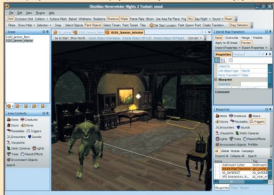
Создание новых скриптов происходит на панели **Scripts**, активировать ее можно на одноименной вкладке (**S — Scripts**) на панели в левой верхней части редактора. Поскольку процесс написания скриптов со времен первой NWN практически не изменился (разве что функций новых с десяток-другой добавилось), мы не станем рассказывать вам о теории скриптинга, а просто выложим на диск (в раздел «Игровой») статью «**Нюхторн влюбленного зомби. Часть третья**», из которой вы сможете почерпнуть всю необходимую информацию. В будущем мы, вероятно, расскажем обо всех скриптовых нюансах либо в рамках полноценной DVD-статьи, либо в игровостроевой «Горячей линии».

■ ■ ■

В трех статьях цикла мы рассмотрели основные принципы работы в редакторе **Obsidian Neverwinter Nights 2 Toolset** — научились создавать новые карты для игры с продвинутой ландшафтной архитектурой, населять их нестандартными персонажами, работать с триггерами и писать диалоги. Внимательно изучив материалы трех статей по модульному созданию для NWN 2, вы сможете разработать модуль любой сложности — от простейшей карты до собственного продолжения игры, действие которого может раздвинуться допустим, в далеком будущем. ■



Процесс написания скриптов со времен первой NWN не претерпел изменений.



Для создания переходов между различными локациями целесообразно использовать триггеры типа **New Area Transition**.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

К Р А Х А Н Н Е Н Е Р Б Е

Оккультизм на службе
Третьего Рейха.
Война продолжается.



РУССОБИТ-М

www.russobit-m.ru



© 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. © 2007 «Война». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 811-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 811-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы **М.Видео**

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

НАВОДНЕНИЕ В GTA: SA

ИНСТРУМЕНТ: GTA: San Andreas Water Level Customizer

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Внимание-внимание! В штате Сан-Андреас объявлено штормовое предупреждение! Все мосты, соединяющие между собой города, закрыты, жителям не рекомендуется подбираться слишком близко к воде...

Странная картина, не так ли? В оригинальной **GTA: SA** ни о каких стихийных бедствиях и речи не было, а тут вдруг пожалуйте: скажливый ветер, затопленные территории, тысячи унесенных водой жителей. Визуником этого природного торжества стал простой пользователь, скрывающийся под именем **Edison Carter**, который разработал крохотную утилиту для изменения уровня воды в GTA: SA и выложил ее в интернет.

ПРАКТИКА: Запустив программу и задав всего лишь несколько параметров — уровень воды в метрах (**Water Level**) и высоту волн (**Wave Height**), любой моддэйкер может превратить штат Сан-Андреас в самую настоящую Атлантиду. С другой стороны, никто не помешает вам полностью осушить озера, моря и океаны, омывающие штат. Для этого можно установить уровень воды и высоту волн на отрицательную отметку. При необходимости вы сможете вер-

нуть настройки по умолчанию, кликнув по кнопке **Restore Defaults**.

ВЕРДИКТ: Неплохая такая утилита для изменения уровня воды в GTA: SA. Предельно проста в освоении и, в отличие от аналогичных разработок, не выпадает в Windows с ошибками.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

НОВЫЙ ОБЛИК NWN 2

ИНСТРУМЕНТ: MDB Export/Import Tools, версия 1.7

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: К сожалению, официальный инструмент для **NWN 2** не позволяет создавать и подключать к игре трехмерные модели собственного производства. Поэтому использовать **NWN 2 Obsidian Toolset** в качестве конструктора с визуальной библиотекой стандартных элементов, из которых собираются новые локации, можно, но чего-то совсем уж нового на его базе не построишь.

Несложно догадаться, что такая направленность моддэйкерам пришлось не по душе и они быстро нашли выход из ситуации. Досконально изучив формат хранения моделей объектов в **NWN 2**, поклонники игры приглянулись за разработку утилиты, которая бы позволяла переписать весь 3D-контент, созданный в графических пакетах типа **3DS Max** и **Maya**, в файлы формата **MDB**.

Довольно быстро в интернете появилась утилита для просмотра моделей **NWN 2**, а спустя несколько недель после этого состоялся релиз инструмента **MDB Export/Import Tools** для конверта 3D-моделей **OBJ**-формата в файлы с расширением **mdb**, используемые игрой. В состав **MDB Export/Import Tools** входит конвертер для перевода **OBJ**-файлов в **MDB** и утилита обратного действия — перевода **MDB**-файлов **NWN 2** в **OBJ**-модели.

Основное достоинство набора в том, что с его помощью можно полностью модифицировать внешний вид **NWN 2** — наполнить мир игры новыми персонажами (скаблзуемыми тиграми, троллями, гномами, зелеными человечками, сотрудниками «Игромании» — да чем угодно!), а также сменить все декорации (растительность, мосты, жилые постройки, объекты интерьера и другие элементы). Недостаток же всего один — отсутствие какой-либо графической оболочки: все действия по конвертированию моделей выполняются через командную строку.

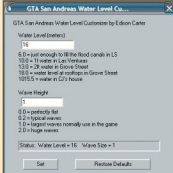
«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игромания») 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 игросрежца редакторах.

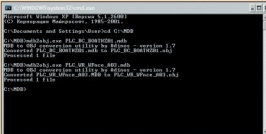
Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

ПРАКТИКА: Несмотря на отсутствие оболочки, конвертеры просты в использовании. Положил модель, предназначенную в определенную директорию, ввел в командную строку определенный скрипт и... собственно, все. Объект тут же будет конвертирован в файл с расширением **mdb** или **obj**, в зависимости от используемого инструмента.

Другое дело, что далеко не все пользователи знакомы с принципами работы командной строки — не могут перейти в определенный каталог, создать папку, активировать определенный исполняемый файл. Поэтому, чтобы у вас не возникло никаких вопросов касательно использования **MDB Export/Import Tools**, мы детально рассмотрели процесс конвертирования моделей, представленных **MDB**-файлами, в объекты формата **OBJ**, понятного **NWN 2**.



При помощи редактора **Water Level Customizer** можно сделать из GTA: SA некое подобие Атлантиды — погрузить на дно целый штат.



Инструменты **MDB Export/Import Tools** позволяют полностью переписать мир **NWN 2**. Строгать можно то, что работает утилиты исключительно в режиме командной строки.

ОБНОВЛЕНИЯ

Поместите утилиты для конвертации моделей в каталог с произвольным именем на любом из дисков, например **C:\MDB**. Затем зайдите в директорию **!data** установленной **NWN 2** и извлеките из архива **NWN2_Models.zip** любую модель, скажем **PLC_BC_BOATHZ01.mdl**, в ранее созданную папку **MDB**.

Выберите пункт меню **Пуск/Выполнить** и в появившемся окне напечатайте команду **cmd** и нажмите **Enter**. В командной строке наберите **cd !Полный путь к папке, в которой прожиают конвертеры и 3D-модели**, в нашем случае — **cd C:\MDB**, и нажмите ввод. Каталог открыт, для перевода модели формата **MDB** в файл с расширением **obj**, который понимают все современные пакеты 3D-графика, нужно ввести следующую команду: **mbd2obj.exe PLC_BC_BOATHZ01.mdl**
Где **mbd2obj.exe** — имя конвертера, **PLC_BC_BOATHZ01.mdl** — полное название модели.

Нажмите клавишу ввода — начнется перформатирование. В процессе конвертации в папке **C:\MDB** появится ровно три файла: **PLC_BC_BOATHZ01.obj** (файл модели), **PLC_BC_BOATHZ01.mtl** (файл текстур объекта), **PLC_BC_BOATHZ01.save**, и другие можно просмотреть, а при желании и модифицировать в любом современном редакторе 3D-контекста — например, в **3DS Max**. Работа с утилитой **obj2mdb.exe** по переконвертированию модели формата **OBJ** в **MDB**-файлы осуществляется по такой же схеме.

ВЕРДИКТ: Хороший, но далеко не безупречный набор утилит для изменения внешнего облика **NWN 2**. С одной стороны, инструменты отлично выполняют функцию конвертирования моделей, с другой же — не могут обеспечить удобство работы, нет графического интерфейса.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

МОДИНГ АРМА ОБЪЯВЛЯЕТСЯ ОТКРЫТЫМ!

ИНСТРУМЕНТ: ArmAlnPBO

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: В Сети, как грибы после дождя, начали появляться самые разные утилиты для редактирования **Armed Assault**, что в общем-то и не мудрено: игра базируется на движке **Operation Flashpoint** и как следствие использует старые форматы хранения моделей, текстур и других ресурсов. Сегодня в поле нашего зрения попала замечательная во всех смыслах утилита **ArmAlnPBO**, которая умеет распаковывать игровые архивы (текстур, звуков, скриптов), представленные **PBO**-файлами.

ПРАКТИКА: После запуска приложения перед вами появится сравнительно небольшое окно программы, на которое вынесены лишь самые необходимые компоненты. Основную область распаковки занимает табличное поле, в него загружается информация о каждом файле архива. Над ним располагаются поля для ввода путей к архиву и конечного пункта извлечения, а правая

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.



DOOM 3 SDK 1.3. С момента выхода **DOOM 3** прошло более двух лет, а разработчики продолжают неустанно трудиться над совершенствованием SDK для игры. На момент сдачи номера в печать для свободной загрузки был доступен SDK версии 1.3, в который вошло масса новых примеров, исходных кодов движка и краткая справка. Разработчики также обновили и уже имевшиеся в наборе файлы — устроили ряд недочетов и оптимизировали программный код некоторых модулей. Внимательно изучив структуру файлов, вы сможете создать утилиты для правки звуковых файлов, моделей и текстур, искусственного интеллекта. Иными словами, вы сможете собрать свой собственный редактор для **DOOM 3**.



Quake 4 SDK 1.4. Практически одновременно с выпуском обновленного инструментария для **DOOM 3** в интернете появилась новая версия SDK и для **Quake 4**. Набор исходных кодов был адаптирован под 1.4 версию **Quake 4**, также девелоперы исправили множество ошибок: устранили баги в экспортерах моделей и анимации, оптимизировали файлы ядра, привели в норму поведение прошивки. Если бы авторы **Quake 4** решили вдруг выпустить новый редактор карт для игры на основе своего же SDK, то он оказался бы в разы шустрее поставляющегося в комплекте с игрой старичка «Радиста».

часть приложения отведена под кнопки выбора архива (**PBO**), задания директории сохранения извлеченных ресурсов (**Directory**), а также кнопок распаковки (**Extract**) и выхода (**Exit**).

Различные меню, инструментальные панели, поля объектов и прочие новорты, присущие большинству современных программ, в **ArmAlnPBO** напрочь отсутствуют. Но в случае с данной утилитой это скорее большой плюс, а не минус. Извлечение игровых ресурсов проходит по простой схеме. Щелкаете по кнопке **PBO** на форме программы, выбираете один из игровых архивов **Armed Assault**, задаете директорию сохранения для извлекаемых файлов (через меню **Directory**), выделяете необходимые файлы на табличном поле и кликаете по кнопке **Extract**.

ВЕРДИКТ: Идеально спроектированный и очень удобный распаковщик архивов для **Armed Assault**. Не вылетает с ошибками, лишние функции отсутствуют, изначально настроен так, что можно просто установить и работать.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 10/10

ПРОБУЖДЕНИЕ ОТО СНА

ИНСТРУМЕНТ: Gothic 3 PAK Viewer

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: При всех своих достоинствах «Готика 3» не лишена и недостатков. Упоминать о ее багах и тормозах мы не станем — это уже стало притчей во языцех. А вот о чем поговорить стоит, так это об ошибках и недоработках геймлега. Например, во многих сражениях обитатели мира игры напрочь отказываются сопротивляться главному герою, протагонист же часто раздражает тем, что передвигается, словно черепаха, плавает, как кусок

пеннолота, да и вообще ведет себя довольно-таки странно.

Сообразив, что разработчики в ближайшее время не собираются выпускать полноценный SDK или инструментарий, фанаты игры начали кропать собственные утилиты. Первым таким инструментом, увидевшим свет, стала программа под названием **Gothic 3 PAK Viewer**. Она позволяет вытянуть из игры любые ресурсы — музыку, скрипты, текстуры. При этом стоит отметить, что распаковывать можно не только целые архивы, но и отдельные файлы из них.

ПРАКТИКА: Дизайн у **Gothic 3 PAK Viewer**, скажем так, своеобразный. Левая часть программы отведена под поле, представляющее собой дерево каталогов того или иного архива, правую же область занимает таблица, в которую заносятся данные об элементах текста. Над этими двумя компонентами (то есть в верхней части распаковщика) расположено главное меню и специализированная область выбора архива игры, нижняя же область содержит поля и меню, позволяющие контролировать процесс распаковки.

Обратите внимание, что полностью русифицированную версию утилиты вы можете взять с нашего DVD из раздела «Игровой». Таким образом, никаких трудностей с пониманием текстов или иных функций возникнуть у вас не должно.

Чтобы распаковать игровой архив, вам нужно щелкнуть по кнопке с изображением многоголка, расположенной над таблицей, выбрать файл, после чего еще раз кликнуть по кнопке с многоголкой, но уже напротив комментария **Корневой путь**, и обозначить каталог, куда будут сохраняться извлеченные ресурсы. Наконец, придется щелкнуть по кнопке **Извлечь все**. Для распаковки же

отдельно взятого файла или папки архива целесообразно использовать кнопки **Извлечь папку** и **Извлечь**.

ВЕРДИКТ: Эталонный распаковщик архивов третьей «Готики» — быстрый, компактный, да к тому же еще и справляющийся со своей задачей на все сто процентов. Собираетесь создавать модификации для игры до выхода официального SDK (еще не факт, что он вообще появится)? Обязательно загляните в Gothic 3 PAK Viewer.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

ГОТИЧЕСКИЙ ЗАПАКОВЩИК

ИНСТРУМЕНТ: Gothic 3 PAK Generator
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Изменив файлы Gothic 3, каждый мододел наверняка захочет привязать модифицированные ресурсы обратно к игре. Но вот как это сделать? Воспользоваться услугами архиватора WinRAR? Не стоит, он ничем не поможет: архивы третьей «Готики» имеют нестандартный формат. Приспособить для своих модостроительских нужд Gothic 3 PAK Viewer? Из этого опять же ничего хорошего не выйдет: утилита позволяет лишь извлекать из оригинальной игры контент, но не умеет «зашивать» его обратно.

Не надо ничего придумывать, достаточно взять улаковщик Gothic 3 PAK Generator. Эта крохотная программа позволяет создавать архивы для Gothic 3 на основе любых файлов и каталогов.

ПРАКТИКА: К сожалению, мы в очередной раз имеем дело с приложением, работающим в режиме командной строки. PAK Generator полностью лишен графического интерфейса. Тем не менее не стоит расстраиваться и впадать в истерику: все действия по созданию «готических» архивов, в принципе, можно проделать и не прибегая напрямую к использованию cmd-сервиса. То есть для генерации нового архива (PAK-файла) вам нужно будет проделать следующие манипуляции: создать определенный каталог в директории с утилитой PAK Generator и поместить в него все файлы одного из модифицированных архивов «Готики» для запаковки, после чего перетащить каталог с иг-

ИНТЕРЕСНОСТИ

3D-СКАНЕР СВОИМИ РУКАМИ



DAVID — это, по сути, халаяная программа для 3D-сканирования объектов. С ней вам не придется тратить десятки тысяч долларов на приобретение 3D-сканера — достаточно иметь в наличии мощный компьютер, недорогую веб-камеру и простую лазерную указку. Далее все предельно просто: выбираете объект (например, игрушечную машинку), помещаете его между двумя плоскостями, расположенными друг к другу под углом в 90 градусов (некое подобие раскрытой книги), включаете камеру, активируете **DAVID** и проходите лучом лазерной указки по объекту. Программа просчитает координаты конструкции и моментально составит на их основе точную 3D-модель одной из сторон. Произведя сканирование формы с оставшихся трех сторон, вы получите полноценную 3D-конструкцию, которую впоследствии можете импортировать в один из современных графических пакетов — например, в **3DS Max**. Заполнить небольшую анкету, вы сможете скачать по адресу www.david-laserscanner.com/?section=Downloads&file=david.

ТРАННОЗАВР Z-BRUSH

Компания **Pixelogic** анонсировала новую версию популярного графического пакета **Z-Brush**. Уже сейчас известно, что в обновленном трехмерном редакторе будет в несколько раз увеличена производительность, появится система обработки теней и освещения в реальном времени, а также



будет введен ряд новых инструментов для моделирования. На данный момент для свободной

загрузки из интернета доступно видео, в котором наглядно демонстрируются возможности программы: <http://download.pixelogic.com/NextStepZBrushNextStep.zip>. Официальный релиз Z-Brush 3 запланирован на 15 мая 2007 года.

НАСТУПЛЕНИЕ НОСОРОГОВ

Состоялся выход обновленного пакета 3D-графики **Rhinoceros 4.0**. В программу было встроено множество новых моделей, заметно улуч-


щающая и упрощающая работу по перекройке интерфейса, а также изменены некоторые инструменты. Многие пользователи уже перешли на обновленную версию редактора. Всем же, для кого вопрос приобретения Rhinoceros 4.0 остается открытым, рекомендуем заглянуть на официальную страницу производителя (www.rhino3d.com) и скачать себе trial-версию программы.

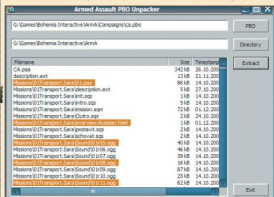
ровыми ресурсами на значок исполняемого файла **G3PaKDir.exe**.

В результате на экране появится досочное окно утилиты, в котором будет отображаться ход создания нового архива. В зависимости от размера файлов, которые вы решили запаковать в целостный архив, процесс генерации может занять от двух-трех

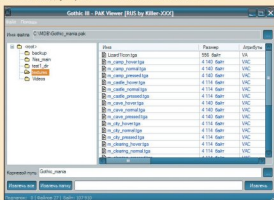
минут до нескольких часов.

ВЕРДИКТ: В целом очень неплохой генератор, но, увы и ах, работает только в командной строке. Впрочем, проблему эту можно обойти, если перетащить в окно программы необходимые файлы. Да и альтернатив лучше не наблюдается.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



Утилита **Armed Assault PBO Unpacker** поможет вам вытащить из игры любые ресурсы — 3D-модели, текстуры, звуки.



Gothic 3 PAK Viewer — мощный и очень удобный распаковщик «готических» архивов.

Когекс воїні



Реклама



<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены.





УМНЫЙ МЕССИЯ

СОЗДАЕМ ГЕНИАЛЬНЫХ ПРОТИВНИКОВ В DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Dark Messiah of Might and Magic хороша прежде всего реалистичной физикой и динамичными сражениями. Что может быть приятнее, чем смотреть, как враг после смачного пинка под флейную часть с визгом устремляется в пропасть или в костер? Однако больно уж легко враги попадают в ловушки, да и в пропасти порой падают чуть ли не по своей инициативе. Игроку опытному расправиться даже с целой ротой нежити (тем более что способно для этого превеликое множество) не составляет особого труда.

Противники в игре не то чтобы совсем уж глупые, но ощущение, что в момент рождения их метко приложили пыльным мешком по теменной области, не покидает на протяжении всей игры. Врагам не хватает внезапности в действиях и хотя бы минимальной изобретательности. Так что сегодня мы будем создавать умных врагов.



РУБИМ НАОТМАШЬ

Игра базируется на движке **Source**, том самом, на котором сделан **Half-Life 2**. Поэтому неудивительно, что в обеих играх главные игровые настройки прописаны в одних и тех же конфигурационных файлах (тек, что с расширением **cfg**). Первым делом мы обратимся к тем, которые лежат в папке «Каталог игры»-**scripts**, а точнее — к **mm_game_settings.txt**. Здесь вы найдете основные параметры геймплея, в том числе и характеристики AI в одноимен-

ном разделе. Для тех, кто не вскрывал с нами HL2, сообщаем, что имя блока стоит сразу перед его содержимым, а само содержимое заключено в фигурные скобки. Отправляйтесь в названный раздел и приступайте к правке.

Первые два параметра в этом блоке — **NPCFieldOfViewRatioWhenStealth** и **NPCRangeOfViewRatioWhenStealth** — задают широту поля зрения игровых персонажей. Пусть вас не смущает присутствие в имени показателей сокращения **NPC** — в файлах игр на движке **Source** так обозначается не только мирное население, но и враги главного героя. Чтобы противники стали более зоркими, проищите эти характеристики, соответственно, значения **0.6** и **0.8**.

Чуть ниже расположились две настройки, определяющие максимальное расстояние, на котором враги могут услышать крики друг друга (чтобы в случае необходимости прибыть на помощь своим товарищам). **Call4helpdist** относится к обычной обстановке, **ouchcall4helpdist** — к предсмертным воплям монстров. Исправьте значение первой на **800**, второй — на **900**. Ваши противники после этого не только станут лучше слышать, но и научатся издавать пронзительный предсмертный крик, на который сбегаются твари чуть ли не со всей округи.

Следующие четыре атрибута определяют, насколько быстро враги реагируют на сигналы, поступающие по различным, скажем так, путям. За слуховой путь отвечает параметр **delayhear** и **DelayNoHearinSearch** (второй атрибут работает, когда про-

тивник находится в режиме поиска), за зрительный — **delaysee** и **delaysee_stealth** (в последнем случае подразумевается, что игрок подкрадывается к оппоненту). Первому показателю в этом списке задайте значение **0**, второму — **1**, четвертому — **4**. Ваши соперники станут мгновенно реагировать на происходящее. Никакой заторможенности в их реакции нет теперь и в помине.

Что касается показателей **TimeToRevertToAlertLevelQuietWhenInAlertLevelAwared** и **TimeToRevertToAlertLevelAwaredWhenInAlertLevelVeryAwared**, то их значения следует повысить, соответственно, до **15** и **10**. Первый задает время (здесь и далее — в секундах), которое враг, поднявший тревогу, ждет, прежде чем дать отбой (если, конечно, не примет в этот период ничего подозрительного). Второй — время, которое ваш крайне обеспокоенный неприятель выжидает в режиме усиленной тревоги, прежде чем, немного успокоившись, перейдет к обычной. Сделанные преобразования позволят слегка улучшить противникам память, дабы они не забывали об опасности слишком быстро.

Еще одна характеристика из текущего раздела — **SquadAwarenessDist** — задает расстояние, на котором ваши враги могут передавать друг другу информацию о местонахождении игрока. Рекомендуем увеличить до **600**, тогда твари будут лучше взаимодействовать между собой и грамотно кооперироваться.

Атрибуты **HelpWhenCaughtByTelekinesisMinTime** и **HelpWhenCaughtByTelekinesisMaxTime** определяют минимальную и максимальную задержку перед тем, как существо успеет крикнуть «На помощь!», едва попал под действие телекинеза. Первому советуем поставить значение **2**, второму — **5**.

Нелишним будет понизить число, соответствующее настройке **mul_damages_npc_not_alerted** (множитель урона для еще не поднявшего тревогу персонажа), до **2**. После этого неприятели всегда будут готовы к вашей атаке. Одной лишь внезапностью теперь мало кого возьмешь.

Параметры **SearchRadius** и **SearchRadiusAfterAttack**, задающим радиус области патрулирования монстра (во втором случае, подвергнувшись нападению), лучше выставить значения **700** и **150** соответственно. Это изменение немного расширит маршрут передвижения ваших оппонентов.

Еще ниже вы обнаружите характеристику **MaxCall4HelpNPCAgainstPlayer**, обозначающую максимальное число воплей, кото-



Враги в нашем моде атакуют более решительно и неожиданно.

NPC

В разделе ai вы найдете атрибуты, относящиеся к NPC. С их помощью вы можете изменить их поведение.

SpontaneousAlerted_min_time — минимальное время, в течение которого возмущенный персонаж (то есть участвующий в данный момент в сражении или находящийся в режиме поиска), будь то NPC или ваш враг, болтает с дружественным по отношению к нему игроем.

SpontaneousSpeech_min_time — минимальное время, в течение которого разглагольствует персонаж, находящийся в обычном состоянии.

SpontaneousSpeech_max_time — максимальное время, которое персонаж способен говорить.

SpontaneousSpeech_max_dist — максимальная дистанция, на которой NPC (или ваш недруг) спосо-



бен заводить беседу со своим товарищем (в том числе с вами, если речь идет о мирных гражданах).

Эти четыре характеристики управляют разговорчивостью жителей игрового мира. В оригинале они, прямо скажем, немногословны. Если вы хотите исправить эту ситуацию, поднимите значения всех этих показателей. Можно сделать так, чтобы персонажи практически не закрывали рот, став настоящими демагогами. Правда, их речи в любом случае не будут отличаться особой изысканностью, а вот осмысленностью — вполне.

NbFriendPlayerAttackBeforHateHim — число атак, после которых нейтральный или дружественный персонаж начинает относиться к главному герою негативно. Изначально в игре все персонажи становятся врагами после первого же удара.

рое издает враг, заметив игрока. Действительно, почему большинство противников просят о помощи только три раза? Они, что, потом язык проглатывают? Давайте поднимем прописанное здесь число с 3 до 5-6.

Не менее важна характеристика **PlayerParryTimeToBreakfl**. Она влияет на тактику ведения боевых действий. Работает следующим образом. Пока игрок блокирует удары (зажав правую кнопку мыши), враг в течение заданного характеристической времени использует атаку, которая блок не пробивает. Если же вы слишком долго притались за блоком, то ваш оппонент попытается мощным ударом сокрушить защиту либо перекинуть вас, используя обманные движения. Лучше всего понизить значение данного атрибута до 3, чтобы вас перестали атаковать одними и теми же ударами в начале атаки, а меняли бы тактику уже после трех ударов.

Остановившись на трех атаках, задающих уворотливость монстров: **DodgeDelay** — минимальное время между уклонениями от ваших атак, **PreventiveDodgeDelay** — минимальная задержка между эффективными уходами от ударов, **PreventiveDodgeChance** — шанс вместо обычного уклонения совершить максимально эффективное. Чтобы противники чаще выполняли этот нехитрый, но очень полезный в бою прием, понизите значения первых двух параметров до 10-12.

а значение третьего повысите до 0.3-0.5. Тогда у врагов будет больше свободы для маневров, а следовательно — их поведение во время битвы станет непредсказуемым.

УПРАВЛЕНИЕ СЛОЖНОСТЬЮ



Комментарием **DynamicDifficulty** открывается группа из двенадцати атрибутов, непосредственно влияющих на сложность игры. Вот за что отвечают первые три параметра:

DifficultyEasyNpcDmgMul — множитель урона, причиняемого игроком врагам и NPC на легком уровне сложности.

DifficultyEasyPlayerDmgMul — множитель урона, наносимого игроку его врагами и NPC на легком уровне сложности.

DifficultyEasyDifficultyMul — общегривая сложность на легком уровне. Только учтите, что чем меньше значение этого атрибута, тем выше сложность.

Далее следуют еще шесть сходных показателей. Три из них, в имени которых на месте слова **Easy** стоит **Hard**, описывают среднюю сложность игры. Еще три, в названии которых вместо слова **Easy** фигурирует **HardCore**, относятся к высокой сложности.

Чуть ниже вы найдете еще три параметра, определяющие сложность боев:

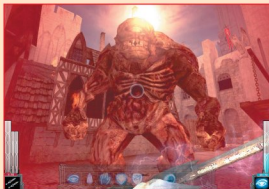
DifficultyCombatEasy — на легком уровне, **DifficultyCombatAverage** — на среднем, **DifficultyCombatHard** — на высоком.

Описанная выше группа атрибутов позволяет вам грамотно распределить сложность, понизив или повысив трудность прохождения игры. Если вы уже опытный геймер, которому вполне по плечу игра даже на высшей сложности, логично будет слегка повысить значения большинства характеристик. Попробуйте, скажем, увеличить значения настроек **DifficultyHardCoreNpcDmgMul**, **DifficultyHardCorePlayerDmgMul**, **DifficultyHardCoreDifficultyMul** и **DifficultyCombatHard** до 0.5-0.6, 1.6-1.7, 0.5-0.6 и 0.6-0.7 соответственно. Ставьте в игре высшую сложность и готовьтесь к серьезным испытаниям. Новички же могут, наоборот, чуть облегчить себе жизнь.

МОНСТРЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ...



Пока мы работали лишь с общими характеристиками AI. Разумеется, у каждого вида монстров имеется свой набор параметров. Такие атрибуты вы найдете в файлах с расширением **qct**, рассортированных по следующим подкаталогам (каждый из них посвящен конкретной разновидности нежити и имеет внутри себя лишь один файл) дирек-



Одолеть циклопа и равного-то было непростой, а теперь практически невозможной. Но есть у него и ахиллесова пята. Надо только ее найти.



Плечик в голову отыане не только верный способ столкнуть врага с ног, но и эффективный боевой прием, отнимающий, однако, немало энергии.

тории <Панка игры>mm\models\npc:
lybone_dragon (костяной дракон),
lycyclope_undead (циклоп), **ldeathknight** (рыцарь смерти), **lghoul** (вампир), **lgoblin** (гоблин), **llich** (лич), **llich_king** (король личей), **lmenelag** (колдун Менелэг), **lneocrowgard** (лорд некромантов), **lneocromancer_lord** (лорд некромантер), **luncromant_ox** (некромант-охранник), **luncromant_guard** (лорд некромантов), **lorc_chief** (орк-продуцатель), **lundead** (мертвяки). В любом из файлов вы встретите следующие настройки:

difficulty — уровень противника (значения характеристики варьируются в промежутке от 0 до 1). Проявляется главным образом в манере поведения врага во время боя. Чем выше число, тем чаще враг атакует.

strength — сила противника.

dexterity — ловкость.

life_regen — скорость регенерации. У воинов, не наделенных этой ценной способностью, здесь стоит ноль.

AttackCoolMinTime — минимальный временной промежуток между двумя атаками со стороны монстра, если до этого он находился в спокойном состоянии. Уменьшите значение этого и следующего показателя (скажем, в полтора раза), и монстр станет вести бой в более быстром темпе.

AttackBersekerMinTime — минимальный интервал между двумя атаками в исполнении противника обезумевшего от ярости.

AttackBersekerMaxTime — максимальный интервал.

cowardice — трусость (в процентах). При высоком значении атрибута противник будет всячески избегать битвы с игроком, если тот вооружен. Многие враги оказываются расследными трусами — об этом свидетельствует указанное здесь число 100. Чтобы как-то повлиять на ситуацию, достаточно понизить значение атрибута до отметки 50-75. Трусам нет места в нашей модификации!

arrow_impai — данный атрибут определяет, может ли Сареф проклянуть монстра стрелой (1 — да, 0 — нет).

charmable — определяет, действует ли на персонажа заклинание «Чары» (Charm), временно превращающее вражину в союзника.

maxsightdistancequiet — максимальная дальность взгляда твари в спокойном состоянии.

maxsightdistancealerted — то же самое для поднявшего тревогу врага.

fieldofviewquiet — угол обзора для спокойного состояния.

fieldofviewalerted — угол обзора для тревожного состояния.

TimeKnockedDownByPhysics — время, на протяжении которого враг находится в нокауте после сильного удара любым предметом. Стандартное значение для этого параметра — 3, это дает главному герою довольно много времени на добивание жертвы. А вот если вы пропишите значение 2, от вас потребуется очень быстрая реакция — времени на раздумья после точного попадания у вас не будет вовсе.

max_jump_rise — высота прыжка.

max_jump_drop — максимальная высота, с которой может безболезненно падать монстр.

max_jump_dist — длина прыжка.

mana_drainable — здесь определяется, может ли игрок красть ману у данного персонажа (1 — да, 0 — нет).

npc_health — здоровье.

ChanceToFreeze — шанс заморозить врага с помощью заклинания «Заморозка». Минимальное значение (при нем врага невозможно заморозить) — 0, максимальное — 1.

Изменяя значения данных параметров, вы можете влиять на силу и способности своих недругов. Совсем несложно управлять скоростью боявыми характеристиками врагов, их живучестью и даже такими качествами, как ловкость, увертливость, зоркость и агрессивность. Умелые игроки могут преспокойно повышать значения соответствующих настроек.



САРЕФ

В отдельный блок — **player** — в файле **mm_game_settings.txt** вынесены параметры игрока. Не исключено, что вследствие всех вышеприведенных преобразований игра окажется для вас непомерно трудной. В этом случае логично немного усилить главного героя, Сарефа. Повысьте его характеристики можно, подравляя следующие показатели:

poison_resistance — защищенность от яда.

kick_damage — урон от пинка. Если вы как следует прокачайте неприязнителя, нелишним будет увеличить и стоящее здесь значение до 3-5.

stamina_kick_npc — расход энергии (stamina), когда игрок дает пинка противнику.

stamina_kick_all — расход энергии, когда Сареф пинает предмет обстановки. Если усиливать пинок, логично также слегка повысить затраты энергии на него. Параметру **stamina_kick_npc** нужно задать значение в промежутке между 4 и 6, а **stamina_kick_all** — между 2 и 3.

PlayerTakeDist — максимальное расстояние, с которого Сареф может брать предмет в руки.

PlayerTelekinesisDist — то же самое для заклинания телекинеза.

CloseArrowDist — максимальная дистанция, до которой считается, что выстрел произведен с близкого расстояния (то есть включается действие следующего атрибута), а следовательно, он более опасен для жертвы.

CloseArrowDmgScale — множитель урона для выстрела с короткой дистанции. Изначально здесь стоит единица, то есть выстрел вблизи полностью идентичен выстрелу с большего расстояния. Однако это, согласитесь, не совсем правильно. Лучше поставить сюда числ в районе 1.2-1.5.

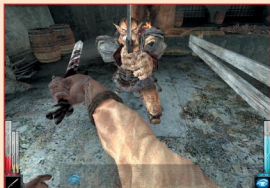


Работа над модом окончена. В нашем дополнении монстры дерутся и двигаются очень быстро, лучше слышат, лучше видят друг друга и надвигающуюся опасность. Умные, крепкие, быстрые, бесстрашные, непредсказуемые в бою, в меру изобретательные, ловкие и увертливые, они способны доставить серьезную конкуренцию даже самому искусному геймеру.

Кроме того, множество дополнительных параметров позволит вам подобрать себе соперников, наиболее точно соответствующих уровню вашего мастерства и игровому стажу. Не забудьте и об NPC. Пара несложных преобразований — и вот они уже способны выдвигать длиннейшие тиряды. После всех этих изменений обитателей игрового мира будет просто не узнать. ■



Стоит подравнять всего пару характеристик, и враги начнут пробовать блок со второго удара...



...Сами же при этом будут умно укрываться за клинками. Достать их будет крайне сложно.



**ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ
В ШОУ,
БЕЗУМЕЦ!**

T H E S H O W

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ



РЕКЛАМА

TRINITY

gfi

RUSSOBI-M

© 2007 Promotion Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das The Show Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promotion Software GmbH. Take Two Interactive und das Take-Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © Trinity GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссоби-Паблицинг». Все права защищены. www.russobit.m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit.m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit.m.ru, а также на форуме сайта «Руссоби-М»: www.russobit.m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы «М.Видео».



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

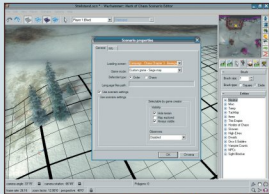
В свое время я создал модуль для первой Neverwinter Nights, который включил в себя новые игровые территории, переписанный искусственный интеллект соперников, много интересных диалогов и квестов. Так вот — можно ли портировать его на NWN2?



Перенести локацию из модов NWN в NWN2 не получится. Но вот диалоги и квесты можно перенести полностью.

И да, и нет. В связи со структурными изменениями движка игры вы не сможете импортировать игровые территории первой части в редактор для NWN 2, однако без проблем сможете подгрузить в инструментарий NWN 2 Obsidian Toolset диалоги и скрипты. Таким образом, открыв при помощи NWN 2 Toolset модуль первой части игры, вы без труда перенесете большинство скриптовых конструкций и диалогов, содержащихся в файле. Локации же придется создавать с нуля.

Подскажите, пожалуйста, где в редакторе карт Warhammer: Mark of Chaos настраиваются параметры сценария?



Настраиваем атрибуты сценария в Warhammer: Mark of Chaos Scenario Editor.

Для настройки параметров уровня, создаваемого в Warhammer: Mark of Chaos Scenario Editor, выберите пункт меню Scenario/Properties. Здесь вы можете установить название нового сценария, описание миссии, имя автора, тип карты и некоторые другие атрибуты.

В одном из номеров «Манин» вы писали о некоем «чудо-устройстве под названием ZScanner 700, которое позволяет сканировать объекты реального мира и переводить их в виртуальные модели. А может ли такой сканер захватывать текстуры, покрывающие реальный объект? Мы делаем свою игру и всеерьез задумываемся о покупке такого девайса.



ZScanner 700 отлично переводит в виртуальную область, но характер поверхности, увы, передать неспособен.

Увы и ах, ZScanner 700 изначально задумывался лишь как устройство для захвата геометрии предметов. О сканировании текстур речи не было. Дело в том, что любой реальный объект, если это, конечно, не лист бумаги, трехмерен. Сканер же анализирует, по сути, плоскую картинку, формирующуюся на поверхности матрицы. Более понятная аналогия — фотоизображение на пленке или матрице фотокамеры. Оно абсолютно плоское, хотя мозг человека может додумать трехмерное пространство.

ZScanner 700, как и фотоаппарат, «видит» лишь одну сторону объекта, целостную же картину он составить не может. Поэтому просто сосканировать текстуру с ровной поверхности получится, а вот в деталях передать фактуру и цвет поверхности объемаемого предмета не выйдет. Впрочем, сейчас разработчики сканера как раз работают над созданием нового устройства, которое могло бы одновременно считать форму и цветовую гамму с поверхности объектов. Но в ближайшие два-три года текстурировать придется вручную.

Прочитал статью «Наступление отступников». Сделал все, как там написано, но в текстах все равно иногда можно встретить старое название фракции («Орден Порядка»). Это можно как-то поправить?

Название действительно кое-где проскальзывает (в основном, в описаниях различных игровых объектов и всяческих подсказках). Чтобы добиться желаемого, вам придется проделать довольно-таки кропотливую работу с текстом. Дело в том, что в TXT-файлах архивов a1-texts.pak и p2-texts.pak (оба, напомню, располагаются в папке \dataa1) сохранилось немало всяческих упоминаний об уже несуществующем Ордено Порядка.

В идеале каждое описание нужно отыскать и исправить в нем старое название расы на новое (Отступники). Здесь вам придет на помощь встроенная в Windows функция поиска файлов по содержа-



Полностью избавиться от фразы «Орден Порядка» удастся только после нескольких часов кропотливой правки текста.

щему в них тексту (для поиска упоминаний об Ордене Порядка введите в строке поиска просто «Порядка», ведь первое слово используется в файлах в разных падежах). Учтите, что вам понадобится распаковать архив в какую-либо папку на диске (из нее же вы можете править эти файлы, а уже потом копировать их обратно в архив на свое место).

Вы как-то писали, что на некоторых транспортных средствах в GTA: SA можно использовать пулемет. А как насчет ракет? Предусмотрена ли в игре такая возможность?

В игре GTA: SA предусмотрена возможность использования ракет вражескими транспортными средствами, а именно — вертолетами и самолетами. Команды, позволяющие вертолетам и самолетам использовать это оружие, различаются между собой, поэтому мы рассмотрим подробно механизм использования ракет и теми, и другими. Начнем с вертолетов. Чтобы заставить вертолету преследовать игрока, нам понадобится следующая команда:

072A: shell_hot \$PLAYER_ACTOR 60.0

Где **shell_hot** — название вертолета, который будет вести преследование, **PLAYER_ACTOR** — преследуемый персонаж, **60.0** — радиус, на котором будет держаться от игрока геликоптер.

А вот чтобы заставить нашу «стрекозу» испепелить игрока, нужно использовать нижериведенную команду:

084E: shell_hot 1

Главное переходим к самолетам. Чтобы заставить самолет гнаться за игроком и при этом поливать его ракетами, используйте следующую команду:

0710: spline \$PLAYER_ACTOR -1 50.0

Где **spline** — название самолета, **PLAYER_ACTOR** — преследуемый персонаж (главный герой), **50.0** — расстояние, на котором будет держаться самолет от игрока при атаке.

Скрипт, демонстрирующий применение данной команды, вы сможете взять с *нашего диска из раздела «Игрострой»*.

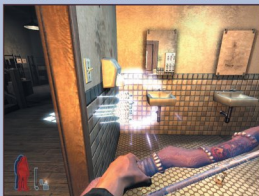
Вопрос месяца

Можно ли в Frey научить Томми стрелять из лука в нормальном состоянии (без предварительного выхода в астрал или попадания в мир духов)?

Можно. Для этого нужно внести небольшие коррективы в файл **player.def**, лежащий в каталоге **def** архива **pak000.pk4**. В основном разделе файла, озаглавленном как **entityDef player_base**, найдите следующие строки:

```
def_weapon8 ""
weapon8_best "0"
weapon8_cycle "0"
weapon8_toggle "0"
weapon8_allowempty "0"
```

Все они описывают слот оружия, вызывающегося нажатием цифры 8 на клавиатуре. Поскольку в оригинале это место не занято ни одним из видов оружия, здесь прописаны нули. «Пересадим» на это вакантное место лук. Для этого пустующие кавычки в верхней строке заполним сочетанием **weaponobj_bow**.



В нашем мини-моде Томми может пользоваться своим излюбленным оружием и в обычном состоянии.

Затем в средней строчке исправим ноль на единицу. Это позволит игроку переключаться на лук с любого другого вида вооружения. Если вы также хотите, чтобы новое оружие было доступно даже при отсутствии к нему боеприпасов, сделайте то же самое с нижней строчкой.

Дабы убрать лук с «девятки», очистим значение параметра **def_weapon9**, оставив справа от имени лишь пустые кавычки. Кроме того, для того чтобы лук продолжал оставаться оружием Томми в потустороннем мире и астрале, характеристике **spirit_weapon** присвоим значение **8**.

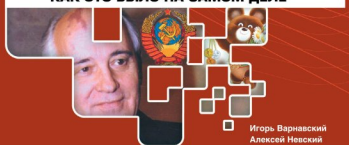
К слову, если вы хотите, чтобы на том свете Томми бродил с каким-то иным видом вооружения, придайте этому атрибуту другое значение — соответствующее номеру нужного вам ствола. Напомним, что на 1 подвешен ключ, на 2 — винтовка, на 3 — жук, на 4 — плазмомет, на 5 — автопушка, на 6 — кислотный распылитель и на 7 — гранатомет. Как вам идея поохотиться на здешних «птиц» с ракетницей? Тогда ставьте атрибуту значение **7**. После всех этих пертурбаций лук из орудия убийства, задействованного сугубо в мире духов и в астрале, превратился в универсальное средство.

И последнее. Если вы хотите немного отредактировать характеристики лука (все-таки изначально он не предназначался для использования в нормальном состоянии), зайдите в файл **weapon_spiritbow.def**, лежащий в одной папке с **player.def**. Здесь можно уменьшить расход заряда за один выстрел, присвоив показателю **ammoRequired** из блока **entityDef fireinfo_spiritbow** значение **5**. Томми получит возможность стрелять из лука в два раза чаще (а то в оригинале стрелы для него кончатся за считанные секунды). Но в таком случае для соблюдения баланса необходимо уменьшить урон от стрел, задав параметру **damage** из раздела **entityDef missile_arrow** значение в интервале **40-50**.

Вот, собственно, и все. Мы получили точное и мощное оружие, но в то же время «питательное» за счет драгоценной ментальной энергии. Пользуйтесь на здоровье.



КАК ЭТО БЫЛО НА САМОМ ДЕЛЕ



Игорь Варнавский
Алексей Невский

Все или почти все великие вещи создаются случайно. Дальше эта случайность (рано или поздно) становится мировым достоянием и меняет жизнь многих людей.

