

НА НАШЕМ DVD
ОТ ВИНТА!
ЛЕГЕНДАРНАЯ ПЕРЕДАЧА

СТРУКТУРНОЙ КОМПРЕЙТЕР-ПРОВЕРКА ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIFA.RU

ИГРОМАН

МЕГАПОСТЕРЫ

GUILD WARS WARHOUND

06 ИЮНЬ 2007

ИГРОВЫЕ НАКЛЕЙКИ

DVD №1

256 СТРАНИЦ

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

LOST PLANET

В РАЗРАБОТКЕ

WARHOUND

DRAGOON EPISODES

UNIVERSE AT WAR

7.62

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD

KPM 2007



ВЕРДИКТ

THE ELDER SCROLLS 4 SHIVERING ISLES

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

GUILD WARS 2

PIRATES OF THE BURNING SEA

МЗ ПЕРВЫХ РУК



СВЫШЕ 350 ИГР
В НОМЕРЕ И НА DVD

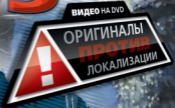
АНАБИОЗ



- ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
- ПОСЛЕДНИЕ ВИДЕОКАРТЫ ОТ NVIDIA
- SPECIAL
- ИГРА - ЭТО НЕ ТОЛЬКО ИДЕЯ
- СВЕЖИЕ КИНОРЕЦЕНЗИИ
- ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
- КАК УКРАСИТЬ WINDOWS
- ИГРОСТРОЙ
- СОЗДАЕМ УМНЫХ ЮНИТОВ
- РАБОТАЕМ С ТАЙЛАМИ И ТЕКСТУРАМИ
- ИГРА В ОНЛАЙНЕ
- RAGNAROK ONLINE 10.2

- НА DVD
- S.T.A.L.K.E.R. RAJAKS ПО ЧЕРНОБИЛЮ НА АВТОМОБИЛЕ!
- ROMEO: TOTAL WAR NAPOLEONIC И TOTAL WAR NAPOLEONОВСКИЕ ВОЙНЫ
- GTA: SAN ANDREAS GOSTOWN PARADISE ИО ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ
- СДЕЛАНО В «ИГРОМАНИИ»
- МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ TES4: OBLIVION ЧЕТЫРЕ СТИХИИ
- МОДИФИКАЦИЯ ДЛЯ AGE OF EMPIRES 3 ОСАДА ФОРТА «ИМАГАРА»

- РУКОВОДСТВА ПРОХОЖДЕНИЯ ТАКТИКА
- ARMO ASSAULT
- BATTLESTATIONS: MIDWAY
- RED
- ORCHESTRA: OSTFRONT 41-45
- RESIDENT EVIL 4
- RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE
- SUPREME COMMANDER
- UFO: AFTERLIGHT
- ВЛАДЫКИ? 2
- ОСВОБОЖДЕНИЕ
- ВЕЛИКИЕ ВОЙНЫ
- КУРСАКА ДУГА
- ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН
- ИГО-2
- ИГРУСЛОВИЕ
- ОФИЦЕРЫ



ОБЛОЖКА: АНАБИОЗ

Хватит изобретать колесо!

**Genius придумал кое-что получше.
OptoWheel – и никаких колес!**



Traveler 355 Laser

Технология OptoWheel, впервые реализованная в модели Traveler 355 Laser – это оптический скроллинг, действующий в 4-х направлениях, расположенный на месте традиционного механического колесика прокрутки и обеспечивающий плавные, а главное – точные движения.

Характеристики Genius Travel 355 Laser

- лазерная технология, обеспечивающая более точное позиционирование, чем у светодиодных оптических мышей;
- OptoWheel – революционная сенсорная панель прокрутки, оптимизирующая скроллинг;
- оптический сенсор с разрешением 800 и 1600 dpi.

Genius 
Since 1983

www.genius.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варшавский
Редакторы
Алексей Макаренко, Алексей Моисеев, Николай Арсеньев, Николай Галушка, Олег Степанович, Станислав Ломоносов
Технический координатор
Изабелла Шилова
Корректоры
Мария Лутувская, Анна Полнинская
Программирование сайта и дисков, тех. обеспечение
Денис Власов, Ирина Сорокина
Ирина Осениничева, Данил Шевченко
Творческо-редакционный состав
Светлана Кардинарова, Надежда Милова
Денис Пигальский, Андрей Чеплюк
Редакционный отдел дизайна и верстки
Роман Гильчик
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Кошелев, Сергей Лавин
Николай Писанов, Дмитрий Денисенко
Руководители верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Антон Логанов, Степан Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галиев

ИЗДАТЕЛЬ

Адрес: Ижевск, пр. Гагарина, 10
Тел: +7 (917) 231-3366
Генеральный директор
Азам Даниров
Редакционный директор
Денис Давыдов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Ижевск-пресс»
Ижевск, пр. Гагарина, 10
Тел: +7 (917) 231-3366
Рекламный отдел
Дарья Новикова (daria@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Орлова (orlova@igromania.ru)
Юлия Орлова (orlova@igromania.ru)
Ярославна Михайлова (ya@igromania.ru)
Светлана Лозова (lozova@igromania.ru)
Ирина Русова (irina@igromania.ru)
Мария Королёва (koroleva@igromania.ru)
Тел: +7 (917) 231-3366
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Илья Осмаренко (osmarenko@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Ижевск-пресс»
Ижевск, пр. Гагарина, 10
Тел: +7 (917) 231-3366
Юлия Орлова, Ирина Ермакова
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дана Ситдикова

ПРОИЗВОДИТЕЛЬСКИЙ ОТДЕЛ

Елена Шевченко, Анастасия Муравьева
Давид Мурадхан, Евгений Гудосников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

11524, г. Москва, ул. Перовская, д.1 (Ижевский)
Тел: (495) 231-3366
Тел: факс: 231-3366
E-mail: irina@igromania.ru
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журнал всегда требует талантливых авторов. Если вы чувствуете себя таковым — присылайте нам резюме и примеры работ по адресу write@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 № 77-16021 от 26 июля 2003 года.