Тетрис — одна из таких случайностей. Несложная логическая головоломка, написанная в 1985 году сотрудником Вычислительного центра при Академии наук СССР Алексеем Пажитновым для себя и своих коллег, за короткий срок обрела мировую известность, спровоцировала крупный скандал, череду судебных разбирательств и, в конечном счете, осталась в истории как самая популярная компьютерная игра всех времен.

Буря в стакане

Идея тетриса родилась у Алексея Пажитнова в 1984 году после знакомства с головоломкой американского математика Соломона Голомба **Pentomino Puzzle**. Суть этой головоломки была довольно проста и до боли знакома любому современнику: из нескольких фигур нужно было собрать одну большую. Алексей решил сделать компьютерный вариант пентамино.

Пажитнов не просто взял идею, но и дополнил ее — в его игре собирать фигуры в стакане предстояло в реальном времени, причем сами фигуры состояли из пяти элементов (от греч. «пента» — пять) и во время падения должны были проворачиваться вокруг собственного центра тяжести. Но игру трудно было оперировать с 12 сложными фигурами за ограниченное время падения и тогда Алексей принимает решение сократить количество блоков, из которых состояли падающие фигуры, до четырех. Так из пентамино получился тетрамино (от греч. «тетра» — четыре). Новую игру Алексей на-

рекает тетрисом — от слов «тетрамино» и «теннис».

Первый вариант игры Пажитнов написал быстро, взяв за основу семь фигурок, ставших впоследствии стандартным набором тетриса. В той версии в стакан падали даже не графические изображения фигур, а их текстовые аналоги, в которых квадратик был составлен из открывающей и закрывающей скобки. Сделано это было не от хорошей жизни, а вынуждено: у компьютера «Электроника-60», на котором создавался тетрис, был даже не монитор, а дисплей, умеющий выводить только буквы и цифры (никакой графики!) и только в 24 строки по 80 символов в каждой.

«Несколько месяцев это была такая непонятная работа, которую фактически было даже не видно: на экране что-то меняется, Леша солил, Леша ходит там, курит огромное количество папирос... — вспоминает Михаил Кулагин, один из сотрудников Вычислительного центра. — И вдруг он позвал нас посмотреть на игру. И говорит: вот, ребят, смотрите, получается вроде вот так. На экране появились знаменитый стакан, в который падали какие-то фигурки. Я, честно говоря, сразу даже и не понял в чем суть...»

Первая версия тетриса создавалась на популярном в те времена языке Pascal и выглядела достаточно примитивно. Но зато игра работала, да еще как работала! Такая вот нехитрая идея, когда фигурки тетрамино падают, а заполненные ряды исчезают, и дала впоследствии удивительные результаты.

Месяцев через восемь Пажитнов решил портировать игру на PC. В то время это было большой проблемой, потому что сети были еще дохленькие, а совместимых носителей не существовало (то есть, чтобы обновляться

данными между разными компьютерами, надо было искать специальные диски, которые читали формат на физическом уровне). Сам Алексей опыта работы на PC не имел, поэтому для портирования игры он привлек шестнадцатилетнего школьника Вадима Герасимова, который в Вычислительном центре слыл за юного гения и к нему все бегали за консультациями.

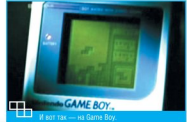
Перенос игры на PC занял всего три-четыре дня, еще несколько дней ушло на отладку таймера, налаживание работы с экраном и тому подобные моменты. Но это было только начало, потом Алексей и Вадим еще около полугода возились с тем, чтобы сделать тетрис цветным, добавить таблицу рекордов



Так тетрис выглядел из «Электроника-60».



А так — на PC под управлением MS-DOS.



И вот так — на Game Boy.



Та самая Pentomino Puzzle.



Алексей Пажитнов со своими друзьями из Вычислительного центра: Михаилом Кулагиным (слева) и Михаилом Потемкиным (справа).

(они воспользовались уже готовой программой для вывода на экран, написанной Дмитрием Павловским, коллегой Пажитнова) и систему защиты, чтобы можно было потом доказать свое авторство (любой софт в СССР распространялся бесплатно, и ничего законного в этом не видели). Еще много сил позаработало на то, чтобы добавить поддержку разных типов дисплеев (!). Сейчас это звучит смешно, но тогда единых стандартов не было и под каждый дисплей игру надо было адаптировать, а это сильно портит код. На все это ушло полгода, но не из-за большого объема работ, а из-за того, что и у Алексея, и у Вадима были свои дела и тетрисом они занимались лишь от случая к случаю.

Много позже свой вклад в тетрис внес еще Михаил Потемкин, тоже сотрудник Вычислительного центра. Он портировал игру на компьютер «Электроника» следующей версии и первым добавил автоматическую загрузку мусора (это когда начинаешь партию, а стакан уже наполнен полон).

Распространялся тетрис на набирающих тогда популярность 5,25-дюймовых дискетах путем банального копирования у друзей. За две недели игра распространилась по всей Москве, а потом и по всему СССР. Успех был просто феноменальным. Игра была полностью бесплатной, о том, чтобы извлечь из нее какую-то выгоду, Пажитнов даже не думал: права на тетрис были у Вычислительного центра (как и на любую программу, написанную в его стенах), так что Алексей скорее бы оказался в тюрьме, чем за клавиатурой компьютера. Продажа подобных вещей была уже в компетенции государства.

За кордон

Одними из первых иностранцев, познакомившихся с тетрисом, стали бундесштыцы из Института проблем кибернетики, с которыми сотрудничал Вычислительный центр (это случилось в 1986 м.). Игра им понравилась, и они быстро портировали ее на компьютер Commodore 64, производившейся компанией Commodore International с августа 1982 года, и на Apple 2, первый компьютер, серийно выпускавшийся Apple Computer с 1977 года. Как раз в это время в Институте гостил Роберт Штайн, венгерский происхождения, владелец британской компании Andromeda Software, занимавшейся разработкой программного обеспечения. Штайн хорошо разбирался в играх, поэтому когда он увидел тетрис, то сразу же решил выкупить права на него. Роберт связался с Вычислительным центром, договорился о покупке прав, не называя, правда, никаких конкретных чисел, получил первоначальное «добро» и по-

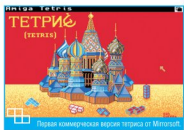
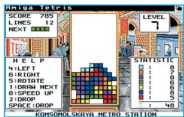


обещал в течение пары дней прислать официальное соглашение. Но из-за железного занавеса переписка затянулась на многие недели.

Тем временем Штайн, понимая, какие деньги можно сделать на тетрисе, находится весь в нетерпении и, не выдерживая и не имея на то абсолютно никаких официальных прав, предлагает игру своим партнерам из британской компании Mirrorsoft. Те усомнились в привлекательности игры, но отослали ее на альтернативную пробу своим американским коллегам из Spectrum Holobyte. Американцы сразу увидели, какой огромный потенциал таится в тетрисе, и отпартовали в Великобританию о том, что нужно как можно скорее получить права на продажу этой чудо-игры. Результатом этого стал контракт между Andromeda Software и Mirrorsoft на сумму всего лишь в 3000 фунтов стерлингов и на 7-15% (в зависимости от количества проданных копий) от прибыли с продаж. Алексей обо всем этом даже не знал.

Штайну надо было как-то все это дело легализовать, и уже зимой 1985 года он отправляется в Москву с твердым намерением заключить контракт с настоящими владельцами прав на игру. Однако такими вещами, как официальные переговоры с иностранцами и заключение договоров с зарубежными компаниями, занимались уже не сотрудники Вычислительного центра, а государственные органы, в данном случае — люди из верхушки Академии наук. А людям этим предложение Штайна оказалось неинтересно — то ли сумма показалась маленькой, то ли они просто отнеслись к нему с недоверием. Венгру пришлось уехать ни с чем.

Между тем американцы из Spectrum Holobyte даже и не подозревали, что они, ни кто-либо еще, кроме Пажитнова, на самом деле не владеют правами на тетрис. Холодная война между СССР и США еще в самом разгаре, всякий русский продукт, пусть даже с первого взгляда ничем не примечательный, тут же вызывает интерес у американцев. Что уж говорить о такой необычной игре, как тетрис. Пизар-подразделение Spectrum Holobyte не дремлет и перекрывает внешне игру в соответствии с самыми распространенными американскими стереотипами: добавляют коммунистических рисунков, портреты известных русских, пускают в качестве музыкального сопровождения русские народные песни вроде «Калинки-малинки» и «Эх, ухнем!». Нетронутый остается только игровая механика. В общем, тетрис на глазах превращается в полноценный коммерческий продукт, у кото-



рого должен быть и разработчик, и обладающий соответствующими правами издатель.

На дворе был уже 1987 год, в Америке и Британии Spectrum Holobyte уже вовсю готовили PC-версию тетриса, а у Штайна по-прежнему не было прав на игру, то есть релиз, по сути, был незаконным. Штайн никак не мог получить права и в то же время не знал, как сказать своим коллегам из Европы и США, что залог игры необходимо отложить. В игре он так ничего и не сделал и никому ничего не сказал.

В 1988 году состоялся релиз западной PC-версии тетриса.

На троих

На Западе тетрис стал популярнее еще быстрее, чем в СССР. Игра расхотится приличными тиражами, ей присуждают несколько престижных наград Американской ассоциации разработчиков программного обеспечения: «Лучшая развлекательная программа», «Лучшая динамическая и стратегическая программа», «Лучшая оригинальная игровая разработка», «Лучшее потребительское программное обеспечение». До этого ни одной игре не удавалось достичь такого признания. Это был большой



Роберт Штайн.

успех. Ходила даже байка, что тетрис специально разработали в КГБ, чтобы парализовать западную экономику: все, у кого в офисе были компьютеры, играли в него днём напролет. Алексей, тем временем, покинул Вычислительный центр.

В это время на Штайна навалились со всех сторон: русские требовали урегулировать вышедшую из-под контроля ситуацию, а соотечественники Роберта, особенно когда тетрис стал настолько популярной игрой на Западе, начали копаться в подробностях. Вездесущие журналисты из телерадиокомпании CBS выходили на Алексея Пажинова и берут у него интервью. Штайну ничего не оставалось, кроме как подписать несчастный контракт на условиях русских.

Казалось бы, «ура, наконец-то!», но тут-то было. Николай Беликов, сотрудник организации «Электронтехника» (или просто ЭЛОПР), которая была закреплена за Академией наук и которой предстояло отстаивать международные права на тетрис, вспоминает: «Когда я прочитал контракт с *Andromeda Software*, мне стало плохо. В этом соглашении было указано, что первый платеж должен быть прожит в течение трех месяцев. Договор был подписан 10 мая 1988 года, а уже был октябрь. После этого я стал думать, что делать с этим договором и как заставить *Andromeda Software* платить деньги».

За рубежом британская *Mirrosoft*, уже убившаяся в перспективности тетриса, просит Штайна приобрести у русских права на консольную и аркадную версии, а сама тем временем продает (не имея на то разрешения) права на аркадную версию игры американской компании Atari, которая, в свою очередь, сразу же перепродала их японской SEGA, на тот момент одной из крупнейших игровых компаний в мире.

Andromeda Software в лице Штайна, слышавшая в ЭЛОПР телексы с просьбой начать переговоры по новому лицензионному договору, получила однозначный ответ: сначала выполнить условия первого договора, только после этого мы начнем переговоры по следующему контакту.

Как раз в это время тетрис выпускается в Японии на PC и игровой приставке **Famicom** (NES) от **Nintendo** и раскисает в итоге более чем двухмиллионным тиражом (!).

Приметил тетрис президент американского подразделения Nintendo Минори Аракава. На одной из выставок он случайно увидел Tetris и загорелся желанием приобрести права на его консольную версию. Выяснил, что права на данный момент принадлежат Atari (которая искренно была в этом уверена, так как полагала, что честно выкупила соответствующие права у *Mirrosoft*), Аракава приходит в некоторое расстройство: Atari и Nintendo на тот момент были злейшими конкурентами, которые бесконечно судились друг с другом. Однако еще один счастливый случай сталкивает его с Ханком Роджерсом, владельцем небольшой японской фирмы **Bullet-Proof Software**, которой американская *Spectrum Holobyte* продала права на продажу PC-версии тетриса на японском рынке. Остальные права в то время были у Atari, но Роджерс сумел добиться прав и на консольную версию игры для японского рынка. В этот самый момент он и знакомится с Аракавой. Nintendo позарез нужны были права на консольную версию игры, и цена ее не интересовала, так как на носу был запуск портативной приставки **Game Boy**, успех которой в случае приобретения тетриса был бы еще более прогнозируемым.

Роджерс сначала ведет переговоры со Штайном, но, сообразив, что тут что-то не то, прослеживает всю цепочку и выходит напрямую на Москву, куда тут же и отправляется. Штайн тоже просто так не сидит и решает лично встретиться с представителями «Электронтехники» для разговора с глазу на глаз. В это же время в Москву отправляется и Кевин Максвелл, сын медиамагната Роберта Максвелла, которому принадлежали *Mirrosoft* и *Spectrum Holobyte*.

21 февраля 1989 года Николаю Беликову позвонили из протокольного отдела и сообщили, что к нему прибыл иностранец из Японии, его зовут Ханк Роджерс и это является нарушением существовавшего в те времена режима — о таких встречах нужно было договариваться заранее и давать информацию в

протокольный отдел (что за человек, что будет обсуждаться, какова цель переговоров и т. д.). Ханк вынужден был прийти снова на следующий день.

22 февраля Николаю предстоит встреча сразу с тремя людьми, которых нужно одно и то же — права на тетрис. Он не хотел, чтобы кто-то из них встретился друг с другом, поэтому тщательно продумал график встреч.

Первым в офис к Беликову пришел Ханк Роджерс. Вот что Николай Беликов рассказывал об этой встрече: «Как только мы сели за стол с господином Роджерсом, он без промедления достал игровую приставку и заявил: «Господин Беликов, я продаю ваш товар очень успешно». Я ему в ответ: «ЭЛОПР никому не давал права на выпуск тетриса на игровых приставках. Единственная компания, которой были переданы какие-либо права, это *Andromeda Software*, и расстроится он только на версию для персональных компьютеров. Вы незаконно продаете то, что вам не принадлежит». Роджерс, конечно, был в шоке. В конце концов, он сказал: «Я просто не знал... Вы меня извините, я хочу работать с вами, у меня очень хорошие связи с Nintendo, купите у меня в мире игровую компанию. У нее 70% рынка». Я предложил только одно решение — чисто бюрократический ход: «Господин Роджерс, напишите, пожалуйста, все на бумаге». Ханк сказал «хорошо», и я сразу его выпроводил — вот-вот должен был прийти Роберт Штайн, и я не хотел, чтобы они встретились».

Дальше в ЭЛОПР приходит Роберт Штайн. Беликов ему говорит: «Господин Штайн, скажите мне честно, как этот документ называется?» Тот отвечает: «Соглашение». Я говорю, что это не соглашение, а набор каких-то безответственных фраз, по которым одна сторона пердала права, а другая сторона не выполнит их, не компенсирует право использования этих прав». В итоге эту встречу тоже перенесли на следующий день.

«К моменту прихода Кевина Максвелла я уже знал, что он сын Роберта Максвелла, очень могущественного человека, одного из самых богатых в мире... — продолжает Беликов, — Поэтому, конечно, я был очень напряжен. Я спросил: «Господин Кевин Максвелл, откуда у *Mirrosoft* права на продажу тетриса на игровых приставках?» И тут Максвелл неожиданно сказал: «Это пиратская версия. У нас нет никаких прав». Я спросил: «А вы заинтересованы в том, чтобы получить права на версию для игровых приставок?» Максвелл: «Да, конечно». Я говорю: «А когда вы можете дать предложение?» — «Мне нужно вернуться в Великобританию, и я очень быстро пришлю наше предложение».

Алексей Пажинова больше всего заинтересовал Ханк Роджерс и его предложение. Кевин Максвелл был слишком сложным человеком, смотрел на всех свысока, и это отталкивало. Таким образом, Штайну достались только права на аркадный вариант игры (да еще тридцатого). Ханк вскоре вернулся с представителями Nintendo, и 21 марта 1989 года им были переданы все права на версию тетриса для игровых приставок. Максвелл-младший, оставшись ни с чем, понял, что позиция *Mirrosoft* и Atari под угрозой, и пожаловался своему отцу, Роберт Максвелл обвинил Беликова в том, что он своими действиями сорвал торговые отно-



Ханк Роджерс



Тайни Алексей Пажинова впервые увидел Ханк Роджерса



Роберт и Кевин Максвеллы



Николай Беликов

ИГРЫ АЛЕКСЕЯ ПАЖИТНОВА



Тетрис (1985).



Welltris (1989). По сути, тот же тетрис, но условно трехмерный. Если в тетрисе мы смотрели на стакан сбоку, то в Welltris — сверху.



Faces (1990). Еще одна тетрисолободная головоломка, только вместо блока здесь были головы с куколки изобразили человеческие лица. Эти кусочки складывало складывать таким образом, чтобы лица формировались полностью.



Knight Moves (1991). Все тот же тетрис, но с возможностью играть в кооперативе и друг против друга, с новыми фигурами и забавными портретными московского цирка в качестве бэкграунда.



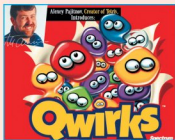
E1-Fish (1993). Это даже не столько игра, сколько творческий проект. Симулятор аквариума, где можно разводить рыбок, менять по своему усмотрению водоросли, дно, декорации и даже музыку (она генерировалась на основании одного из восьми музыкальных стилей).

Знания большинства людей об играх Алексея Пажитнова начинаются и заканчиваются на тетрисе. Между тем после тетриса он сделал еще множество игр, пусть и не таких

известных. Приведенный список далеко не исчерпывающий — Алексей принимал участие в стольких проектах, что он и сам их все не упомянет.



Vreikhtu! (1994). Головоломка на скорость. За отведенное время требовалось очистить на поле, заполненном разноцветными квадратиками, как можно больше места.



Qwirkz (1995). Одна из бесчисленных ответвлений тетриса. В своем нападении разноцветные колонны, которых надо тасовать в зависимости от их цвета.



Knight Moves (1996). Гибрид паза и шахмат. В Knight Moves игрок управляет рыцарем, который был парсится шахматное поле, заполненное врагами и всевозможными препятствиями. При этом двигаться рыцарь мог только буквой F, как конь в шахматах.



Tetrisphere (1995). Название этой игры полностью отражает ее суть, вместо стакана, как в классическом тетрисе, здесь была вращающаяся сфера



Pandora's Box (1999). Огромный набор головоломок, разработанный Пажитновым аж два с половиной года.



Microsoft Puzzle Collection (2000). Набор из шести головоломок, выпущенный в числе прочего и на Game Boy (сначала это звучит дико: Microsoft — и играть Game Boy).



Hexis (2003). Невоможно затгигающая головоломка, в новую версию которой сейчас можно поиграть на Xbox 360. Имеется поле, забитое разноцветными шестигольниками. Если возможности оказываются три и более шестигольника, они саморемонтируются, а на их месте появляется новое.



Alexey's Dicks (2006). Маленькая шпирера, сделанная Пажитновым совместно с кронштадтской компанией WldGrake.

шения между Англией и СССР. Всем нужно было действовать быстро и решительно.

23 марта Беликов получает телек (что-то вроде факса, которого у наших тогда как раз не было) от Кевина Максвелла, в котором тот сообщает, что Николай совершил ряд ошибок и что вопрос будет поднят во время визита в Англию президента Горбачева. Одним словом, в телексе шли сплошные угрозы, причем серьезные. Потом Беликову позвонил человек, который занимался подготовкой визита Горбачева, и настоятельно предложил ему немедленно лететь в Лондон, встать на колени перед Робертом Максвеллом и умолять его свои слова не говорить Горбачеву, потому что иначе, если он скажет хоть одно слово, то Беликова «просто не будет».

Николаю, как и любому нормальному человеку, который оказался бы в такой ситуации, стало просто страшно. Но ему повезло: был 1989 год, время большой перестройки, так что все обошлось. Если бы это был 1988 год, то история была бы другая, в этом Николаю уверен.

В июне 1989 года все эти споры вылились в суд между Atari и Nintendo. Беликову также предстояло принять в нем участие от «Электронотехники» на стороне Nintendo. Перед отъездом Николая пригласили в Государственный комитет по вычислительной технике и информатике, где сказали, что в случае проигрыша судебного процесса будет создана специальная комиссия, которая рассмотрит вопрос о том, сколько «миллионов американских долларов потеряло советское государство от ваших недобродных действий».

Суд в итоге не состоялся, что Mirrosoft никакими правами не владеет, а следовательно, и контракт с Atari недействителен — сотни тысяч картриджей отправилось на склад. Когда Ханк сказал Николаю, что они победили, и забрал его кататься по Сан-Франциско в включенном на всю громкость приемнике, нарушая при этом все мыслимые правила дорожного движения, то лишь через некоторое время к нему стало возвращаться чувство реальности — теперь он мог спокойно возвращаться домой, ничего не опасаясь.

Тетрис же стал одной из самых популярных игр всех времен. Game Boy, в комплекте с которым продавался тетрис, не в последнюю очередь благодаря тетрису за несколько первых лет разошелся более чем 30-миллионным тиражом, а самих картриджей с игрой было продано около 15 млн. Впоследствии Game Boy стал одной из самых успешных консолей за всю историю электронных развлечений. Непосредственно тетрис принес Nintendo порядка \$2-3 млрд (если учитывать все порты, версии и лицензионные отчисления). За двадцать лет игра (включая официальную статистику,

электронные устройства и нелегальные продажи) продалась фантастическим тиражом, который оценивают примерно в четверть миллиарда экземпляров. Подобной популярности, вероятно, не удалось достичь ни одному тайтлу в мире. И даже приблизиться. И не факт, что когда-нибудь удастся.

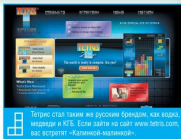
К сожалению, сам Алексей вплоть до 1996 года никаких денег от тетриса не получал — сначала права на игру были у государства в лице ЭЛОРГА, а после распада Союза в 1991-м их унаследовал сам ЭЛОРГ, который Беликов тогда реорганизовал в частную компанию. Даже заплатит хорошую премию Алексею не могли, потому что эти деньги надо было согласовать с руководством Академии наук.

После тетриса

Во всей этой истории судьба Алексея Пажитнова сложилась нелегко, но интересно. После всех этих скандалов вокруг тетриса Алексей понимает, что на играх можно делать вполне реальные деньги, причем немалые. В 1989 году он со своим старым другом психологом Владимиром Похилько и новым другом Ханком Роджерсом создал студию **AnimaTek**, где занимался разработкой логических игр и вопросами искусственного интеллекта. На первых порах дела шли довольно успешно. Студия выполнила пару крупных заказов и приняла участие в разработке нескольких игр (некоторые ее разработки использовались в **Age of Empires** и **Final Fantasy Tactics**). Но в конце 80-х — начале 90-х всем в СССР было не до игр, и в 1991 году Алексей переезжает в Сан-Франциско, где открывается штаб-квартира AnimaTek. Управляющим директором студии был назначен Владимир Похилько.

Однако в США судьба AnimaTek складывается тоже непростой: компания выпускает несколько хороших, инновационных анимационных игр, но признания они так и не получают. Из-под пера AnimaTek выходят еще пару программ для трехмерного моделирования, после чего она закрывается.

После переезда в США Пажитнов и Ханк Роджерс заключают соглашение на совместное управ-



Тетрис стал таким же русским брендом, как водка, медведь и КТБ. Если зайти на сайт www.tetris.com, вас встретит «Классный медведь».

ление правами на тетрис после 1995 года, когда у ЭЛОРГ эти права закончатся и они должны будут перейти к Алексею.

В феврале 1995-го между Nintendo, ЭЛОРГ и Ханком Роджерсом, который специально для этого создал на Гавайях новую компанию **Blue Planet Software**, начинаются переговоры по поводу дальнейшей судьбы прав на тетрис. Все три стороны были слегка озадачены, так как никто не думал, что игра останется популярной столь долгое время. Nintendo получает эксклюзивное право на продажу тетриса по всему миру в течение трех лет на всех своих платформах. На японском рынке это право закрепляется за **Blue Planet Software**.

На следующий год Пажитнов и Роджерс основывают **The Tetris Company**, которая создается специально для консолидации прав на тетрис и решения вопросов с лицензированием. **Sony** получает право в течение трех лет продавать игру на **PlayStation** в Японии, **Hasbro** — в США.

В 2002-м Роджерс создает **Blue Lava Wireless**, которой поручается разработка мобильных версий. Тетрис быстро становится самой распространенной игрой для мобильных телефонов.

Через три года, в 2005-м, состоялся, наконец, последние переговоры между **Blue Planet Software** и ЭЛОРГ по поводу передачи всех остальных прав на тетрис. В январе Алексей с Ханком уже основывают новую компанию, теперь уже **Tetris Holding Company**, за которой окончательно закрепляются все права на тетрис. В апреле Роджерс продает **Blue Lava**



Wireless за \$137 млн мобильному гиганту **Jamdat**, а его, в свою очередь, вскоре покупает **Electronic Arts** и закрепляет права на все мобильные версии тетриса за своим подразделением **EA Mobile Games**.

Сейчас компания Роджерса работает над созданием новой инновационной механики (не меняя основных принципов) для тетриса, которая должна поддержать интерес к игре в течение последующих лет.

Что же касается непосредственно Алексея, то о нем после 1991 года было почти ни-



Из всех версий тетриса наиболее всего был обогатен Super Tetris 1991 года, который в народе называли «Плюшкин смотрит на экран».

Наш человек **Интервью с Алексеем Пажитновым**

чего не слышно. В жизни Пажитнов — добрый, по-хорошему простой, канонически русский мужик; совсем не пафосный, даже когда говорит, что его изобретения всегда опережали время. Наш звонок застал его дома в Сياتле.

ВИАНИЯ Доброе утро, Алексей. У нас, правда, уже поздний вечер. Сразу к делу. Нам, если честно, не до конца осталось ясным, кто какой вклад внес в тетрис. Дело в том, что на своем сайте Вадим Герасимов писал довольно странные вещи (сам он на связь с нами так и не вышел). По его словам, вы однажды попросили его подписать некую бумагу, согласно которой: 1) его участие сводилось только к портированию игры на PC (хотя именно так, судя по всему, и было); 2) он передавал вам право вести все дела по тетрису; 3) отказывался от любого вознаграждения в свою пользу. Так вот, что все это значит?

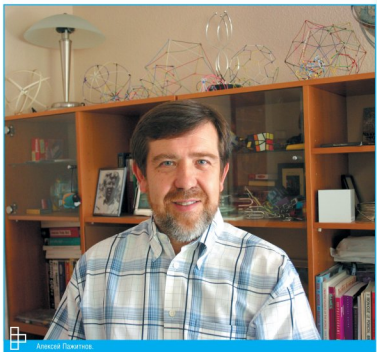
[Пажитнов] Да, было что-то такое. В 1989 году я выставил тетрис на конкурс компьютерных игр, который проводил райком комсомола города Зеленограда, и эта бумажка, наверное, понадобилась мне для того, чтобы подтвердить авторство. На конкурсе игра, кстати, заняла второе место...

А-а, я, кажется, понял, о чем речь. В конце 80-х в какой-то из газет была опубликована статья, из которой следовало, что тетрис от начала и до конца создал Вадим. Ну знаете, как это обычно бывает: в Вычислительный центр пришел какой-то журналист, спросил, кто здесь самый интересный, и ему указали на Вадима — вроде школьник, а к нему академики бегают консультироваться. Журналист обрадовался и накатал статью, даже не потрудившись разобраться, что и как. Никакими опровержениями я, разумеется, заниматься не стал, но мне нужно было просто застолбить свой приоритет и я попросил Вадима написать бумагу о том, что он участвовал в конверсии, но к созданию самой игры отношения не имел. По сути, так и было, ведь портирование — чисто техническая работа, а сам концепт был придуман мною. В конечном счете, эта бумажка так и не понадобилась (западные партнеры верили мне на слово), кроме меня и Вадима ее никто даже не видел.

Жалко, конечно, что Вадиму ничего не досталось, хотя, говорят, Вычислительный центр все же подарил ему компьютер.

ВИАНИЯ А вы сами-то с какого времени начали получать доходы от тетриса? С 1996 года, когда у ЭЛОРГ истекли права на него?

[Пажитнов] Да, с 1996-го. Сам Вычислительный центр не мог мне ничего заплатить при всем желании — к тому времени, когда игра получила признание на Западе и начала приносить деньги, я уже там не работал. Но я не жалую, я был к этому готов. Еще в 1986 году я передал права Вычислительному центру, чтобы он через ЭЛОРГ мог лицензировать игру для западных компаний. ЭЛОРГ был един-



Алексей Пажитнов

ственной организацией в СССР, имевшей право продавать софт за рубеж.

ВИАНИЯ Вы не в курсе, сколько заработал ЭЛОРГ на тетрисе?

[Пажитнов] Точные цифры назвать затрудняюсь, но больше всего денег, наверное, было заработано на Game Boy. Игра продавалась в одной коробке с Game Boy, а это была очень популярная консоль и тиражи там были очень большие. Если мне не изменяет память, с каждой копии ЭЛОРГ получал то ли \$0,5, то ли \$0,25.

С другой стороны, много денег уходило на судебные издержки (там же постоянно были разбирательства) и преследование пиратов.

ВИАНИЯ То есть своей популярностью Game Boy во многом обязан тетрису?

[Пажитнов] А тетрис «Гейм бою». Они были просто созданы друг для друга — правда, созданы случайно и независимо.

Про денежные вопросы вам лучше спрашивать кого-нибудь из ЭЛОРГ, если, конечно, эта организация еще жива. Я, к счастью, никакого доступа к их бумагам не имел.

ВИАНИЯ Мы к ним обращались, но на связь они так и не вышли. Кстати, интересно было бы проследить историю хождения прав на тетрис. Вскоре после создания игры вы передали права на нее Вычислительному центру, а от него они перешли к ЭЛОРГ. В 1991-м, когда распался Союз, Беликов привати-

зировал ЭЛОРГ и зарегистрировал права на себя. В 1996-м срок действия их прав истек, но и после этого тяжка с ними продолжалась еще очень долго. Лишь в 2005 году ЭЛОРГ, наконец, перестал иметь какое бы то ни было отношение к тетрису. Все правильно?

[Пажитнов] В общем, да. Я лично во все эти разбирательства старался не вмешиваться, потому подробностей не знаю. В 1996-м мы сначала пытались воевать с ЭЛОРГ, но потом решили порвать права пополам, хотя это уже было не совсем мое решение. В бизнесе всегда лучше договориться.

ВИАНИЯ Почти ничего не известно о том, чем вы занимались в начале 90-х. Расскажите?

[Пажитнов] О, это было интересное время. Результаты моей работы в тот период были не особо заметны, но я был очень занят. Я сделал несколько головоломок (**Hatris**, **Wordtris**, **Breakthru!** и другие), потом взялся за трехмерный симулятор аквариума **El-Fish**, но этот проект опередил время, как и почти все, что я делаю. Сейчас трехмерные аквариумы воспринимаются как нечто само собой разумеющееся, но тогда, в 1993-м, это было нечто на грани фантастики. **El-Fish** получился настолько ресурсоемким, что даже на компьютере с 386-м процессором он едва шевелился, и в результате его никто толком не покупал. Хотя, скорее всего, дело не только в системных требованиях: в этот аквариум можно было запускать рыбок собственного изготовле-

ния, а у большинства людей они получились довольно уродливые и из-за этого интерес к El-Fish быстро терлся.

Потом я делал еще уровни из каких-то игр, но к каким именно, уже и сам не помню.

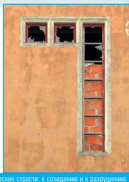
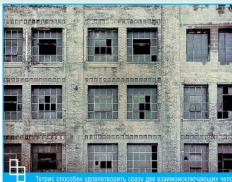
ИМАНИЯ Интересно было бы узнать про период вашей работы в Microsoft (1996-2005). Вы туда шли больше за деньгами или вас манили возможности этой компании?

[Пажитнов] И за деньгами тоже. Компания, в которой я работал до этого, переориентировалась с игр на трехмерные технологии, и я оттуда ушел, а деньги надо было как-то зарабатывать. Тогда я обратился в Microsoft с предложением создать сайт с платной подпиской, где каждый день выкладывались бы маленькие головоломки (будущий MSN Games). Им эта идея понравилась, и меня взяли. Этим проектом я занимался года два, но в то время он не пользовался большой популярностью — интернет еще только зарождался и онлайнные головоломки были, естественно, отнюдь не в приоритете у пользователей. Это сейчас казуальными играми всем плещь проели, а тогда заниматься этим было еще слишком рано.

В Microsoft мне очень понравилось. Устраиваясь туда, я, честно говоря, не знал, чего ожидать. Знал, что смогу получать приличную зарплату, знал, что условия работы хорошие, — но и только. Все остальные мои знания были на уровне стереотипов, придуманных программистами. Они все ругают продукты Microsoft, но делают это потому, что вынуждены ими пользоваться, ведь ничего сравнимого по масштабу и качеству никто не произвел. Да, в них много ошибок и это раздражает, но ничего лучше все равно нет.

Устроена Microsoft очень рационально, работают там в основном умные люди, поэтому атмосфера превосходная. Особенно сильно это чувствовалось на первых порах. Конечно, есть там и своя бюрократия, но после Советского Союза вся американская бюрократия — это вообще тьфу.

Первые три года работа шла очень быстро и эффективно. За это время я сделал две игры, но потом приступил к Pandora's Box и дело немного притормозилось. Это был очень оригинальный по многим параметрам проект, он занял у меня (как бы не соврать!) два с половиной года. «Ящик Пандоры» включал в себя около 350 головоломок, при этом всего я сделал полторы тысячи — что



Тетрис способен удовлетворить сразу две взаимоконфликтующие человеческие страсти: к созданию и к разрушению.

было из чего выбирать. Игры там были оригинальные, да и в целом это была очень большая работа. Но она опять обогнала свое время, хотя расходи отбила и каку-никакую популярность снижала. Будучи в Москве, я видел на «Горбушке» три разных издания Pandora's Box от трех разных пиратских контор (!).

А потом у меня начался застой из-за того, что в Microsoft загорелись идеей сделать Xbox. Меня туда тоже усилково пихали, да и я сам был не против включиться, потому что проект вырисовывался многообещающий. Но где-то на полпути Microsoft перестроили маркетинговую стратегию: решили делать не «общечеловеческую» консоль, а для хардкорных таких игроков — прежде всего молодежи. Решили совершенно правильно, я считаю, но два из трех моих проектов из-за этого были сразу отменены — головоломки подросткам все-таки не очень интересны.

ИМАНИЯ А в каком году Microsoft начали проект Xbox? В 1999-м?

[Пажитнов] Да, где-то за год до премьеры. После того как они перестроили маркетинговую стратегию, у меня начался не самый лучший период. Ну, знаете, обидно, когда ты продумываешь проект и вдруг — пррраа! — и его отменяют. Самая тяжелая и самая интересная стадия — это начало, когда работаешь над концепцией. В этот момент больше всего любишь то, что делаешь, и отмена проекта воспринимается особенно болезненно.

Но в целом отмена — это нормальная практика. Мы как-то подсчитывали с коллегами, получилось, что только 15% игр добираются до релиза. У меня КЖД побольше (22-25%), чем я несказанно горд.

Когда с Xbox у меня не задалось, мне предложили перейти в другую группу, которая занималась небольшими головоломками, публикуемыми в интернете. Это как раз по моей части, поэтому предложение я сразу принял. В составе этой группы я сделал Hexic и еще несколько игр, но потом почувствовал, что устал, и года два назад уволился из Microsoft.

ИМАНИЯ В онлайнной службе Xbox 360 среди прочего есть такая вещь, как Live Arcade, где продаются казуальные и ретро-игры. Вы как-нибудь участвовали в его разработке или все ваше участие ограничилось Hexic HD?

[Пажитнов] Нет, никак не участвовал. Даже Hexic HD уже без меня делали. Мне его, разумеется, показывали, но непосредственного участия в этом проекте я не принимал. Хотя сейчас вот работаю над новой версией; мы, правда, еще не решили, как она будет называться — Hexic 2 или Hexic 360. Выдет этим летом.

ИМАНИЯ Вам приходилось участвовать в разработке «больших» игр? Ну, там, экшены, RPG...

[Пажитнов] Экшены я не люблю, RPG тоже. На этапе обсуждения концепции я чуть-чуть участвовал, мы даже выпустили одну такую игру, но я не люблю ее вспоминать. Она называлась Ice & Fire, вышла в 1994 году на PC и PlayStation, но с треском провалилась. Делать такие игры очень долго и муторно, мне это не нравится. Как вам сказать... это не бог весть что, я могу это делать, но не лучше и не хуже, чем любой другой дизайнер. А вот головоломки — это мое, в них я хорошо разбираюсь.



Тетрис. Без сомнения, самая известная компьютерная игра на свете. Своей любовью к нему люди в чем только не выражают.



ИМАНЬЯ Кстати, в последнее время появилось много головоломок, основанных на ритме и музыке. Вы не планируете сделать что-нибудь в этом ключе?

[Пажитнов] Мы как-то работали над таким проектом. Осознать муторная штука, очень тяжелая. Понимаете, там трудно что-то концептуализовать, это должны делать музыкально чувствительные, одаренные люди. А я таким не являюсь. Пассивно я участвовал в разработке одного такого проекта, но он был приостановлен.

Вообще, я много в чем участвовал, но толк был только когда я занимался головоломками (смеется). Вот сейчас еще словесные игры очень популярны, но я ими тоже никогда заниматься не буду — просто не люблю. Моя стихия — абстрактные игры с цветами и формами.

ИМАНЬЯ Вы следите за событиями в России, за состоянием российской игровой индустрии?

[Пажитнов] Раньше следил внимательно, сейчас как-то меньше. Я прекратил следить за ней в тот момент, когда образовался плотный такой, хороший рынок. Маленький, но надежный. Года три-четыре назад мне рассказывали, что любую игру на русском языке и на русскую тематику можно продать пусть и небольшим, но достаточным тиражом. Даже несмотря на колоссальные цены, жить можно.

ИМАНЬЯ Сейчас все стало сложнее. Цены на игры растут, но качество российских проектов остается неудовлетворительным и игроков это раздражает.

[Пажитнов] Сейчас происходит достаточно трудное вхождение России в мировую рынок. То же самое в свое время было в Японии. В 80-х Япония была хуже нынешнего Китая, они вообще знать не знали ни про права и тому подобные вещи. Но потом все как-то вышло правильно.

Первый период — особенно болезненный, но рано или поздно все устанет. От по-

рядка и отсутствия пиратства все только выигрывают, потому что это сильно повышает качество местных игр.

ИМАНЬЯ Не собираетесь возвращаться в Россию?

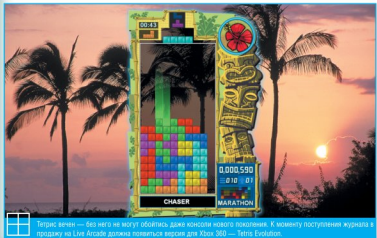
[Пажитнов] А я очень часто бываю в России. В прошлом году вот четыре месяца провела в Москве. У меня в России идет два проекта, головоломки от кроштадтской компании WildSnake. Я когда-то совестал некоторые их игры Microsoft, потом еще пару проектов с ними сделал. После того как я ушел из Microsoft, они попросили помочь — ну я и помог. Делать-то мне сейчас особо нечего. Впрочем, в Россию ради этого и ездить не обязательно — хватает «Скайпа» и аськи.

ИМАНЬЯ А вы в основном в Ситтле живете? Мы почему спрашиваем: ваша компания — Tetris Holding — она ведь на Гавайях находится.

[Пажитнов] Да, в Ситтле. На Гавайях я тоже езжу, четыре-пять раз в год. Там чисто коммерческое предприятие, оно занимается лицензированием и утверждением готовых версий тетриса для всех платформ, мне там делать особо нечего. Когда накапливаются дела — приезжаю.

ИМАНЬЯ У вас сохранились самые первые версии тетриса, еще 80-х годов? Наверняка ведь есть версии, которые кроме вас и еще нескольких человек никто не видел.

[Пажитнов] На Гавайях что-то сохранилось, у нас там музей есть. Но в целом ответ скорее нет, чем да. У меня где-то валяется коробка со старыми тетрисами, но они все на 3,5- и 5,25-дюймовых дисках. Дискеты для 3,5" дискет еще можно найти, для 5,25-дюймовых — только на свалках или в музеях. Должен ведь быть отдельный человек, который бы следил за тем, чтобы все было в рабочем состоянии, и держал на компьютере живой DOS. Такого человека нет, поэтому все уходит в небытие. Куда ему и дорого. ■



Тетрис вечен — без него не могут обойтись даже консоли нового поколения. К моменту поступления журнала в продажу на Live Arcade должна появиться версия для Xbox 360 — Tetris Evolution.



«МИР ФАНТАСТИКИ» —
ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



ТОП 10
ФАНТАСТИЧЕСКИЕ
БЛИЗНЕЦЫ



ЕСЛИ БЫ
ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВЫ
ПОПАЛИ В ПРОШЛОЕ



БЕСТИАРИЙ
ЭЛЕМЕНТАЛИ —
СОЗДАНИЯ СТИХИЙ

ФЭНТЕЗИ
И ФАНТАСТИКА
ВО ВСЕХ
ПРЯВЛЕНИЯХ

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD
«МИРА ФАНТАСТИКИ»



ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ ФИЛЬМ
ДОСПЕХИ БОГА

Режиссер, сценарист и исполнитель главной роли
ДЖЕКИ ЧАН

ИГРЫ СЛОВ

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ИСКУССТВЕННЫЕ ЯЗЫКИ В ИГРАХ



Дмитрий Карасев



Фраза «искусственный язык» сразу навеивает ассоциации с искусственным интеллектом. Весьма подходящее сравнение — в обоих случаях имеет место попытка искусственно создать то, что складывалось само собой в течение многих веков. Эсперанто, лаглан, воляпюк — такие языки создавались в разные времена и с разной целью. В том числе и для игр.

Было время

Чаще всего искусственные языки встречаются в RPG и квестах — играх, где предполагается наличие детально проработанного мира. Зачастую для работы над ними привлекают профессиональных писателей, ведь пара фраз на якобы инопланетном наречии или несколько текстов с таинственного вида рунами в качестве позиционного языка никто не воспримет. Но зачем вообще нужны искусственные языки в играх?

Поначалу их функция была чисто утилитарной — еще в 80-х годах заданки на расшифровку незнакомой речи считались едва ли не обязательной программой для любого текстового квеста. Обычно фразы на искусственном языке являлись определенным шифром, который игрок должен был разгадать, чтобы продвинуться дальше. Метод решения подобных задач был описан еще Конан Дойлом в рассказе «Пляшущие человечки».

Поскольку квесты создавали программисты, не отягощенные высшим лингвистическим образованием, за основу шифра обычно брался какой-нибудь из языков программиро-



В Captain Blood была возможность уничтожать целые планеты — на случай, если договориться не удастся



вания. Само собой, переводить надо было на английский язык, и это становилось серьезной проблемой для тех, кто был не в ладах с ним. Использование речи собственного сочинения всегда было связано с определенным риском, ведь освоить искусственный язык и по достижению оценить его мог далеко не каждый игрок. Впрочем, аудитория RPG и квестов в то время состояла по большей части как раз из таких людей.

Перой эта игра строилась на расшифровке языка. Например, во французской игре Captain Blood (1988) игрок становился капитаном космического корабля, и его задачей было выловить и уничтожить пять собственных клонов, разбжавшихся по всей галактике. Чтобы выяснить их местоположение, необходимо было вступать в контакт с множеством инопланетян. Проблема заключалась в том, что пришельцы не понимали, когда с ними говорили по-человечески, — у всех был свой язык. Для общения игрок был снабжен 150 различными значками, с помо-

щью которых и налаживались контакты с веземским разумом. Причем один и те же комбинации каждый а alien понимал по-своему и реагировал тоже по-разному. За иконку «друг» одни влюблялись в капитана на месте, другие — ругались и выкидывались со своей планеты.

В ролевых играх искусственные языки появились в начале 90-х, в частности, в играх серии Ultima. В Origin подготовили два альтернативных алфавита — британские руны и письменность Змеиног острова (где в качестве букв используются гадюки), а также полноценный язык расы гаргулий, тоже имеющий собственный алфавит.

Впервые этот язык, придуманный дизайнером Германом Миллером, дебютировал в Ultima VII. Помимо декоративной функции он имел и практическое значение — на нем записывались мантры и заклинания. Так, слово «Kai» было словом вызова, а «An» — отрицания. Саму расу гаргулий понятие было весьма непросто. Во-первых, они всячески избегали

Gargish alphabet



Runic alphabet



Раса гаргулий из Ultima X: Odyssey (улы, не выходяще) и их алфавит в сравнении с британскими рунами.





Ну-ка, о чем идет речь сейчас?

местоимений и времен глаголов, предпочитая говорить в неопределенной форме. Во-вторых, разница между частями речи заключалась лишь в интонации и сопутствующих жестках. **Origin** не стали делать полноценный словарь, ограничившись лишь необходимыми для игры выражениями.

Но в большинстве RPG искусственные языки практического значения все же не имеют, они нужны лишь для создания атмосферы. Фантастические миры населены множеством рас, а то и вовсе пришельцами из других измерений. Если уж люди говорят на разных языках, то им сам бог велел. В экшенах с этим проще, там принято бить врагов, а не вести с ними задушевные беседы. Но ролевые игры — другое дело. Даже если авторы и обходятся без полноценного языка, как, например, в **Diablo**, то все равно стараются вставить туда древние руны или что-нибудь вроде этого.

В других жанрах искусственные языки тоже зачастую используются в качестве художественного приема. Когда, играя в **Myst** с его атмосферой одиночества и отчуждения, ты слышишь чужую, неизвестную речь D'ni (да-ни) — это удивляет, управляет эффектом. D'ni — полноценный язык со своим алфавитом из 35 букв. Его можно услышать, к примеру, в самом начале **Riven: The Sequel to Myst**. Те, кто внимательно проходил игры серии **Myst** (особенно третью часть), могли неоднократно встретить отсылки к «Хевору» («Книга слов»), официальному словарю D'ni. По сути, он представляет собой современную английскую грамматику, на которую наложена дикая смесь слов практически из всех существующих в мире языков — от наречий американских индейцев до иврита.

Если обычным игром использование единого языка для всех рас еще можно простить (в конце концов, в них все крутится вокруг одного игрока), то для онлайн-вызовов это становится большим упущением. Поэтому



Подземное обиталище таинственной расы D'ni

ГОВОРЯТ ПО-СВОЕМУ

Крутые компании (к примеру, Blizzard) нередко приглашают лингвистов, чтобы те создавали искусственные языки для их игр. Придумано несколько своеобразных алгоритмов, призванных облегчить этот процесс. С одним из них можно ознакомиться по адресу www.zompist.com.

Необходимо учитывать множество мелочей, чтобы язык звучал достоверно. Допустим, вы хотите сделать диалект пришельцев, которые ведут свой род от рептилий. Сперва надо определиться с моделью — на каком языке вы будете основываться? Русском? Английском?

Потом со стилем. Возможно, язык ящеры — существа рациональные, и их язык отличается четкостью. Или, наоборот, это раса поэтов, предпочитающая длинные, пространственные фразы.

Перейдем к произношению. Представьте, как будет говорить динозавры с вытянутой мордой и длинным языком. Длинная часть позволит тщательнее проговаривать звуки, так что алфавит пришельцев может быть гораздо больше земного. Кстати, об алфавите — вы уже подумали о том, как буквы будут выглядеть на письме?

Сразу прикиньте, как часто ваши существа будут открывать рот и сколько слов вам понадобится. Чтобы было проще, слова в



Использованный в Jade Empire язык Tio Fan был придуман канадским лингвистом Вальфом Байкером. Язык этот интересен, например, тем, что в нем отсутствует глагол to be.

языке должны строиться по определенной схеме (к примеру, все существительные будут начинаться с «ш»).

Отсюда вполне переходим к грамматике. Сколько именно будет в вашем языке? Как будет обозначаться разница между единственным и множественным числом? Или даже рептилии бесполое, и понятие рода в их языке отсутствует как класс? Звучит сложно, но, потратив всего несколько часов, вы сможете сделать себя единственным в мире носителем придуманного вами же языка.

языкам в MMORPG уделяется особое внимание. Настоящим рекордсменом в этом плане можно считать **Blizzard**, которые в своем **World of Warcraft** обеспечили собственными наречиями абсолютно все расы.

Каждый диалект в мире **World of Warcraft** — это один из реально существовавших языков, подвергнутый переработке. К примеру, речь гномов представляет собой старонглийский (сансонский) в том виде, в каком его когда-то преподавал Толкин. Любопытна история языка орков: при его создании **Blizzard** ориентировалась на то, как на серверах **Starcraft** изъясняются корейские геймеры, до неузнаваемости коверкавшие английский язык.

Нередко вымышленный язык — единственный, на котором общаются персонажи в течение всей игры. Герои серии **Panzer Dragon** от SEGA говорят исключительно на собственном наречии панцерис. В **The Sims** сперва планировалось сделать диалоги на английском, но Уилл Райт решил, что повторяющиеся фразы быстро утомят игроков, и

тогда появился симлиш. Если вы считаете, что человечке в игре несут тарабарщину, то глубоко заблуждаетесь — это всего лишь смесь украинского, тагалого (язык филиппинских аборигенов) и наречия индейцев навахо, пропущенная через шифровальную машину времен Второй мировой войны.

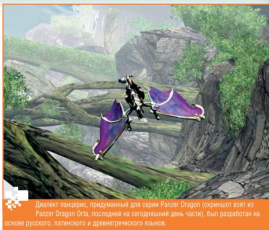
Несмотря на столь дикое сочетание, язык имеет вполне четкую структуру. По звучанию он ближе к латыни, чем к английскому. Что интересно, в симлише совсем не используются горловые звуки («к», «г» и так далее), а основной гласной является «и». Саундтреки к **The Sims 2** и его многочисленным аддонам тоже записывались на симлише, причем свои песни на этом языке представили несколько весьма известных групп, в том числе Девесне Мода. Тексты можно найти на официальном сайте **The Sims 2** (http://thesims2.ear.com/get-coolstuff/music.php?pid=GetCoolStuff_music), там же выложены уроки для желающих овладеть говором симвов. Кроме того, язык **Maxis** можно услышать в **SimCity 4** в **Sid Meier's SimGolf**.

z	B	z	z	z	E	E	u	d	d	2	z	z
[v]	[h]	[t]	[s]	[ʃ]	[θ]	[g]	[j]	[x]	[k]	[æ]	[ai]	[f]
z	E	E	n	n	n	n	n	F	F	u	u	u
[p]	[i]	[k]	[c]	[œ]	[r]	[m]	[θ]	[ð]	[d]	[h]	[æ]	[x]
ó/y	g/ch	w	u	ú/oo	c/ts	l	œ/a	z	n	apostrophe	period	
[oi]	[ʃ]	[w]	[ø]	[œ]	[c]	[l]	[œ]	[z]	[n]			

Практически весь алфавит D'ni состоит из крючков и точек.



Книга из TES 4 Oblivion, написанная додревнегреческими алфавитом



Дракон-панцерис, придуманный для серии Panzer Dragon (оригинал вылет из Panzer Dragon был посвящен на сегодняшний день части), был разработан на основе русского, латинского и древнегреческого языков.

названия цифр, то у зомби система пятиричная (пальцы на руках не хватает?), и основана она на знаках препинания. К примеру, «2» — это «!», а «25» — «!...».

Впрочем, одним словарем сыт не будешь. Нужна еще грамматика: как обозначается род, число, как изменяются слова по падежам (если изменяются вообще), как составляются фразы. Например, в мандалорийском языке из «Звездных войн» (на нем говорят, в частности, в Star Wars: Republic Commando) все предложения строятся по схеме «субъект-действие-объект» («я люблю тебя»). Это наречие, придуманное писательницей Карен Трэвис, весьма популярно среди фанатов Star Wars благодаря своей простоте. Манда'о (сокращенное название) не слишком далеко ушел от английского и легко воспринимается на слух (упрощена, например, трудная буква «r»). На сегодняшний момент выпущено уже два обучающих курса, а в Сети можно найти несколько словарей, составленных фанатами.

Делать все с нуля тяжело, особенно если надо придумать язык сразу для нескольких рас. Тогда разработчики выбирают какой-либо язык и создают на его основе свой диалект. Обычно такой основой становится английский. В качестве примера можно привести вселенную Elder Scrolls — в общей сложности для нее было придумано едва ли не больше языков, чем для «Властелина колец», в основном силами фанатов. Большинство их являют собой искаженный вариант английского. Кстати, общее правило: если в игре есть некий общий язык, на котором говорят все, — будь то common in World of

Warcraft, Galactic Basic in Star Wars или имперский в Elder Scrolls, — то он чаще всего оказывается мутацией английского.

В Elder Scrolls есть и потомки других языков (Altmer — немецкий, Nordic — норманнский и скандинавский языки). Особо стоит отметить Ayleid — уникальный случай, когда диалект для игры был создан на основе другого искусственного языка. Это наречие представляет собой смесь толкиеновского квенья с английской грамматикой. Во времена The Elder Scrolls Legend: Battlespire (1997) в Bethesda подумывали над созданием языка даэдр, но дело не пошло дальше алфавита (который в итоге стал альтернативной версией английских букв).

С лингвистической точки зрения в таких языках нет ничего интересного — это просто калка с настоящей речи. Да, с одной стороны, язык на всем знакомой основе легче для восприятия, и порой можно понять, о чем речь, даже не зная ни одного слова (вспомните знаменитую историю «Ситала клауша по налушке...»). С другой стороны, если земляне и какие-нибудь пришельцы из космоса пользуются общей грамматикой и одним набором звуков, это можно объяснить разве что наличием коллективного галактического разума. Даже когда авторы прибегают к какому-нибудь древнесаксонскому, суть не меняется — в итоге мы все равно получаем очередную модификацию европейского языка. По-настоящему самостоятельных языков в играх практически нет, а те, что есть, пришли из других вселенных — как клингонский язык Марка Окранда или синдарин Толкина.

Есть истинные языки, основанные на русском, их придумывают главным образом японцы. К примеру, панцерис из упоминавшейся уже серии Panzer Dragon от SEGA (это рельсовый шутер, где вы должны расстреливать врагов, сидя верхом на драконе) — гибриды русского, латинского и древнегреческого. Эту странную смесь изобрел создатель первой части Panzer Dragon Ююю Футатцуги, филолог по образованию.



Сейчас для разработчиков игр искусственные языки отнюдь не в приоритете. Это раньше электронные развлечения были уделом избранных, сейчас же ими увлекаются почти все, и большинству игроков хитроплетения выдуманной грамматики неинтересны. Квесты по сравнению с восьмидесятилетиями существенно сдали свои позиции. Для больших RPG с «настоящим живым миром» присутствие собственных диалектов стало своеобразным знаком качества, но там они исполняют лишь роль декорации, причем декорации второго плана.

Но тем не менее искусственные языки продолжат появляться. Человечество всегда ментально создаст единый язык, который объединит бы воек. Кто знает, может, универсальное средство общения впервые будет опробовано в компьютерных играх, и лет через сто на симулике станет говорить вся Земля, а портреты Уилла Райта будут висеть в школах. Или язык орков из World of Warcraft будет учить вместо английского. Всякое ведь бывает. ●



Подумать и сказать, можно ли с таким набором (это из TES II: Morrowind) найти общий язык?

ϕ	ϕ	π	ϕ	α	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	
ayem	bedt	cess	doht	ekem	hefhed	geth	hekem	iya	jeb	koht	lyr
a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l
ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ	ϕ
neht	oht	payem	quam	roht	seht	tayem	yoodt	vehk	web	xayah	yahker
n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y

Додревнегреческий алфавит. Скрестись странно, но на самом деле это обычный английский.

7.62mm

"7.62" - тактический боевик
 в духе классических представителей жанра:
 Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада E5.

Наемник-профессионал идет по следу известного российского «предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация, противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев, необходимость правильно выбирать друзей и врагов, превращают рутинную прогулку по стране в крайне напряженное приключение.

Ключевые особенности игры:

- Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года* «Бригада E5: Новый Альянс» по версии Gameland Award, журналов «Лучшие Компьютерные Игры», «Страна Игр», «Навигатор Игрового Мира».
- Обновленная графика.
- Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based и возможностью модификации.
- Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками и возможностью модификации.
- Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки.
- Три десятка наемников.
- Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько вариантов финала.



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и похищение на убийство главаря незаконного вооруженного бандаформирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



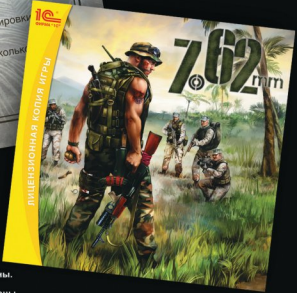
ТАНЯ ТОРМЕНС

г. среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий, глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

КАКИМ-ЛИБО СВЕДЕНИЯМИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ ЗАМЕЧАТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ.

СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

7.62mm



ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ

Реклама



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.

РЕПОРТАЖ С GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2007

КАЗУАЛ НЕ ПРОЙДЕТ!



Михаил Новиков



Давным-давно заблудившие мамы предупреждали своих детей: не играйте, родные, в плохие игры, казуалами станете! Да, видно, не пошла детям впрок родительская мудрость. Пропанганда политической корректности и затнувшийся творческий кризис на фоне единичных проветров разума загоняют рынок маркетинговой метлой на то самое поле чудес в той самой стране, о которой вы все с детства знаете.

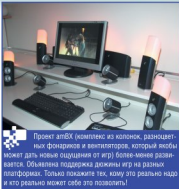
Заполняя пробел

Ни для кого не секрет, что в прошлом году жадность некоторых очень крупных игровых издателей похоронила традиционное майское пиршество игровой индустрии под названием E3. В весенне-летнем расписании американской видеоигровой промышленности образовался провал, когда до конца октября (да-да, вы не ослышались, новое, теперь уже четырехдневное игровое безумство E For All Expo с 18 по 21 октября в Лос-Анджелесе) не видно каких-либо значимых событий, где могли бы вместе собраться американские разработчики, издатели и причастные к индустрии граждане. Чтобы идти в ногу с новыми технологиями и тенденциями рынка, в этом году многие из тех, кто раньше даже и не помышлял о поездке в Калифорнию, срочно купили билет или сели в авто и помчались в славный город Сан-Франциско.

Самая большая в мире конференция разработчиков игр (GDC) бьет рекорды посещаемости каждый год. Официальные цифры подтверждают, что в этом году на конференции зарегистрировались почти 16,5 тыс. человек.



Единственный стенд на выставке, к которому никто не подошел. Видите флаги разных стран? Видите, они и есть самые главные компьютерные тараты.



Проект злБК (комплекс из колонок, разноцветных фонариков и вентиляторов, который якобы может дать новые ощущения от игр) более-менее развивается. Объявлена поддержка дюжины игр на разных платформах. Только покажите тех, кому это реально надо и кто реально может себе это позволить!

исключая тех, кто пришел только на выставку. Это 30% прироста по сравнению с прошлым годом. Внешне же все выглядело так, будто не менее 20 тыс. разработчиков, издателей, журналистов и тех, кому дорога индустрия видеоигр, стирали с 5 по 9 марта ноги об асфальт в



Методы австралийцев, зазывающих к себе разработчиков на работу, не оригинальны: в свое время Westwood рекламировала себя тем, что в Лас-Вегасе можно делать игры, программируя на ноутбуке и при этом загора на надувном матрасе в бассейне. А тут, подумайте, пляжный волейбол! Как ударят мечом по башке — половину операторов забудешь!

нескольких кварталах вокруг Moscone Convention Center. Два года назад, когда конференция впервые перекочевала в Сан-Франциско, пространство казалось незаполненным. В этом году крупнейший выставочный комплекс города пришлось в самый раз.



Конференция проходила во всех трех зданиях Moscone Center.



Новая индустрия E3.



По последней моде, чтобы анимировать персонажа, надо сначала сделать сканзонам по анатомии.



Билл Понтар из Flagship Studios, бывший директор Blizzard, ныне основатель полудивной и довольно тем, что Heligate. London выйдет в срок и будет игрой что надо.



Чарльз Госсин (Revolution Software). «Все чего-то и на соборы к вам на Украину, славаши у вас этот город Москва».



«Holy shit!» — совсем уж не полукорректно воскликнул Клифф Блэмкинс (Epic Games), поднимаясь на сцену принимать награду за лучшую игру года (Gears of War).



Рой Музыка (слева) и Грег Зинк (справа) из BioWare — самые знаменитые украинцы в геймдеве и один из самых крупных работодателей канадского города Эдмонтон. Шутка ли, обеспечивать работой 350 человек! И им еще мало.

Лекции и семинары (общим числом более 400, по 16 одновременно в поток) шли во всех трех зданиях Moscone Center с утра до вечера, с перерывами на кофе и обед. Особенно сильно было заметно увеличение женского населения конференции: во время обеда за каждым столом можно было наблюдать не менее двух и не больше четырех девушек. Еще надо отметить, что участники значительно помолодели. И напротив исчезло явление из более ранней истории GDC, когда за одним столом сидели только что закончившие свою лекцию именитые «профессора» и благодарные студенты.

В Сан-Франциско съехалось много издателей, чтобы, воспользовавшись самым большим в этом сезоне собранием разработчиков игр, посмотреть на новые проекты и поучить разработчиков уму-разуму. Традиционно до начала конференции стартовала Games Connection — двухдневная череда встреч разработчиков с потенциальными издателями с очень жестким расписанием встреч. Кто-то пытался продать, кто-то — купить. Обычное дело.

В формат GDC прочно вписался двухдневный форум по мобильным развлечениям, а также двухдневный форум по так называемым серьезным играм (Serious games). Когда лет семь назад этот термин начали обсуждать серьезные дяденьки и тетеньки с академическими степенями и воинскими званиями, уже тогда стало ясно, что слово «игра» в их лексиконе значит что-то совсем другое, чем у нормальных людей. С тех пор эти никогда не улыбающиеся, застенчивые на все пуговицы граждане и граждане смогли сколотить вокруг себя немалое число последователей. И ведь находятся еще в мире извращенцы, которые, приступая к игре, немедленно ищут в меню опцию «юмор», чтобы поскорее отключить ее.



Обедать на GDC работает эффективно — процесс массовой раздачи питания рассчитан до мелочей.

Иду на W

Впервые во время GDC в звукоизолированных недрах гостиницы W (через дорогу от Moscone Center) собралась небольшая закрытая конференция для избранных руководителей издателей и студий разработчиков — GDC Prime. Это мероприятие специально для тех, кто никогда и ни при каких обстоятельствах не в силах расстаться с пиджаком и галстуком от Хьюгобосса Диорыча Армани, иначе им станет стыдно перед подчиненными. О чем там шла речь, шеголи народу не докладывали.

Также впервые был заведен, теперь уже для всех смертных, двухдневный форум по казуальным играм с последующим трехдневным обсуждением темы на круглых столах и семинарах. Все пять дней конференции огромные залы, в которых нескончаемым потоком гонимых доклады про игры для казуалов, были переполнены (правда, имена докладчиков мне ни-нигошеньки не говорили), а вокруг них бродили вроде бы похожие на людей существа и, как заклинание, твердили одну фразу: casual games, casual games, casual games...

Этот форум не только собрал массу участников, но и породил самые ожесточенные дис-



Intel предлагает собственные корпуса для настольных компьютеров. Хочу себе такое чур!



Каждый день можно слушать лекцию, как делать игры с помощью движка CryEngine2. Где бы еще нужное железо достать?



Только среди разработчиков онлайн-игр можно встретить создателя крупнейшего российского сообщества-ресурса goha.ru Егора Чибикова.



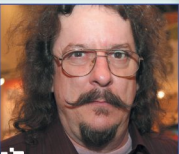
Саймон Картер, один из руководителей проекта Fable, а ныне — Fable 2.



Меллини рассказывает боссу о Fable 2 уже год. Про геймплей-осе-жет-технологии мы по-прежнему толку никакого не знаем.



Ричард Гэрриот на закрытом показе очередной инкарнации Tabula Rasa. Студно, батенька, показывать такую неадекват!



Levelord продал душу казуальному дьяволу в надежде очень скоро построить себе дачу на исторической родине, где-то на берегу Волги-матушки.

ляют играть. У идеологов есть стандартное оправдание: не все могут тратить время на то, чтобы долго играть в одну игру, игры становятся все сложнее, многие не оспят. Надо, мол, делать проще, короче, чтобы было под силу любому. Так, видите ли, демократичнее и политически корректно. Эта логика ничем не отличается от той, по которой дети в американской школе знакомятся с началами алгебры только в выпускном классе. Ибо фон от процесса обучения важнее напряжения мозга.

Однако есть и куда более прозаическое объяснение пропаганды казуальных игр. За последние 5-6 лет во многих американских (и не только) университетах открылись кафедры и программы обучения дизайнеров, программистов, художников для игровой индустрии. Все эти годы они штудировали умные книжки, посещали GDC, мастерили курсы и дипломные игры (целые университетские команды представляли свои проекты на Independent Games Festival). Обучение закончилось, и надо искать работу. Существующие студии и так заполнены. Компании, имеющие вакансии, возьмут максимум две-три сотни новых сотрудников. Куда деваться остальным выпускникам? Вот им-то и предлагается выход — делайте игры для казуалов! Если с юмором плохо, идите к серьезным дядям и тетям.

Казуаль! Фас!

Слушая из года в год лекции старожилов о сюжетах и дизайне игр, невольно мечтаешь о той самой захватывающей игре, полной неожиданных поворотов и новых идей, которую ты напишешь сам. Но если на романтических фантазиях поставить крест и ради заработка делать примитивные игры для примитивных казуалов, то стоило ли тогда идти в эту индустрию? Вот такие смешанные чувства видел я в глазах молодых участников GDC. Но были и те, кто призывал строиться в колонны и дружно маршировать в светлое будущее.

Простите, а разве все предыдущие десятилетия не выпускались на рынок игры для казуалов? Разве не были они отвергнуты прессой и игроками? Или это последняя конвульсия отчаяния? Всеми нами обожаемый Ричард «Levelord» Грей, сто лет назад забивший на Дока Ньюкома, поспешил выложить мне свою последнюю новость: теперь его родная компания продается с потрохами английскому издательству, которое занимается исключительно «элитными» играми для казуалов... Значит, не умрут старые добрые игры, любимые с детства по автоматам, они будут переписаны, перерисованы, и будут им красивее счастье вместе с Windows Vista, монополярная реклама которой оккупировала все станции метро центральной части самого красивого города Америки.

Другая тема, которой было посвящено много докладов, связана с онлайнными играми и комьюнити. Впрочем, и тут было много споров, восторгов и разочарований. Все вновь показывалось исключительно на закрытых просмотрах по приглашению в тиши соседних гостинок. Делегация Funcom в рекордном количестве 14 человек показывала избранникам Age of Conan, а новый, необъявленный, проект — только потенциальным издателям. В кулуарах сплюснотделение по поводу «Conan» было просто неприличным. Разработчики и издатели других новых тайтлов перекраивали расписание выхода своих игр на начало октября, дабы выйти в люди раньше Age of Conan.

В чем истинная причина незаконченности многих онлайнных проектов на момент их выхода? Почему игроки, заплатив за финальный продукт, по сути, оказываются в неотлаженной бета-версии? Часто разработчики не виноваты в том, что не успели к определенному сроку. Действительно, отладка требует много времени. Чаще всего виноват изда-

тель, диктующий, в какой день и какого месяца игра, несмотря ни на что, должна появиться в продаже. Или разработчик останется вовсе без денег за проделанную работу. Издатели, у которых несколько онлайнных проектов, грешат таким диктатом чаще других.

Заглянем, что ли, в уютное гнездышко на последнем этаже соседнего развлекательного центра к Ричарду «Лорду Бригиду» Гэрриоту? Посмотрим на его долгожитель Tabula Rasa. Кажется, в виду уже четвертую или пятую инкарнацию. Поговорим начистоту об увиденном или пожелаем будущего космосразведчика (Гэрриот собирается лететь в космос)? После получасового просмотра так и хотелось оборвать Ричарду обо его косички и попросить ММД РФ отказать ему в очередной выезде до тех пор, пока не доедет до ума игра. Сыр, масса недоделанных и непродуманных вещей принципиального рода. Говорит, бетатест начнется в начале апреля, а продажа — в конце сентября или начале октября. Обидно, мы получим очередной недоделанный проект. Видимо, у издателя уже кончилось терпение: пока не сдашь проект, в космос не полетишь.

Ладно, хватит о грустном. GDC ведь не только для того, чтобы открыто обсудить наболелое, но и чтобы порадоваться за тех, кто что-то новое придумал. Вот автор Deus Ex и нынешний глава Junction Point Studios Уоррен Спектор (чье выступление, кстати, переносилось одновременно на японский и корей-



Так по улицам Сан-Франциско передвигаются парадные отряды будущих казуалов.



Вик Деши (Running With Scissors): «Нет ничего лучше русской водки. Да только завезли я, завезли!»



DJ Чарли Малюин и композитор Том Салата — новыми способами применения беспроводных джойстиков от Wii.



Шигеру Миямото (справа от него ваш покорный слуга) на чистом русском: «Мисс, это хорошо, сто моих игры экономят в России!»



Алексей Пажижков, создатель тетриса, первым из русских разработчиков получил престижную награду GDC в категории First Penguin (по хорошему).

ский) сообщил, что работает сейчас над двумя новыми проектами. И главное — у обоих мощный сюжет. А разве раньше было иначе?

Питер Молиньё, пропустивший конференцию в прошлом году из-за любовных интрижек с Microsoft, а этот раз заранее объявил, что именно на GDC раскроет невиданный секрет о **Table 2**. Питер любит посекретничать относительно своих новых проектов и обставит нашептывание секретов как яркое театральное действо. Похоже, втайне он является большим фанатом **Nintendos** и прочих симуляторов собачьей жизни. В **Table 2** у главного героя появится собака, которая будет сопровождать его буквально повсюду. Если со временем герой окажется злым, то и милый щенок превратится в пса злобной сторожевой породы... или же станет славным домашним пудельком, если над героической головой персонажа вдруг появится нимб. Кроме того, у собаки будет особый набор эмоций, она сможет лаем предупреждать об опасности, наладать на врага, помогать разведать новые территории и отыскивать зарытые сокровища, но не сможет на хозяйина помочиться.

В общем, ничего более-менее нового про **Table 2** на GDC мы так и не узнали. На X06 прошлой осенью дядя Петя в течение получаса увлеченно рассказывал про то, как персонажи игры могут попасть в «интересное положение» и в подробностях описывал все плюсы и минусы периода беременности. В этот раз — рассуждал о братьях меньших. Будем надеяться, что хотя бы к летним выставкам дедушка соблаговолит, наконец, рассказать какие-нибудь подробности о геймплее, сюжете, технологиях и тому подобных насущных вещах.

Что до еще более громких анонсов, то таким стало выступление Фила Харрисона из **Sony**, объявившего о новом онлайн-сервисе для PS3 под двусмысленным названием **PlayStation Home**, который позволит создавать аватаров, загружать разного рода контент, распространять его и общаться друг с другом. Зал не смог вместить всех желающих послушать рассказ Sony о том, что у других уже давно имеется. Кроме того, Фил показал демку **LittleBigPlanet**, позиционируемой как онлайн-игра для казуалов. Ни добавить, ни прибавить.

Всем сестрам по серьгам

За Nintendo в этом году на ключевых мероприятиях отдувался лично Миямото-сан. В начале недели он снялся в смешном ролике, в котором отделил Марио и Луиджи на пороге Moscone Center. Роллик был показан в среду

вечером на церемонии награждения, где мэтру досталось сразу несколько наград. Его лекция в четверг собрала полный зал — еще бы, живой классик! Шигеру Миямото обычно немногословен, но если скажет, то запомнить надолго. А если еще и покажет... Хотя, как потом выяснилось, в силу корпоративного запрета на разглашение новой информации Миямото ничего нового про Wii не рассказал, но зато призвал разработчиков не преклоняться перед желаниями опытных игроков и не пугать людей ужасами, но начинать и казуалам нужны радостные простенькие игры. Также на всеобщее обозрение легендарный создатель Марио и Зельды выставил свою собаку, садик и «женометр» (Wife-o-Meter). Похоже, с дидей Петей они думают об одном и том же, только по-разному. В тот же вечер Миямото пришел на церемонию **G.A.N.G. Awards**, чтобы поддержать Кодзи Кондо, своего друга и постоянного автора музыки ко всем своим играм. А в пятницу 9 марта он почил своим присутствием концерт **Video Games Live**, где Кодзи Кондо лично ис-

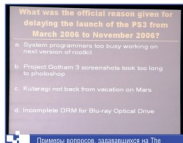
полнил главную тему Марио на роле.

В среду 7 марта открылась трехдневная выставка, традиционно сопровождающая GDC. Это не показ новых игр, а демонстрация новых технологий от ведущих производителей процессоров, видеокарт, программного обеспечения, игровых устройств. Площадь выставки увеличилась в два раза по сравнению с прошлыми годами. Были задействованы выставочные залы двух зданий. Среди программных средств разработки, различных middleware, заметным стало присутствие специальных средств для отслеживания багов от пяти или шести компаний. Традиционно работала выставка вакансий игровых компаний, ее площадь также удвоилась, теперь в отдельном зале. В среду вечером, опять же по традиции, на стендах всех выставочных залов можно было угоститься разливным или бутылочным пивом и легкими закусками.

После многих лет забвения была восстановлена традиция проведения **The Programmer's Challenge**, своего рода KBH среди игровых программистов. В этом году из



А многие ли применяют автоматический учет и отслеживание починки багов?



Примеры вопросов, заданных на The Programmer's Challenge.



Его мало кто видел в лиде, но его голос вы слышали в десятках игр. Ду Бейкер озвучивает монстров в таких играх как Gears of War, X-Men Legends, Halo 2, Kingdom Hearts, Final Fantasy XII, Destroy All Humans!, DOOM 3, The Hobbit, Spider-Man 1-2, Baldur's Gate 2 и многих других, а также в кино и на телевидении.



Джефф «The Fat Man» Конгерт, уникальный комментатор, автор музыки к Loom, Wing Commander 1-2, The 7th Guest, 11th Hour, NASCAR Racing и многих других играм, а также неутомимый организатор конференций и семинаров для игровых комментаторов, получив давно заслуженную награду за вклад в развитие сообщества.

прежного состава участников присутствовал только Крис Жекер. Если раньше не только каждый вопрос и готовые варианты ответов, но также комментарии и рассуждения участников вызывали дружный хохот зрителей, то на этот раз и зрителей было немного, и смех звучал редко. Что-то явно не так в этой конференции с юмором.

Тем же вечером, опять по традиции, состоялось награждение независимых разработчиков в рамках девятого по счету Independent Games Festival, где главным победителем стала созданная Алексом Головака и Дерекком Юргасом **Aquaria**, красивое подводное приключение с нелинейным геймплеем и уникальным управлением (www.bit-blef.com/aquaria). Сразу несколько призов (за дизайн и звук, а также специальный приз) достались весьма необычной игре **Everyday Shooter**, сделанной в одиночку Донатаном Максом (www.everydayshooter.com).

В седьмой раз вручались призы **Game Developers Choice Awards**, награды играм и разработчикам от самого девелоперского сообщества. Вести церемонию поручили Тиму Шерфру (**Double Fine Productions**), который хохлил без устали, вызывая нервный тик у некоторых очень уж политкорректных граждан. Сразу три приза (технология, визуальное воплощение и игра года) достались **Gears of War**, ударному проекту на Xbox 360 от **Epic Games**. Приз за лучший звук, как и ожидалось, оказался у **Guitar Hero 2**. Игра **Okami** получила приз за лучший дизайн персонажей, но от **Capcom** на церемонии никто не присутствовал, и приз некому было вручать. В области игрового дизайна никого не оказалось равным **Wii Sports** (кто бы сомневался!). Туда же, в **Nintendo**, а точнее, в руки Сигеру Миямото ушел и приз за лучший сценарий к игре **The Legend of Zelda: Twilight Princess**.

Специальных призов были удостоены: Сигеру Миямото — за жизненные достижения; Алексей Пажитнов — в категории **First Penguin**, за новаторство; Грег Костиякин — в категории **Maverick**, за независимое мышление; и Джордж «The Fat Man» Сангер — за вклад в развитие сообщества. О каждом из этих замечательных людей можно писать книги, но если вы ничего про них не знаете, не поленитесь, пощите в интернете их имена и попытайтесь удивиться потрясающим достижениям наших выдающихся современников.

В четверг в пятый раз вручались награды за музыкальные достижения в играх. Церемонию вел основатель G.A.N.G. Томми Талларико. Я особо внимательно слежу за этим мероприятием, с тех пор как шесть лет назад Томми лично пригласил меня участвовать и голосовать в учредительном заседании этой независимой гильдии игровых композиторов. Три приза, включая главный приз за звуковое оформление, и здесь получил **Gears of War**. Гильдия в этом году чествовала за жизненные достижения Кодзи Кондо, автора музыки ко всем хитовым играм Миямото, начиная с **Super Mario Bros**.

Также по традиции в пятницу вечером конференция завершилась грандиозным концертом **Video Games Live**, на котором большой симфонический оркестр под управлением Джека Уолла исполнял ностальгические темы из популярных игр. Звездой вечера стал, конечно, Кодзи Кондо и его музыка. После концер-

та состоялся конкурс на лучший костюм герево видеоигр. Публика была в восторге не только от прекрасного исполнения любимой музыки, но и от того, что после концерта можно было свободно подойти к Кодзи Кондо и Алексею Пажитнову, пообщаться с ними и взять автограф. Проект Томми Талларико и Джека Уолла **Video Games Live** уверенно набирает обороты. Если в первый год было два три концерта, то в прошлом году таких концертов было уже 11 — в США, Канаде, Бразилии и Великобритании. В этом году запланировано уже 40 концертов в Северной и Южной Америке, Новой Зеландии и Европе. Глядишь, скоро и в Москву поедут.

GDC в Сан-Франциско — безусловно, главное и самое насыщенное мероприятие года для разработчиков компьютерных и видеоигр. Региональные конференции разработчиков также проводятся регулярно в разных странах на всех континентах. Наверное, так и дальше будет, пока есть языковые, культурные и государственные границы. Радуется то, что, где бы ни создавались хорошие игры, их одинаково любят повсюду на нашей планете независимо от языка и культуры людей, которые любят играть в игры. ●



У Томми Талларико больше всех фетточек на борде — такой он вот талантливый многостаночник.



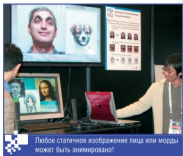
Вести церемонию Game Developers Choice Awards поручили Тиму Шерфру (Double Fine Productions), который хохлил без устали, вызывая нервный тик у некоторых очень уж политкорректных граждан.



Могли бы они слышать, но мало кто его видел. А между тем это Тим Суини (Epic Games). «Я сейчас думаю, как научить своих ребят программировать для двадцатитрёхдюймовых процессоров, которые будут у каждого через пять лет».



Сигеру Миямото: «Спасибо, что вы так цените простые весёлые игры».



Любое статичное изображение лица или морды может быть анимировано!



Это за 15 минут до окончания двухчасовой лекции о функциональных возможностях Wii. Программист из Nintendo делится секретом со своими американскими коллегами на чистом японском языке (с синхронным английским переводом в радиодиапазоне). Полный зал два часа сидел на шеепоушишках.



STALKER

С 23 МАРТА 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Разработчик GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R., Трассы/топ © 2007.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Эксклюзивные права на издание на территории всего мира принадлежат THQ Inc.



Лайтхайзен

ЭПИЗОД

10.2

Новые локации

город роскоши Лайтхайзен с Биолобораторией и подzemелье Юперос, населенное механическими монстрами

Новое оружие и экипировка

включая специальную экипировку для Новичков и Суперновичков, а также новые шапки и прически

Гомункулы

искусственная форма жизни, результат секретных экспериментов Алхимиков

Новые умения

для экспертных профессий

Специальная Арена

для Священнослужителей

и другие новые возможности в волшебном королевстве Рун Мидгард!

RAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>



GRAVITY
CIS INCORPORATED



Альберт Алиев

Черепашки-ниндзя TMNT

Жанр: мультфильм/боевик/комедия

Режиссер: Кевин Манро

Сценарий: Кевин Истман (книга), Питер Лэйд (книга), Кевин Манро

Озвучка: Джеймс Арнольд Тейлор, Мики Келли, Нолан Норт, Митчел Уитфилд, Мако, Сара Мишель Геллар, Лоуренс Фишберн, Кевин Смит, Чжан Цзыи, Джон Ди Мадджио
Сайт: <http://tmnt.warnerbros.com>

Два слова: хороший фильм. Ответ на вопрос «насколько этот фильм хороший?» зависит от многих факторов. Например, смотрел ли человек в детстве сериал про черепашек-ниндзя, смотрел ли он фильмы про тех же самых черепашек, читал ли он комиксы... А, нет, как раз с комиксами в России было сложнее. Впрочем, это не так уж важно. Главное тут в другом: фильм рассчитан не только на детскую аудиторию (хотя и на нее тоже — перед нами, как ни крути, мультфильм, хит и трехмерный), но и на тех, кто вырос, но не забыл черепашек. В конце концов, все мы на них выросли, чего уж тут. Шреддер, Сплинтер, Донателло, Микеланджело, Рафаэль, Леонардо, а заодно Кейси Джонс и второй (после Гаечки из «Чипа и Дейла») секс-символ нашего детства Эйприл О'Нил... Такое не забывается!

есть попросту «давайте сделаем вид, что ничего не было». Из плюсов такого подхода — это те же самые Бэтмены, Супермены и даже один Джеймс Бонд, что и раньше, только на новом технологическом уровне, с развесистыми спецэффектами и мобильными телефонами. Из минусов: это, собственно, те же самые Супермены, Бэтмены и Джеймс Бонд, только с мобильными телефонами. Но и на том спасибо.

Так вот, с момента выхода последнего полнометражного фильма о черепахах-ниндзя прошло 14 лет. И если первый фильм 1990 года можно было назвать условно хоррором, то последний, третий (1993), не годился вообще никуда. Но по простовости этих самых 14 лет можно было придумать что-то приличное. И оно было придумано — новые трехмерные черепашки-ниндзя.

над **Earthworm Jim 2**. Вмeste эти люди сделали именно то, чего от них и ожидали зрители: смешной и энергичный боевик, процитировавший и спародировавший по дороге все, что только можно.

Русские переводчики, кстати, охотно в эту игру включились и, скажем так, «русифицировали» некоторые шутки для отечественного зрителя. Получилось вполне прилично. Тут, конечно, надо понимать, что «Черепашки» именно на этом и были построены, еще со времен оригинальных комиксов: на грешней смеси из штампов типа «спасает мир, бросает скормить» и подросткового юмора со всеми этими скейтбордами, пещерами и криками «Ковабангал!». Ну как такое не любить?

Теперь о грустном. Шреддер, увы, сошел с дистанции. Эйприл (в оригинале озвученная известной актрисой-телеведущей Эммиль Баффи, то есть, простите, Сарой Мишель Геллар) больше не работает на телевидении, а торгует антиквариатом. И, наконец — и это самое страшное! — они переездили Сплинтера! Причем это не



Новое кино про черепашек-ниндзя (в оригинале совсем уж лаконично: **TMNT**) — это, как и положено в наши непростые дни, рестарт серии. Голливудские продюсеры берут киносерии, выдохшиеся в давности, и перезапускают их с пометками «то же самое нового поколения!» и «специально для зрителей XXI века!». То

с богатой мимикой и очень хорошими боевыми сценами. Недаром, ох недаром, над проектом трудились аниматоры из Гонконга: подмишки выглядят ничуть не хуже (и так же смешно, кстати), как в фильмах «Убойный футбол» и «Разборки в стиле кун-фу». Это и неудивительно — часть людей, работавших над «Черепашками», успела до этого позаниматься спецэффектами в тех самых «Разборках». С американской же стороны в проекте засе-

самодельность русских переводчиков — в оригинале Сплинтер тоже не шипит (зато говорит с японским акцентом, чего в русской версии, увы, не наблюдается совсем). Впрочем, потеря Шреддера воспринимается на удивление легко, а на остальные мелочи быстро перестаешь обращать внимание.

И о хорошем: сюжет с древним проклятием, парадом планет и тайнственными статуями настолько блаженно идиотичен, насколько же традиционен для серии. Это, понятно, не шедевр драматургии, ну так и «Черепашки» вроде тоже не психологическая драма. Полные пафоса речи Сплинтера (цельнотелые из азиатских фильмов про боевые искусства) прерываются совершенно неуместной шуткой, главный злодей меняет несколько раз по ходу сцены, а боевой путь Ночного Смотрящего и его верного напарника с бейсбольной битой заканчивается настолько нелепо, что... В конце концов, где он украл этот доспех? Не подадут ли создатели игры **Halo** в суд? Почему Кейси Джонс бегаёт с битой (ой, кажется, это спойлер)? И масса других не менее глупых вопросов. Ну черепашки же. Мутанты. Ниндзя. Замечательное кино.



Резюме: Если ваше детство пришло со временем 80-х — начало 90-х, вы уже должны быть в кинотеатре. У тех же, кто не застал «Черепашек» в их лучшие времена, есть хороший шанс наверстать упущенное.

Оценка: ★★★★★

Теперь еще вкуснее



На правах рекламы

НОВИНКА



Люблю их

еще больше

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Приветствую всех поклонников онлайн-развлечений. За прошедший месяц на фронтах онлайн-игр произошло немало интересного. Например, по интернету распространился слух, что

Blizzard вовсю работает над следующим аддоном к World of Warcraft под названием Emerald Dream. Разумеется, компания пока никак не отреагировала на появление подобной информации. Но если вспомнить, что с The Burning Crusade было то же самое — сначала в Сети появилась информация о дополнении, и только спустя несколько месяцев разработчики ее подтвердили, то можно предположить, что и сейчас происходит то же самое. Blizzard создаст интригу, чтобы раскрыть карты ближе к релизу.

По поводу второго аддона к WoW близзардовцы промолчали, зато порадовали поклонников игры интерактивной картой, по которой легко можно проследить всю квестовую сетку игры и выяснить, где находятся входы в высокоуровневые инстансы. Проживает сие чудо по адресу www.worldofwarcraft.com/bcattunement.

В то время как одни работают по теме лица, другие, скажем так, развлекаются. Крайне необычную, и, мягко говоря, сомнительную акцию провели создатели игры Cabal Online (компания ESTsoft Corp.). Они пообещали вернуть в игру всех забанченных ранее за различные провинности геймеров, но только после того, как те сдадут в местном отделении «Красного Креста» по пол-литра крови. На первый взгляд идея выглядит здравой и интересной, но только девелоперы забыли, что у многих людей есть прямые медицинские противопоказания против переливания (анемия, инфекция, хронические заболевания). То есть игроки оказались в заведомо неравном положении, о чем не преминули высказаться на форуме игры.

Вот такие интересные события творятся в королевстве онлайн-игр. Ну а теперь передаю слово Андрею Александрову, который расскажет вам самые интересные новости, произошедшие за последний месяц.

Алексей Макаренко
(редактор раздела)

Чей чокобо быстрее?



Миллишки чокобо — отличные ездовые животные.

Новость из области прикольно-интересных. Пока разработчики всевозможных MMORPG выдумывают для своих проектов все более толстых монстров и более сложные квесты, девелоперы из Square Enix решили немножко расслабиться и предложить фанатам Final Fantasy XI принять участие в гонках на чокобо — эдаких громадных ездовых страусах. Суть проста: вырабатываем собственного чокобо, находим в одном из крупных городов организатора гонки и... нет, никуда не едем.

Управлять чокобо во время заезда придется специально обученному жокею, наша же задача — определять тактику и переживать на трибунах. Люди, которые уже попробовали, говорят, что это вовсе не просто, как кажется, но необычайно интересно. Победа в заезде вознаграждается специальными чокобаками, которые можно потратить на любимую ездовую зверушку. В игру уже вернулись довольно много ранее покинувших Final Fantasy XI геймеров исключительно ради того, чтобы покататься на чокобо. Вот так простые, но оригинальные решения могут поднять популярность игры.

Онлайн-бессонница

А у нас на столе очередное исследование онлайн-вреда. Как всегда, от очень авторитетного эксперта — теперь в его роли выступает Джон Чарльстон, английский психолог, сотрудник Болтонского университета. И никакого сарказма — Джон действительно проделал очень качественную работу и подготовил взвешенный, аргументированный отчет. Основной его смысл звучит примерно так: «Вред от онлайн-игр есть, но он не столь высок, как его пытаются представить».

«Онлайн-наркоманами» можно считать лишь немногих — и ни в коем слу-

чае не десять процентов играющих, как заявлялось некоторыми другими специалистами. Тем не менее в жизнь своих пользователей MMOG вторгаются по полной программе — доказательством тому является опрос, в котором приняло участие более четырех сотен игроков Asheron's Call 2. Выяснилось, что около половины из них регулярно не высыпается из-за этой игры, а 40% она вызвала некоторые проблемы с семьей и с друзьями, а у 30% — с работой. Ну и прочая мелочь — например, 35% предпочло играть вместо обеда или ужина.

В среднем опрошенные тратили на Asheron's Call 2 по 18,5 часов в неделю — то есть более двух с половиной часов в день. В очередной раз уверенно доказал и то, что онлайн-игры с «выраженным экшен-контентом» (к ним относятся и все MMORPG) привлекают намного больше мужчин, чем женщины: в Asheron's Call 2 представитель сильного пола оказался 85%.

Об этом добавим, что это исследование в очередной раз показывает — концепция развития, выбранная создателями многих онлайн-игр, ведет к весьма серьезным проблемам у игроков. Сегодня для полноценной игры в любую MMOG требуется очень много времени — как минимум те самые два с половиной часа в день. Понятное дело, что из-за этого некоторые люди (их не так мало, как выяснило исследование) жертвуют какими-то другими вещами — даже такими серьезными, как семья, друзья и работа. С другой стороны, есть немало людей, которые не готовы этим самым вещам жертвовать и поэтому просто не прикасаются к онлайн-играм. MMOG с геймплеем, не требующим большого количества времени (для этого ему, конечно, надо быть очень оригинальным и нестандартным), отлично подошла бы и первым, и вторым — да еще бы и собрала немалую кассу, ведь абонентская плата берет за месяц, а не часы игры. Дерзайте, разработчики!



Коварный Asheron's Call 2 — причина бессонницы и ссор с друзьями.

Тест-MMORPG



MMORPG Mythos — на самом деле поискон для тестирования сетевого кода Hellgate: London.

Пока разные светлые умы мечтают приспособить онлайн-игры для социальных исследований, более приземленные граждане из **Flagship Studios** создали MMORPG **Mythos**, которая предназначена для... тестирования сетевого кода action/RPG **Hellgate: London**. Да-да, для бета-теста теперь создают отдельные игры! Получить доступ к Mythos можно совершенно бесплатно — достаточно зарегистрироваться на www.mythos.com.

До разоблачения «настоящих» онлайн-новых игр этому проекту, конечно, далеко — перед нами скорее урезанный **Diablo** без одиночного режима. Два класса (воин и маг) простенькая система прокачки, инстансы на несколько человек, скромный набор вещей — и, наверное, все. Впрочем, далеко не факт, что Mythos будет использоваться исключительно для тестирования. Возможно, проект разовьется в небольшую самостоятельную онлайн-игру. Или **Flagship** готовит собственную большую MMORPG?

Твой консольный дом

Тем временем в эфире пятиминутка эзотической музыки. Известно, что, пока онлайн широкими шагами шествует по PC-рынку, консоли как-то остались позади. У Xbox 360 давно уже есть онлайн-сервис **Live**, а у **Sony** в этом плане была как-то позади. В PlayStation 3 нормальный онлайн наконец-то появился, но в полную силу он развернется лишь осенью, когда стартует проект **PlayStation Home**.



PlayStation Home — аналог Second Life, но на PlayStation 3.

Коротко о главном

■ **Turbine** заявила, что в **The Lord of the Rings Online** все игроки будут иметь доступ как к европейским, так и к американским серверам.

■ **Sigil Games**, компания-разработчик MMORPG **Vanguard: Saga of Heroes**, побеждала оперативно бороться с людьми, которые продают игровое золото, вещи и персонажи за реальные деньги, и попросила пользователей «стучать» на таких вот нехороших граждан.

■ 23 апреля **Sony Online Entertainment** выпустила **EverQuest: The Anniversary Edition** — сборник, куда вошли оригинальный **EverQuest** и все-все-все дополнения к нему. Цена божекая — всего двадцать долларов.

■ Тираж **World of Warcraft: The Burning Crusade** за первый месяц продаж составил 3,5 млн копий. Общее же число пользователей **World of Warcraft** возросло до 8,5 млн.

■ Молодая американская студия **Avatar Reality** анонсировала самостоятельную онлайн-игру, действие которой развернется на terraformированном Марсе. Подробности о геймплее пока мало, но вот то, что для проекта уже лицензирован движок **CryEngine 2** (да, тот самый, на котором создается **Crysis**), впечатляет!

■ Студия **Micro Forte** остановила разработку **Citizen Zero** — оригинального онлайн-шутера, ставшего одним из главных MMOG-долгостроев. От игры остался движок **BigWorld**, который **Micro Forte** использует для своих новых неанонсированных проектов и продает на сторону. Уже куплена как минимум одна лицензия, что для этой ниши очень даже неплохо.

■ А вот, кстати, и покупатель лицензии на **BigWorld** (специальный движок для онлайн-игр) — компания **Sligpate Ironworks**, во главе которой стоит сам Джек Ромеро. Да-да, если вы еще не слышали про эту компанию, то имейте в виду, что легендарный ловец-разработчик теперь занят онлайн-новыми играми. Подробности, увы, пока нет.

По концепции это будет не хардкорная MMORPG, а нечто социальное вроде помеси **Second Life** и **The Sims**. Каждый пользователь здесь обладает виртуальным аватаром (на манер Wii) и живет в собственном виртуальном доме, который можно всецело украсить. Самое интересное, что на роль украшений годятся не только шкафы-телевизоры, но и награды, зарабатываемые в сингловых играх. В дом, конечно же, можно приглашать друзей — надо же перед кем-то хвастаться своими достижениями.

Помимо этого в **Home** есть и некоторое количество своих помещений, предназначенных для знакомства и общения пользователей. По телевизору здесь идут ролики из новых фильмов, а в буллинге можно... правильно, сыграть в **Боулин!**

В целом **PlayStation Home** пока выглядит как продвинутый виртуальный чат. Но не стоит забывать про главное качество онлайн-игр — модернизируемость. Никто не помешает **Sony** доработать свой проект, добавив в него сюжетные события или даже интегрировав его с новыми «большими» MMOG.

Другой Warhammer Online

Стратегическая серия **Warhammer 40 000: Dawn of War**, похоже, дала футуристической своей родной вселенной дорогу в новую жизнь — успех игры и дополнений оказался столь огромен, что разработчики моментально начали думать: «А что бы еще такого сделать для фанатов?». И задумались — в самом конце марта **THQ** и **Games Workshop** анонсировали онлайн-игру по этой вселенной.

Разработкой займется не **Relic**, ответственная за **Dawn of War**, а некая **Vigil Games**. Про саму игру тоже известно мало, как и про компанию-производителя, — разработка находится на самой ранней стадии и ничего не сказано даже про то, какой выбран поджанр. Онлайн-новый экшен? MMORPG? Стратегия? ■

AGE OF CONAN

HYBORIAN ADVENTURES

FUNCOM УСТАНОВЛИВАЕТ НОВЫЕ СТАНДАРТЫ MMORPG

- Жанр: MMORPG
- Издатель: SCI/Edios
- Разработчик: Funcom

ДАТА ВЫХОДА

осень 2007 года

Рынок MMORPG постоянно растет, пополняется новыми играми и одновременно в геймерской среде крепнет мнение, что все новые проекты — клоны **World of Warcraft**, что нечего даже бросать полюбившийся персонаж на сервере WoW ради того, чтобы разочароваться в очередном клоне. Действительно, онлайнные RPG в большинстве своем словно сплелись из одного куска глины: штампа на штампе, копии на копии.

Надежда на что-то новое практически умерла с выходом **Vanguard: Saga of Heroes** (см. обзор игры в **прошлом номере «Игромании»**). Нам обещали новое поколение MMORPG, а в итоге получили красивую, интересную, но все же стандартную онлайнную ролевку, да еще и со множеством багов.

И теперь у геймеров, по сути, остается только один шанс попробовать в 2007-м году неизвестного. В норвежском небе с каждым днем все ярче появляется звезда **Age of Conan: Hyborian Adventure**. Игры крайне необычной, непохожей ни на одну другую MMORPG.

Чем ближе дата релиза, тем больше слухов, сплетен и открывенных «уток» появляется вокруг нее. Для того чтобы расставить все точки над *i*, понять, что правда, а что вымысел, мы обратились к самим разработчикам — в компанию **Funcom**. Дотошный распрос был подвергнут пиар-менеджер **Эрлинг Эллинген**.

Мир Говарда

Одна из сложнейших проблем при создании хорошей иг-

ры — выбор вселенной. Довольно сложно прописать все с нуля, а писатели-фантасты давно разменялись на малореалистичные и неинтересные для обыгрывания мира. С «Конаном» все иначе.

Игра создана по книге **Роберта Говарда «Час дракона»**. Своей выбор разработчики обосновывают тем, что хотели взяться за проект «с хорошим фундаментом» и потому перебрали множество других вариантов, прежде чем остановились на мире Говарда. По их мнению, это одна из наиболее проработанных и фундаментальных фантазий-вселенных.

Так что добро пожаловать в виртуальную Хайборию, страну, существовавшую за 10 тыс. лет до Рождества Христова. Разработчики отмечают, что вселенная обладает неисчислимыми возможностями, ведь уже сейчас 45 компаний выпускают продукты, так или иначе связанные с Конаном.

Тем не менее копия не собирается полностью копировать вселенную Говарда, хоть и отмечает, что придерживается основных моментов: «Действие игры развивается после событий, описанных в «Часе дракона». Хайбория будет воссоздана довольно точно».

В частности, без существенных изменений перенесен в игру книжный бестселлер. Вот что рассказывает о нем Эрлинг Эллинген:

[Эрлинг]: В игре все очень похоже на книгу. Игроки найдут здесь практически всех монстров, о которых читали. Не подумайте, что мы поместили в мир игры что-то из современной фантастики. А если и увидите отменены нынешних фантазий-произведений, то знайте: их придумал Говард, просто современные фантасты используют нарративы этого гениального автора.

[Игромания]: Расскажите о сюжетной линии. Игра основана по книге Говарда, с Ко-

наном в главной роли. Однако в игре, как вы не раз отметили, никто не сможет стать Конаном.

[Эрлинг]: Разумеется. Представьте себе тысячи Конанов, путешествующих по виртуальному миру. Выглядит очень глупо! Поэтому, создавая Хайборию, мы решили дать игрокам возможность самим отговаривать себе маленький кусочек судьбы и удачи. Почему обязательно Конан? Вы сами можете попытаться создать собственного знаменитого героя. Это же до короля Конана, то его игроки смогут встретить в мире игры и даже выполнить для него несколько интересных квестов.

[Игромания]: Не могли бы вы рассказать побольше о нелинейности игры? Как построены геймплей? Это только битвы с монстрами и выполнение квестов или есть что-то еще?

[Эрлинг]: Мы считаем, что главная цель каждого игрока — прожить жизнь, полную приключений, и все, что вы делаете в игре, подчинено этому. Игра не должна надоедать — вот то, чем мы руководствовались при ее создании.

Жесткой сюжетной линии не будет. Игрок сможет выполнять квесты, убивать монстров, покорять замки и делать все тысячи вещей практически в любой последовательности. Многие подвиги позволят ему приобрести определенный статус в игре. А еще будут дуэли между персонажами, возможность наливать до потери пульса и просто веселиться.

RPG vs. MMORPG

Читая материалы на сайте проекта, в первую очередь замечаясь, с каким удовольствием разработчики рассказывают о сингловой составляющей игры. И это неудивительно, ведь «Конан» позиционируется как «мик-



✓ Эрлинг Эллинген из Funcom пролил свет на тему тайны надвоем описанной «Квака».

увлекательнейшего и напряженного мультиплеера с уникальным шансом поиграть в сингл в самом начале игры». Однако насколько в игре выражен этот самый «уникальный шанс» — до недавнего момента известно не было. Не пришли ли разработчики мультиплеер в жертву одиночному режиму?

[Игромания]: Действительно ли элементы RPG выражены в игре так сильно, как вы объявляли об этом в самом начале работ над проектом?

[Эрлинг]: Нет. На самом деле мы, благодаря бета-тестерам, фактически совсем отошли от первоначального замысла. Сингл есть, но он вовсе не доминирует. Дело будет обстоять примерно так. Попав в игру, вы будете бродить в одиночестве чуть больше часа, привыкая к игре. Затем обнаружите город Тортаж (Tortage), где встретите других игроков. Будучи в Тортаже, вы сможете играть как в сингл, так и в мультиплеер. Но стоит вам выйти из города — тут же начнется полноценная MMORPG.

[Игромания]: А будет ли какой-то минимальный срок, который игрок будет обязан провести в Тортаже? Геймеры волнуются, не придется ли им потерять слишком много времени, проходя сингл?

[Эрлинг]: Минимального срока не будет, все волнения напрасны. Мы максимально сократили сингл. То есть даже в начале игры он дополнен общением с другими игроками. Вы проведете лишь час в совершенном одиночестве, пока не достигнете города и не увидите других геймеров.

Перехлощение между режимами мультиплеера и сингла будет осуществляться в гостинице. Остановившись там на ночь, вы автоматически перенесетесь в одиночный режим: в ночное время будете в одиночку и сможете играть самостоятельно. Но как только из-за горизонта забрежит солнце, наступит утро, и у вас снова появится возможность вступить в мультиплеер.

Достигнув 20-го уровня (это произойдет довольно быстро), игрок переместится в основной мир «Конана», с этого момента игра станет чистокровной MMORPG. Геймер окажется во вселенной, населенной тысячами других людей.

Слухи о том, что игрок будет предоставлен сам себе, пока не достигнет пятого уровня, оказались беспочвенными. Не имеют под собой достаточного основания и «новости» о том, что «Эпоха Конана» — это только толчок для раскрутки большого синглового проекта.

Мир на трех китах

И все же сейчас, когда существуют такие «монстры», как World of Warcraft, Guild Wars (а теперь уже анонсирована и Guild Wars 2), многие со скептицизмом воспринимают появление новых MMORPG. Кажется, будто все, что может быть создано и сыграно, давно опробовано, а конкурировать с лидерами смешно.

Вселенская битва

Важнейшая составляющая любой MMORPG — общение с другими игроками. Ведь общение с живым человеком, непредсказуемым и таким же хитрым, как ты сам, не может заменить ни один, даже самый умный AI. Поэтому создание альянсов, битвы PvP, придумывание совместных квестов — головная боль каждого уважающего себя разработчика. Fulcot себя очень уважает.

[Игромания]: Как будет происходить организация альянсов, строительство цитаделей, вызов других игроков на турнир?

[Эрлинг]: Первоначально игроки смогут как формировать небольшие группы для скротечных вылазок, так и проводить целые рейды с участием сразу нескольких партий. Что же касается больших сражений, то для этого мы разработали целый большой игровой блок — так называемые глобальные эпические схватки (Massive Epic Battles).

Чтобы принять участие в войне, гильдиям нужно будет посетить Пограничное королевство — огромную область в мире игры, где выделены участки под гильдии. Тут геймеры смогут возводить свои бастионы со стенами, зданиями, катапультами. Но из-за ограничения количества мест под цитадели гильдии будут биться особенно ожесточенно. Только представьте себе тысячи героев, сражающихся у стен крепостей и пешими на лошадей!

Однако Fulcot хочет сказать свое веское слово и тут. Разработчики решили «подмянуть» сразу всех трех китов, на которых держится жанр MMORPG: систему набора опыта и умений, индивидуализации персонажа и самую важную часть игры — сражение. Разберем поподробнее, что получилось из этой перетасовки.

[Игромания]: Если ориентироваться на рейтинги в ин-

[Игромания]: Предусмотрена ли какая-нибудь система дележа награбленного? Может быть, в игре будет аукцион или ярмарка?

[Эрлинг]: У игроков будут разные пути раздела добычи, чтобы они могли выбрать самостоятельно. Сейчас мы как раз выясняем, как это лучше преподнести.

Что до торговли, то она будет неотъемлемой частью игры. Во-первых, игроки будут торговать с купцами. Во-вторых, смогут открыть специальное игровое окно и торговать друг с другом. И, в-третьих, мы создали такую вещь, как торговое поселение. Это что-то типа аукциона в других играх, игроки получат возможность собирать и покупать-продавать товары в специально отведенном для этого месте. Отправляясь в такое поселение, вы можете быть уверены, что найдете нужную вам вещь, даже если она очень редкая.



тернете, то ваша игра получается самой ожидаемой MMORPG 2007 года. Не боитесь ли вы, что игроки придут в «Конан» из тех же WoW и GW только из-за новизны, а затем обратно вернуться в привычные им вселенные?

[Эрлинг]: Нет, наша игра не клон World of Warcraft. Я считаю, что «Эпоха Конана» — достойный конкурент любой современ-

ной онлайн-ролевке. Мы делаем по-настоящему уникальный проект. Достаточно взглянуть на новую боевую систему. Так что не только в новизне дело, а еще и в качестве.

Действительно, о боевой системе, именуемой Real Combat, Fulcot говорит с необычайным воодушевлением. Ходят слухи, что они даже сделали специальные костюмы для обработки дви-



Кварарый бандит над жертвой бравого солдата города Тарантия.



Пейзаж пустынного города Клеим. Детализация впечатляет.

жений героев. Краткий ответ на вопрос «А что это?» звучит так: «То, чего вы никогда не видели ни в одной другой MMORPG».

Из описания этой инновационной системы можно вывести примерно следующее: игрок будет в реальном времени контролировать замах меча или топора, степень колебания лат на теле, высоту прыжка и ряд других параметров. По завершению разработчиков, Real Combat «стимулирует игроков принимать участие в сражениях, успех которых будет зависеть в основном не от качества оружия и доспехов, а также выученных навыков, но и от ловкости, находчивости и смекалки».

[Игромания]: Вы очень гордитесь технологией Real Combat. Что заставило вас пересмотреть боевую систему? В чем именно будут заключаться ее преимущества?

[Эрлинг]: Видите ли, сражение — это кровь и плоть игры, и поэтому мы понимали, что должны сделать его действительно захватывающим. Сражения в «Эпохе Конана» — самое важное, от них напрямую зависит ваша жизнь, и потому мы старались сделать их как можно динамичнее.

Основное преимущество нашей системы в том, что вы сможете в реальном времени контролировать силу удара и его направление, сами будете направлять оружие в незащищенные места на теле вашего противника. Вы станете контролировать взмахи клинка, совершать комбинации движения и смертельные комбинации, срезая человеческие головы и наназывая их на меч.

[Игромания]: Вы не раз говорили, что для индивидуализации персонажа и создания уникального по характеристикам героя в игре есть не имеющая

аналогов система проработки внешности — Powerful Character Creation System. Что это такое?

[Эрлинг]: Мы сделали кастомизацию персонажа таким образом, чтобы игрок получил возможность подогнать каждый мускул на теле, миимику героя, его физиономические (рост, вес, комплекция и ряд других) данные. Особенно это станет заметно, если вы во время кастомизации кликаете на кнопку «Случайный». Тут же изменится лицо, поменяется размер мускулов, пропорции тела.

Персонаж станет отличаться от всех остальных в игре. Причем это будет заметно издалека, а не только при рассмотрении через лупу. Вы сможете подобрать по своему вкусу размеры тела, рук, груди — всего! С помощью Powerful Character Creation System нетрудно составить персонажа, добавить ему татуировку, сделать пирсинг. Я не хважусь, Creation System — действительно могучий инструмент, чем-то напоминающий профессиональный 3D-редактор, но, в отличие от 3DS Max, он интегрирован в игру и его просто освоить.

Классы, навыки, опыт

Не менее революционной, судя по описаниям, выглядит и система набора очков опыта и умений. Про нее написано очень много, но информация зачастую противоречивая. Два-то отмечено, что максимальным будет 80-й уровень, а потом нужно начинать играть заново. Однажды было заявлено, что по достижении 5-го и 20-го уровней игрок обязан менять класс героя. Потом вдруг оказалось, что классы — это формальность, потому что скиллов как таковых в игре все

равно не будет, и все зависит от выбранной расы. Давайте не будем гадать на кофейной гуще, а спросим напрямую.

[Игромания]: Вопрос о расах и классах. Как много их будет в игре, каковы различия между ними, связаны ли они с описанным в книге Лорди?

[Эрлинг]: Есть три расы и все различие между ними в том, что они выглядят по-разному. В принципе, еще некоторые расы могут иметь различные классы. Всего в игре 16 классов персонажей, но до пятого уровня вы будете играть за «человека незнатного происхождения» — так называемого Commoner. Что касается книг — да, мы во всем сверяемся с произведениями Говарда, культура и расы соответствуют им. Это также относится и к классам, которые зачастую ваяты прямо из описаний верований Конана.

[Игромания]: Получается, от расы зависит только внешний вид героя. А как реализована система накопления опыта и тренировки умений? Скиллы скомпонированы по древу умений или для каждого класса они свои? Как лучше начинать игру с точки зрения прокачки персонажа?

[Эрлинг]: Начиная игру, вы выбираете только пол и расу. До пятого уровня вы играете как Commoner — простоплюдин. Достигнув же пятого уровня, выберите себе архетип: солдат, жулик, маг или священник. После этого начинаете оттачивать умения и изучать скиллы своего архетипа.

Когда вы получите 20-й уровень, вы сможете выбрать более узкий класс данного архетипа. Это может быть страж (хранитель), некромант, друид шотрома

(он же грозовой друид) и убийца. Ну а 80-й уровень — это та черта, которую мечтает достичь каждый игрок, что свидетельствует его успеха и общественного положения в игре. Но никто не говорит, что 80-й уровень — это финал игры, и, кстати, чтобы успешно играть, совсем необязательно стремиться к этому максимуму.

Перейдя задача игры — доставлять удовольствие. «Конан» очень дружелюбен к игрокам. Не надо тратить на него целые дни и недели. Достаточно появляться в игре на несколько часов в неделю.

Что касается скиллов... Да, в игре есть некоторое количество скиллов, но большинство игроков наверняка предпочтут вкладывать очки опыта в умения (трюки, искусства), выученные во время боя с NPC. Умения контролируют все в игре. Не выучив того или иного умения, вы не сможете ни надеть хорошую броню, ни выполнить сложный квест.

[Игромания]: А можно ли будет поменять не понравившийся класс в процессе игры или нужно будет начинать играть заново?

[Эрлинг]: Игра устроена так, что вы выбираете архетип единжды и потом уже не можете вернуться. Но мы поощряем игроков к созданию множества характеров, чтобы узнать больше о разных классах и найти тот, который больше всех подходит им.

[Игромания]: Если так, то сколько персонажей может завести себе геймер на одном игровом аккаунте?

[Эрлинг]: Пока мы еще не определились с окончательным числом. Вероятно, утвердим его во время бета-теста. Но уже сейчас ясно, что число будет значительным.



Для тех, кто не до конца усвоил навыки Real Combat, битва заканчивается полным отрубом головы.



Битва с архаичнодобрым боссом одного из квестов. Единственный шанс победы — прорваться в мертвую зону под броню и нанести смертельный удар.

Мелочи жизни

Игру делает интересной не только геймплей, но и множество мелких деталей. Разные виды оружия, множество типов брони, разнообразие возможностей передвижения. Если дать игрокам хорошую экипировку в самом начале, то игра быстро потеряет смысл. Если долго держать их «в голом теле» и заставлять махать кулаками, то геймеры тоже быстро ретируются в другие игры.

Но и слишком много всего делать тоже нельзя, иначе игроки просто захлебнутся в море возможностей, не увидят разницы между предметами, способами передвижения, монстрами. Иными словами, всего должно быть много, но в меру. Филсот утверждает, что с этим у них тоже все в порядке.

[Эрлинг]: Если говорить о броню, оружие и других вещах, то здесь мы снова близки к миру книг Говарда. Например, оружие: в распоряжении геймеров будут топоры, мечи, молоты, луки, арбалеты, колья и даже пики, чтобы сражаться, когда вы путешествуете на лошади. Добавили мы в игру и множество уникальных вещей. Например, игроки смогут найти знаменитый меч Атланта (Atlantean Sword), клинок, которым сражался когда-то сам Конан.

Не менее важна и величина мира. Чем шире игровое пространство, чем больше в нем пещер и интеллек, городов и пустошей, тем интереснее по такому миру путешествовать. Однако и «туризм» может наскучить, если не снабдить игрока должным количеством транспортных средств.

[Игромания]: Насколько велик мир Хайборнии? Как мы будем перемещаться по нему?

[Эрлинг]: Хайборния огромна. Она делится на небольшие государства со своими верованиями и обычаями. Путь от Стигии (Stygia) до Киммерии (Cimmeria) — крайних точек мира — будет очень долгим. Это около 3000 квадратных километров земли, вы будете исследовать их месяцами, даже годами, и все равно не обойдете всю Хайборнию.

Чтобы увеличить скорость перемещения, игроки смогут купить себе, скажем, лошадь. Но большинство локаций будут предлагать свои средства передвижения, например лодки. Вы сможете воспользоваться ими, чтобы перейти из одной локации в другую.

[Игромания]: Спасибо большое за интересное интер-

Молить или не молить?

В «Конане» будут боги. Это не самая важная для геймплея, но довольно интересная особенность. Наличие божеств порождает множество вариаций сюжета: бог может благоволить герою, а может его невзлюбить, может оберегать от напастей, а может бросить на нож противника в самый разгар битвы. Всего богов будет трое.

Добродушный Митре. Наиболее почитаемое божество во всей Хайборнии. Его храмы сияют белозной чистейшего мрамора и навартого до блеска нефрита, но лишены резьбы и украшений. Он очень занят судьбами людей и, как считают его священники, постоянно находится среди смертных. Его никто никогда не видел, но вера обзывает человека представлять Митре в самой идеальной форме, которую только может создать человеческий разум.

Культ Митре монотеистический, и его послухники крайне недоверчиво относятся к людям других вер. Митре справедлив, его учение основывается на четком различении добра и зла, а его последователи стараются прощать других. Митре не переносит металла и жертвоприношений в своих храмах, и удел его священников — прощение и молитва. У игроков будет возможность выбрать для своего персонажа путь священника Митре.

Совсем по-другому устроено второе божество — **Сет Ядовитая Змея.** Это заклятый враг Митре, и больше всего он почитается в Стигии. Он жесток, ревно и постоянно требует теплой крови. В его пирамидообразных храмах никогда не умолкает эхо предсмертных криков корчащихся жертв.

Сет страшен на вид, и его приспешники постепенно перенимают его полумзменное обличье. Зачастую люди боятся послухников даже больше, чем самого бога. В Стигии считается страшным грехом убить змею, потому что ее облик принимает Сет. Когда сколько-то создание вползает в черту города, верующие в Сета падают ниц, надеясь, что змея сочтет их достойными богобоязненными, чтобы награди их укусом.

Третье почитаемое божество — **Кром.** Он обитает на высокой горе Бен Могр в Киммерии,



откуда посылает людям злую судьбу и смерть. Нет смысла звать к Крому — он слишком свиреп и беспощаден для того, чтобы проявить внимание к слабым. Молитва для Крома — проявление слабости, а у этого бога нет желания терпеть трусов, поэтому его имя лишь невнятно бормочется в темных углах киммерийских домов.

Он безжалостен и злобен, и посылает своим верующим не удачу, а гибель. Но от рождения он дает мужичану смелость, волю и силу для сражений с врагом, а это, по мысли киммерийцев, самое лучшее, чего можно только ожидать от бога.

Впрочем, Эрлинг говорит насчет богов следующее: «В игре будет много богов, но только эти трое, хоть они и самые почитаемые. Игроки заметят божественное вмешательство во всем, с чем бы они ни столкнулись, начиная игрой за священника Митре и заканчивая посещением храмов, встречами с верующими и т.д. Боги не будут прямо влиять на прохождение игры, но весь мир вокруг вас будет тронут божественным вмешательством».

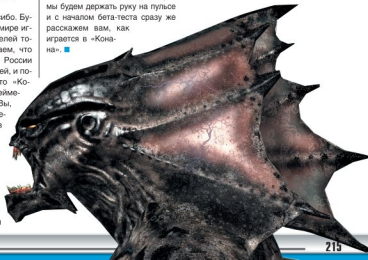
вью. Как только начнется официальный бета-тест, мы обязательно в нем поучаствуем.

[Эрлинг]: И вам спасибо. Будем рады увидеть вас в мире игры. И всех ваших читателей тоже пригласаем. Мы знаем, что онлайнные проекты в России становятся все популярней, и почти не сомневаемся, что «Конан» русскоязычным геймерам тоже понравится. Вы, русские, любите все сделанное с размахом, а в «Конане» этого размаха как раз хватает.



Огромный красивый мир, инновационная боевая система, необычная схема развития

героя, популярнейшая вселенная Роберта Говарда... Дело за малым — дожидаться выхода игры. Ну а мы будем держать руку на пульсе и с началом бета-теста сразу же расскажем вам, как расскажет в «Конане». ■



THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

ОНЛАЙНОВОЕ СРЕДИЗЕМЬЕ



- **Жанр:**
MMORPG
- **Издатель:**
Turbine, Inc., Midway Games, Codemasters
- **Разработчик:**
Turbine, Inc.
- **Цена игры:**
\$49,99
- **Ассенированная плата:**
\$9,99
- **Скорость связи:**
256 Kbit/s
- **Трафик:**
5–10 Мб/ч
- **Сайт игры:**
www.lotrn.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,8 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видеопамети
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видеопамети

Почти девять лет назад, когда режиссер Питер Джексон объявил о начале работы над трилогией «Властелин колец» и все вновь заговорили о Толкиене, компания **Sierra On-Line** решила сделать еще один подарок фанатам, приступив к разработке **Middle-earth Online**. Эта MMORPG должна была детально воссоздать Средиземье, причем если персонаж погибал, возродиться он уже не мог —

приходилось бы начинать все с самого начала.

Позже, из-за проблем с финансами, проект был приостановлен, а права на создание игры перешли к компании **Turbine**. Может, кто-то и воспользовался бы наработками коллег, доведя их до ума и выдав за свое, но Turbine решила все сделать по-своему. Взяв за основу графический движок **D&D Online**, тщательно проработав все собрания сочинения Толкиена и переименовав старый лейбл в **The Lord of the Rings Online**, они за четыре года сумели создать игру, практически не уступающую лучшим современным MMORPG.

Мы участвовали в бета-тесте до самого последнего момента, когда из нее уже никак не отличался от релиза. И прямо сейчас расскажем вам, насколько интересным получится виртуальное Средиземье.

Битователи лягушек

Среди стартовых персонажей нет ни троллей, ни орков, ни уруков. Выбор ограничивается известными нам по книге эльфами, гномами, хоббитами и людьми. Причем для каждой расы можно указать родовые корни, которые влияют на внешний вид персонажа. Например, у мужчине родом из Гондора кожа темнее, чем у жителей Бри.

Внешним видом различия между расами не заканчиваются,

у всех есть свои бонусы и ограничения. Гномы по традиции сильнее и выносливее эльфов, поэтому имеют повышенные показатели Might и Vitality, а ушастые более ловкие от природы и имеют сопротивляемость к ядам и болезням. Также от расовые бонусы он получит в процессе игры.

LoTRO активно использует систему наград. Здесь поощряются почти любые действия. Убил 100 лягушек? Получи новый титул «Гроза болот». Выполнил 50 квестов в Шире? Держи в подарок новый бонус, улучшающий персонажа. Правда, из десятков доступных титулов можно выбрать только один, зато бонусов (на MMOG-жаргоне они называются трейты или трейты) — бери не хочу. Обычные, расовые, классовые и даже легендарные. Последние — на десерт и лишь самым упорным героям.

Привидение в библиотеке

С первых же минут игрока бросает в водоворот событий. Например, для хоббитов просьба отнестись в ближайшее селение посылку заканчивается встречей с нагзулом и спасением деревни от атак бандитов. В начальную зону гномов вездеход не добрался, зато там доведется увидеть лещерного тролля и самого Гэндальфа! В

зависимости от выбора расы вы начинаете игру в Шире (хоббиты), Эред Луине (гномы и эльфы) или в Брилле (люди). Все эти локации находятся на территории под названием Эриадор (Eriador). Гондор, Рохан, Мордор, Мория и прочие столь значимые земли будут в дополнениях, которые будут появляться по ходу, пока карта Средиземья не будет воссоздана полностью.

Те, кто уже знаком с **World of Warcraft**, будут частично испытывать дежавю. Действительно, многие идеи разработчики позаимствовали у Blizzard. Это касается интерфейса, боевой системы, аукционов, крафта... но сути, всего, вплоть до таких деталей, как dressing room, где можно примерить на себя любую одежду. Но стоит отдать Turbine должное: хоть из всех щелей и проглядывает WoW, это касается только технических моментов, в целом же игра не выглядит клоном, разработчикам удалось создать удивительный по красоте и оригинальности мир. Гуляя по Шире, понимаешь, что вот именно таким его и представлял себе Толкиен, когда писал книгу. Многочисленные деревеньки, зеленые лужайки, беззаботные хоббиты, возвращающиеся по мелочам, и неизменные таверны с забавными названиями.

Один из бета-тестеров в своем онлайн-дневнике провел детальное сравнение трактора «Гардирующий пони» в книге и в



✓ В болотах водятся страшные жабы. Некоторые из них засасывают главного героя, словно комара.



✓ Битва над пологом леса всегда выглядит мрачно. На заднем плане звучит тревожная мелодия.

Классы разные важны

Классы в игре традиционные, но в то же время не противоречат книге:

Burglar (воришка) — главный дебаффер, ослабляющий противников в группе. Умеет уходить в стелс (невидимость) и ловко ковыряет врагов ножичком в спину.

Captain (капитан) — универсал, который и сносно атакует, и ослабляет противников, и лечит своих, и летом (NPC-помощником) управляет. Причем в качестве лета не зверушка какая-нибудь, а доблестный воин.

Champion (чемпион) — истинный киллер в ближнем

бою, предпочитает врать на части сразу нескольких противников. В LoTRO — оружие массового поражения.

Guardian (страж) — типичный танк. Сильная броня, множество жизней, отлично держит удар. Практически все способности заточены на повышение защиты и выживаемости.

Hunter (охотник) — помните Леголаса в фильме? Вот он самый. Умеет стрелять как одиночными, так и тройными выстрелами, стоя и в движении, быстро и прицельно. На высоких уровнях полнывает врагов со скоростью лазерного автоматчика.

Lore-master

(мудрец) — лучший класс для контроля монстров.

Полезен на тот случай, если страж выдался атаковать одного монстра, а сбежался целый десяток. Также мудрец неплохо усиливает соратников, ослабляет чужих. Имеет своего пета, и если вначале это хрупкая птичка, то со временем ее сменил свирепый медведь гризли.

Minstrel (менестрель) — позиционируется как главный



лекарь и баффер, но на ранних стадиях лутит не хуже чемпиона с охотником. В дуэлях практически неубиваем благодаря своим лечением. Очень хорош для прохождения игры в одиночку.

игре. Turbine до самых мелочей воспроизвела места остановки главных героев, включая аркую вывеску, окружающие постройки и имена постольцев. Фантастическое внимание к деталям.

Впрочем, у некоторых обитателей эдзешнего мира заботы всетаки находятся. У одного фермера сбегала любимая свинка, которая неоднократно выигрывала свиные состязания, поэтому он не может ни спать, ни есть, пока кто-нибудь не отыщет ему родное животное. Соседка Холли напекла всему Шюру фруктовых пирогов, но, как оказалось, из прорисованных ягод. И пока у всех жителей не началась туалетная эпидемия, нужно навестить клиентов и забрать бракованное лакомство. Но это все цветочки по сравнению с проблемой старцы Адерларда Тука, в библиотеке которого завелось привидение! В общем, работанки хватает.

Квестов настолько много, что часто не знаешь, за какой взяться. С курьерскими заданиями разработчики особенно перусердствовали. Если вы собираетесь выполнять все миссии подряд, то готовьтесь к часовым пробежкам с почтовой сумкой или дымящей миской по всей зоне вдоль и поперек.

Конечно, помогать каждому необязательно, но одну цепочку квестов делать придется в любом случае. Это эпическая сюжетная линия, которая начинается с первой минуты игры и продолжается на протяжении всего процесса прокачки. Она будет вести из зоны в зону, знакомить с ключевыми персонажами, отправлять в подземелья, стабильно поощрять ценными вещами. И у каждой расы свой путь.

The Lord of the Rings Online — рай для любителей ролевок, а игра уже сейчас собралась много энтузиастов, устраивающих

веселые эвенты. Например, во время бета-тестирования мне удалось побывать на концерте, состоявшемся южнее поселка Приречье (Bywater). Около 30 зльфов, гномов, хоббитов и людей выходили по очереди на сцену, чтобы продемонстрировать друг другу свои музыкальные таланты и послушать остальных. Кто-то играл на флейте, кто-то на балалайке; пели дуэты и устраивали развеселые пьески. А в конце все дружно отправились в ближайшую таверну и под неумолкающую музыку травляли байки, рассуждая о будущем Средиземья.

Война и мир

Система крафта (создания новых вещей) в LoTRO понятна даже ребенку. Есть несколько направлений деятельности, каждая включает в себя одну добывающую профессию, одну производственную и еще одну дополнительную. Например, **Almspat** может копать и обрабатывать руду, создавать оружие и мастерить луки. А **Historian** — собирать древние фрагменты воле руин, выращивать продукты на фермерских полях и, как ни странно, ковать мечи. Крафт построен таким образом, что меняться с другими игроками сырьем придется в любом случае, что, по идее, делает для всех активнее социальную жизнь.

Как мастерить вещи? Элементарно! Достал пар медных брусьев, добавил к ним веревку,

сунул в печь — и вот тебе меч. Хотя сейчас иди и руби гоблинов. Понятное дело, чем ценнее вещь, тем больше на нее потребуются материалы. А составляющие для какого-нибудь **Blazing Sword of Immortal Fury** падают лишь в высокоуровневых подземельях с главных боссов. А боссы будут обязательно, причем не только для группы смельчаков, но и для целых рейдов.

Несмотря на то, что LoTRO — игра, заточенная на PvE и продолжение квестов, без мордобоя между игроками не обошлось. PvE-режим под названием **Monster Play** — одна из немногих оригинальных разработчиков и представляет собой сражение героев с монстрами. Причем игроки управляют и теми, и другими, находясь по разные стороны баррикад. Принять участие в этой войне можно с десятого уровня. Нужно только найти специальный телепорт **Scrying Pool** (один из них находится в городе Бри), который перебросит в зону под названием **Etenesars**.

Именно там вы сможете создать собственного монстра, выберите из пяти разновидностей: три класса урукхав, павк или волк. Получившийся злодей будет сразу 50-го уровня, но с совершенно непрокаченными атрибутами и минимальным набором способностей. Чтобы улучшить показатели брони и урона и расширить арсенал приемов, придется выполнить кучу злодейских квестов в духе «разграбь

деревянку хоббитов за 10 минут» и активно участвовать в PvP, зарабатывая **destiny points**. Эти очки — аналог валюты, за которую можно улучшить урукхав и покупать ему новые перки. **Destiny points** начисляются также и героям, но они могут тратить их только на кратковременные усиления. Основных персонажей пускают в **Eitenesars** с 40-го уровня, на 50-м вы сможете распространить одновременно пять монстров, если те еще не закалились в бою. Но готовьтесь, злодеев всегда будет больше.

Карта местности очень большая, по размеру не уступает Шюру. На ней есть и деревеньки, и замки, которые придется захватывать, и квестовые локация. Уже сейчас сформированы PvP-гильдии, цель которых — гонять новичков на полях сражений. Так что веселье гарантируется.



Конечно, многим захочется попутля на историю Средиземья, помочь Фродо сбросить с горы Колмдо или отобрать «море престель», чтобы стать новым темным владыком. Разработчики обещают только, что знакомых персонажей мы встретим обязательно: и Билбо, и Фродо, и Леголаса с Арагорном, а позже, может, даже Саурона во всей красе. Но увидеть летящие в лаву колечко вред ли удастся. Это означало бы конец игры, а LoTRO планирует жить еще очень долго. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Игра с удивительно трюснью воспроизводит мир Средиземья, занимает удивительными приключениями и красивой графикой. Не стоит играть в LoTRO только в одном случае — если вы поклонник PvE-сражений. Онлайн-овое Средиземье рассчитано в основном на PvE.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,5

ОТЛИЧНО



9DRAGONS

- **Жанр:** MMORPG
- **Издатель:** Asobon Games
- **Разработчик:** Inu21 Corporation
- **Цена игры:** бесплатная
- **Абонентская плата:** нет
- **Скорость связи:** 128 Кбит/с
- **Трафик:** от 5 до 30 Мб/ч
- **Сайт игры:** www.9dragongame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,6 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видеопамяти

Об однообразии онлайнowych миров, созданных по шаблону классической фантазии, сказано уже немало. Есть в таком положении дел и светлая сторона — по-настоящему оригинальный проект без труда привлечет внимание. Корейская MMORPG **9 Dragons** — как раз такой случай. На этот раз нам предлагают окунуться в атмосферу средневекового Китая: Шелковый путь, одиностоящие, странствующие монахи, войны кланов... и извечный вопрос «чье кун-фу круче?».

Памяти Брюса Ли

Мир 9Dragons — это спlicing реальной истории и фантазии авторов. Действие происходит в эпоху династии Минь, ставшую золотым веком Китая. Недавно закончилась война между девятью древними кланами, чьи последователи посвятили себя изучению единоборств. Конфликт вспыхнул после того, как по-

следний император потребовал у лидеров группировок присягнуть ему на верность.

Четыре клана, впоследствии прозванных Белыми, согласились — Wu-Tang, Shaolin, The League of Noble Families. Другие четыре, нареченные Черными, отказались — Sacred Flower, The Brotherhood of Thieves, Heavenly Demon и Black Dragon. Девятый — The Disciples of Iron Fist — не примкнул ни к тем, ни к другим.

В конце концов в бою сошлись Драконы — лидеры кланов, сильнейшие воины. Одни погибли, другие пропали без вести, после этого война на время затихла. Но к моменту начала 9Dragons она разгорается с новой силой. Главная цель любого игрока — стать Драконом, то есть главой своего клана. Для этого предназначены особые квесты, которые периодически дают старейшины. Выполнить их весьма непросто, но каждый успех поднимает ваш статус внутри клана.

В 9Dragons крайне необычная боевая система. Это игра про кун-фу, созданная по мотивам фильмов с Брюсом Ли и фильмов в стиле «Крадущий тигр, затаящийся дракон». И главным оружием здесь являются восточные единоборства: специальные техники, комбинации из двух-трех ударов. Чем чаще вы пускаете комбо в ход, тем быстрее растет **Cheng** (не пугайтесь, так на местном языке называется уровень). Сначала вам доступен лишь первый удар, по достижении 3-го уровня добавляется второй, 5-го — третий. На максимальном, десятом, вы получаете доступ к следующей комбинации.

Здесь, правда, разработчики наткнулись на большой подводный камень — ведь при переходе на новую технику вы становитесь слабее ровно до того момента, как разовьете ее по максимуму. А значит, нет стимула



Волка можно усмирить двумя способами: петкой в лоб и шалопытским заговором.

открывать новые способности. Пока что в 9Dragons можно спокойно прожить с одним комбо на все случаи жизни.

Наконец мы добрались до выбора клана. Почему наконец? Потому что простых смертных в клан не берут — сперва нужно немного побродить по игровому миру, набраться опыта. Каждый клан предъявляет определенные требования к кандидату: как правило, необходимо довести определенный боевой навык до нужного уровня и выполнить специальный квест. Задания довольно оригинальны — для вступления в Sacred Flower, к примеру, необходимо пройти длинную цепочку квестов и сделать правильный выбор между красной и синей таблеткой. Привет Морфеусу из «Матрицы».

Между кланами регулярно разгораются конфликты, и тогда в бою скрывается по несколько десятков персонажей с каждой стороны. Но в мирное время нападать на других игроков нельзя. Для любителей PvP выделен специальный сервер, на котором они могут биться в свое удовольствие.

Основное же развитие персонажа происходит за счет битв с монстрами. Главное здесь —

нападать на противников своего уровня. Враги, кстати, тоже прекрасно умеют определять соотношение сил. Слабые твари боятся от вас наутек, причем не абы куда, а туда, где пасутся высокоуровневые тяжеловесы.

Шелковый путь в Сети

Теперь стоит упомянуть графику — 9Dragons смотрится не то чтобы очень красиво, но на удивление кинематографично. То и дело ловишь себя на мысли, что играешь в интерактивный фильм — в «Крадущий тигр» или в одну из экранизаций **Mortal Kombat**. Мелодии на заднем плане только усиливают это впечатление. Придираться можно разве что к бедности звукового оформления — например, все враги рычат одним и тем же голосом.

Игра пока что находится на стадии открытого тестирования (релиз будет отличаться лишь десятком-другим мелочей), а полноценный запуск назначен на лето. Вопрос в другом — насколько западная публика готова к необычному восточному миру? На наш взгляд, 9Dragons стоит как минимум увидеть. ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Буддизм вместо магии и кун-фу вместо топоров и мечей. 9Dragons — отличный выбор для тех, кто устал от однообразия онлайнowych миров.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.5

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

MYST ONLINE

URU LIVE

оказался в море, а несколько раз доктора и вовсе про него забывали (разработка останавливалась).

От неминуемой гибели Uru Live спасли только поклонники серии, которые завалили Cyan Worlds петициями с просьбами завершить проект. И вот игра с фанфарами выпущена, и на нее тут же набросились фанаты. Впрочем, если вы не относитесь к ним, а просто любите квесты, то радоваться особенно не стоит. Ничего кардинально нового игра собой не представляет (за вычетом того, что масштабный онлай-квест — явление довольно редкое). Главному герою, которого вы в лучших MMORPG-традициях формируете в начале игры самостоятельно, предстоит разгадывать многочисленные головоломки, решать непростые задачи, словом — заниматься всем, чем приходилось заниматься в сингловых версиях Myst.

Единственное серьезное и, на наш взгляд, крайне удачное отличие от других представителей жанра — многие головоломки можно решить только коллективно. Сообщения в духе «набираю партию из 5 человек для решения такой-то задачи» — не редкость в игровом чате. Приплюсуйте к этому качественное оформление — во всем узнается рука мастеров из Cyan Worlds. Каждая локация являет собой маленькое визуальное чудо.

И все бы хорошо, вот только масштабы любой онлайн-игры изначально должны быть куда больше, чем любой оффлайн-овой. Ведь геймеры надо как-то удерживать в мире игры. В Myst Online: Uru Live с этим наблюдаются определенные проблемы. Квест явно делался без учета особенностей MMOG. Разработчики обещали, что «большая часть времени игроки будут решать головоломки, а в свободное время — общаться друг с другом». Все получилось с точ-



✓ Мир Uru Live местами необычайно красив.

Не для России

Новость хорошая — абонентская плата за Uru Live входит в стоимость подписки на сервис, то есть, заплатив раз, никаких дополнительных денежных вложений делать не надо. А для самых экономных есть и trial-версия, несколько урезанная по функциям и времени. Новость плохая — сервис Gametap.com, через который происходит распространение игры, поддерживает только 14 стран в мире, в число которых Россия, увы, не входит. Так что пока россиянам поиграть в Myst Online довольно затруднительно. Впрочем, прокси-серверы еще никто не отменял — можно (хоть и не очень просто) обмануть систему, зарегистрировавшись через какой-нибудь американский сервер — игра не проверяет, из какой страны прибыл новый участник, идентификация идет только во время регистрации.

ностью наоборот. Задачи решаются за 2-3 дня неспешной игры, а дальше... А вот что дальше, совершенно непонятно.

Геймеры носятся по очень небольшому миру в ожидании, когда же администрация подкинет новых головоломок, болтают друг с другом в чате, высказывают сто первый способ решения уже существующих задачек... Но новые бусы появятся в игре слишком редко (раз в неделю игрокам скапливается очередной кусочек квеста, открываются новые головоломки и локации, но хватает этого ровно на 1-2 часа геймплея), болтовня в чате быстро надоедает, а решать один и те же загадки — занятие на любителя.

Единственная отрада — изменить внешность персонажа и создавать для него новые предметы (да-да, есть в игре и такая возможность), которыми можно хвастаться перед другими игроками, но и только. Получается своеобразное и довольно жалкое подобие виртуального мира вроде Second Life или, уж простите за сравнение, нашего «ДОМ 3».

Вот и выходит, что Uru Live — проект для фанатов, которые выросли на предыдущих частях игры и готовы жить в Myst Online только потому, что он Myst. Впрочем, даже если вы не фанат серии, первые 2-3 дня, пока будете проходить квесты, вы получите море удовольствия. ■



- Жанр: **онлайновый квест**
- Издатель: **Electronic Arts**
- Разработчик: **Cyan Worlds**
- Цена игры: **\$1**
- Абонентская плата: **отсутствует**
- Скорость связи: **128 Kbit/s**
- Трафик: **от 1 до 3 Мб/ч**
- Сайт игры: **www.urulive.com**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 512 Мб, GeForce 5600/
Radeon 9600 128 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, GeForce 7900/
Radeon 1900 512 Мб

Myst — самая успешная серия квестов за всю историю жанра. Суммарный тираж серии превысил двенадцать миллионов копий. Cyan Worlds создала несколько таинственных островов, названия которых знают поклонники квестов во всем мире: загадочный Myst, джунгледобный Changelwood, огромная крепость Mechanical, напоминающая скандинавские фьорды Stoneship, выжженный метеоритным дождем Selentice.

Но все победы «мистовой» серии состоялись на оффлайновых полях. В интернет же Cyan Worlds попыталась проникнуть лишь однажды — в 2003 году с игрой Uru: Ages Beyond Myst. Но проект славы не сыскал и был скоростно закрыт. Однако девелоперы не отчаялись и предприняли вторую попытку — в разработку был запущен наш сегодняшний клиент. Поначалу его тоже кидали то в жар, то в холод, однажды несчастный почти

ДОЖДАЛИСЬ?

Myst Online — проект subito взорвался. Квесты очень интересны, но проносятся за пару дней, а что делать дальше — совершенно непонятно. С тем же успехом можно было сделать дополнительный мир для Second Life, а не запустить самостоятельную игру.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



EVERQUEST

THE BURIED SEA

Айсберг и телепортация

The Buried Sea состоит из двух частей. Во-первых, это само вынесенное в название море, заполненное головорезами самых разных мастей (попасть на побережье можно, пройдя сквозь **Toxhulla Forest**). Так что Sony временно переносит военные действия на море, предлагая освоить новую механику abordажных боев. Хотя осваивать особо нечего — состыковка кораблей прекрасно проходит без вашего участия, остается только высокочить на палубу и, размахивая шашкой, ринуться в бой. К пиратской жизни привязана большая часть новых заданий, общим числом шестьдесят штук. Тут и охрана купеческих караванов, и квесты из серии «разыскивается, желательно мертвым».

Это лишь часть айсберга, оказавшаяся на поверхности. Подводная же (в прямом смысле) часть включает в себя абсолютно новый город **Katta Castrum**, населенный мастерами древней магии и технологий. Когда-то его обитатели были еще «продвинутей», но после целой серии катаклизмов все их царство оказалось на дне океана. Исследователям увлекшись руинам нам и предлагается заняться. Сам Katta Castrum долгое время существовал скрытно от всех, благодаря некоему могучему артефакту, помогавшему сдерживать напор воды. Однако сейчас сила артефакта тает и обитатели оказались перед угрозой присоединиться к своим утонувшим собратьям. В надежде, само собой, на игроков.

Многие нововведения The Buried Sea напрямую связаны с подводными жителями. Вот, к примеру, ноу-хау древних ученых — **Energean Power Source**. По сути, он представляет собой ма-



Министры в подводном мире быть ничуть не слабее, чем на поверхности. Плотность воды им не помеха.

гическую батарею, для которой теперь выделен специальный слот в экипировке, и выпускается в различных вариантах: огненный, ледяной и так далее. Источники энергии нужны для специальной брони, которую делают опять же под водой. Будучи подключенными к разным **Energean Source**, эти доспехи приобретают соответствующие свойства: допустим, работая на огненном элементе, броня увеличивает атаку, но делает ее более восприимчивым к ледяному урону. Впрочем, столкнувшись с холодами, вы можете мгновенно поменять источник энергии.

Появившиеся в игре братства — нововведение довольно спорное. Смысл в следующем: вы с товарищами можете образовать своеобразную мини-гильдию из десяти человек, члены которой смогут общаться друг с другом на особой волне чата и получать специальный жетон (тоже, кстати, изобретение подводных жителей), позволяющий мгновенно телепортироваться друг к другу. Очень полезная штука, позволяющая не тратить оплаченный трафик на сборы в одной точке, но не лучше ли было просто оставить такую функцию за гильдиями? И что делать тем, у кого больше девяти друзей? Костры, разжигаемые братствами, вроде как должны нести практическую

пользу, но в основном служат декоративным целям. Да и не очень нужны костры под водой.

Любители творчества оценят возможность создавать флаги своих гильдий и импортировать их в игру. Флаг поднимается над областью, где собралось достаточно членов гильдии и опять же позволяет мгновенно перемещаться туда остальным членам.

Работа над ошибками

Даже графика в игре подверглась переработке, и в результате старые локации теперь смотрятся гораздо милее, чем прежде. За что можно поурчать разработчиков, так это за нестабильную работу морского сектора. Игра там регулярно подтормаживает, да и глюки случаются. Впрочем, это дело поправимо.

Маркетинговый отдел компании от души наигрался с числами: мало того, что тринадцатая часть, так еще и вышла тринадцатого числа. Но на качестве The Buried Sea эта магия цифр не сказалась. Sony не просто выполнила обязательную программу по новым локациям и квестам, но и действительно сделала мир игры еще шире. Морские баталии, подводные путешествия, дикие пираты — и все это в старом добром EverQuest. ■

- **Жанр:** MMORPG
- **Разработчик:** Sony Online Entertainment
- **Разработчик:** Sony Online Entertainment
- **Цена игры:** \$19,99
- **Абонентская плата:** \$19,99
- **Серьезность сюжета:** 28,8 Копейки
- **Трафик:** от 2 до 10 Мб/ч
- **Сайт игры:** www.everquest.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
400 МГц, 256 Мб, 16 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео

Игр на пиратскую тему в последнее время становится все больше. Судите сами: целых две версии «Корсаров» — **Wrashbucklers, Tortuga: Two Treasures...** Вот и Sony Online Entertainment решили не отставать, привязав к пиратской тематике очередной аддон для **EverQuest**. Живучести игры можно позавидовать — уже давно есть **EverQuest 2**, а первая часть по-прежнему в добром здравии и готовится встречать тринадцатое по счету дополнение. Хотя тринадцатое, говорят, несчастливое число...



ДОЖДАЛИСЬ?

Не просто набор дополнительных карт и заданий, а новое удовольствие от знакомого мира. Конечно, технологическое EverQuest серьезно отстает от современных конкурентов, но это его единственный недостаток.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

DREAMLORDS



- **Жанр:**
тактическая стратегия
- **Издатель:**
Lockpick Entertainment
- **Разработчик:**
Lockpick Entertainment
- **Цена игры:**
бесплатная
- **Абонентская плата:**
\$19,99
- **Сложность связи:**
128 Kbit/s
- **Требования:**
от 4 до 8 МГц
- **Сайт игры:**
www.dreamlords.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, GeForce 5600/
Видео 8000 128 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, GeForce 7900/
Radeon 1900 512 Мб

Так уж повелось, что абсолютное большинство описываемых в разделе «Игра в онлайн» игр относится к жанру RPG. Иногда прокляывают жюшеры (Battlefield), совсем уж нечасто попадает тактика (Massive Assault Network 2).

Наш сегодняшний пациент крайне необычен — это полноценная стратегия в реальном времени, вздумавшая вырваться на онлайн-просторы. Как чувствует себя негритянский для онлайн-жанра в новом для него биоотеле, мы с вами сейчас и разберемся. Встречаем! — **Dreamlords**.

Под начальством онлайн-вождя доминирует ментал оказывается одна из трех рас — **Covenant** (типичные «люди» в фэнтези-стратегиях), **Nihilim** (похожи на готичного вида волшебников) и **Thul** (почти точная копия орков из World of Warcraft). Выбрав себе подопечных и пройдя подробный туториал, знакомящий с основами управления в браузерной части игры и интерфейсом, вас, всего такого желторотого, выкидывают прямиком в мир игры.

Заметили фразу про «браузерную часть игры»? Мы упомянули ее неспроста. Дело в том, что Dreamlords поделена на две составляющие — на означенную браузерную составляющую и на RTS-клиент. Геймплей в каждой из них разительно отличается.

Браузерный режим во многом напоминает «Цивилизацию»: действие происходит исключительно на вашей Патрии — клочке суши, парящем в абстрактном пространстве (весь мир Dreamlords состоит из подвешенных в пространстве островов). Изначально в вашем распоряжении один город, одна экспедиция (особый тип юнитов) и некоторое количество soulshard, универсального ресурса, который добывается в битвах и тратится буквально на все — постройку зданий, наем юнитов, преобразование в игровой опыт (с увеличением его уровня становятся доступными новые возможности).

В стадии развития Dreamlords неспешна, последовательна: можно посидеть перед монитором, попить кофейку, подумать, как бы так отстроить «базу», чтобы врагу было сложнее ее захватить, какие технологии лучше развить, чтобы они идеально дополнили друг друга. Но приходит время, когда нужно спуститься с небес на землю и принять участие в сражении.

В каждом своем городе (читай базу) можно нанять группу юнитов — экспедицию, которая умеет पहुंचать по карте и приводить реконгносцировку местности. Как только в поле зрения экспедиции попадает интерактивный объект, будь то монстр, событие или квест, отважные исследователи предлагают вам, главному командиру, этот объект исследовать. Монстра — уничтожить, задание — выполнить, событие — просмотреть.

Для этого необходимо перейти в RTS-клиент (просто нажать Alt+Tab) и через него запустить миссию. Тут-то и начинается действие, сильнее всего похожее на любую фэнтези-стратегию, с той лишь разницей, что база пока недоступна. Да, вы построили ее в браузерном режиме игры, но во время заданной она никак себя не проявляет. У вас просто есть армия, которую вы обучили в городе. Иногда для победы достаточно уничтожить пару отрядов монстров. Это занимает не



✓ Якобы масштабная битва. Выглядит, время скажем, не очень.

более двух-трех минут реального времени и особого удовольствия не приносит. Зато добавляет в копилку некоторое количество soulshard и пару-тройку вещей, которыми можно вооружить армию или самого владыку (в его роли выступаете вы, Dreamlord).

Иногда в игре попадаются квесты, в которых вы управляете непосредственно своим алтарем ого (как в тех миссиях Warcraft или Starcraft, где не было базы, а был только герд и небольшая горстка юнитов). Необычные повороты сюжета, противники, выпадающие в самый неподходящий момент, стремительные прорывы и кровопролитные схватки... Фан портит только посредственная графика и камера, которая наотрез отказывается подлетать близко к месту сражения. Впрочем, это не проблема движка, а задумка разработчиков — в одной из веток развития Dreamlord персонаж может получить способность, увеличивающую зум на 30%. На наш взгляд, довольно странное решение: сознательно создавать неудобство, отпугивать игроков.

Но где же онлайн-вая составляющая, спросите вы? Ведь пока все очень похоже на обычную офлайн-вою стратегию? Со временем армия растет, появляются новые типы юнитов,

технологии совершенствуются, а игрок приобретает опыт достаточный, чтобы поучаствовать в PvP-битвах. Все в том же RTS-клиенте вы выбираете интересующий вас участок суши, принадлежащий другому игроку, и отправляете заявку на атаку.

Во время PvP-битвы геймплей еще больше напоминает классическую RTS. Теперь у вас есть база, разрушение которой чревато прогрессом, есть контрольные точки, которые необходимо захватывать для увеличения скорости добычи абстрактного ресурса, на который покупаются юниты, и есть противник, которого надо разгромить. Сумеете победить — остров перейдет под ваше руководство, вы сможете построить на нем новую базу и продолжить свою экспансию в мире Dreamlords.

Вот такая необычная игра. Не стандартный для MMO-игр геймплей, детально проработанный мир, но слабая графика, малоинтересные сингловые задания и общая сырость. Будем надеяться, что этот проект был для шведов из Lockpick Entertainment пробным, на котором они опробовали свои силы, и в ближайшем будущем они сделают игру более качественной. И мы не будем против, если это окажется Dreamlords 2. Идею-то очень интересная. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Dreamlords привлекает своей необычностью, но больше колетса графикой, пугает сотней мелких недоработок. На наш взгляд, куда приятнее поиграть отдельно в сайт «Цивилизации» и в Warcraft III на Battle.net.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ХОРОШО

ВЫСОКАЯ МОДА

КАК ОДЕТЬ ПЕРСОНАЖА В WORLD OF WARCRAFT

ЧАСТЬ 2



В мартовском номере «Игромани» мы начали рассказ о сетях и тирах, дали основные понятия и классификацию вещей в World of Warcraft. Статья имела мощный резонанс, нам пришли сотни писем с просьбами продолжить рассказ об одежде в World of Warcraft. Сегодня мы возвращаемся к этой волнующей нескончаемой теме. Если прошлая статья была интересна в основном новичкам, то сегодня мы углубимся в вопросы, интересующие по большей части людей, которые провели в игре как минимум полгода-год.

Старожилы игры, чуть разобравшись в механике дополнения The Burning Crusade, тут же начали ворчать, что вещи тиров 1 и 2, на сбор которых были потрачены месяцы, сегодня можно выкинуть на свалку. С одной стороны, это верно: я за время прокачки персонажа до 70-го уровня сама поменяла практически все вещи, добытые просто-таки непосильным трудом за полгода бесперерывных рейдов. Но, с другой стороны, опыт игры в рейде бесценен. Представьте себе персонажа, который дошел до 70-го уровня, ни разу не побывав хотя бы в Molten Core, пещере Ониксии или Blackwing Lair (под лозунгом «за зачем туда идти, все равно левые тирры не нужны никому»). В результате в походах по более сложным рейдовым инстансам The Burning Crusade игроку надо будет некоторое время учиться, в основном на собственных ошибках, а его опытным товарищам придется набраться терпения. И хорошо, если таких игроков в рейде будет пара человек. А если опыта игры большим составом нет ни у кого в команде?

Кроме того, у нас тут есть еще одно предположение. Blizzard, да, сами понимают, что достаточно сложные в сборе тирры 1-2 ныне мало актуальны. Вполне вероятно, что через некоторое время в игре появится возможность их апгрейда — примерно так, как это было реализовано для тира 0, или каким-то другим способом.

Общая мысль такова: поспрайтесь не пропускать высоко-

уровневый контент оригинального World of Warcraft, но и не упускайте в него, как баран в старые ворота. А мы пока поговорим о том, как изменилась «высокая мода» с выходом The Burning Crusade: в центре внимания сетовые вещи, вещи за репутацию с новыми фракциями, тирры 4-5 и Dungeon set 3.

Пиджак с карманами

Высокоуровневый контент The Burning Crusade практически полностью построен на так называемых сетовых (словтовых) вещах. Идея далеко не нова и наверняка знакома геймерам со стажем: характеристики слотовых предметов можно улучшать, вставляя в них специальные камни (gems). Зачастую синяя (редкая) вещь с ларой «кармашков» после облагораживания ее мощными камнями может стать лучше, чем фиолетовая (эпическая) без слотов. Большую часть камней делают ювелиры, хотя у некоторых других профессий тоже есть свои рецепты на камни — например, у алхимиков и значантеров. Самые простые камни можно также купить у вендоров в том же Shattrath City или, скажем, в Thalmar.

Обычно в сетовых вещи есть 2-3 места под камни трех основных цветов: красного, синего и желтого. В общем случае вставлять камни лучше именно того цвета, который указан на вещи: красный — в красный слот и так далее. Если все камни установлены в соответствии с цветом, вы получите дополнительный бонус (какой — сразу указано на вещи). Кроме трех основных цветов, в игре могут быть изготовлены камни трех дополнительных: оранжевый (можно вставлять в красный или желтый слот), фиолетовый (в синий и красный), зеленый (в желтый и синий). Вставлять камни можно сразу все или по мере добычи, вытаскивая назад нельзя, зато можно поменять, оставив новый камень «поверх» старого (старый при этом пропадет).

Отдельного упоминания заслуживают так называемые мета-

камни (meta gems). В отличие от всех прочих камней, эти можно вставлять только в специальный метаслот. Установка метакамня, помимо наличия вещи с таким слотом, потребует от вас исполнения еще множества дополнительных условий, касающихся общего «обвеса» вашего персонажа. Условия могут быть самыми разными — например, может потребоваться, чтобы во всех ваших вещах было больше синих камней, чем красных, и больше красных, чем желтых; или, скажем, нужно будет, чтобы в вашу экипировку уже было вставлено как минимум по пять камней трех основных цветов. Именно в этом случае иногда бывает нужно пожертвовать частными бонусами на правильное вставление камней в отдельные вещи и втыкать их так, чтобы выполнить условия мощного, но капризного метакамня. Учтите, при подсчете камней «вторичных» цветов (оранжевый, фиолетовый и зеленый) считаются дважды — в оба составляющих их цвета.

Единственный на данный момент предмет экипировки, в котором может быть метаслот, — это шлем. Таким образом, не случится ситуации, когда вы мучительно будете соображать, как бы совместить требования двух метакамней — ровно до того момента, пока (и если!) Blizzard не введут другие вещи с метаслотами. Здесь же отметим, что любые сетовые

вещи доступны только в дополнении The Burning Crusade, и на них точно так же, как и на обычные, можно наложить значант или поставить заплатку.

Водолазный костюм... карманами

У новых сетов и тиров The Burning Crusade есть несколько особенностей. Первая особенность очевидна: почти все вещи этих комплектов словтовые, при этом в шлеме обязательно есть метаслот. Вторая: все вещи этих комплектов относятся к категории **Бор**, то есть купить их на аукционе можно только в дар не выйдет. Третья: все комплекты состоят из пяти вещей (броня, шлем, перчатки, пояс и наплечники), бонусы даются за наделение двух и четырех вещей. Четвертая, вызывающая некоторое недоумение, — подавляющее большинство высокоуровневых тиров выглядит так жутко, что складывается ощущение, будто Blizzard рисовали их в горячем чреде. На палатинский тир-4, весь такой в розовых вставках, не показав пальцем только ленивый. Варлок в своем тире-5 с черепами, торчащими из плеч, — выпитый экзотик, которому вприпрыжку вытаскивать армию скелетов, а не мелко-го ушастого имма. Впрочем, подавляющее большинство игроков, одевая персонажа, смотрит



✓ Вещи с такими параметрами в игре могут быть только у гейммастеров.

лишь на характеристики одежды, не слишком обращая внимание на внешний вид.

Dungeon set 3. Этот «синий» комплект, по аналогии с Dungeon set 1, собирается в инстансах The Burning Crusade, рассчитанных на пять человек (Steamvault, Botanica, Mechalar и другие подземелья 70-го уровня). Он точно так же не имеет требований к классу — носить его может любой, кто в состоянии одеть такой тип брони. Сейчас в игре существует 13 возможных комплектов Dungeon set 3, основная масса вещей рассчитана на 70 уровень, очень редко и далеко не во всех комплектах встречаются вещи на 68 уровень. О сравнительных характеристиках этих вещей хорошо скажет тот факт, что в подходящий по параметрам Dungeon set 3 с удовольствием переодеваются игроки, ранее носившие тир 2.

Tier 4 и Tier 5. Принципиальной разницы между этими тирами нет — кроме, разумеется, того факта, что пятый по умолчанию мощнее четвертого (впрочем, в отношении некоторых тиров этот момент спорен, но мы не будем вдаваться в дискуссию). Вещи этих тиров может получить тот, кто регулярно наведает рейдовые инстансы (Karazhan, Gruul's Lair, Magtheridon's Lair, Serpentshrine Cavern). Система получения вещей сходна с тем, что была в Наххатмас (тир 3): с боссов падают не сами вещи, а их заготовки. Затем эту заготовку можно обменять у специального вендора на нужную вещь. Если для получения вещей тира 3 требовалось, помимо всего, еще и собрать кучу весьма недешевых ингредиентов, то вещи тиров 4-5 обмениваются непосредственно на заготовки, без дополнительных затрат.

Любопытен тот факт, что некоторые классы могут собрать не один, а два или даже три ком-

плекта своих тиров. Единственный возможный комплект тиров 4 и 5 предусмотрен для разбойников, магов, варлоков и охотников; два комплекта могут собрать祭司 и воины; больше всего повезло друидам, шаманам и паладинам — у них на выбор три варианта. Blizzard, по сути, еще раз показали пальцем, какие классы в World of Warcraft считаются универсальными: друиды и паладины могут быть и килерами, и дамагерами, и танками, а шаман заточен под лечение или нанесение повреждений.

Приюты вообще задумывались как класс исключительно лежачий (холи-прист), но могут быть и весьма мощными дамагерами (шадзу-прист). Воины, в свою очередь, нужны для удержания на себе монстров (дефенс-варриор), но могут быть полезны и как ударная сила. В соответствии со своим билдом все эти классы и будут собирать нужный им тир.

Прочие классы, обделенные выбором, могут особенно не огорчаться. Во-первых, все эти «разные» тирыв фактически выглядят одинаково, так что собирать их из эстетического удовольствия нормальный человек не будет (впрочем, десяток-другой маньяков на каждом сервере наверняка найдется). Во-вторых, возни со сбором даже одного комплекта предполагается предостаточно, а уж два-три — это задача на год вперед. В-третьих, несчастные паладины, шаманы, друиды, да и祭司 с танками теперь вынуждены будут миллион раз поднимать, прежде чем сменить билд, под который уже собран эпический комплект. В-четвертых, есть весьма внушительные тирыв с баттлграундов и арен, так что инстинкт коллекционера сможет удовлетворить любой класс. И наконец, в-пятых, в игре есть еще тонна эпиков, сложенных в сети и нет; о них-то мы сейчас и поговорим.

Копите жетоны и будьте пайнкой

Одним из новшеств The Burning Crusade стало появление такого понятия, как «*жесткая героическая сложность*» (heroic mode). Уже по названию понятно, что сидят там монстры в несколько раз сильнее, чем в обычном подземелье, так что сояться туда в расчете на легкую полупоручасовую пробежку явно не стоит. Ко всему прочему, чтобы попасть в такой инстанс, необходимо купить ключ, который вам еще и не продадут, пока ваши отношения с «привязанной» к этому инстансу фракцией не достигнут уровня **revered**.

Суммируя все вышесказанное, можно сказать, что героический инстанс (простите за тавтологию) — удел настоящих героев. Но и награды там стоят того, чтобы за них побороться. Именно здесь можно получить некоторые вещи сетов Dungeon 3, а также массу прочих вещей, которые по характеристикам не сильно уступят (а иногда даже превзойдут) элики, выносимые из рейдовых подземелий. Но самое интересное: с каждого босса в этих инстансах падает жетон, который получают все члены партии. За 20-50 таких жетонов можно купить у вендора отличные фиолетовые вещи. Хотите заранее знать какие? Загляните в **Shattrath City** — на площади с порталами стоит продавец, у которого они выставлены на всеобщее обозрение.

Мало этого? Хорошо. В **февральском номере «Игромания» за этот год**, в статье по репутацию в WoW, мы мельком коснулись того, что за хорошее отношение к вам определенные фракции они могут подарить неплохие вещи. В The Burning Crusade эта идея получила свое развитие. Во-первых, появились ничейные города, за которые бо-

рюют игроки Альянса и Орды; тот, кто захватывает город, имеет право закупаться у местных вендоров (Halaal). Во-вторых, количество фракций выросло, а их награды реально стоят того, чтобы за них побороться.

В-третьих — и это, пожалуй, самое интересное, — в игре появились фракции-антиподы: **Sryers** и **Aldor**. Перед тем как выбрать сторону, на которую вы встанете в этом конфликте, внимательно посмотрите, что может предложить вам та или иная фракция. Вполне логично, что любой холи-прист готов продать душу дьяволу (или Blizzard) за посох, предлагаемый фракцией Sryers, но тому же воину этот посох нужен, как магу покупная вода. Учтите, выбор будет нелегким: хитрые Blizzard положили вкусный сыр в обе мышеловки. Как только вы пройдете соответствующий квест на выбор фракции, двери отвергнутую закроются — вы уже не сможете торговать с их вендорами, а в их поселках вас будут встречать фэйрболлом в лоб.



С выходом The Burning Crusade стала понятна основная позиция Blizzard — больше, мощнее, разнообразнее. Уже сейчас любой игрок может выбрать для себя наиболее привлекательный способ одеть персонажа, окончательно погрязнуть в расчетах, какие вещи из имеющихся можно совместить, чтобы получить наилучший результат. А ведь не за горами введение нового контента, в том числе — Tier 6.

За то время, что вы читали эту статью, несколько сотен тысяч человек добились для своего персонажа новую вещь. И еще несколько миллионов что-то скарфитли. Но об этом — следующий раз. ■



Вместе Steamvault считается пристывом — здесь падает очень много хороших вещей именно на хилеров.



Фантазия Blizzard по части именования боссов неисчислима. Этого, например, зовут Marmur. Но, впрочем, главное — epixiz!

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Из блога за решетку



Блоги давно перестали быть вольницей мысли. Это раньше, на заре становления интернет-дневников, в них можно было писать что заблагорассудится. Хочешь, клавишей о том, как провел лето, хочешь — кати бочку на правоохранительные органы, а хочешь — поливай добрыми словами соседа Васю Пупкина. Никто слова не скажет, ну разве что Вася Пупкин в комментариях польет добрыми словами в ответ.

Но сейчас, когда блог-культура стала массовой и выбралась из подполья, власти тщательно следят, чтобы пользователи не сморозили в онлайн, скажем так, лишку. В Китае давно стало нормой вещей, когда человека арестовывают за то, что он в своем онлайн-дневнике написал какую-нибудь колкость в адрес правительства. Но то Китай. Теперь же прецедент случился и в Египте.

Абдель Сулейман Карим был задержан египетской полицией еще в ноябре 2006 года. Его обвинили в публикации в своем интернет-дневнике статей, жестко критикующих систему образования в каирском университете Аль-Ажар, а также политику, проводимую президентом Египта Хосни Мубараксом. До марта сего года Абдель находился в камере предварительного заключения, а совсем недавно состоялся суд, который ничтоже сумняшея отправил Карима на четыре года в места не столь отдаленные. Три года выпали за «ложные обвинения в адрес системы образования» и год накинули за «оскорбление президента».

Крайне интересную фразу изрек в интервью Хафиз Саад, руководитель египетской организации по защите прав человека. Он сообщил журналистам: «Надеюсь, этот случай послужит хорошим уроком всем владельцам онлайн-дневников. В следующий раз они будут думать, прежде чем писать ларвое, что придет им в голову». Вот такая вот интересная защита прав.

Впрочем, если вы думаете, что в России нельзя попасть на скамью подсудимых за излишнюю болтливость в интернете, то вы глубоко заблуждаетесь. Как раз сейчас близится к завершению одно такое разбиратель-

во. Дмитрия Ташлыкова, постоянного участника городского форума города Ковров, обвинили в оскорблении губернатора Владимирской области Николая Виноградова.

Одним из доказательств по делу проходит как раз лог форума. На данный момент состоялось уже два заседания суда, но стороны все никак не могут решить, можно ли «ассоциировать конкретного человека с его виртуальным ником, а конкретный ник — с оскорблениями». В общем, туманная история, из которой неизвестно еще кто выйдет победителем.

Я и лошадь, я и бык...



Я и баба, и мужик... Видимо, именно этим принципом руководствовался Олег Гончаров, когда попытался выиграть конкурс «Мисс виртуальная Якутия». Да, да, вы не ослышались, не обчитались, и у вас не зрительные галлюцинации. Мужича (да, что там — 25-летний самец в самом расцвете сил) решил таким образом пошутить.

Для начала он отправился к стилисту, который кардинально изменил его внешность, сделал похожим на самую настоящую красотку. Затем товарищ Гончаров прямой наводкой устремился к профессиональному фотографу, который сделал ему неплохое портфолио начинающей фотомодели. Ну а после этого Олег послал лучшие фотографии на означенный конкурс красоты (который, к слову, с успехом проводится уже семь лет подряд).

Фотографии жюри понравились, они вызвали их на сайте, где уже грустные пользователи проголосовали за Анжелу Адамову (такой псевдоним придумал Гонча-

ров для своего женского амплуа). С очень неплохими баллами миллашка, хотя правильное было бы сказать милко, попала в десятку финалистов.

И только тут организаторы конкурса заподозрили неладное. То ли кто-то из интернетчиков узнал в Анжеле своего знакомого и сообщил жюри, то ли администрация сама угугдела в фотографиях прекрасной фемины мужеский лик... Одним словом, информацию оперативно проверили, убедились, что никакой Анжелы Адамовой не существует, и сняли прохвоста с конкурса, а на его место поставили леди, которая изначально шла олимпиадой, но из-за Анжелы в десятку лучших не попала.

Вот такой вот курьезный случай. Вы, конечно, всеми конченостями за справедливость и отсутствие обмана в любом его виде, но было бы очень интересно посмотреть, что случилось бы, пройди Анжела Адамова aka Олег Гончаров в финал. Ведь на последнем этапе участницы собираются уже в реальности, в одной из гостиниц Якутии, и проводят довольно много времени под пристальными взорами камер.

Мощи святого с молотка



Давненько мы с вами не говорили о продажах на интернет-аукционах. А с год назад, если еще помните, чуть ли не каждый номер о чем-нибудь необычном рассказывали. Но с тех пор фантазии у онлайн-торговцев, похоже, поулыбались, а может, просто все самое оригинальное, что можно было продать,

уже продали. Действительно, жен и мужей продавали, военные базы и линкоры толкали, даже девственность и право первой брачной ночи с молотка пускали.

И вот снова довольно оригинальное предложение. Житель Санкт-Петербурга выставил на продажу... мощи святого. Как значилось в объявлении: «Вниманию ценителей русской старины. Останки православного святого (череп в хорошей сохранности, плечевая кость), попавшие в частные руки из Казанского собора Санкт-Петербурга в 20-е годы XX века. На черепе имеется дореволюционная надпись, содержащая имя святого, год поступления в хранилище Казанского собора (1899 г.) и инвентарный номер».

Дикость, конечно, продавать останки человека, но в российском законодательстве, судя по всему, нет законов, которые бы напрямую запрещали это делать. Есть, правда, закон об оскорвлении останков, но святые мощи под него не очень-то подходят.

Представители РПЦ факт продажи резко осудили и сообщили, что по устоявшемуся обычно святые мощи передаются, а вовсе не продаются. Неизвестно, среагируют ли как-то на происшествие органы правопорядка, но уже через два дня сомнительный лот был снят с торгов.

Иск на \$1 000 000 000



Миллиард долларов — сумма немалая даже для медиамегалитов. Но именно в таком объеме ущерба компания **Viacom** (в числе прочего — владелица **MTV**), якобы нанесенный ей сервисом **YouTube** (который принадлежит **Google**). Представители **Viacom** обвиняют **YouTube** в нарушении авторских прав, в размещении на своих серверах клипов, защищенных законом об авторском праве, и массовом тиражировании в Сети контрафактной продукции.

Для не-интернетчиков напомним, что **YouTube** — это сайт, на который любой желающий может загрузить видеоролик и сделать их достоянием общественности. Администрация **Viacom** объявила, что на сервере размещено свыше 150 000 композиций, которые являются собственностью **MTV**, и на **YouTube** их успели просмотреть свыше миллиарда пользователей. Адвокаты **Viacom** считают, что сервис действует незаконно и обязан выплатить штраф, а также удалить все лицензионные композиции в кратчайшие сроки.

Реакция **Google** не заставила себя ждать. Представители компании заявили, что сервис **YouTube** не нарушает ни одного закона об авторском праве, и его работа полностью регламентирована законодательством. Александр Макгилиер, помощник советника по интеллектуальной собственности **Google**, сообщил следующее: «Имеется закон, который надежно защищает работу компаний, предоставляющих пользователям хостинг или место под блог. Даже если пользователи будут

А знаете ли вы, что...



16 октября 2000 года у здания Правительства РФ прошел пикет: молодежь с транспарантами и плакатами требовала, чтобы во всех высших учебных заведениях России появился бесплатный интернет с доступом к крупнейшим онлайновым библиотекам. Не сказать чтобы требования быстро удовлетворили, но программа «Интернет в каждую школу» стартовала довольно скоро.



В июне 2001 года власти Таиланда провели акцию, закрывающую доступ к XXX-сайтам из классов информатики. Причиной тому послужило независимое исследование, проведенное несколькими журналистами. Они собрали статистику и выяснили, что более 80% школьников в Таиланде на уроках информатики вовсе не по библиотекам путешествуют и не программирование изучают, а блуждают веб-клубничкой.



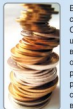
В феврале 2002 года произошел забавный казус с сайтом компании **AOL**. А точнее, с его детским подразделением — **AOL Kids Only**. В список совершенно безобидных поргумушечных списков неизвестным образом затесался линк на жесткий порносайт **Girls Brand**. От серьезных штрафов **AOL** спасло лишь то, что ссылка вела на загнанную страницу **Girls Brand**, где никакой обложки не было, только форма для регистрации. Зарегистрироваться же самостоятельно дети не могли: для этого нужен номер кредитки.



Комичная история приключилась в августе 2003 года в Сингапуре. Партия демократов заказала у сторонней студии сайт. Сайт был оперативно сделан и запущен. Но довольно быстро хакеры из партии оппозиции его взломали, да не просто так, а с переподвыветром — все ссылки с него вела на порносресурсы. Заходите же, скажем, в раздел «Планы партии», а там упругий женский бюст красуется, пытаясь перейти по ссылке «Политическая программа», а вместо программы — дебелия полка. В таком состоянии сайт пробыл в интернете — вдохните поглубже! — полторы недели! Что есть нонсенс. Оказалось, что у демократов просто не оказалось специалистов, которые смогли бы реанимировать ресурс. И в итоге они были вынуждены обратиться за помощью к тем самым хакерам, которых крикнули сайт. Те, разумеется, за определенное вознаграждение помогли. Почему на хулиганов просто не подали в суд — до сих пор загадка. Видимо, такой у сингапурцев менталитет.



В феврале 2004 года техасец Джим Нельсон выставил в интернете на продажу собственную голову. Запросил очень скромную сумму — всего \$1000. Покупатель нашлся сразу — хостинговая компания **CI-Host**. Ее менеджеры тут же подняли цену в семь раз и выплатили озабоченную сумму Нельсону. А дальше началось самое веселое. Голову Джима обрили, сделали на затылке татуировку в виде логотипа **CI-Host** и обязали Нельсона в течение пяти лет постоянно разрезать по разным штатам и демонстрировать свою татуированную лысину потенциальным пользователям. Пользователи остались крайне довольны столь необычной рекламной акцией, **CI-Host** тоже не прогадала, разве что Нельсон был готов рвать на голове волосы, что не потребовало столь утомительный труд миллион долларов... Вот только рвать-то ему было уже и нечего.



размещать там информацию, защищенную копирайтом. Мы никогда не запустили бы **YouTube**, если бы не были уверены, что его работа полностью законна».

Действительно, существует так называемый **DMCA (Digital Millennium Copyright Act)** — законодательный акт, принятый в США для защиты, с одной стороны, владельца авторских прав, а с другой — прав хосте-

ров, которые выделяют место под размещение информации. Закон освобождает от ответственности провайдеров, на хостах которого простые пользователи разместили копирайтный материал, но только в том случае, если провайдер удаляет контент по первому требованию правообладателя. В Европе, кстати, действует очень похожая директива ЕС об авторском праве (**EUCD**).



БЫСТРЫЙ ЗАРАБОТОК В ИНТЕРНЕТЕ

В статье «Онлайновые кошельки», опубликованной в позапрошлом номере «Игромании», мы познакомили вас с тремя самыми распространенными системами онлайн-оплаты — WebMoney, Яндекс.Деньги и e-gold, научились пополнять свои виртуальные кошельки деньгами и совершать покупки в онлайн-магазинах. Но, как известно, деньги можно не только тратить, но и зарабатывать, независимо от того, идет ли речь о реальных или виртуальных купюрах. Сегодня мы поговорим о способах быстрого и эффективного заработка в интернете.

В статье «Онлайновые кошельки», опубликованной в позапрошлом номере «Игромании», мы познакомили вас с тремя самыми распространенными системами онлайн-оплаты — WebMoney, Яндекс.Деньги и e-gold, научились пополнять свои виртуальные кошельки деньгами и совершать покупки в онлайн-магазинах. Но, как известно, деньги можно не только тратить, но и зарабатывать, независимо от того, идет ли речь о реальных или виртуальных купюрах. Сегодня мы поговорим о способах быстрого и эффективного заработка в интернете.

Системы активной рекламы

Заработать п-ную сумму в Сети с минимальными трудовозатратами — мечта практически каждого интернетчика. Сидишь себе дома за экраном монитора, давишь на кнопки, и деньги сами собой стекают в виртуальный кошелек. К сожалению, в Мировой паутине расплодилось слишком много мошенников, которые, предлагая людям быстро заработать, на самом деле обирают их сами.

Именно по этой причине сейчас большинство пользователей считает, что работать в Сети практически невозможно. Разумеется, это не так, но в чем пользователи правы, так это в том, что зарабатывать надо уметь: точно знать, где и как это делать, уметь обходить расставленные проходимцы ловушки. Мы поговорим о способах, которые принесут вам реальный доход, а не пустые обещания мами небесных.

В настоящее время в интернете большое распространение получили так называемые **САР** или **системы активной рекламы**. Это сервисы по раскрутке тек или иных порталов, работают они по довольно простой схеме. Рекламодатель заходит на сайт САР, оплачивает нужное число показов своего ресурса, например 10 тысяч, после чего эти 10 тысяч показов делится случайным образом на всех или почти всех участников системы. Последним лишь остается зайти на сайт рекламодателя, посидеть там указанное время (как правило, от 15 до 120 секунд) и получить за это деньги.

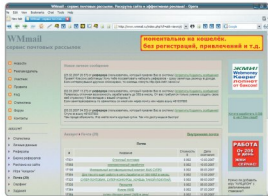
То есть для того, чтобы приступить к такому рода заработку, вам нужно всего лишь зарегистрироваться в одном из таких сервисов. После этого вы получите доступ к статистике своего аккаунта в системе и сможете начать работу. В зависимости от типа САР ваша трудовая деятельность может варьироваться: от чтения писем и кликов по сайтам рекламодателей до выполнения каких-либо заданий, например, регистраций на сайтах.

В большинстве случаев каждый клик/чтение письма/регистрация оценивается в \$0,0015 — \$0,003. Известны САР, отступающие участникам и гораздо большие суммы, но, как показывает практика, они не всегда осуществляют переводы средств на WM-кошельки пользователей и очень часто закрываются. Так, более полугода назад раскрылась емкость из меди доходная система **Cashmake.Org** (реально выплачивала участникам в среднем по 30 копеек за клик), за ней последовал сервис **Fotonics.Ru** (осуществлял

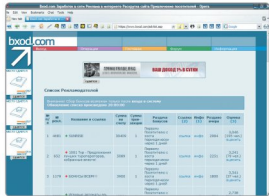
переводы пользователям в размере 40-50 копеек за любое задание), а в момент написания данной статьи из игры вышел портал **Multicarb.Ru** (в данной системе ваш покорный слуга зарабатал порядка 30 рублей за один месяц — мало, но и времени на это ушло всего ничего). Тем не менее в рунете есть несколько стабильно работающих систем активной рекламы, которые никогда не сдавали и не собираются сдавать свои позиции. Рассмотрим вкратце наиболее популярные из них.

UniqPaid.Com (<http://uniqpaid.com>) — один из лучших спонсоров регистраций. Каждое выполненное задание оценивается в сумму от 30 центов до нескольких долларов. Огромным достоинством данной САР является поддержка русского языка. Ну а практически единственным минусом является период оформления выплаты для вывода денежных средств в WM-кошелек. Например, если вы заработали порядка \$20 в марте, то заказать выплату сможете только в мае месяце. При этом стоит заметить, что вся информация по старту выплата размещается в специальном новостном блоке на главной странице.

WMmail (www.wmmail.ru) — неплохой русскоязычный сервис почтовых рассылок. За каждое прочитанное сообщение/выполненное задание вы получаете в среднем около \$0,002. Минимальная сумма заработанных средств для оформления выплаты в WM-кошелек составляет \$0,1. По нашим прикидкам в месяц, совсем чуть-чуть напрягшись, можно реально зарабатывать на карманные расходы около \$5-7.



WMmail — неплохой сервис почтовых рассылок. В данной САР автору данных строк удалось заработать порядка \$2.



BXOD.Com — старейшая система активной рекламы, стабильно производит выплаты участникам.

BXOD.Com (www.bxod.com) — интересный во всех смыслах и, пожалуй, один из старейших сервисов (сервис существует с 1998 года). Система предлагает вам не просто банальное посещение страниц и чтение почты, а выполнение уникальных заданий с целью получения специальных бонусов, которые в дальнейшем вы сможете обменять на веб-денеги (**100 бонусов = 0,5 USD**).

Cash4Action (www.cash4action.com) — активно прогрессирующая зарубежная САР, основана в 2004 году. За каждое выполненное задание вы будете получать от \$0,1 до \$0,35 в зависимости от своего местоположения на карте. Так, например, для жителей США и Канады эта сумма составит **\$0,35** за чтение письма/регистрацию/клик по сайту рекламодателя, в то время как для россиян каждое такое задание будет оцениваться всего лишь в **\$0,1**. Оригинальный подход, не правда ли? Ну и на засыку — минимальная сумма для вывода накопленных на счету средств из системы **Cash4Action** на WM-кошелек составляет **\$5**.

Однако есть еще и такая категория САР, которые реально существуют, исправно функционируют, но только деньги пользователям не выплачивают. Мы проверили и убедились, что пользователей просто кидают системы **Leap Cash** (<http://leapcash.com>) и **Surf Junky** (www.surfjunky.com). Эти горе-сервисы не выплатили автору данных строк порядка **\$20**. Так что и вы не попадайте на такого рода уловки. Основные признаки «пустышки» — слишком высокие ставки, недавнее время открытия, ну и, разумеется, негативные отзывы уже накопивших пользователей.

Напоследок дадим несколько советов. Рекомендация первая — старайтесь регистрироваться в системах, где размер минимальной суммы для выплаты наименьший (составляет не более 10-20 центов) или вовсе отсутствует (деньги моментально зачисляются в ваш кошелек по факту нажатия кнопки выплаты). Рекомендация вторая — участвуйте в как можно большем числе сервисов активной рекламы — так образом вы сможете значительно повысить общую сумму заработка. И наконец, третья рекомендация — для регистрации в зарубежных системах раскрутки сайтов заведите себе «элитный» e-mail адрес: почтовые ящики вида **что-to@mail.ru**, **что-to@bk.ru** попросту игнорируются (занесены в черный список).

Продажа товаров и услуг

Кликать по сайтам рекламодателей, читать письма и получать за это деньги, конечно, здорово. Вот только заработанных таким методом средств вам хватит в лучшем случае на пополнение счета своего мобильного телефона, на приобретение недорогих вещей в онлайн-магазинах (скриптов, электронных книг, хостинга), и, возможно, на покупку журнала «Игромания» раз в месяц. Но не более того.

К счастью, на одних системах активной рекламы свет клином не сошелся — есть еще несколько проверенных способов. Например, в Сети можно продавать различные товары и услуги.

В настоящее время на бескрайних просторах Мировой паутины появилось множество так называемых торговых площадок или, говоря простыми словами, онлайн-магазинов. Так вот — зайдя на пару-тройку таких ресурсов, вы увидите, что они предлагают вам не только приобрести различные товары, но и подзаработать, зарегистрировавшись на сайте продавцом.

Заполните небольшую анкету, в которой вас попросят указать логин, пароль для доступа в систему, свои реальные ФИО, род деятельности (что бы вы хотели продавать в данном конкретном магазине), электронные кошельки для получения денег с продаж и некоторые другие данные, вы получите доступ к специальной панели продавца. На ней размещены такие пункты, как статистика, удаление/добавление товаров и ряд других.

Далее все предельно просто — придете своей продукции товарный вид, запечатываете ее в RAR-архив (большинство торговых площадок поддерживает только этот формат), прикручиваете скриптов к изделию, формируете подробное описание своей продукции и, наконец, устанавливаете желаемую цену на товар. Вот, собственно, и все — через некоторое время после проверки вашего изделия администрацией (а иногда и моментально) ваш товар будет добавлен в каталог онлайн-магазина. Остается лишь провить некоторую долю терпения и подождать, пока кто-нибудь обратит внимание на вашу вещь.

А теперь несколько элементарных предостережений. Ни в коем случае не пробуйте заниматься плагиатом и распространением товаров других продавцов по так называемым деминговым или намеренно заниженным ценам. За такие действия вас могут как минимум исключить из онлайн-магазина, а как максимум — привлечь к уголовной ответственности, ведь плагиат — нарушение довольно серьезное. Порой находят предприимчивые покупатели, которые в силу тех или иных недостатков предложенного вами товара требуют возврата денег или, как это сейчас модно говорить, мажнэба (money back).

Ну а для того чтобы вы обратили внимание на проблему,

магазин на основании пусть даже одного отрицательного отзыва вправе заблокировать все ваши товары и, как следствие, приостановить трудовую деятельность. Далее вам нужно каким-то образом урегулировать возникший конфликт. Возможные варианты — возврат денег покупателю (оптимальный способ решения проблемы, если вы не уверены, что в продаваемых вами товарах отсутствуют какие-либо изъяны) или составление ответного сообщения с текстом решения указанной покупателем проблемы. Как показывает практика, большинство продавцов предпочитают не переходить в долгие и длинные дискуссии с покупателями и быстро осуществлять возврат денег.

Теория изложена, предупреждения вынесены, самое время ознакомиться все со списком наиболее интересных и прогрессивных онлайн-магазинов, в которых вы можете как приобрести жизненно необходимый вам товар, так и продать свой собственный.

Торговая площадка «Плати.ру» (www.plati.ru). Данный онлайн-магазин был основан в 2001 году и в наши дни занимает лидирующие позиции по суточному объему продаж, что говорит о высокой репутации системы. Так, например, в период написания данного материала величина суточного объема продаж магазина колебалась между отметками \$7-\$10 тысяч, что, согласитесь, очень даже недурно для онлайн-сервиса. Зарегистрировавшись в данной системе в роли продавца, вы сможете начать распространение различных цифровых товаров — начиная с обычных фотоснимков, скриптов, электронных книг, PIN-кодов карт экспресс-оплаты и заканчивая хостингом и продажей доменов.

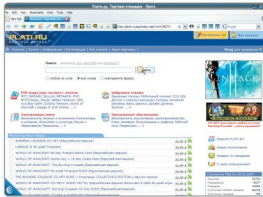
Магазин цифровых товаров Webgoods.ru (www.webgoods.ru) — анализ торговой площадки «Плати.ру». Суточный объем продаж магазина уверенно держится на рубеже \$9-\$10 тысяч.

«Публикант» (www.publicant.ru). Если вы талантливый писатель или поэт, можете попробовать разместить свои произведения на этой торговой площадке. Если ваши труды заинтересуют кого-либо из посетителей, вы получите достойное денежное вознаграждение, равное назначенной вами цене за вычетом комиссионных. Впрочем, если вы отлично владеете словом и пером, то куда выгодней будет устроиться автором в «Игромания». Но это уже так, к слову.



Мы рассмотрели два самых распространенных способа быстрого заработка в онлайн — получение дохода с систем активной рекламы и продажи товаров. Поскольку мы не ставили перед собой цель охватить необъятное, за бортом остались такие интересные вопросы, как организация своих собственных онлайн-магазинов, обменных пунктов, личных САР и многое-многое другое.

Впрочем, если вы серьезно настроены и хотите наладить свой онлайн-бизнес, обратите пристальное внимание на статью «**Дневник предпринимателя**», которая будет опубликована в **одном из ближайших номеров «Игромания»**. В ней мы рассмотрим все тонкости организации онлайн-магазина, торговой площадки, системы активной рекламы и даже обменного пункта виртуальных валют. ■



«Плати.ру» — одна из крупнейших торговых площадок в рунете. Позволяет как купить, так и продать любые цифровые товары.

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В рубрике «Интересное 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.

Мания? Игро!



Ссылка: www.slovesa.ru

Какие ассоциации вызывает у вас слово «игра»? Что вы говорите? Мания, джойстик и хардкор? Что ж, неплохой ассоциативный ряд. На данном сайте как раз и находится «Словарь ассоциаций». Достаточно вбить в командную строку любое слово, нажать Enter, и перед вами предстанет длинный список терминов, с которыми ассоциируется у большинства людей ваше слово.

Притчи на любой вкус



Ссылка: <http://pritchi.castle.by>

Притчи хороши тем, что ничего напрямью не навязывают. В них нет морали или наукоучения, это просто повествование. Какой урок из него извлечь, как понять сказанное — каждый решает для себя сам. На сайте собрано множество притч и легенд на все случаи жизни.

При желании вы можете внести и свою, возможно даже придуманную самостоятельно, притчу.

Путешествия по стране

Ссылка: <http://almanachtur.ru>

Когда-то люди путешествовали на своих двоих. Долгие недели сбивали ноги, чтобы добраться из одного населенного пункта в другой. Поняв, что здоровье дороже, человек приручил лошадь. Передвигаться стало проще, но треска в седле — то еще удовольствие. Поэтому люди придумали двигатель внутреннего сгорания и начали расасекать по асфальту на автомобилях, а после и в небеса поднимались, стали покрывать огромные расстояния на самолетах.

Если вы любите путешествовать, то на туристическом альманахе России найдете



для себя множество полезной информации о самых разных уголках нашей с вами Родины. Города и веси, достопримечательности и богом забытые уголки. Ну а также карты (простые и GPRS), способы максимально быстро добраться из одной точки в другую, полезные контакты и ссылки. Всем любителям вольных путешествий посвящается.

Генератор подписей

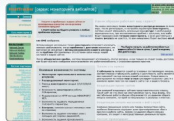


Ссылка: <http://wiflign.com/signbot>

Генератор анимированных подписей. Вводите в пустом поле любую фразу, задайте размер анимации, жмете на кнопку **Generate Sign** и получаете на выходе GIF-файл с бегущей строкой. Можно поместить в качестве подписи на форум или использовать как аватарку в своем блоге. Жаль только, что настроек практически никаких нет и кириллицу не поддерживает.

А доступа все нет...

Ссылка: <http://host-tracker.com>



У вас есть своя домашняя страничка или даже целый портал? Что ж, тогда вас точно волнует проблема посещаемости, и вы делаете все возможное, чтобы на ваш ресурс заходило как можно больше народу. И наверняка не раз сталкивались с такой проблемой: запоздаете утром в свою онлайн-нору и видите, что на счетчике гордо значится круглый ноль. В чем дело? Да просто провайдер отрубил доступ к сайту, и на него нельзя было попасть.

Чтобы избежать подобных ситуаций, воспользуйтесь услугами сервиса мониторинга сайтов. Он постоянно проверяет доступ к вашей страничке (из разных точек), и если в какой-то момент ваш сайт недоступен, тут же высылает вам e-mail или SMS.

Потому что день рождения



Ссылка: <http://mydays.ru>

— Так... день рождения Вани у нас когда?
— Да кто ж его упомянул?
— А Савель?
— Запомнитовал.
— Ну а у Марьявны-то помнишь?
— Был в записках мобилы, да она слетела...

Знаковая ситуация? Важные даты забываются, записи о них теряются, электронные календари «падают», мобильники перезагружаются, обнуляя напоминания... Но стоит один раз ввести все необходимые даты на сайте «Пора поздравить!», и незадолго до каждого памятного события на ваш e-mail будет исправно приходить письмо с напоминанием. Да и просмотреть/отредактировать свою веб-записишку можно из любой точки земного шара, где есть доступ к Мировой паутине. Очень удобно, рекомендуем.

ФЛЭШ ИГРЫ



На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие 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 UT 2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, 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!

Метни моржа!



Ссылка: <http://www.miniclip.com/games/ice-slide/en>

Как только не эксплуатировалась идея шедеврального Yeti Sports! Если вы вдруг не знаете, то это известнейшая флэш-игра, в которой нужно ударом дубинки (бьет ею огромный снежный человек, йети) забросить пингвина как можно дальше. Позже у нее появилось множество клонов — в полет отправляли и телепузиков, и арнольдов шарвченгенгеров, даже президентам досталось.

Игра Ice Slide сделана в том же ключе, но при этом вполне способна поспорничать в интересности с оригинальным Yeti Sports. Впрочем, почему же только поспорничать? На наш взгляд, Ice Slide интереснее стандартного «пингвиномета».

Выбираем одну из запусковых тварей (классического пингвина, шустрого нерпу (или это морской лев?) или тяжеловеса моржа), оттягиваем рогатку и запускаем животинку в полет. У каждой зверюги своя физика поведения на «трассе». Морж тяжел и претывает препятствия телом, нерпа отлично отскакивает от поверхностей, но застревает в сугробах, а у пингвин в лучших традициях очень долго летит.

Рекорд редакции — 503 метра. Моржа на такую дистанцию метнула Света Померанцева после — страшно подумать — двух часов тренировок. Абсолютный же рекорд игры на момент написания обзора — 851 метр, но как метнуть зверя так далеко, мы, честно признаюсь, не представляем. Сумеете бросить дальше?

Трэш черного рыцаря

Ссылка: http://flash.maxipack.ru/games/RPG_and_Quest/303/Staggy_2.html



Staggy 2 — это чудовищный трэш. Вы управляете черным рыцарем, который охотится на скаутов-зомби. Коварные мертвые малолетки так и норовят проткнуть рыцаря своими палочками для ворошения костра, забросать пилотками, заковырять и грушечными саблями. Приходится маневрировать, прыгать, ловить бонусы. А между уровнями — апретдий своего подполчного: покупать ему новые виды оружия, аптечки, аккумуляторы для лазерного меча и бензопилы.

Увлекает не на шутку, но мы вас предупредили — игра очень кровавая, кровь буквально хлещет рекой, мозги разлетаются во все стороны. Так что если вы не уверены в своей психологической стойкости, то лучше не играйте.

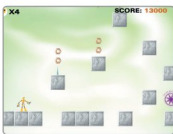
Приключения ниндзя



Ссылка: www.frozenmodule.com/gamepage_3%20Foot%20Ninja_1.html

3 Foot Ninja — игра о похождениях маленького ниндзя по замкам древнего Востока. Врагов много, против каждого нужно придумывать свою тактику боя. По мере прохождения игры появляются различные бонусы, дополнительные удары, но и противники становятся значительно сильнее и умнее.

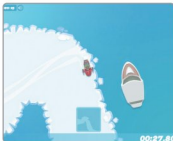
Робот в лабиринте



Ссылка: www.flashgames247.com/play/804.html

Геймеры любят сетовать на недороботанный AI, на туповатость компьютерных противников. А попробуйте-ка сами, напрягая свое собственное серое вещество головного мозга, преодолеть все препятствия, которые поладутся вам в лабиринте. После десятого уровня играть становится не просто сложно, а архисложно.

На снегоходе по льду



Ссылка: www.teagames.com/polaradrift/play.php

Снегоход, повинуясь довольно замысловатым законам физики, катится по льду. На поворотах его заносит, приходится выкручивать руль до отказа, давить педаль газа. А секунды-то беруть, а рекордсмены-то уже проехали трассу до вас, уповившись в 15-20 секунд!.. Садясь играть, будьте осторожны: не забывайте, что в тщетных попытках выбиться в топ-10 вы можете незаметно для себя потратить несколько часов рабочего времени.

КИБЕРСПОРТ

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ШВЕДЫ НАЧИНАЮТ И...

...И мы не сказали бы, что выигрывают. 22 марта на свет появилась Федерация киберспорта Швеции, основанная одним из активистов мирового киберспорта, шведом Давидом G3X Гарпенхалем.

Основные цели Федерации — придание киберспорту статуса официального вида спорта, утверждение министра киберспорта (!) Швеции, популяризация этого увлечения в стране и так далее. По всем параметрам такое мероприятия из всех стран Европы действительно возможны лишь в Швеции. Для примера: в России киберспорт продержался в статусе спортивной дисциплины несколько лет, и то непонятно зачем.



■ Dreamhack, старейший шведский турнир, перенят под крыло Федерации киберспорта Швеции.

Тем не менее проблемы у шведов начались уже через несколько дней: Мартин Бергвалль, один из основателей организации Good Game (ну и популярный же оборот, используют все кому не лень), которая стояла у истоков Федерации киберспорта Швеции, подал в отставку. Свой уход он обосновал тем, что проработал в Good Game целых три года, а новый проект нуждается в свежей крови.

ПЯТЬ РАУНДОВ С WSWG 2007



■ Universal Studio во Флориде, США. Именно на ее территории пройдет одна из остановок WSWG.

World Series of Videogames анонсировали свою культурную программу на 2007 год. С мая по декабрь WSWG проведет пять турниров с общим призовым фондом в \$750 тыс., ну а призы этих остановок пойдут на фи-

нальный турнир. Расписание таково: 1-3 мая — Вухань, Китай; 21-24 июня — Кентукки, США; 5-8 июля — WSWG Summer, Техас, США; 23-26 августа — Флорида, США; октябрь — Рим или Лондон (пока не определены); 29 ноября — 2 декабря — Dreamhack, Йонкеллинг, Швеция.

Самое интересное еще впереди — ведь до сих пор неизвестно, во что будет играть на всех этих турнирах. Будет анонсировано четыре дисциплины, две на PC и две на консолях. Вояредакция киберспортивного раздела «Игромания» вполне разумно ставит на шутеры — не исключено, что это будут Counter-Strike: Source и Quake 4.

BLIZZARD ОБНУЛЯЕТ BATTLE.NET



■ Билет. В 2003 году этот игрок вошел в историю как первый человек, достигший 90-го уровня в Warcraft II.

К этому событию уже давно относятся с пониманием и одобрением — с тех пор как в 2003-м первый игрок достиг максимального, 50-го уровня. Этот игрок был Sweet, и произошло это, само собой, на Калифорнии (где, как не азиатское сервере?).

ПОВЕСТИ BELKIN'A

Весьма насыщенной для киберспортсменов окажется выставка i30, назначенная на 6-9 апреля в Ньюбери (Англия). Первым номером там был анонсирован Belkin Multiplay Quake 4 Invitational — турнир по Quake 4, куда приглашены лучшие игроки со всего мира. Что интересно: подтвердил свое участие даже наш Cooler, также в Англии ожидают Jibo и Cypher'a. Не будет там разве что шведов. Судя по всему, скандинавы предпочтут Англию домашний турнир Dreamhack. Призовой фонд Belkin Invitational составит \$10 000.

Кроме того, на выставке обещали ряд турниров по играм, которые киберспортсменами едва ли можно назвать, а именно: Supreme Commander 1x1 и — внимание! — S.T.A.L.K.E.R. 4x4. В каждой номинации будет разыграно по 2500 евро.

МЕДИАСКАНДАЛ В ЮЖНОЙ КОРЕЕ

Очередным примером того, как серьезно в Корее отнеслись к компьютерному спорту, стали мощные разборки между несколькими

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

В февральском номере в статье «Шоу-матчи декабря» было допущено несколько ошибок:

1. Билеты на шоу-матч Intel Challenge Cup были бесплатные, просто их сложно было достать — они менялись на специальные флаеры.

2. Intel Challenge Cup — самостоятельное регулярное мероприятие, и оно не было приурочено к открытию кинотеатра «Кронверк Синема». Просто это было место с самой лучшей техникой, которое удалось найти организаторам.

киберспортивными организациями. Без крепких алкогольных напитков в корейских делах разобраться сложно, но так как мы тут все за здоровый образ жизни, постараемся все понять.

Итак, с одной стороны — Корейская профессиональная киберспортивная ассоциация (KeSPA), представляющая собой совет директоров всех про-команд в Корее, поддерживаемый спонсорами. С другой — OnGameNet и MBC, телекомпания, занимающаяся организацией самых крупных лиг в стране и трансляцией этих лиг по своим каналам. Одна из них — ProLeague, сильнейшее национальное первенство.

Суть скандала: в марте KeSPA делает заявление, согласно которому все права на трансляции игр по телевидению принадлежат ей. Учитывая то, что сказано это было именно KeSPA, где заседают лидеры всех про-команд страны, поспорить было трудно. Спустя неделю пресловутые директора выставляют права на аукцион, где их за \$1,5 млн покупает International Sports Group. IEG — зверь не столь крупный, как OGN и MBC, однако раз уж продают такие вещи — отчего не купить. После продажи прав на трансляции игр IEG обе корейские телекомпании начинают активно протестовать. В ответ IEG предлагает сотрудничество, но на таких жестких условиях (40% отката от прибыли с показа матчей), что те, естественно, не согласились. По состоянию на конец марта конфликт так и не разрешился, а команды OGN и MBC отказались от участия в играх, демонстративно покидая стадионы...



■ Тысячи человек посещают матчи про-лиги Starcraft. А сколько еще смотрит их по телевизору?

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Иван «Artk» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Илья «Roach» Болонин

■ STARCRAFT: ТЕ, КТО

В этом номере мы представляем вашему вниманию обзор европейского рейтинга лучших игроков, они же **Gosugamers** (от корейского *gosu* — мастер), который является динамическим показателем настоящего распределения сил на **Starcraft**-арене. Статистика ведется стандартным образом: у каждого игрока есть рейтинг, который складывается из его достижений на европейских лигах (**Fragbet League**, **Broodwar Kerrigan League** и т.д.) и одиночных заслуг (шоу-матчи, запланированные дуэли, серия FaceToFace). Кроме того, данный рейтинг примечателен тем, что в нем может поучаствовать каждый. В материалах номера вы узнаете, что нужно делать, чтобы принять участие в европейских ивентах и набрать свой рейтинг.

В допуск к обзору прилагается реплей-пак с самыми новыми матчами лучших игроков рейтинга и обзоры популярных игровых серверов. Все это находится на нашем DVD в разделе Киберспорт/Special.



■ Канадцы TeSla (несомненно, слева), первое место в рейтинге мастеров Starcraft. 82% побед в официальных играх.

■ COUNTER-STRIKE: ОБЗОР КАРТЫ DE_FORGE

Все мы хорошо помним карту **de_cbble**, на которой еще каких-то пару лет назад великие норвежцы из **eoLithic** не оставляли своим оппонентам ни единого шанса на победу. Но время шло, и карту постепенно снимали с турниров. Мириться с таким положением дел многие поклонники игры явно не собирались. И вот в начале 2007 года на свет появляется карта **de_forge**, представляющая собой не что иное, как полностью переработанную и обновленную версию уже полюбившегося нам **de_cbble**. Первые пробы новинки состоялись на престижнейшем турнире **ASUS Winter 2006**. А уже сегодня мы вместе с вами попробуем разобраться, как же теперь играть на полностью обновленной, но так хорошо знакомой нам карте. Обзор ее вы обнаружите на нашем DVD в разделе Киберспорт/Обучение.



■ Virtus.Pro vs. A-Gaming на de_forge, развязка очередного раунда.

■ WARCRAFT III: ТРЮКИ НА КАРТЕ TURTLE ROCK

В предыдущих материалах мы рассказывали об интересных приемах на различных картах, правда, лишь за расу людей. По многочисленным просьбам концепция видеоматериала была в корне изменена — теперь вас ждет множество трюков за все четыре расы на одной карте, которая будет меняться каждый месяц. Начнем с карты «Черепашьи скалы» (в оригинале Turtle Rock).



■ Древо в помощь!

Все трюки показаны в видео от первого лица и описаны в статье, лежащей на диске по адресу Киберспорт/Обучение, в конце которой вы также сможете ознакомиться с рекомендациями от сильнейших игроков России.

■ РЕПОРТАЖИ С ТУРНИРОВ

Небывало активно начали год любители **Quake**, причем не только восставшей из пепла третьей части, но и, казалось бы, вышедшей в тираж четвертой. Свидетельство тому — по нескольким турнирам в неделю, большинство из них, правда, проходит в интернете. Но это и к лучшему — можно собрать больше народу. Демки с турниров **4q4.Cup**, **prodeuls** и многих других ищите в разделе Киберспорт/Турниры/Quake, а примочки, необходимые для просмотра и комфортной игры, — в разделе **Special**. Мы тоже решили поддать газу в этой теме, результаты ждите в ближайших номерах.



■ HOT и Walkman, украинский успех в Warcraft III и FIFA 07 на финалах Extreme Masters в Гамбурге.

Также в разделе турниров вас ждет пара киберспортивных репортажей с **CeBIT 2007: Intel Extreme Masters** и **Samsung Euro Championship**, где приняли участие лучшие из лучших в **Counter-Strike 1.6** и **Warcraft III**.

■ WARCRAFT III: ВИДЕОКОММЕНТАРИЙ

Игроки: **wNv.TH000** (Альянс) против **MYMIFocus** (орк).

Событие: игра в рамках лиги **WC3L**.

Карта: «Низины» (Twisted Meadows)

Не раз утверждалось, что нестандартное мышление зачастую является залогом успеха. Буквально за несколько дней до сдачи номера появилась игра, которая перечеркнула недельную работу и заставила в последний момент отказаться от уже готового материала. Талантливый китайский игрок **TH000** дебютировал на **WC3L**, где его оппонентом стал один из сильнейших орков мира **Focus**, пребывающий в пресловутой форме. Но даже он был повержен необычной стратегией игрока через героев Горный Король (Mountain King) и Кровавый Маг (Blood Mage). При поддержке стрелков и вертолетов эта комбинация способна уни-пожить даже двукратно превосходящую армию. Причем встреча вышла предельно напряженной, сражения практически не прекращались ни на минуту, а оба игрока демонстрировали чудеса микроконтроля. К слову, показатель АРМ у **Focus** составляет 403 действия в минуту — фантастическая величина.

Видеокomentarий этого поединка вы можете посмотреть на нашем DVD в разделе Киберспорт/Обучение.



■ Mountain King — Дать бы тебе молоток по голове!

INTEL CHALLENGE CUP 2007

РОССИЯ ПРОТИВ УКРАИНЫ

Киберспортивные чемпионаты — это, конечно, хорошо. Но зрелищность в них присутствует лишь для немногих понимающих и, собственно, самих игроков. Взяв за пример все известный **ASUS Cup**, который сейчас возглавляет хит-парад турниров по уровню проведения и организации, а также является неофициальным чемпионатом СНГ (но являет собой путь наименьшего сопротивления), организаторы не особо задушеваются о шоу. Откуда-то взялась уверенность, что игрой интереснее и их поклонникам ничего и не надо, кроме как смотреть за игрой любимой команды в стенах знакомого клуба. В итоге два-три дня в четырех стенах, лежащие со всех сторон «Хорош!» и «Тащи!», а после — фотогалерея с одними и теми же лицами на одних и тех же интернет-сайтах... Скучно!

Именно поэтому в последнее время стал меняться подход к самому понятию «киберспортивное мероприятие». Теперь это не просто соревнования нескольких десятков команд и игроков, а спланированные мероприятия с шоу-программой, билетами, словно на футбольном матче, и комментаторами, которые поясняют несведущим, что же такое происходит на экране. Сначала подобные турниры проводились только в Москве, потом поднялись Питер, а в этот раз шоу прошло в славном городе Киева. А называлось оно **Intel Challenge Cup**. Если коротко — Россия против Украины.

БЕСКОМПРОМИССНАЯ УКРАИНА

Это уже второй турнир, проходящий под знаменем Intel Challenge Cup. Первый состоялся еще до Нового года в Санкт-Петербурге, где сошлись российские чемпионы **Virtus.Pro** и одна из лучших команд мира — финны из **Hooorai**. Тогда все закончилось оглушительной победой «виртусов», а финской делегации пришлось возвращаться в родные пенаты несолоно хлебавши.

В этот раз действие проходило в кинотеатре «Украина», который расположен в самом сердце Киева, в двух шагах от Майдана Незалежности. На специально сконструированной арене сошлись **Virtus.Pro**, а также гранды украинского Counter-Strike — **Pro100.GG** и прекрасные знакомые вам **Amazing Gaming**. «Виртусам» предстояло выдержать четыре поединка, выигрыш в каждом из которых стоил \$750, включая перетекающих в карман победителем.

Первый матч — **Virtus.Pro** против **Amazing Gaming**. Монетка подлетает вверх и... россияне выбирают первую карту — **de_dust**. Россияне безкомпромиссны, по словам комментатора (в роли которого выступал бывший игрок A-Gaming **Eshkin**, чуть-чуть сменивший амплуа), противостояние. Первый раунд остается за **Virtus.Pro**, но потом киевляне нежданно и без особых усилий расправляются с российской командой. Счет говорит сам за себя — 16:5. Зрители, которых, к слову, едва ли набралось на половину зала, ликуют. Еще бы, их земляки так уверенно выигрывают у российских чемпионов! Все ждут второй игры.

К слову, о зрителях и о шоу. Первых, как уже было сказано, было немного. Может быть, дело в том, что киберспортивное мероприятие не так развито в Киеве, как в Москве или в Питере, а может, в совсем небольшой рекламной кампании, но мы видим то, что видим. А вот шоу все-таки было. В перерывах между играми глаз радовали танцоры, которые показывали вполне профессиональные и красивые номера. Когда же танцоры уходили отдыхать, ведущий разыгрывал различные сувениры на сцене. Ответил на вопрос — получил приз. Правда, вопросы больше напомнили экзамен по физике и технике для пятого курса физмата. Но это уже детали.

После перерыва россияне словно подменили. Может быть, рядом с туалетными комнатами, или они обсуждали поражение и готовились к следующей игре, был особый воздух или у их тренера **Groove'a** какие-то особенные методы

воздействия, но когда началась вторая игра, все увидели совсем других **Virtus.Pro**. Россияне камнями на камень не оставили от обороны киевлян. Поединок на одной из самых любимых карт **A-Gaming** — **de_inferno** — окончился для них поражением, 16:4. В итоге — ничья по картам.

Следующими на сцену вышли **Pro100.GG**. И снова «виртусы» с первого же раунда на **de_nuke** начали гнуть свою линию, не давая даже опомниться харьковчанам. Без особых усилий они берут карту со счетом 16:4, который развеивает надежду о победе харьковчан. С минимальным перерывом начинается вторая карта **de_inferno**, которая продолжает сценарий первой. **Pro100** ничего не могут сделать с нереальным фартом «виртусов». Счет приближается к критическому, и после смены сторон россиянам остается взять всего лишь несколько раундов... Но чудеса случаются, хоть и нечасто. Харькове в какой-то момент собирается и начинает феноменально «тащить», иначе и не выразишься. Борьба идет за каждый раунд и каждого бойца. Раунд за раундом, не давая продохнуть российским чемпионам. Еще усилие, еще... Победа! Харьковчане сумели вытаскивать практически безнадежную игру исключительно на своих везучих и профессиональных какашек. На табло горело 1:1 по картам.

Украинский CS в очередной раз показал высочайший уровень игры. Шоу-матч не выявил реального лидера — стороны разошлись миром, а зрители — довольными. Все же, как ни крути, именно на подобных мероприятиях пользуются самые яркие и зрелищные матчи. ■



■ Авторграф-сессия, pro100.Zeus в центре внимания.



■ Маленький любитель Counter-Strike интересуется у МЮ, менеджера A-Gaming, как проходит шоу-матч.



■ A-Gaming приветствует зрителя.



■ Зал был заполнен лишь наполовину.



Antigona



Он издевается что ли? Билл и подарил мне "какур" — то скульптуру, чтобы я, не зная, куда ее лучше поставить, впадала в депрессию?!

Ефим



Я так спешит к ней, но со мной случилось невероятное, в парке, где я гулял, меня укусила белка и через 5 минут умерла, мне пришлось срочно ехать и делать прививки от бешенства и...

Туся



Вот и настал вечер... я весь день думала только о нем... И как, вы думаете, я провела этот вечер?!

Барабанов



Самый верный и простой способ добиться чего-то — написать девушке, прямо на первом свидании — это...

Хочешь узнать продолжение? Познакомиться с автором, возразить или дать полезный совет?

Что такое «блоги»?

«Блог» — это онлайн дневник, который может вести каждый пользователь сети Интернет. Автор блога может решать, кто имеет возможность читать и комментировать его записи — все пользователи Интернет, ограниченный круг друзей или только он сам.

Пользователи блогов могут читать дневники друг друга, оставлять комментарии, спорить между собой, знакомиться, общаться, создавать сообщества по интересам.

Блоги — это новая реальность, где ты можешь встретить человека, с которым никогда бы не познакомились в обычной жизни.

Блоги — это новое медиа, из которого можно оперативно узнать интересные новости прямо от очевидцев.

Блоги — это огромное пространство для самовыражения, где ты можешь сам решать, кто станет твоей аудиторией.

Блоги — это новый модный способ общения.

Присоединяйся! ;)

Заходи на blog.mail.ru,
читай чужие блоги и
комментируй!

Создай свой блог и
расскажи миру о себе
и о том, что ты думаешь!

Шалун



Вчера вечером со мной произошло невероятное! Вышел из гаража, смотрю награв — машина нет. Жё, часом. Выручила моя любимая подружка, поварачивая голову прямо к дороге, поворачивала голову и тут выскочил, что у меня на салате лежит муха. С глазами по 5 рублей и наезд тебе платишь!

Катя



А вы променяете любовь своего любимого? Конечно никто и это-то!

блоги@mail.ru

Пиши, общайся, комментируй!

<http://blog.mail.ru>

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего «~»), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

City Life Deluxe



Нажмите **Ctrl + Alt + C** — появится консоль. Вбивайте в нее следующие коды:

richgirl — \$100 000;

Midas — \$100 000 000;

Number6 — разблокированы все постройки.

CivCity: Rome



Во время игры давите на **Enter**, вбивайте мастер-код **NERO** и подтвердите свои намерения повторным нажатием клавиши **Enter**. После этого нехитрого действия появится возможность использовать следующие сочетания клавиш:

Alt + K — мгновенная победа в текущей игре;

Shift + C — возможность управлять камерой как вам заблагорассудится.

Infernal



Коды можно набирать в любой момент игры.

- ifumana** — бесконечная мана;
- ifumammo** — бесконечные патроны;
- ifdaura** — дьявольская аура;
- ifgdgun** — дает пару пистолетов;
- ifgplasma** — дает плазмоган;
- ifmdamage** — повышает мощность оружия.

Maelstrom



Нажмите **Esc** во время игры, введите нужный код и нажмите **Esc** еще раз, чтобы активировать его.

iwingain — мгновенная победа;

feedme — +1000 единиц всех ресурсов.

The Sims 2: Seasons



Жмите **Ctrl + Shift + C** и набирайте:

boolProp testingcheatsenabled true — мастер-код, позволяет использовать все остальные чаты;

help -all — показывает все возможные команды;

motherlode — 50 000 симолонов;

boolprop constrainFloorElevation false — позволяет изменять высоту каждого этажа в доме;

roofSlopeAngle x — изменяет на x угол наклона крыши (17< x <75);

autopatch — игра будет проверять наличие обновлений в интернете;

stretchSkeleton x — изменяет рост симса; $x=1.0$ — нормальный рост, $x>1.0$ — делает симса выше, $x<1.0$ — ниже;

moveobjects — позволяет передвигать объекты, которые до этого передвинуть было нельзя;

slowMotion x — устанавливает скорость игры (x может принимать значения от 0 до 8);

boolprop carsCompact True — более детализированные машины в режиме Neighborhood

View (для отключения здесь и далее введите **False** вместо **True**);

boolProp displayPaths True — показывает место, куда идет выбранный сим;

boolprop lotInfoAdvancedMode True — выводит на экран всякую полезную и не очень информацию о доме;

boolProp simShadows True — включает тени;

aging off — отключает старение симов;

aging on — отменяет действие предыдущего кода;

boolprop allow45degreeangleofrotation true — включает возможность поворачивать объекты на 45 градусов при помощи кнопок «<» и «>»;

intProp maxNumOfVisitingSims 8 — теперь на вечеринку можно пригласить больше народу;

social_debug — показывает, какую реакцию вызовет у окружающих выбранное действие.

Titan Quest: Immortal Throne



В меню паузы выберите пункт **Unlock Content** и введите там следующие коды для получения секретных вещей:

274267 — набор брони и оружия Шиноби Шозоку;

925678 — одежда великого торговца;

437626 — броня германцев;

373624 — броня галлов.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые ладно-ладно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Battlestations: Midway



В игре есть интересная паскалка (а может, это ляп разработчиков). На тактической карте (по умолчанию вызывается клавишей **Tab**) на заднем фоне есть куски географической карты мира. Там есть и часть нашей страны. Только она отчего-то называется Russian Empire. К сведению, в 1941-1945 гг. она была вовсе не Russian Empire, а очень даже USSR. Стыдно товарищам разработчикам не знать элементарных вещей из истории Европы. Тем более что разработчики чехи (**Павел Тарасов**).

Caesar 4



Если работникам скробной мастерской нечем заняться, они танцуют брейк. Аккомпазируют себе на сквородках и попутно слушают непонятно откуда взвизывая магнитофон. Когда вокруг гуляют патриции в тогах, такая картинка смотрится весьма забавно (**daimar@mail.ru**).

Ex Machina: Меридиан 113

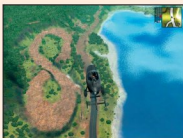
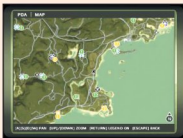


Как и в оригинальной игре, в аддоне пришельцы не обошли вниманием одно из полей мира Ex Machina. Они нарисовали на нем значок доллара (разобрать его можно, взглядев на поле издалека). По словам местных жителей, «зелень» на этом поле растет гораздо лучше, чем где бы то ни было (**Александр Провалов**).

Half-Life 2: Episode Two/Portal

В небольшой статье про **Portal** было сказано (см. мартовский номер «Игромания»), что центральный персонаж игры каким-то образом связан с Эдрианом Шепардом, за которого мы играли в **Half-Life: Opposing Force**. Есть косвенное подтверждение этим данным. Полное название портальной пушки звучит как **Aperture Science Handheld Portal Device**, то есть сокращенно **A.S.H.P.D.** Имя главгероя **Opposing Force** по-английски пишется так: **Adrian Shephard**. Видно, что сокращенное название пушки уж очень сильно напоминает эти имя и фамилию. Вряд ли это просто совпадение (**XIII—13@yandex.ru**).

Just Cause



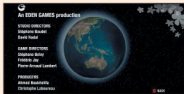
Разработчики зачем-то нарисовали на острове большую восьмерку. Чтобы ее увидеть, берите вертолет и летите к месту, указанному на карте (**Кирилл Плодужин**).



над Рейманом, на окне уже нет никаких решеток (**Дмитрий Маслов**).

Test Drive Unlimited

В режиме свободной езды откройте GPS-карту и отдайте камеру до предела. Сначала появится изображение острова посреди океана, а потом вы увидите земной шар и титры (**peter333@inbox.ru**).



Rayman Raving Rabbids

Не совсем паскалка — скорее, ляп разработчиков. На одном скрине мы видим, что окно темницы Реймана зарешчено, а на следующем, когда показывают птицу, летающую

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хиты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **The Elder Scrolls 4: Oblivion — Knights of the Nine**, которая в России издается фирмой «1С». Если вы попали в число победителей, напишите по адресу **winner@igromania.ru** или просто позвоните в редакцию по телефону 8 (495) 231-23-66.

COWON
MP3 Players

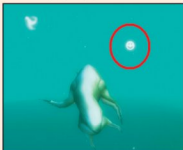
В следующем номере мы будем разыгрывать MP3-плеер **COWON iAudio F2** с объемом памяти 1 Гб производства корейской компании **COWON (www.cowonrussia.ru)**. **COWON** выпускает технику под брендом **iAUDIO**, в числе прочего она известна тем, что выпустила в этом году первый в мире плеер (модель D2) с сенсорным экраном.



World of Warcraft



В местности под названием Refuge Pointe стоит кузня. Если забраться на печку (прыжок) и посмотреть в дымоход, то можно увидеть забавную рожицу (Владислав Симонов).



Любовь разработчиков к рожицам и всяким другим символам можно наблюдать под водой. Пузырьки воздуха не всегда обычные. На некоторых из них (встречаются довольно часто) изображен знак доллара \$, на других (встречаются гораздо реже) — веселый смайлик. Возможно, есть и еще какие-то виды пузырьков, появляющихся совсем уж редко (druidkk@mail.ru).

Resident Evil 4



И еще один прикол с рожицей. Непонятно, сделали ли разработчики это специально или само собой так получилось: комбинация окошек, ручек и ржавчины на одной из дверей образует довольно забавное, умиротворенное лицо. В контексте игры смотрится, мягко говоря, странно (double-d-boy@rambler.ru).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недочеты, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно замысловатое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т. д.

Корсары: Возвращение легенды

Данный хинт позволяет обшарить карманы любого NPC в игре. Для этого нужно всего лишь немного скорючки и реакции. А суть заключается в следующем.

Называя офицеров, мы можем любого из них сделать своим телохранителем. Как известно, с



любым из телохранителей можно обмениваться предметами (дать новую саблю, пистолет или лезвико). Для этого нужно подойти к нему вплотную и нажать клавишу вызова меню (по умолчанию Enter). В меню появляется пункт «Обмен». А когда мы подойдем к любому NPC и нажмем на Enter, то в меню появляется только пункт «Разговор».

Чтобы залезть в карман этого человека, необходимо сделать так, чтобы ваш телохранитель оказался рядом с будущей жертвой грабежа. Подходим к своему охраннику, вызываем меню, ставим курсор на «Обмен», но не подтверждаем наш выбор. Теперь резко поворачиваемся к тому человеку, в чей карман мы хотим залезть, и одновременно с этим жмем Enter. Выуля — берите что захотите.

Надо отметить, что у некоторых NPC в карманах лежат крупные суммы денег, которые можно без труда забрать себе, а иногда и очень хорошее оружие.

И еще. Вытащить все вещи из карманов торговца, можно ему же сбавить только что сворованное барахло. Оно снова окажется у него. Повторяем трюк с воровством...

Так делать можно бесконечно. Кстати, за такой вид воровства вас никто не накажет, проблем с охраной не будет (Андрей Петрованов).

Resident Evil 4

В игре есть монстры, которые ничего не видят, но уж если нащупают... Их бывает довольно сложно победить (особенно в PC-версии с кривым управлением). Однако есть способ заметно упростить себе жизнь. Монстры реагируют на звук, и если вы двигаетесь (даже слабо) вблизи них, то они вас обязательно услышат. Однако, если двигаться спиной вперед, монстры будут вас игнорировать, а следовательно — завалить их будет проще пареной репы (Максим Гришкин).

Рубрика «КОДЕКС» на DVD



Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождение), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), Dragon Unpacker и Resource Hacker (приспособлены для изменения игровых ресурсов).

Сохранения: City Life Deluxe.

Трейнеры: Battlestations: Midway, Chris Moneymaker's World Poker Championship, Cinema Empire, PacBoy, Prey, The Sims 2: Seasons, Test Drive Unlimited, TrackMania United.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо опубликованных в «Игромании».

Как попасть на страницы нашей рубрики

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, запакуйте их в архиватор 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 письмам также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описаниях паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, ори-

гинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Только, пожалуйста, шлите 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 списки спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-15) дубликатов одного и того же письма — так вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.

Если же ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресам winner@igromania.ru или info@igromania.ru.

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ

www.mobi.ru
wap.mobimag.ru



Mobi

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗ
И ЦИФРОВОЙ МИР

ТЕЛЕФОНЫ
И СМАРТФОНЫ
КПК
И КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО
И ВИДЕОКАМЕРЫ
НОУТБУКИ
И ИМЛР
ПЕРСОНАЛЬНЫЙ
КОМПЬЮТЕР
МЕДИАПЛЕЕРЫ

HTC
ADVANTAGE
359 ГРАММОВ
МЕЧТЫ

НА DVD
300+ ПРОГРАММ
WINOVAS XP+UMBIAN+WINOVAS MOBILE+PALM OS
1750+ УСТРОЙСТВ
в КАТАЛОГ
80+ СТАТЕЙ
КАТЕГОРИИ И НОВОСТИ

СТАТЬИ НА DVD

• ТЕСТ-ДРАЙВЫ: СУПЕР-СМАРТФОНЫ
МОБИА №73 И SONY ERICSSON P990
• ОБЗОР ПРОГРАММНОЙ ПЛАТФОРМЫ NOKIA SERIES 40
НОВЫЙ ВИДЕОУЧЕБНИК
• ВСЕ ОБ RSS-ТЕХНОЛОГИИ:
КАК ЭКОНОМИТЬ ТРАФИК И НЕРВЫ

ХИТРОСТИ И НАВЫКИ

ДЛЯ ТЕЛЕФОНОВ, СМАРТФОНОВ, КОММУНИКАТОРОВ И КПК

- ФИЛЬТРАЦИЯ ЗВОНКОВ И «ЧЕРНЫЕ СПИСКИ»
- ФОТОКОНТАКТЫ: СОЗДАНИЕ И ТОНКОСТИ УСТАНОВКИ
- БЭКАП: МЕТОДЫ И ПРОГРАММЫ



ДЕРЖАТЬ УДАР!

ТЕЛЕФОНЫ
И СМАРТФОНЫ
ПОВЫШЕННОЙ
ПРОЧНОСТИ

ВИКИПЕДИЯ ИНТЕРНЕТ-ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ВО ИМЯ ЛЮДЕЙ

СОЦИАЛЬНЫЕ СЕТИ

ВЗГЛЯД НА СУЩЕСТВУЮЩУЮ
ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТЬ

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ НОУТБУКОВ

ЧЕМ ОСНАСТИТЬ ПОРТАТИВНЫЙ КОМПЬЮТЕР



ПОПУЛЯРИЗОВАННЫЙ
НОУТБУК
• SPECTER SUBBOOK S234

СИНХРОНИЗ.
МЕТАЛЛ
• SLG S104

DVD-ВИДЕОКАМЕРА
ДЛЯ ВСЕХ
• CANON DC105

БЛИЗКОУШНО-АУДИОКОЛОНКИ
АКВАТИК EMBERSY BLETB001
• ORNEX SYSTEM

КОММУНИКАТОР
ПОДКЛЮЖИМ НА СМАРТФОН
• ASUS P325

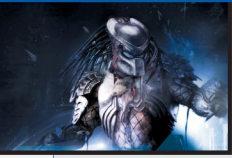
ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
ТЕХНО
МИР



В ПРОДАЖЕ С 17 АПРЕЛЯ

Николай Петасов
и Антон КуринВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

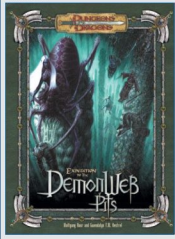
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Апрель принес в копилку официальных приключенческих модулей по D&D два новых качественных продукта. Первое приключение происходит в мире Eberron и погружает игроков в историю о Драконьем Проклятии и артефакте под неоригинальным названием Глаз Дракона. Главным оппонентом приключенцев станет религиозная организация «Кровь Вол» (Вол — злое божество Эбберона). Модуль **Eyes of the Lich Queen** («Очи мертвой королевы») рассчитан на персонажей пятого уровня опыта, которые, добравшись до финала, поднимутся на десятый уровень. Понятно, что и объем у книги соответствующий — аж 128 страниц. Продается она за \$25.

Второй модуль именуется **Expedition to the Demonweb Pits** («Экспедиция в шахты дьявольской паутины») и по объему еще толще — 224 страницы. Это ремейк серии классических модулей для первой редакции AD&D, которая дебютировала в конце 70-х годов и долгое время была популярным бестселлером. Книга стала второй в новом цикле приключений-ремейков, который в прошлом году открылся «Экспедицией в замок Равенлофт». Шахты Дьявольской Паутины — логово не только монструозных пауков, но и их повелителей темных зльфов, так что героям приключения гарантирована нелегкая жизнь. Модуль предлагает в качестве стартового девятый уровень опыта. Книга будет стоить \$35.



Alien vs. Predator

В рамках игровой военно-тактической системы **HorrorClix**, которую «Игромания» рецензировала в январском номере за этот год, компания **WizKids Games** выпустила два специальных набора **Aliens** и **Predators**. Тем самым впервые в истории настольно-игровой индустрии игроки получили варгейм, базирующийся на двух популярнейших научно-фантастических сериях от **20th Century Fox**. Продукт продается под брендом **AvP**, хорошо знакомом всем любителям компьютерных шутеров.

По правилам **HorrorClix** каждый из игроков собирает собственную армию монстров. Отряд Чужих можно натравить как на Хищников, так и на любую другую армию **HorrorClix** — от зомби до вервольфов. Ну а Хищников можно заставить драться даже с другим соединением Хищников, благо вселенная **AvP** такое развитие событий вполне допускает.

Помимо фигурок рядовых Чужих и Хищников, уже доступна гораздо более крупная миниатюра, изображающая королеву Чужих.



Magic: The Gathering

Профессионалы **Magic The Gathering** весь март метались между разными форматами. Сначала случился Гран-при Сингапура, снова в формате **Extended**. Среди финалистов были и братья Рузали и Осам Фудзи, но победителем вновь стал Рафазль Леви со своей колодой **Domain**. Затем в Амстердаме (Нидерланды) прошёл Two-Headed **Giant Limited**. Лучшими стали новички Рихард Хорнански и Михаил Хавлик, победившие в финале Эмилия Тененбаума и Габриэля Нассифа. Туда же высадился и наш десант из нескольких российских команд, но на этот раз во второй день прошли лишь 64 команды из более чем 650 представителей стран СНГ среди них не было. Кроме того, на турнире объявился легендарный чемпион прошлых лет Кай Бадде, уже довольно давно не радовавший нас своим присутствием. Напарником он себе выбрал Йелгера Витерму, тоже далеко не последнего мага. Во второй день составленный команда сумела пробиться, но дальше не хватило практики. Надеемся, в этом году мы увидели Кая и Йелгера не в последний раз.

На конец месяца пришлось самый интересный Гран-при, проходивший в Киото (Япония) в формате **Standard Constructed**. И снова победа досталась новичку по имени Юя Ватанабе, игравшему сине-красным Тронем. В финале ему противостояла комбо-колода, построенная на **Crypt Champion** и **Saffi Eriksdotter**. Этот турнир надолго определил лицо современного **Standard Constructed**. И помните, квалификационные турниры к национальным чемпионатам начнутся уже в апреле! Как обычно, лучшие колоды ищите на диске журнала.

Сетевая «Магия» тоже не стоит на месте. Относительно успешно прошли религиозные турниры сета **Planar Chaos**, хотя сервер и падал по три раза на дню. Запущен **Invasion Block (IPB) Sealed Deck Tournament IX**. Наконец появилась хоть какая-то информация о долгожданной **Magic Online 3.0**. Как и предполагалось, разработка идет совсем не по графику. Но Рэнди Биохлер обещал, что в первой половине 2007 года мы все же увидим новую версию игры. Не все фишки и функции будут сразу работать, но обещают, что сервер станет стабильнее, а на данном этапе это главная проблема игры.





e-mail рубрики: vnecotr@igromania.ru

ГОООЛ!

■ Это настольный симулятор футбола ■ Разработчик: Косов/«Звезда»
 ■ Сайт: zvezda.org.ru ■ Количество игроков: два ■ Длительность игры: 30-40 минут ■ Язык игры: русский

Пожалуй, любой человек, заставший советское время хотя бы краешком детства, помнит настольные спортивные симуляторы: большие металлические коробки с хоккеистами в изогнутых прорезях или футболистами на пружинках. Да — громоздко, да, далеко от действительности — но ведь настоящая шайба летает, натуральный мячик прыгает! Потом пришла эра компьютерных симуляторов, и на первый план вышли реалистичные физические модели, число полигонов и возможность собрать команду своей мечты. Казалось бы, зачем отрываться от монитора и возвращаться за игровой ступ? Тем не менее на Западе настольные спортивные симуляторы выходят с завидной регулярностью, и время от времени среди них попадаются действительно интересные продукты. Такие, как локализованная у нас недавно немецкая настолка «Гооол!».

Не надо быть экспертом игровотра, чтобы понять: ничего общего с советскими футбольными симуляторами «Гооол!» не имеет. В скромной коробке нет ни фигурок, ни мяча, зато много картонных карточек, жетонов и фишек, а также пара игральные кубиков. Ну и, конечно, правила. Игроки (разумеется, их должно быть ровно двое) получают в свое распоряжение по 11 двусторонних квадратных карточек футболистов, по 6 прямоугольных тактических карточек, по 3 разноцветных указателя и по одному кубуку. Большое поле для подсчета ходов и голов, запас желтых карточек и жетонов травм достаются соперни-

кам в общее пользование.

Футболисты расставляются в четыре ряда: ближе к себе — вратарь, далее — защитники, полузащитники и нападающие. При этом можно выбрать, какой командой вы будете играть: мужской, женской или смешанной (с одной стороны карточки нарисован игрок-мужчина, с другой — женщина). Защите, полузащите и нападению соответствуют цветные указатели: желтый, синий и красный. Тактические карточки представляют собой комбинации, которые будут исполнены командой на каждом этапе игры. На них указана инициатива, а также цветные обозначения участвующих в текущем перебивании мяча футболистов. Например, если с вашей стороны синий и красный квадратики, а со стороны противника — синий и желтый, то у вас в игре будет нападающий и полузащитник, а соперник введет в игру полузащитника и защитника.

Партия играется в шесть туров, соответствующих 15-минутным отрезкам матча. Для каждого тура оба игрока выбирают по тактической карточке и одновременно открывают их. Выигравший инициативу объявляется атакующим. Соперники вводят в игру футболистов согласно предписаниям тактической карточки атакующего. По всем четырем краям карточки футболиста изображены мячи. Их количество на верхней стороне — текущий показатель очков, имеющихся у этого спортсмена. Очки футболистов, введенных в

игру игроком, суммируются, к ним прибавляются бонусы в зависимости от броска кубика. Если у атакующего сумма очков больше, он может пробить по воротам. Если больше сумма у защищающегося, он проводит контратаку по аналогичным правилам.

После каждого «использования» карточка футболиста поворачивается по часовой стрелке на четверть оборота. При этом сверху оказывается другая сторона карточки, а следовательно, меняется и количество очков у футболиста. Все как в жизни: в ходе матча спортсмены устают, снова набираются сил, открывают «второе дыхание». С помощью этой нейтральной, но как нельзя лучше подходящей механики реализовано и получение предупреждений, красных карточек и травм. Если карточка поворачивается через угол с соответствующим знаком, происходит проверка на происшествие, и при неудачном броске кубика футболист получает травму (минус одно очко), желтую карточку или вообще удаляется с поля.

Когда все шесть тактических карточек использованы, игра заканчивается. Но если при этом наблюдается ничья, можно отыграть еще два тура (на обратной стороне игрового поля) и пробить серию «одинадцатиметровых».

Итог: Разумеется, «Гооол!» не сравнится ни с одним компьютерным симулятором и уж точно — с возможностью погонять мячик на площадке вживую, но для любителей настольных игр он представляет несомненный интерес.

Петр Тюленев

Геймплей	★★★★★★☆☆☆☆ (7)
Игровой мир	★★★★★★☆☆☆☆ (5)
Художественный дизайн	★★★★★★☆☆☆☆ (7)
Качество изготовления	★★★★★★☆☆☆☆ (6)
Оригинальность	★★★★★★☆☆☆☆ (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★★ 7	



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. Warhammer RPG. Регионы фантазийной вселенной.
2. Pericles. Экономическая стратегия о Древней Греции.
3. Stargate SG1 TCG. Коллекционная картонная игра по «Звездным вратам».
4. d20 system. Новая ролевая система Тлеу 20.
5. Dungeons & Dragons 3.5. Полная коллекция официальных бланков персонажа.
6. Подборка по Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



**СТАРПОМ МАКАРЕНКО**

Многие пользователи наивно полагают, что конфликт оборудования может происходить между видекартой и материнкой или между DVD-приводом и винчестером, а то и вовсе между пальцами и клавиатурой. Но буквально за неделю до сдачи этого выпуска «Почты» я осознал, что такое настоящая несовместимость. Мне подарили универсальную USB-подставку (под кружку) с подогревом.

Я, донельзя довольный, возил сей девайс в USB2-слот, порадовался, что устройство даже определилось в Windows, понял, что никаких конфликтов между моим компьютером и замечательной подставкой нет. Специально налил в свою любимую кружку заранее приготовленный холодный кофе, чтобы опробовать чудо-подставку в действии, уселся поудобней в кресло и... понял, что кружка не входит в подставку! Она чуть шире. Вот это и называется несовместимостью устройств.

Поэтому я уже не сильно удивился, когда в редакции прибежала веено опаздывающая написание почты Света и прямо с порога задавала глупейший вопрос, какую игру можно считать симулятором, а какую нельзя, и будет ли, скажем, симулятор жизни новым жанром или лишь еще одной разновидностью симулятора? Полно — это самый распространенный читательский вопрос, прилетающий на ящик почты. На него уже много раз отвечали (в среднем раз в год), всегда по-разному, но потом устали и решили больше к нему не возвращаться. А тут — здравствуй, приехала, ведущая «Почты» и с такими вопросами.

Принялись обсуждать. Поняли, что проблема куда глубже, чем кажется. Что если разобраться, то почти любая игра — симулятор чего-то. А значит, все игры должны быть объединены в один общий жанр. Завершилось все тем, что я спросил: «А как же Half-Life, может, ты и его симулятором считаешь?». На что Света не задумываясь ответила: да, все всяких наименований. На коварный вопрос, симулятором чего именно является Half-Life, Светлана тут же выдала: «Симулятор Гордона Фримана». И в общем-то оказалась совершенно права.

В результате всех этих ментальных пертурбаций и метаний рубрика получила крайне сумбурную, с множеством подковырок, неожиданных (в первую очередь для нас самих) откровений и взаимных подначек. С чем вас поздравляю и передаю эстафетный микрофон гомозиготной представительнице ведущего состава почтовой рубрики крупнейшего компьютерно-игрового журнала России.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРЕНКО**

Дорогие читатели, рада снова оказаться вместе с вами. А ты, товарищ Старпом, за «гомозиготную составляющую» жестоко поплатишься. Работа над «Почтой» в этот раз и вправду получилась какая-то странная. Кружка и мой вопрос — это только верхушка айсберга несурзаци, произошедших во время сочинения ответов на ваши вопросы.

Хорошо запомнился, правда, только один случай. Мы с Алексеем, наверно, минуты две хохотали, когда мне по e-mail прилетело письмо из рекламного отдела одной геймдев-компании. Заподозрив неладное, уточнила у Старпома, не девушка ли это писала и не светлые ли у нее волосы. На оба вопроса получила утвердительные ответы. Выглядело послание так:

«Здравствуйте.

Ой, а куда все исчезло?

С уважением, ФИО, PR-менеджер проекта».

На этот трогательный ноте предлагаю всем вместе перейти непосредственно к ответам на письма.

ПИСЬМО НОМЕРА**УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ ДЕВАЙСЫ**

Здравствуйте, уважаемые Старпом и Светлана. Пишу вот по какому поводу. Я считаю себя хардкорным геймером — прохожу игры либо на самом высоком, либо почти самом высоком уровне сложности. Прошел на клавиатуре все части Tony Hawk's Pro Skateer и считаю, что вы зря столь презрительно относитесь к ней и массово рекомендуете приобрести геймпад.

Но суть моего письма не в этом. На днях я купил геймпад — проверить, как на нем играется. И вот что меня поразило: все мои навыки играть сошли на нет! Мне приходится заново учиться играть, и я рад этому. Меня захлестнуло даже во времена, когда я только начинал играть, но я быстро приспособился к обучению и снова стал хардкорщиком. Почему бы не выпустить другие приспособления к компьютеру для управления? Я отгадываю еще тысячу, чтобы снова стать новичком, а не хардкорщиком!

С уважением, Сергей aka Jack-Jedi.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРЕНКО
(ЦЕННО СОВЕТОВАЛА)**

Сергей, теоретически я двумя руками за выпуск альтернативных устройств управления, но мне кажется, что на сегодняшний день их уже существует довольно много, то есть вам еще есть куда развиваться. Раз освоили геймпад, то попробуйте поиграть на ноутбуках с их тачпадами и сенсорными поверхностями. Потом можно перейти на игровые трекболы, которые, как некоторые заявляют, могут конкурировать с мышками. Затем можно всяческие необычные джойстики нестандартных конструкций освоить.

А еще ведь есть планшеты: они прекрасно настраиваются для компьютерных игр. Мой Wascom A4 позволяет играть даже в шутеры, только вот действительно... очень уж оригинально. Да и про совсем уж экзотические устройства не забывайте: сенсорные перчатки и напальчники, датчики на запястье, лазерно-сенсорные коврики, улавливающие положение руки в пространстве. Все это сейчас можно заказать из-за рубежа, хотя стоят такие девайсы немало, но чего не кулится ради искусства.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(СЖЕСТОКО ЕРИНЧАЛ)**

Ну да, ну да. Удаляй гланды... разумеется, автомобилем и через анус. Предлагаю сразу несколько способов усложнить себе жизнь и получить массу новых ощущений от управления в порядке пришедших игр.

Способ №1, зеркальный. Все очень просто. Метод не требует никаких финансовых вливаний. Всего-то и нужно открутиться от монитора, поставить перед собой привычную клавиатуру с мышкой и зеркало. Полностью инвертированное управление радикально меняет геймплей. Масса новых ощущений гарантирована. Юниты, с дикими волнами ссылающиеся с обрыва вместо того, чтобы разносить в пыль вражескую базу. Самолеты, уходящие в глубокие пике. Супербоссы, называющиеся главным героем какого-нибудь экшена на своей рога только потому, что вы выстрелили не в ту сторону и вместо босса убили напарника. И в центре всей этой управленческой вакханалии — вы, дико вопящий и недовольный.

Упрощенный вариант этого же метода — перенастроить управление на зеркально противоположное. Но тут уже не тот колорит. К инвертированному управлению привыкаешь значительно быстрее. Лично проверил, чтобы с уверенностью писать эти строки.

Способ №2, антимышный. Мы не поверите, насколько повышает остроту ощущений от управления элементарный отказ от мышки. Просто выдерните ее из порта или уберите подальше от клавиатуры и попробуйте играть в привычные игры (ажденки, стратегии, RPG) без этого привычного любому геймеру девайса. Да, не все игры позволяют играть без «грызуна», но существуют программные имитаторы, позволяющие назначить мышью управление на клавиши клавиатуры. Дерзайте!

Способ №3, случайно-численный. Существоует утилитка (когда-то сам писал такую, чтобы подкупить приятелей), которые случайным образом через определенные промежутки времени меняют значение кла-

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. Бывает 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 надоело 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).

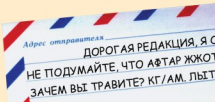
■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шеллезка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3–4 последних номера журнала и убедит-

тесь, 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>.



виш на клавиатуре. И есть среди этих программ (да и самому написать несложно, если знаешь хотя бы азы программирования) такие, которые меняют значение клавиш не случайным образом, а строго определенным, по алгоритму. Например, смещают каждую клавишу по часовой стрелке на два пункта.

И вот именно такие программы необычайно эффективны в деле получения новых ощущений от управляющих девайсов. Только представьте, что вам надо не просто управлять, а еще и постоянно контролировать, куда какая клавиша сместилась. Математические и аналитические способности это развивает необычайно.

Способ №4, паяльно-инструментальный.

Требует знания основ паяльной техники и электроники. Вести контакты клавиш на какое-нибудь необычное устройство совсем несложно. Я, например, встречал в интернете, как управление клавишами (WASD-раскладку) «выводили» на фен и микроволновую печь. Сам я еще во времена ZX-Spectrum перепаяивал контакты Kempston-джойстика (существовал еще Sinclair, но у меня его не было) на рычажки от допотопного радиоприемника. В итоге получилось довольно забавный винтажный манипулятор в духе 60-х годов.

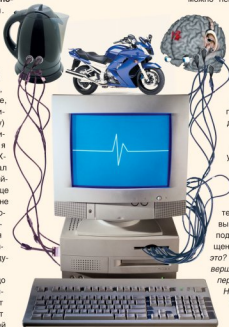
Продолжать можно до бесконечности. Например, замкнуть контакт от стрелки вверх или от клавиши W, отвечающей

за движение вперед, на микросхему, прикрученную к велосипедным педалям. Крутишь педали — персонаж в экшене бежит. Переस्थाешь педальеров — встает. Оригинально, а главное, очень полезно — играешь в игры и одновременно развиваешь мышцы ног. Идею дарю за просто так, на ней состояние можно сколотить. Повороты, кстати, тоже можно на руль велосипеда прикрутить, получится совсем спортивно, вот только свободных рук для управления мышкой не останется.

Концепцию выведения управления на электрический чайник и холодильник оставляю вам для самостоятельного обдумывания. Теоретически и из нее можно немало интересного выжать.

Например, вывести каждую отдельную клавишу управления направлением движения на отдельный чайник (замкнуть на контакт датчика закипания воды), а кнопку «огонь» — на разморозку холодильника. Очень оригинально и необычно выйдет.

Способ №5, недядетских-ушей. Если вам уже есть 18 лет, то по случаю (специально это делать настоятельно не рекомендуем) можете попробовать играть в компьютерные игры в несколько подвыпившем или даже в совсем подвыпившем состоянии. Ощущения незабываемые. «Ой, что это? Только что персонаж был на вершине подъемного крана, а теперь лежит в навозной куче! Неужели телепортация? Или это меня убили супербокс в виде красной надписи Game Over по центру эк-



ДНЕВНИКИ СТАЛКЕРА



НОВАЯ СЕРИЯ РОМАНОВ
ПО ИДЕ S.T.A.L.K.E.R. ОТ
ИЗДАТЕЛЬСТВА "ЭКСМО"

ЧИТАЙТЕ
С 23 МАРТА!



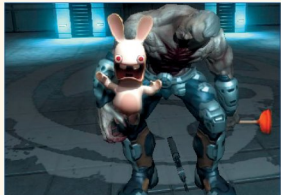
WWW.STALKER-GAME.COM



Реклама



Эпическое полотно «Фримен против комбайнов» от читателя Ивана Ильичева.



Заботу о маленьком пушистом друге проявил Алексей «VIRUS_Alexx» Васечко.

рана?». Но, повторюсь, метод строго для взрослых и только для тех, кто отмечает праздники соответствующим образом.

Способ №6, телепатический. Запускаете игру, выдергиваете мышку и клавиатуру из системного блока и пытаетесь управлять персонажем силой мысли. Судорожно вращая глазами, можно добиться того, что персонаж начнет бегать кругами, кивки головой дают приседания и подпрыгивания, а если сильно выскормиться, то главный герой выбросит из рюкзака-инвентори все вещи и совершит хакари аптечкой. К сожалению, этот способ работает только если сильно злоупотребить способом №5.

Пояснения к способам №5 и №6. Спробовав способ №5 и очнувшись на утро в подозрительной RPG-локации со странным названием «Выпрезвитель», не удивляйтесь. Вы просто выполнили секретный квест и скоро будете телепортированы домой. А вот очнувшись после способа №6 в инстансе «Психиатрическая больница имени Кашченко», будьте готовы к выполнению очень сложного квеста под названием «Лечение», который можно взять на ближайшем обходе у NPC по имени «Лечащий врач».

ПИСЬМО №1

АПЕЛЬСИН... БЕЗ НОЖА

Привет, очаровательная Светлана и хардкорнейший Старпом! Я являюсь геймером уже давно, и за это время у меня сложилось мнение

Я теперь Vista-пользователь!



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ВЕС ТЕРКИ ЗА ЖИЗНЬ)

Наконец-то люди начинают понимать, что игры это не только вредно, но еще и очень полезно. Заметьте, даже заядлые геймеры часто ловят себя на мысли, что, «просаживая» месяцы жизни в каком-нибудь World of Warcraft, они поступают неправильно. Причина таких мыслей в массовой культуре, которая пока еще не до конца вообрала в себя игры как явление.

Любая культура обычно в штыки принимает что-то новое, пытается отторгнуть от себя все новаторства. Логика масс в данном случае проста — ведь без нового жить не плохо, зачем же портить, а вдруг оно «ка-ак выпрыгнет, ка-ак набросится». Но когда стадия отторжения проходит, люди начинают замечать, что в новшествах есть далеко не только плохое, много в нем и хорошего. Наиболее прогрессивные люди замечают это раньше, остальные позже. Но процесс этот неизбежен.

Поэтому все, что было сказано про компьютерные игры и навыки, которые они развивают, — чистойшей правда. Не стоит забывать и о другой стороне правды — ухудшении зрения, синевите, сколиозе, разнообразных психозах и прочих околокомпьютерных заболеваниях, которые, увы, тоже существуют.

А апельсин без ножа я и большим-то пальцем научился чистить еще до того, как у меня появился первый компьютер. Так что игры тут не при чем, это совершенно отдельный навык, из приматов доступный только человеку. У прочих обезьян большой палец не противопоставлен остальным, поэтому орудуют им они крайне неумело.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПОДПРЫГИВАЛА ОТ РАДОСТИ)

Ох, товарищ Старпом, все бы вам поерничать! Пальцы какие-то приплет, приматов... не по делу это. Я вот всегда ужасно радуюсь, когда в редакции приходит письмо от ясо мыслящих людей. Данила, все, что вы сказали, верно, не наша практически ничего, с чем не согласна сама. От себя же добавлю только то, что любое увлечение, пускай даже крайне полезное, не должно переходить за край, становиться манией в плохом смысле этого слова.

Да, игры очень много развивают в человеке, но могут и многое испортить: глаза, позвоночник, кисти рук. Но если за всем этим следить, не забывай заниматься спортом, то проблем не будет, а польза от компьютерных развлечений проявит себя во всей красе.

Кстати, во многих десятилетия компьютерные игры используют для развития мышления детей, для обучения их базовым предметам перед переходом в школу. На мой взгляд, очень правильное начинание.

Апельсины же пальцами чистить девушкам очень опасно, от этого часто ломаются ногти, ребята тут в выигрышном положении. Впрочем, парни бывают разные, есть и такие, которые ногти отращивают. Но о чем это? Вот и меня не в ту степь занесло, прямо как Старлома. Умолкаю, умолкаю...

ПИСЬМО №2

НОВЫЕ РУБРИКИ «ИГРОМАНИЯ»

Дорогая «Игромания»! У меня возникла идея. Не создать ли вам новую рубрику —



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, присылаемые 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.

«Горячая линия: интернет»? Думаю, народ не заставит себя ждать и завалит вас всякими вопросами. Ведь «Горячая линия» есть почти везде: в «Играх», «Игрострое», «Железе». Думаю, еще одна вам не поверлит. Кстати, и у меня есть вопросы по интернету.

Артем Щербаков.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

**(ВОНЗАЛ ЖЕЛЕЗ ТРЕЗВОСТИ
В ЦАРСТВЕ ЛИБЕРИЗМА)**

Буквально в прошлом номере мы со Светлой отвечали на письмо «Давно новый журнал», в котором нам предлагали сделать новое издание. С новой рубрикой в «Игромании» ситуация похожая. Сразу расставлю все точки над *i*. Число рубрик в журнале — вещь, к которой надо относиться крайне серьезно. Недоложить — читатели расстроятся, что рубрик мало. Переборщить — издание будет напоминать новогоднюю елку, на которую повешали всякого-разного, вроде бы интересного, но не слишком понятного для чего-то нужного. Даже в винегрете ингредиенты должны быть тщательно сбалансированы.

«Игромания» сейчас представляет из себя тонкий и тщательно отрегулированный механизм. В нем каждая рубрика, каждая статья на своем месте. Последним серьезным шагом (мелкие шаги делаются в каждом номере) на пути развития было создание рубрики Special. Именно в ней сейчас публикуются неформатные статьи, которые невозможно вставить ни в одну другую рубрику. Поначалу у нас были маленькие опасения, что из раздела получится адская разношерсталина, но рубрика стараниями Игоря Варнавского очень быстро встала на ноги, окрепла и воспринимается всеми как абсолютное самодостояние.

Со всем прочими рубриками ситуация аналогичная. Они самодостаточны. Введение же любой новой рубрики потребует, во-первых, дополнительных страниц (которых сейчас нет), во-вторых, оттока сил от уже существующих рубрик. Это не значит, что мы вообще не собираемся вводить новые разделы. Это значит лишь то, что если это произойдет, то это будет какой-то абсолютно новый, необычный, сильно отличающийся от уже имеющихся блок.

Пока мы не видим, о чем таком околороевом и крайне интересном можно было бы писать каждый номер, да еще и по несколько статей делать. Про консоли мы вам уже отвечали — пока журнал мультимедийным становится не собирается (для этого есть «Видеоания»), а больше пока ничего не придумали.

Что же касается отдельных статей внутри рубрик, в частности «Горячих линий», то они прикреплены строго к тем разделам, которым «Горячие» нужны. Есть про игры, есть про железе и есть про создание игр/программирование.

Технический раздел, посвященный интернету, в «Игромании» очень небольшой, к нему еще одну «Горячую» прикреплять незначим. А вопросы по игровому разделу «Игры в онлайне» можно смело задавать в «Горячую линию: игры», там им самое место.



СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА

**(ПОДРАБАТЫВАЛА ЛУЧОМ НАДЕЖДЫ
В КОРЛЕВСТВЕ СКЕПСИСА)**

Ой-ой-ой, товарищ Старпом, ну сколько можно терзать наших читателей своей несокрушимой логикой? Мы все и так прекрасно знаем, что ты ужасно умный и устрашающе категоричный. Но ведь ребятам хочется увидеть какие-то изменения в журнале. Под лежачий камень вода не течет, стоит ли говорить, что и геймеры от лежачего журнального камня начнут забегаться.

Поэтому, дорогие читатели, не воспринимайте заявления Алексея так уж серьезно. Нам поубунит, поидеологизирует и сделает что-то новенькое, а точнее, все вместе мы возьмем и что-нибудь придумаем. Это неизбежно будет рубрика в журнале — может быть, раздел на диске или какой-нибудь новый формат статей. Самое главное, что нам нравится делать журнал лучше, и я надеюсь, что вы тоже хотите, чтобы «Игромания» постоянно развивалась. Поэтому присылайте нам свои идеи.

За мысль о «Горячей линии: интернет», кстати, большое спасибо. В журнале она действительно в ближайшее время вряд ли появится, а вот на DVD... Почему бы и не подумать об этом?

ПИСЬМО №3

ЭТИ БОЛЬШЕ ИГРУШКИ

Привет, уважаемые Старпом и Светлана. Обычно люди теряют интерес к игрушкам (куклам, машинкам и так далее) еще в детстве. Если сказать кому-нибудь «вчера купил себе новую куклу», будучи даже десяти лет от роду, то, скорее всего, тебя засмеют.

По мнению большинства, с игрушками возятся только малышки.

Однако сказать «вчера в интернете купил себе фигурку гидрансика!» не считается позором, хотя, по большому счету, это та же игрушка, с которой вполне может возиться в песочнице среднестатистический карапуз. Даже взрослые люди приобретают новые различные игровые фигурки, футболки, сувениры.

Мне кажется, что, к примеру, футболка с изображением

плюшевого медведя, надатая на 30-летнего мужика, вызовет всеобщий смех. Напротив, та же футболка с изображением орка из World of Warcraft уже скорее будет вызывать некоторое уважение среди узкого круга людей.

Что это — человеческая психология? Или общегуманитарная?

С уважением, Филимонов Леонид aka Magnup.



СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА

(КАТИА БОЧКУ НА МУЖСКОЙ ПОЛ)

Все вы, мужчины, большие мальчишки. Даже в 50 лет ну ни наскелено не взрослеете. И тяга к игрушкам у вас сохраняется на всю жизнь, только, как хорошо известно, игрушки меняются, становятся дороже, углубляются в объемы. Хотя... даже внешний вид их не сильно меняется. В детстве вы играете в игрушечные машинки, войнушку, скачете на пластиковых лошадках. Подростаете и обзаводитесь настоящими машинками, пытаетесь воевать всерьез (уж ружья точно коллекционируете), заводите себе живых дорогих лошадок.

Но суть от этого нисколько не меняется. Думаю, уважать или не уважать человека за его увлечения — это неправильно. Любовь к персонажам из компьютерных игр ничем не отличается от страсти к спичечным коробкам, маркам или бутылочным пробкам. Это просто некое увлечение, которое развлекает человека, развивает его, выделяет среди других.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО

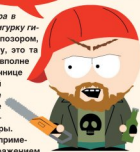
(КРОШИ БУЛОЧКУ НА ПОЛ ПРЕКРАСНЫЙ)

Дорогая, леди Светлана, лови ответную пиллолю. Все вы, женщины, большие девочки. Сколько бы вам ни было лет, так детьми и останетесь, не взрослеете. В детстве вы играете в куклы, закапываете «секретки» в землю, прыгаете через скакалки. И тяга ко всем этим детским забавам остается с вами на всю жизнь. Разумеется, игрушки изменяют форму и товарный вид, но суть остаются прежняя.

Вместо куклы у вас дети и мы, мужчины. Вместо «секретиков» — дорогие безделушки и украшения. Вместо скакалок — прыжки по карьерной лестнице. Вот только суть от этого не меняется. Впрочем, стоит ли из-за этого придираться к вам?

Ну а если, кроме шуток, то смеются над коллекционированием игровых машинок и куклол только недалекие люди и молодежь переходного возраста. Им кажется, что атрибуты детства — это смешно. Это не смешно, это очень серьезные увлечения взрослых. Музеи куклол, автотомодель, моделей судов — их ведь не дети создавали, да и не для детей, по большому счету. Так что и коллекционирование моделей компьютерно-игровых персонажей тоже может быть как забавой из песочницы, так и очень серьезным увлечением. Чаше, кстати, второе.

Возьми с полки пирожок с хотфиксом.



059.954621
1234567890



ПИСЬМО №4

ХИТРЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Привет. Наверняка об этом каждый думал не раз, да и я сам все чаще придерживаюсь именно этой точки зрения. Не секрет, что в последнее время многие игры не отличаются стабильной работой. Игры, на которые потрачены бешеные деньги, тормозят и глючат даже хуже, чем бюджетные игры (пример Gothic 3). И при этом разработчики утверждают, что это случайно пропущенные ошибки. И вот есть подозрение, что все это не так невинно.

Допустим, готов 100-процентный хит, и тут компания ищет способ продать побольше коробок с игрой, срубить кучу денег и при этом попортить жизнь пиратам, от которых компании несут колоссальные убытки. И как раз для этого в игре оставляют дыры, чтобы потом залатать их парой-тройкой патчей. Спрашивается зачем? Как известно, патчи отказываются работать на пиратских версиях и для стабильной и комфортной игры в будущем необходимо брать именно лицензию. Чего и добивались разработчики!

И вот вопрос: А как вы думаете, существует ли такая политика у компаний, которые пытаются бороться с пиратством посредством глюков в игре? И даже если это не так, то все равно, на какие-то подобные хитрости разработчики все же идут? Если знаете, напишите, будет интересно.

Устаивый от глюков Open.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(РАСКРЫВАЛ ВСЕЛЕНСКИЕ ЗАГОВОРЫ)

Никакого заговора не существует. Зато каждый старается в меру своих сил. Вопрос на самом деле очень интересный. Я им очень давно интересуюсь, но достоверно выяснить пока удалось немного. Вещь действительно достаточно очевидная. Если ты боишься, что кто-то будет копировать твою продукцию, то вноси в нее брак, который затем только ты и сможешь исправить.

Немало крупных компаний (неигровых) были в свое время замечены за подобными махинациями. Производители моторов и телевизоров, холодильников и стиральных машин часто сознательно вносили в свой товар запрограммированные менеджерами ошибки. Но делалось это для того, чтобы товар вышел из строя после истечения срока гарантии. Дальше — понятно. Вещь сломалась, надо покупать новую, пошел, купил у того же производителя такую же вещь. Кстати, момент очень тонкий с психологической точки зрения. Статистика наглядно показывает, что, даже если какая-то вещь прослужила недолго, большинство покупателей следующий раз купят снова такую же. Просто потому, что успели привыкнуть.

После ряда громких судебных процессов над такими недобросовестными производителями почти все крупные компании перешли на другую методику надувания покупателей. Они просто делают завысокоценный товар. Он вроде бы без брака, но сделан из таких материалов и по таким технологиям, что долго прослужить теоретически не может.

Поэтому не зря говорят, что старые вещи работают дольше и лучше. В случае, скажем, с бытовой техникой это действительно так. Не мировой заговор производителей электроники, вовсе нет. Просто каждый из них в отдельности умеет считать деньги и знает, как сделать себе выгоду.

Я спрашивал у многих разработчиков, не используют ли они подобный метод защиты своих игр от распространения их пиратами. Все дружно отнекивались, хотя некоторые че-

сали тыковку и говорили «а вообще, это хорошая идея». В целом же я почти не сомневаюсь, что какие-то издательские компании к подобным ходам прибегают (разумеется, не афишируя этого).

Другое дело, что для защиты игр можно воспользоваться специально заточенной для этого системой, например StarForce, SecuROM или CD-Cops. Хотя и тут есть свои минусы и разработчики/издатели о них хорошо знают, но это уже тема совсем для другого разговора.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕДОУМНО ЧЕСАЛА ЗА УХОМ)

Мне кажется, идея несомненно надуманная. Я тоже не сомневаюсь, что кто-то когда-то уже пробовал подобно, но вот примеры, которые привел уважаемый Open, не совсем верные. Та же Gothic 3: ну зачем было бы выпускать настолько забагованную игру, чтобы защитить ее от пиратства? Достаточно было сделать 2-3 ошибки по сюжетной линии, чтобы дальше совсем не пройти, и все. А затем быстро исправить эти ошибки маленькими патчами. В третьей же «Готике» изначально ошибок было столько, что играть вообще было невозможно, просто по техническим причинам.

Поэтому я полагаю, что проблемы с качеством игр проистекают из растущей сложности этих самых игр, а вовсе не из какого-то заговора разработчиков, борющихся таким образом с пиратами.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тнут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обилие мини-ответов на ваши мини-вопросы.



Привет асей редакции журнала «Игромания», особенно Старпому и Светлане! Вопрос: я заметил один печальный факт, что в нашем журнале иногда разбирают игры, рейтинг которых даже за



Очень злобный концепт от Георгия Полунина aka Dr.Undead.



Шаолиньский кун-фу в Half-Life 2. Автор — Вадим Куликов.



2 балла не уходить. Вот подумайте, зачем тратить драгоценные страницы журнала на игры, которые даже покупаться не будут? С уважением, Колян Iseman_91 Петров!

СТАРПОМ: Около года назад, когда мы почти не писали про плохие игры, к нам массово шли вопросы и чуть ли не петиции, в которых просились/умоляли/требовалось, чтобы мы про плохие игры писать начали. Причем резко и безоговорочно.

На форуме, опять же, войны происходили: как так, «Игромания» не

замечает провалы проекты? Как же геймерам про них узнать? Мы начали писать, и вот вам «опа». Теперь появились недовольные тем, что мы описываем максимальное число игр. Хотя довольных заметно больше.

СВЕТЛАНА: Думаю, недовольные найдутся всегда, а делать надо так, как нравится большинству. Поэтому пока мы, по вашим рекомендациям, будем писать и про плохие игры тоже. За напоминание о том, что есть несколько точек зрения, вам, уважаемый Николай, большое спасибо.

Почему в разделе «Игра в онлайн» пишут про Guild Wars и World of Warcraft, а про Lineage 2 была только рецензия? Snoop Dogg.

СТАРПОМ: Вопрос несколько неформатный, не почтовый, но поскольку я редактор раздела «Игра в онлайн», отвечу здесь. Про WoW и GW мы пишем больше потому, что вопросы по этим играм и предположений тем для статей от вас, читатель, приходит больше, чем по LA2. Но в целом мы в ближайшем будущем и по второй «Линейке» планируем сделать несколько интересных материалов. Так что поклонники могут танцевать ламбаду и пить самбуку.

СВЕТЛАНА: Внимательно прослежу, чтобы статьи по LA2 появились если и не в журнале, то хотя бы на DVD. А то и вправду как-то не очень хорошо обходить вниманием столь популярную игру.

Добрый день, Старпом и Светлана. Читаю ваш журнал больше года, много раз хотел написать, но вот действительно важный вопрос появился впервые. А проблема у меня такая. Живу я в небольшом городе на Украине. Точек продажи дисков с играми в нашем городе много, но вот найти там лицензионный диск большая проблема.

Прилавки просто наводнило пиратской продукцией, причем игры в пиратском «исполнении» появляются на прилавках в русифицированном виде буквально через неделю после релиза английской (или какой-либо другой) версии игры. С одной стороны, для меня, как простого пользователя, это очень даже хорошо — доступная цена, свежие игры

одновременно с рецензиями, русский язык... Но с другой стороны, качество пиратской продукции очень низкое. То стабильности нет, то игра не ставится, то качество перевода вызывает рвотный рефлекс.

Вот и оказываюсь я перед вопросом: что выбрать и как быть? То ли портить себе впечатление от игр низким качеством пираток, то ли долго ждать русской лицензии, ведь процесс локализации и издания иногда затягивается даже не на месяцы, а на годы (а потому еще около месяца после официального выхода ожидать, пока местные продавцы под заказ доставят заветную коробочку). С нетерпением жду ответа, n@lye@e.

СВЕТЛАНА: На этот вопрос можно дать лишь один ответ: играть надо только в лицензионные игры. Разработчики старались, делали для вас хорошую (раз вы ее покупаете, значит, она именно такая) игру, неужели вы отплатите им злом и не заплатите за их труд?

СТАРПОМ: Ну, я начал играть во времена, когда лицензионные игры было не «очень сложно достать», а просто невозможно. Но сегодня, когда можно купить/заказать лицензионную игру, играть в пиратку — это как-то не совсем честно. Начет же локализации, так они сейчас довольно оперативно выходят. А в тех случаях, когда надо долго ждать, это связано со сложностями перевода. Пиратские версии в этом случае вообще смотреть невозможно из-за «стильной локализации».

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело вливать означенный линк на страницу 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://gameover.roleplayguild.com> — неплохой авторский сайт с рецензиями на компьютерные игры, сохранения, помощь в прохождении игр.

2. <http://journal.rusforumz.com> — бесплатный журнал о веб-дизайне, уроки Photoshop, Flash, статьи о веб-дизайне, заработке в Сети, раскрутке сайта и его оптимизации.

3. <http://mm-team.moy.su> — сайт команды Mechanooids Mod-Team, занимающейся разработкой модификаций к играм серии «Механоиды».

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Алексей грозно нависает над мной системным блоком и говорит, что обьем рубрики зашкаливает и надо попроситься очень кратко. Поэтому про вас всех крепко-крепко обнимаю, желаю вам всяческих геймерских успехов в ближайший месяц. До скорых встреч на страницах «Игромании».

ТОСТ НАСТОЯЩЕГО ГЕЙМЕРА



Стихов к нам в редакцию приходит не то чтобы очень много, но вполне достаточно. Хороших среди них, к сожалению, мало. Но стихотворный тост, который прислал нам читатель с ником Pioneer из Улан-Удэ, просто шикарный. Мы не смогли удержаться и публикуем его на страницах журнала. По-большому бы таких произведений. Не удивляйтесь, что о S.T.A.L.K.E.R. говорится в будущем времени — письмо пришло к нам накануне выхода игры.

Давайте выпьем за Россию!

Чтоб S.T.A.L.K.E.R. был бы хоть куда!

Чтобы не глючила Messiah!

И чтобы забыть про тормоза.

Чтобы FIFA была восьмая,

Очередной чтоб шел Carbon.

Я что? Warhammer'a не знаю?

Еще чтоб был к нему аддон!

Еще хотелось бы мне вспомнить

Про славу игр прежних лет,

Чтоб разработчикам напомнить

Их ценоподуренный завет:

Ведь не за деньги, а за славу

Я помню Mario сейчас,

Он в памяти моей по праву,

Ох, как же радовал он нас!

И чтобы Blizzard нас услышал

Во веки веков хвала.

И что Warcraft 4 вышел,

И чтобы Dota в нем была!

СТАРПОМ МАКАРЕКН OFF

В заперении наших с вами постовых бесед снова возвращаюсь к проблеме совместимости устройств, начатой в самом начале разговора. Один из наших сисадминов рассказал вот какую историю. Пришел он на работу минут за 15 до начала рабочего дня и решил попить чайку. Взял из переговорной электрический чайник, принес его к себе на рабочее место, воткнул в сетевой фильтр и тут... компьютер издал характерный звук и сообщил, что обнаружено новое устройство.

Сисадмин от такого необычного расклада выпал в двухминутный ошараш и только после этого сообразил, что, когда вытаскивал чайник, задел перетертый провод сканера, который законтачил и определился Windows. Да встреч в следующем номере, и пуская конфликтов у ваших устройств будет меньше, чем тесной дружбы и полного взаимопонимания.



0598.954621
123456789

ТАКТИКА ИГРЫ

ТЕОРИЯ И ПРАКТИКА ТРЕНИРОВОК



Привет, Светлана и Алексей. Вопрос мой достаточно тривиален, тем не менее вы еще ни разу не отвечали на него на страницах журнала. Ваша работа теснее, чем у кого бы то ни было, связана с играми (ну, может, разве что разработчики с ними плотнее общаются), а значит, вы должны быть профессиональными геймерами. При этом я отлично понимаю, что вы, несмотря на все к вам уважение, все же не играете на уровне киберспортсменов. Но ведь вы же как-то поддерживаете свой уровень? Можете, тренируетесь?

В любом случае у вас есть свои любимые игры, а значит, в них-то вы должны играть отлично. Расскажите, как вы поддерживаете игровой скилл, а заодно, может, посоветуете, как простым геймерам развивать игровой навык. А то демки по Warcraft III — это, конечно, хорошо, но ведь научиться играть самому, просматривая чьи-то записи, невозможно. Или я ошибаюсь?

Надеюсь на скорейший ответ, Николай Рева (г. Краснодар).

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(РАДОВАЛАСЬ ШИРОТЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ)

Дорогой Николай, как ни грустно в этом признаваться, но я, например, не могу на-

звать себя профессионалкой в какой-либо игре. Да, я очень люблю играть в MMORPG, не первый год сижу в Guild Wars, регулярно совершаю рейды в World of Warcraft, оттачиваю навыки снайпера в Battlefield 2 и, как ни трудно поверить, поддела на серьезные гоночные симуляторы. В последнем, кстати, виноват исключительно Старпом, которому недавно подарили классный руль с педалями, и он меня иногда пускает погонять.

Но при всем при этом я отлично понимаю, что до людей, истинно увлеченных одной конкретной игрой, мне очень-очень далеко. На серверах BF2 я регулярно встречаю геймеров, а чаще целые команды, которые, как принято говорить, просто рвут меня. Даже если я играю в хорошем клане. В онлайн-новых ролевых играх мне постоянно попадаются люди, которые знают такое, о чем я даже не слышала. Ну а про гонки и говорить не хочется — профессионализм в них обычно играют гошники-спортсмены, которые знают об автомобилях и их симуляторах больше, чем разработчики таких игр.

Это, наверное, два совершенно разных жизненных кредо. Можно увлекаться только одной игрой и доводить навыки игры в нее до совершенства. А можно не останавливаться на одном тайтле, а постоянно расширять кругозор. Но за это придется пожертвовать профессионализмом в какой-то одной игре. Быть профи сразу во всем невозможно.

Мне кажется, оба подхода имеют право на жизнь, оба являются достойным выбором, заслуживают уважения со стороны геймеров. Мне часто говорят, что зарабатывать деньги можно только будучи профессионалом в какой-то одной игре, на соревнованиях. Ну что можно на это ответить? Только то, что, разбираясь во многих играх сразу, можно писать по ним интересные статьи и тоже зарабатывать. Кстати, ничуть не меньше, а обычно больше, чем на киберспортивных соревнованиях.

И еще один важный момент. Ведь есть очень много игр, которые, скажем так, не подразумевают очень глубокого изучения. Например, квасы. Да, в них глубоко погружаешься, выискиваешь все секреты, находишь альтернативные способы решения головоломок, но как вы представляете себе геймера, профессионально играющего в квасы? Там ведь скорость реакции и тактический гений не важны. Поэтому любой пользователь, да-

же если это домохозяйка, большую часть времени проводящая у плиты, может стать «профессионалом квасов».

К слову, часто именно домохозяйки и офисные работницы такими «профессионалами» и становятся. Говоря о профессионализме, я бы говорила только о некоторых жанрах: симуляторы (спортивные и не очень), RTS, MMORPG и, конечно же, экшены от первого лица.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ОТТАЧИВАЛ НАВЫК СПЕЦИАЛЬНОЙ ТОЧКОЙ!)

Есть такая крайне точная истина: спортивной можешь ты не быть, но пыль в глаза пустить обязан! Первое место на олимпиаде от тебя никто не требует, но нормы ГТО, разряд на отжимание от коврика и прочую спортивную атрибутику стоит освоить любому.

С играми ситуация точно такая же. Я так же, как и Света, не считаю себя профессионалом ни в одной игре. Ну разве что в флэшевую «Байкянимо» (это такой аркадный симулятор триала) утру нос любому, вот только по ней соревнования не проводятся, а жаль. При всем при этом некие базовые навыки игры в лучшие игры я постоянно оттачиваю.

Точно так же, как делают это практически все авторы и редакторы «Мании». Иногда сотрудничи «Железного цеха» могут себе позволить слабость, хотя и они у нас задрале геймеры, во многие игры режуются так, что пыль от мониторов столбом стоит. Насчет рекомендаций же все довольно просто. Они не меняются уже много лет как. Пройдемся по основным жанрам.

«Спинномозговые» сетевые экшены. Всевозможные Quake, Unreal Tournament, Painkiller и юже с ними. Для примера именно этот жанр мы разберем максимально подробно, чтобы вы поняли общий алгоритм наращивания навыка игры.

В такие игры испокон веков тренировались на ботах. Испокон веков в данном случае это со времен первого Quake, ибо в DOOM и всем, что было до него, адекватных ботов не было (точнее, они появились, но уже после выхода Quake). Несмотря на то что боты, по распространному мнению, тушь, голы и не подходят для тренировок — это не так. Если вы не любите ботов, то вы просто не умеете их готовить. А широко распростран-





ное негативное мнение на их счет культивируется людьми недалекими, играть по-настоящему не умеющими. Все профи большую часть времени тренируются именно на компьютерных ботанках.

Причин тому несколько. Бот ввиду своей цифровой до мозга костей природы может быть дьявольски меток (надо его только правильно настроить). Так, как стреляет он, не стреляет ни один человек в мире. Этим можно пользоваться в своих корыстных целях. Помню, как мы еще в студенческие годы отжигались на недавно вышедшем Quake. Собирали сетку из 3-5 машин, наживляли в Quake продвинутого Reaperbot (по-русски — рипербота) и команду гонили его по уровню.

Почему шустрая тварь в одиночку реала нескольких человек, но скилл наш рос так стремительно, что за неделю игры мы уже умело валяли бота на самом высоком уровне сложности. Стоит ли говорить, что мы бы научились нормально играть куда позже, если бы играли друг с другом — ведь никто из нас нормально играть не умел.

Кстати, отсюда же проистекает и еще одно заблуждение. Многие геймеры говорят, что если уж играть с ботами, то надо подбирать их уровень под себя. Мысль верная, но реализация обычно хромает. Причем на обе ноги. Исключительно потому, что геймеры часто не понимают, что значат эти заветные слова «под себя». Есть такой анекдот: «Доктор, я буду ходить? — Будете, будете... под себя». Так вот многие считают, что «под себя» — это именно вот так. И настраивают такие геймеры ботов так, чтобы с успехом их врать на части в массовых количествах.

От бота, настроенного подобным образом, пользы равным счетом никакой. Потому что если вы

его постоянно побеждаете, то в чем же ваш профессиональный рост? Поэтому ботов надо настраивать так, чтобы вы (внимание!) с трудом могли убить их 1-2 раза, в то время как они убивают вас раз 10-15. Только в этом случае ваш уровень игры начнет расти. Если вы не полный имбецил (а вы ведь не такой?), то за неделю-две игры (по 2-3 часа в день) ваш уровень dorастет до уровня бота. После этого их надо опять перенастроить, снова сделать свирепыми и почти непобедимыми.

Всего за месяц таких тренировок можно очень хорошо поднять уровень своей игры. Отдельно хотелось бы сказать про игру снайпером в сетевые FPS. Многие начинающие пытаются играть за персонажей этого класса так, как, по их мнению, ведут себя снайперы в жизни. То есть прычутся в каком-нибудь укромном месте и через прицел отстреливают пробегающих мимо игроков.

Тактика, конечно, доступная (кемперствовать вам никто запретить не может), но почти всегда малоэффективная. По крайней мере, если вы сражаетесь против подкованного в сетевых боях противника. В «быстрых» FPS снайпером надо играть совсем не так. Во-первых, надо постоянно передвигаться, как и персонажем любого другого класса, во-вторых, почти не использовать оптический прицел. Мысль, которая поначалу кажется абсурдной. Но это именно так. Прицел не используется. Главное и основное преимущество снайперки в играх вроде Quake и UT — это хедшоты (то есть отстрел головы с одного попадания). И именно их надо научиться делать профессионально.

Кратко опишу тактику. Подбегаете к противнику достаточно близко и, постоянно перемещаясь вокруг него (жаргонное название этого процесса — пляска святого Вита, по аналогии с одноименным медицинским термином), стреляете в голову. Прицеливаться не нужно вообще. А что нужно, так это делать резкие движения снайперской винтовкой по касательной к врагу траекторией и в нужный момент спускать курок. На тренировку этого навыка уходит обычно несколько недель постоянной игры, но умение того стоит.

Тактические сетевые экшены. Те, что Battlefield и иже с ними. Все навыки, которые вы отточили на «слиннимозговых» шутерах, вам пригодятся, но играть только так в тактику уже не получится. Здесь важна слаженная работа отрядов. По этой же причине в тактические экшены никто не тренируется на ботах. Увы, боты пока не умеют грамотно работать в группе. Поэтому выход только один — вступать в клан и тренироваться либо в клубах, либо через интернет.

Самое важное, что нужно усвоить при игре через Сеть, — работу в сквадах (отрядах). Беготня в сербод одиночестве практически не повышает ваш навык игры. Поэтому строго в команде и строго в хорошей: благо серверов, где тренируются кланы и на которые можно попасть простому смертному, хватает.

Сингловые экшены. Тут все совсем просто. Как следует натренировавшись в «слиннимозговом» и тактическом FPS, вы без труда будете проходить практически любые однопользовательские проекты. Я тренируюсь не так часто, играю не во все баст, но при этом еще ни один сингловый проект не вызвал у меня затруднений. Почти все проходит влет, на максимальном уровне сложности. Пользуясь случаем, хочу сделать реверанс в сторону разработчиков S.T.A.L.K.E.R., у них получилось сделать не только интересно, но еще и очень сложно. Пройти игру на максимальном уровне сложности мне было нелегко.

RTS. Стратегии в реальном времени — это отдельная песня. О тактике игр можно писать многометровые трактаты, защищать диссертации, проводить диспуты и конференции. Это целый огромный мир. Вдаваться в подробности не буду, в свое время в рамках раздела Deathmatch (ныне покойный, его с успехом вообрал в свой раздел «Киберспорт») «Игромания» опубликовала множество материалов. Поднимайте подшивки, заходите на наш сайт, изучайте, тренируйтесь!

И не забывайте, что в случае с RTS просмотр чужих игр дает очень много. Только смотреть опять же надо с умом. Разбирать тактики, заучивать их, отрабатывать в скриншоте против компьютера и на других геймерах в онлайн. Да и в сингловой игре многие тактики отлично работают.

MMORPG. О том, как играть в онлайн-овые ролевки, мы тоже неоднократно писали на страницах рубрики «Игра в онлайн». И как билды составлять, и как в ключевых гильдиях участвовать. Единственное, что хотелось бы отметить: каждая MMORPG уникальна. Общего, универсального навыка командной игры, как в случае с экшенами, к сожалению, не существует. Поэтому для каждой игры придется заучивать новые выигранные наборы скиллов, поведения в партии, стратегию прохождения квестов.

Про остальные жанры говорить не буду (и так уже разросся мыслью по древу) — с ними все попроще. Если вам интересно, то в одном из ближайших выпусков «Почты» могу поведать вам о таком направлении, как симрейсинг. Это гоночные соревнования, проводимые в онлайн. Так что пишите письма, спрашивайте, мы еще много интересного вам расскажем.





КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

Вообще-то, к розыгрышам, тем более приуроченным к определенной дате, я отношусь плохо. Дурное это занятие. Но тем не менее доводилось...

На прошлой работе дело было. Идею я сперс с какого-то сайта. Там розыгрыш заключался в том, что человеку, слабо знакомому с компьютером, в его отсутствие надо было вывести на экран картинку со страшной рожей и надписью типа: «Я новейший страшный вирус! Не смей трогать мышку, козел, а то отформатирую все нафиг!» И разыгрываемого человека надо было запугивать, дескать, не прикасайтесь к мышке, в самом деле, лучше программистов позови, и так далее. Ну, я не большой специалист. Да и рисовать было лениво. Я сделал на порядок сложнее.

Подходящая кандидатура в офисе имелась. Милая женщина, полгода назад севшая за компьютер и кроме нашей базы данных и печатания в Word ничего не знавшая. Когда она ушла на обед, я залез в Word на ее компьютер и изменил «Параметры автозамены». Вместо «-» поставил «-» в натуре, «+» вместо «+» поставил «+» в натуре. Все внимательно рассмотрели знаки препинания? Продолжаю. Вернувшись с обеда, назначенная жертва села печатать служебную записку. А печатала она довольно быстро, но, особо глядя на экран. А потом вчиталась и ахнула. Текст получился приблизительно такой: «В отдел материально-технического снабжения. В связи с тем, в натуре, что имеющиеся у нас оборудование не отвечает современным требованиям, в натуре, просим вас выделить: ну, типа системные блоки, в натуре, в количестве пяти штук, в натуре, мониторов, в натуре...»

В общем, и так далее. Вопросительный взгляд обратился на меня. — Максим, вы не знаете, что такое произошло?

Я приблизился, изучил текст и принялся печально качать своей уной головой. — Странное дело, — говорю, — слышал я про этот вирус. Он так и называется: «Новый русский вирус». Даже легенда о его возникновении есть. В общем, один новый русский из-за своих в компьютерной системе потерял тучу денег. На бирже, что ли. Разолился на весь белый свет и решил отомстить. Потратил еще тучу денег, нанял каких-то гениальных хакеров, и они написали этот вирус и запустили его в Сеть. И вот дальше начнется самое скверное.

Я приблизился, изучил текст и принялся печально качать своей уной головой.

— Странное дело, — говорю, — слышал я про этот вирус. Он так и называется: «Новый русский вирус».

— Даже легенда о его возникновении есть. В общем, один новый русский из-за своих в компьютерной системе потерял тучу денег. На бирже, что ли. Разолился на весь белый свет и решил отомстить. Потратил еще тучу денег, нанял каких-то гениальных хакеров, и они написали этот вирус и запустили его в Сеть. И вот дальше начнется самое скверное.

Нагнетаю в голос трагизма:

— Сперва эта зараза проявляется в Word. Сами видите, как стал гисать. Потом... а вы зарплату через банк получаете?

— Да, — робко отвечает она.

— Ну, поздравляю. Раз компьютер ваш, то вирус уже проактивировал ваши личные данные, и на вашем счете уже ничего нет. Все ушло в неизвестность. А кроме того, за испорченный компьютер вам придется отвечать. На какие-то левые сайты лазили?

— Да я нигкуда не лазила, — бормочет бедная женщина, — я даже не знаю, как...

— Это вы с админами будете объясняться. Самое плохое, что этот вирус абсолютно не лечится. Дело в том, что он инсталлируется на субмолекулярном уровне. То есть он даже не в программе, он уже в железо вьелся. Теперь ваш компьютер только на выбор, и лучше, чтобы он с другими машинами не соприкасался даже физически.

Короче, в этом духе я расписал еще минут десять. Погиб не выдержал, раскопался. Ну добрый я все-таки. Сколько ж можно глумиться?

А бедная жертва розыгрыша на следующий же день села читать книжку по Word.



Бабушка воспитывает внуку:

— Ну сколько можно по дискотекам шляться, возмись, наконец, за ум. Вон, почитай лучше Пушкина, в его произведениях есть ответы на все вопросы.

— Интересно, а что Пушкин советовал делать, если комп все время виснет?



Купили в контору компьютер.

В первый день запустили все игры и отформатировали все диски.

На второй день запустили все утилиты и отформатировали все винчестеры.

На третий день запустили все, что запускается, и отформатировали все, что крутится.

А на четвертый день пришел хакер, и тут такое началось...



Едет программист на своей машине. Задумался и — шарах! — в фонарный столб.

Капот всмятку, ветровое стекло вдребезги, а из приборной панели выскакивает табличка: «GAME OVER»...



Программирование на C++ у госслужащих — как секс у подростков:

— все об этом думают;

— все об этом говорят;

— все думают, что их ближний это делает;

— почти никто этого не делает;

— тот, кто это делает, делает это плохо;

— все думают, что в следующий раз лучше получится;

— никто не принимает мер безответности;

— любому стыдно признаться в том, что он чего-то не знает;

— если у кого-то что-то получается, от этого всегда много шума.



Приходит программ в магазин:

— У вас майонез есть?

— Есть.

— Рулетезы!



Питер Нортон делал антивирусы грозные, как разящий самурайский меч. Евгений Касперский делал антивирусы капитальные, как железобетонные сваи. Чтобы сравнить их, к той сети, где постоянно кишели вирусы, подключили два ПК с Windows XP Professional и антивирусами Нортона и Касперского. Все вирусы, что попались антивирусу Нортона, оказались уничтоженными. А машину с антивирусом Касперского вирусы обходили стороной, ведь при 100-процентной загрузке процессора сетевой адаптер просто не успевает общаться с сетью.



Табличка в отделе компьютерной поддержки: Теория — это когда вы знаете все, но ничего не работает.

Практика — это когда все работает, но никто не знает почему.

В этом месте мы совмещаем теорию и практику: ничего не работает и никто не знает почему!



Исключительно геймерские кексики, покрытые сладкой сахарной глазурью. Кстати говоря, испечь их очень легко, главное — не облажаться при создании внешнего вида.

COMMAND CONQUERER TIBERIAN WARS

Май

7	14	21	28	
1	8	15	22	29
2	9	16	23	30
3	10	17	24	31
4	11	18	25	
5	12	19	26	
6	13	20	27	

ИМАКУС

Издатель/Разработчик: Electronic Arts ● Издатель в России: Electronic Arts/ООО "Колос"

май

7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27

CRYSIS

ИГРА
В
МАХИ

Издатель/Разработчик: Electronic Arts/Crytek • Издатель в России: Electronic Arts/Солт Клуб



В автобусе молодой паренек обращается к девушке:

- Девушка, вы случайно не программистка?
- Да. А как вы догадались?
- У вас такое глупое выражение лица!
- Дурак!
- Да, я тоже программист.



Производители программного обеспечения США сделали ошеломляющее открытие. Оказывается, скорость чтения россиян в сотни тысяч раз превышает скорость чтения американцев. Это стало очевидно после подсчета миллисекунд, за которые неэрстатистический россиянин успевае прочитать пользовательское (лицензионное) соглашение и нажать кнопку «Согласен».



Ученые долго думали, в чем измерять частоту? Так и не придумали. Вот и гиснут — Hz.



Сегодня коллега притащил инструкцию к купленному за границей забавному китайскому устройству, явно продаваемому производителями как революционное приспособление, призванное заменить мышь. Коллега не смог его установить на компьютер и попросил меня помочь разобраться. Само устройство — вещь редкостная, но вызвало ввиду своей необычности интерес всего офиса, и мы решили перевести инструкцию с корявого китайско-английского...

Захожу на Translate.Ru. Набираю кусок текста инструкции: «Execute the installer by tray icon and insert ms windows binaries or another os with custom mouse driver support in current boot drive».

Жму «Перевести». Получаю:

«Казните монтажника изображением подноса и вставьте наборы из двух предметов окон гласгожи или другой рот с таможенной поддержкой водителя мышши в текущем двигателе батлика».

Тихшина. Жалобный голос коллеги садки: «Ты сможешь это сделать?..»
Весь офис просто лер.



Из жизни программистов.

Премия в \$12 000 была выплачена вчера хакеру, который научился сохраняться в «Сапере».

Журналистам

Новости и пресс-релизы
Blog Яндекса
Факты
Доклад Яндекса
Что пишут о Яндексе другие журналисты

Любопытным

Два Яндекса
Продолжение слов «Сначала»
История дяди Яндекса
Все статьи Яндекса

Специалистам

Технологии и продукты Яндекса для использования в интернете, интранете, локальных сетях и на отдельных компьютерах.

Партнерам

Наши партнерские программы
Рекомендуемые решения агентства
Наши поставщики

Гениям

Вакансии
Начальное обучение
Конкурс учебных курсов

Конкурентам

Превед.)

Заходите на <http://www.yandex.ru>, найдите внизу ссылку «О компании» и нажмите на нее. На открывшейся странице выделите мышкой пустое место справа от колонки «Партнеры»...



С криками «Медвед! Превед!» воспитанники экспериментального детского сада №15, выйдя с занятием «Что такое интернет», затискали на смерть медвежонка Потанку, мирно сопевшего на плетеной подстилке в живом уголке.



Решили дед с бабушкой испечь колобок. Туда-сюда, а мучи-то и нет. Вот дед и отчитывает бабуку:

- А по сусалкам-то скребла?
- Скребла!
- А по амбарам помела?
- Помела!
- А клавиатуру вытряхивала?



Чтобы понять значение года, поговорите со студентом, не сдавшим сессию.

Чтобы понять значение месяца, поговорите с женщиной, родившей недоношенного ребенка.

Чтобы понять значение недели, поговорите с редактором еженедельного обозрения.

Чтобы понять значение минуты, поговорите с тем, кто опоздал на поезд.

Чтобы понять значение секунды, поговорите с попавшим в автокатастрофу.

Чтобы понять значение миллисекунды, поговорите с бегуном, пришедшим вторым в олимпийском забеге.

О наносекунде спросите проектировщика хардвера. Если вам все еще непонятно значение времени, из вас получится программист.



Всем сотрудникам компании неожиданно повысили зарплату. Причем хорошо повысили, и вроде как повод на никого не было. В честь такого события работники собрались поиграть в пивка. И в ходе пьяной болячки проболтались админы.

Как оказалось, около месяца назад начальник решил сократить расходы на интернет. Короче, IT-отделу был отдан приказ в течение месяца записывать все интернет-адреса, на которые выходят сотрудники, и считать количество обращений.

В итоге должен был получиться список из 100 сайтов, из которых в будущем требовалось составить черный список. Админы сделали все как положено. Вот только на каком-то этапе сбора данных произошла ошибка, и все статистика полетела к чертам. Когда директор вспомнил про задумку (видать, когда получил очередной счет за интернет) и потребовал «хит-парад» на просмотр, что-то править было уже поздно.

Путем несложных манипуляций Ctrl-C + Ctrl-V был составлен левый список из случайных адресов, который и отдали на просмотр директору. Так и не удалось вычислить, специально или нет, и если да, то чья была идея, но первым в списке популярности с огромным отрывом шел сайт Job.Ru.



Встречаются два программиста, один в таком виде, как будто его любимая только что кинула в особо извращенной форме.

- Ты чего такой хмурый?
- Да, вчера прогу закончил писать.
- Ну так это же здорово! И как — работает?
- Не-а, она у меня регистрацию просят.



— На что вы в первую очередь смотрите, когда видите красивую девушку?

- Сначала на волосы, потом глаза, губы... шею... грудь... талия... И вообще — у меня dial-up!



— Давайте грохнем что-нибудь ненужное, но

- Чтобы грохнуть что-нибудь ненужное, надо сначала поставить что-нибудь ненужное, а у нас места на винте нет!



Фанат Halo за три месяца кропотливой работы создал точную (насколько это возможно) копию винтовки из игры. Слава богу, эта штука не стреляет по-настоящему.

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно только **проверенной** информацией, лишь бы она соотвечала 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. Разработчики **Test Drive Unlimited** смоделировали огромную территорию для покатушек на дорогах машинах. А как называется страна, где происходит заезда?

- А. Гавайи
- Б. Великобритания
- В. Малайзия
- Г. США
- Д. Греция

2. Релевой сериал **Final Fantasy** считается чисто приставочной забавой. Однако целых три его части выходили в разное время на PC. Про одиннадцатую серию знают все, а какие две другие?

- А. VIII и IX
- Б. VII и VIII
- В. VII и IX
- Г. VIII и X
- Д. V и VI

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Билл Гейтс получил диплом о высшем образовании лишь в июне этого года, в возрасте 51 года.

- А. Истинная правда.
- Б. Бред сивой кобылы.
- 4. В английской версии игры **Half-Life 2** (а также **Half-Life 2: Episode One**) Барни Коппауна и G-Man'a озвучивает один и тот же человек.
- А. Совершенно верно.
- Б. Быть такого не может.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. *Inside, all men are equally childish, no matter what their age. But don't worry, all women likes children.*

(Неважно, сколько мужчине лет, они все равно остаются детьми. Но не волнуйся: все женщины любят детей.)

- А. Broken Sword: The Angel of Death
- Б. Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- В. Runaway 2: The Dream of the Turtle
- Г. Lula 3D
- Д. The Secret Files: Tunguska
- 6. *It is the way of man to make monsters. And it is the nature of monsters to destroy their makers.*

(Создавать монстров заложено в самой природе человека. А в природе монстров — уничтожать своих создателей.)

- А. Resident Evil 4
- Б. DOOM 3
- В. F.E.A.R.
- Г. Infernal
- Д. Max Payne

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Последние пару месяцев слово «сталкер» звучит отовсюду. И еще, наверное, будет долго звучать. А что означает это слово?

- А. Так называют людей, занимающихся ликвидацией последствий черной ядерной катастрофы.
- Б. Члены американского спецподразделения «Ночные сталкеры».
- В. Соревнователи, готовые ради наживы пуститься во все тяжкие.

ЧТО, КАК И КУДА



Призы: Первым трем победителям «Теста» будут подарены издания игры **S.T.A.L.K.E.R.**, которые содержат DVD с игрой, руководство пользователя,

футболку, карту Зоны и жетон сталкера. Еще северных призеров дожидается jewel-издание «Сталкера». На территории СНГ игру издает компания **GSC World Publishing**.

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранованный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №5. Май». Обязательно указывать 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 №5. Май» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №5. Май». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Г. Люди, увлеченные поиском и исследованием малоизвестных, часто опасных для жизни мест. Они также являются проводниками по этим местам.

Д. Слово это придумали люди из GSC специально для героев одноименной игры.

Фотографическая память №5. Май



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Sam and Max: Episode 3 — The Mole, the Mob and the Meatball** в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу** → **Мозговой штурм**.

Призы: Десять коробок с игрой **Supreme Commander**, предоставленные компанией «Бука».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранованный, незамерзающий и вечноэлектрон-



ный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №5. Май». Обязательно указывать 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 «Фотографическая память №5. Май» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №5. Май». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

СКРИНТУРС НОМЕР 5 Май

Правила: Перед вами скриншот из игры **Runaway 2: The Dream of the Turtle** (полно-размерную версию картинки смотрите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). На нем мы старательно закрасили несколько предметов. От вас требуется угадать, что это за предметы. А чтобы проще угадывалось, ниже даны варианты ответов.

1. А — каска, Б — бинокль, В — рюкзаки.
2. А — дипломат, Б — корзина для мусора, В — винтовка.
3. А — ваза, Б — кружка, В — статуэтка.
4. А — компьютер, Б — коробка, В — стопка бумаги.
5. А — граната, Б — снаряд для противотанковой пушки, В — ракета для базуки.

Призы: Первое место — беспроводной маршрутизатор **TRENDnet TEW-631BRP**. Второе место — Wi-Fi адаптер **TRENDnet TEW-623PI**.



Эти устройства пригодятся при создании домашней сети или беспроводной точки доступа в Сеть для ноутбуков, КПК и тому подобных устройств. Призы предоставлены компанией **TRENDnet** (www.trendnet.ru), специализирующейся на сетевых решениях для дома и офиса.

Еще восьмерых счастливыхчиков ждут коробки с игрой **Jade Empire: Special Edition** от компании «Бука».

Куда отправлять:

- 1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой



«Скринтурс №5, Май». 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 №5, Май» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №5, Май». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ
КОНКУРСОВ ЗА

№3/2007

Тест №3. Март

Правильные ответы

1. Б (Duke Nukem Forever находится в разработке уже десять лет).
2. Г (новая возможность FIFA Manager 07 — обустройство территории клуба).
3. А (итальянская команда оверклокеров действительно разогнала процессор Intel Pentium 4 с 3 ГГц до 8 ГГц и использовала при этом систему охлаждения на основе жидкого азота).
4. А (на фотографии изображен Билл Гейтс).
5. А (цитата из Sam and Max: Episode 2 — Situation: Comedy).
6. Д (цитата из Duke Nukem 3D).
7. I — Д, II — Б, III — А, IV — В, V — Г.

Победители

1. Анастасия Жарикова (Хабаровск)
2. Александр Шарохин (ggt_92@mail.ru)
3. Павел Силин (Беларусь, г. Жодино)
4. Владелец телефона с номером 8-927-XXX-73-96
5. Артем Овчинников (Екатеринбург)
6. Михаил Никитенков (mixxxxxx26@yandex.ru)
7. Аркадий Мальшев (Тверь)
8. Алексей Золотов (Красноярск)
9. Андрей Мазин (Анапа)
10. Владелец телефона с номером 8-906-XXX-91-30

Призы

Победитель получает в подарок набор **Tsunami PRO-I**, который состоит из акусти-

COMMOD.RU
моддинг интернет магазин





ской системы, мыши и клавиатуры. Призеры, занявшие второе и третье места, награждаются колонками **Tsunami 2.0 XX-118A**. Призы предоставлены интернет-магазином **COMMODO.ru**.

Еще для семи призеров «Теста» у нас приготовлены диски с игрой **Top Spin 2**, предоставленные компанией «Бука».

Скриптурс №3, Март

Правильные ответы

1. Rising Force Online
2. Dark Messiah of Might and Magic
3. Sam and Max: Episode 2 — Situation: Comedy
4. Alpha Prime
5. Europa Universalis 3
6. Diver: Deep Water Adventures
7. Sudeki
8. Far Cry
9. TrackMania United

Победители

1. Алексей Рубцов (Владивосток)
2. Константин Стуков (zef1990@mail.ru)

3. Алексей Парфенов (Зеленоград)
4. Ольга Зубарева (Омск)
only.my@gmail.com
6. Кирилл Федоров (Хабаровск)
7. Владелец телефона с номером 8-960-XXX-37-80
8. Егор Жирков (Якутск)
9. Владелец телефона с номером 8-912-XXX-54-95
10. Виктор Бобылев (vbobilev@rambler.ru)

Призы



Первое место — набор **Tsunami PRO-I**, второе и третье места — колонки **Tsunami 2.0 XX-118A**. Остальные семь победителей получают набор из двух игр: **Civilization 4** и **Civilization 4: Warlords**. Обе игры предоставлены фирмой «1С».

Фотографическая память №3, Март

Правильные ответы (Dark Messiah of Might and Magic)

- 1, 4, 5, 2, 3

Победители

1. Н. А. Приходко (п. Средняя Ахтуба, Волгоградская обл.)
2. Евгения Некрасова (Курск)
3. Евгений Рыженко (Москва)
4. В. А. Шилкова (Старый Оскол)
5. Владелец телефона с номером 8-950-XXX-32-76
6. Алексей Шувалов (г. Чайковский, Пермский край)
7. Владелец телефона с номером 8-912-XXX-68-53
8. Дмитрий Краевский (Украина, г. Хмельницкий)
9. Дмитрий Антонов (Москва)
10. Андрей Корун (г. Ачинск, Красноярский край)

Призы

Первое место — набор **Tsunami PRO-I**, второе и третье места — колонки **Tsunami 2.0 XX-118A**.



Остальные призы — диски с игрой **Europa Universalis 3**, которую в России издает фирма «1С».

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймблейк

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКРИПТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скриптурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выставить нам правильные ответы до определенного срока, сделать соответствующие отметки на конвертах или в теме e-mail-писем и указать свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указывать номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа, лучше — в столбик).

«Скриптурс»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указывать номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа, лучше — в столбик).

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.
2. На конверте письма или в теме e-mail-последняя ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылайте ответы разными письмами на соответствующие элекронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию или имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-инициалы того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами: либо по электронной почте:

CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», MAKASHOVA@IGROMANIA.RU для «Скриптурсы», FOOT@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти»

либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (test для «Теста», sct для «Скриптурсы», foto для «Фотографии»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Длина одного SMS (включая пробелы), набранного латиницей (английскими буквами), — 158 знаков, кириллицей (русскими) — 70 знаков. Превышение длины сообщения, чтобы ответы прислались одним SMS, а не несколькими (в этом случае они могут затеряться). Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фотографическая №5, Март»).

либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тупить резаную зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прийти в редакцию до истечения срока приема ответов.

Имена и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурсы опубликованы в «Игромании» №5, отсылать от него с 99% вероятностью будет в «Игромании» №7/2007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на майские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 25.05.2007.

6. В «Тесте», «Скриптурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или блоком Подмосковья (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщили по электронной почте в ответ на запрос с ищи-на winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, а вы никак не связались и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого адреса вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dotm@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 «Игромании»:

- 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 «Онлайновый магазин».



ПРОГРАМИВА

СТРОИМАШИНА



ПО СУББОТАМ 18.00
НА ТЕЛЕКАНАЛА А-ONE

Реклама



Миша Вербицкий

ПАРТИЯ ПИРАТОВ



Жизнь меняется, и каждый может наблюдать это вокруг себя. В «развитых странах» реальный сектор экономики сократился до 10% населения. В сельском хозяйстве Америки занято 3 млн человек, при этом 85% продукции производится силами 100 тыс. рабочих-аграриев, из остальных 3 млн половина едва способна прокормить самих себя.

Пожарная касса и в индустрии. По большей части граждане «развитых» стран — офисные работники, врачи, учителя, торговцы. Это и понятно: реальный сектор убого и существует от правительственных дотаций. Неквалифицированный труд стоит исчезающе дешево, а производительность квалифицированного труда растет экспонентно против роста потребностей.

Мидвеинг «простой народ» (небритые парки в ватниках, остро носибуде алкоголь) по большей части вымер в мутные 90-е, когда захарьили заводы, перестали платить зарплаты, а самым дешевым (а для многих единственным) средством получения ежедневной порции калорий стал дешевый алкоголь в виде паленой водки, настоек и льемовой пилснера. За всю Россию не осыду, но в Москве работников физического труда осталось считанные сотни тысяч. Да и то в основном призывные таджики. Возможно,

в уничтожении реального сектора экономики Россия продвинулась меньше «развитых стран», но маргинальность и аваранционность бывших рабочих и крестьян видна невооруженным глазом.

«Массовый человек» современности — офисный сотрудник, а «массовое производство» — производство продуктов, защищенных копирайтом. Институт копирайта есть основной институт, регулирующий экономические отношения. И этот институт умирает.

Если верить истерическим реляциям борца за защиту копирайта, на каждый законно приобретенный диск граждане воруют интеллектуальной собственности двестиерато. Реально эту цифру оценить невозможно, ведь почти в любой стране мира любую игру, фильм и музыкальный альбом можно легко скачать по пиринговским сетям.

Бороться с этим никто особенно не собирается. Законодатели, живущие на пожертвования крупных корпораций, панически изобретают драконовские законы для борьбы с компьютерным пиратством, но всем дано понятно, что ни к чему хорошему эта практика не приведет. По всему миру возникает «пиратическая» партия для лоббирования мер по борьбе с копирайтом. Первая такая партия зародилась в Швеции,

позже аналогичные организации появились

Редктор журнала ЛЕНИН, END OF THE WORLD NEWS, автор книг «Антикопирайт», «Против культуры», художественный директор независимого лейбла «У-Реалист». По профессии — математик (автор монографии и множества научных статей). Проживает в Москве, работает в Англии.

В компьютерные игры играет с 1986 года начиная с Elite на компьютере Sinclair ZX Spectrum. Любимые игры — Master of Orion, Civilization, Angband.

в Германии, России и США.

В последние годы основным выгодополучателем копирайта оказы-

вается не оффисный работник и даже не корпорация, производящая защищенный копирайтом продукт, а совершенно посторонние лица — организации, лоббирующие копирайт, и «собирающие общества», выкупающие у государства право занимать с радиостанций и интернет-сайтов деньги за исполнительские права с целью (предположительно) вернуть эти деньги авторам и хозяевам копирайта. Любопытно, что в большинстве случаев собранные деньги уходят не авторам и хозяевам копирайта, а на лоббирование полиции и законодателей. Проще будет эти деньги собрать в виде налогов, отменить драконовские законы; взять и отдать авторам. Но пока копирайт не отменили, авторы шелкают клювом.

Распад копирайта мало удирил по монополистам, но оказался чрезвычайно болезненным для многих независимых компаний и музыкальных лейблов. За последние 5-10 лет многие независимые лейблы, кроме изначально некоммерческих, разорились, а музыканты привелись публиковать свои сам и продавать это потом через интернет.

Независимые игровые компании тоже отнюдь не процветают. Опыт показал, что в условиях, когда можно не платить автору, не платит ему практически никто. Скорее всего, не по предности, а из-за отсутствия удобного механизма. Но авторам от этого не легче.

В отсутствие возможности жить на авторские отчисления авторам приходится изобретать другие способы. Вечно популярен механизм свободного ПО — граждане пишут софт, публикуют его под лицензией Open Source (позволяющей копировать и дорабатывать исходный и запрещающей использовать его в проектах, защищенных несобод-

ными лицензиями), а живут на гранты от государства и корпораций, а также контракты на обслуживание. Поробный софт подрывает пользовательскую базу несободных программ, и со стороны последних слышатся возмущенные крики. Вице-президент Microsoft Стив Балмер не первый год выступает с требованием законодательно запретить Linux. Или Linux, будучи бесплатным, составляет Microsoft «незаконную» конкуренцию.

Хотя основную конкуренцию Microsoft составляет все же сама Microsoft. Потому что человеку, который купил компьютер для работы, нет никаких резонсов закупать дополнительно Word или Windows, если все и так работает. Пока рынок расширяется, Microsoft не внакладе — на каждую копию человек, не купивший софт, который у них уже есть, придется десяток людей, которые доусле не пользовались компьютером, и они-то его купят. Но как только рост рынка прекратится (собственно, это уже случилось), резонсов покупать новые программы, которые ничем не лучше старых, у людей не будет, и Microsoft прекрасно это понимает.

Власти игры бесплатного софта гораздо меньше — не так-то просто выжить из военных и правительственных грант под бесплатный игровой проект. А старых игр, которые ничем не хуже новых, — десятки и сотни. Результатом налицо: жесточайший кризис перепроизводства, вымывающий из рынка всех участников, кроме самых крупных.

Большая часть этих участников планируют выкупать многопользовательские сетевые игры. Например, Funcom, разработчик квестов *The Longest Journey* и *Dreamfall: The Longest Journey*, объявила о прекращении производства традиционных оффлайновых игр для PC. Исключением будет только *Dreamfall Chapters*, но эта игра создается на грант правительства Норвегии.

Недавно глава Funcom Тронд Арне Аас (Trond Arne Aas) заявил через норвежскую газету E24, что Dreamfall не принесла компании ничего, кроме убытков. Еще до официального релиза игру успели скачать 200 тысяч раз. Вообще же, по словам Тронда, на каждую легально купленную игру для PC приходится от 3 до 10 пираток. Так что кроме Dreamfall Chapters никаких других оффлайновых игр от Funcom мы больше не увидим.

А что, хороший способ делять деньги, не приносящая интеллектуальной собственности».

Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадет.

Космические кулеры



Hyper TX

ECLIPSE

MARS



- Новое поколение кулеров для процессоров AMD Socket AM2 и Intel Core 2 Duo
- Великолепное охлаждающее решение для процессора и окружающих его компонентов
- Лучшее соотношение цена-производительность
- Необычный «космический» дизайн для воплощения самых необычных modding-проектов

ПИРИТ — официальный дистрибутор Cooler Master в России

Компьютерный салон ПИРИТ:
(495) 785-55-54

ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210
ПИРИТ Санкт-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-90-89

МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютеры — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котлов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Сайрайт — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтарТМастер — 785-85-55, ШЕДРКИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-04, GSN Computer — 540-91-88, MERLION — 881-84-34, NT Computer — 970-19-30, ВОРОНЕЖ: РЕГ — 77-93-39, ИРКУТСК: Компэл — 26-83-38, НИЖНИЙ НОВГОРОД: S-DARISE — 19-44-82, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КСД — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33, УФА: Сеть магазинов КлаймС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютеры: (495) 755-55-57



www.pirit.ru

www.ddp.ru