Журнал выпускается в трех комплектах: с 1 DVD, с 2 DVD, а также особые бездисковые приложения.

Цена свободная.

Отпечатано в УАВ «SPAUDOS KONTURAL» Ltd, Литва.

Печать DVD: «CD Art».

© «Игромания», 1998-2007.

Тираж 21720.

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



Привет!

Наши традиционные сезонные послания на этих страницах про то, «как летом в игровой индустрии наступает затишье», уже давно напоминают светские разговоры о погоде. Поэтому давайте на этот раз без прелюдий и сразу в лоб: да, друзья, это правда — играть в этом месяце решительно не во что. Ну то есть как... Кружки по интересам наверняка останутся довольны: вот, скажем, фанаты RPG сидят за безумным Shivering Isles, первый (и последний) аддон к The Elder Scrolls 4 (стр. 86), а любители задумчиво двигать по экрану фишки и ломать голову, разрабатывая сложные стратегические схемы, наверняка порадуются очередной серии варгейма Close Combat (стр. 89) или оценят исторический до мозга костей Making History: The Calm & the Storm (стр. 99), но в остальном...

В остальном же — ни одной по-настоящему мощной, хитовой, народной игры за прошедший месяц на горизонте не наблюдалось. Поэтому практически вся редакция снова переключилась в дежурный «режим ожидания» и тщательно сканировала игроиндустрию в поисках тех достойных игр, в которые мы будем играть пусть не сегодня, но в ближайшие полгода.

Хорошим стартом для поиска стала очередная, уже пятая по счету КРИ. Главная профессиональная конференция разработчиков игр в России в этом году проходила как-то особенно и никим образом не напоминала тот зоопарк, что творился на выставке еще год назад. Это, без сомнения, совершенно правильная тенденция: КРИ — глубоко деловое мероприятие для работников игроиндустрии, а для всех остальных геймеров нашей неоглядной родины теперь есть «ИгроМир», где можно легко поиграть в еще не вышедшие игры и спустить нар на любом из гигантских гремящих стендов с моделями. Нынешний «ИгроМир», кстати, обещает стать еще больше и, по заявлениям устроителей, там в этом году не будет разве что заклинателей змей, шлаголотателей и цыган с медведями. Хотя кто это знает, конечно.

Но вернемся к КРИ. Как обычно, мы в этом номере расскажем обо всех самых интересных

играх и событиях конференции (стр. 36). Более того, решив не ограничиваться рамками репортажа, мы отдельно и подробно изучили несколько многообещающих отечественных проектов (полистайте хотя бы раздел «В разработке»), а наш корреспондент Линар Феткулов даже отправился в Киев, в гости Action Forms, авторам небезызвестного «Вивисектора». Эти люди, если вдруг кто забыл, сейчас активно трудятся над «Анабиозом» (стр. 52), самым необычным и атмосферным экшеном на всем постсоветском пространстве.

Естественно, не русскими играми едиными — сразу же после КРИ мы, не поверите, снова поехали в Польшу. На этот раз Олег Ставицкий навестил маленький городок Вроцлав, где прописана студия Techland. В прошлом году эти люди удивили нас неожиданно отличным westernом Call of Juarez, а сейчас активно работают над Warhound, игрой актуального ныне жанра «экшен в джунглях». Из что получается из всей этой затеи, читайте в репортаже на стр. 46.

Наконец, по доброй традиции в нашей «Игре в онлайн» снова парад эксклюзивов. Помимо подробнейшего материала об анонсированной еще в позапрошлом номере Guild Wars 2 (стр. 20), там сегодня также расположено прелюбопытнейшее интервью с содателями Pirates of the Burning Sea (стр. 26) — единственной в своем роде «пиратской» онлайн-овой RPG.

Что же до остальных разделов журнала, то, как обычно, не пропустите сегодняшний Special (там, на стр. 178, сегодня вспоминают о некогда известных, но не доживших до наших дней игровых компаниях), обратите внимание на «Железный цех», где, скажем, тестируются новейшие видеорегиры и жесткие диски каких-то немалых объемов (стр. 122 и стр. 126), ну и, конечно, не проходите мимо «Игросеть», в котором наш штатный массово-затейник Алексей Макаренко затеял архилобопытный конкурс (стр. 156).

Ну и вообще, как обычно: читайте журнал, изучайте наши бездонные DVD, не забывайте писать письма и до встречи в июле!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО

ak@igromania.ru

ПОДПИСКА

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



Непревзойденная четкость и качество изображения

игры • фото • видео

Ю! -ТВОЁ!

www.yopc.ru

Реклама



ЗАИГРАЛИСЬ СО СТАРЫМ КОМПЬЮТЕРОМ?
ПРИШЛА ПОРА СМЕНИТЬ ПАРТНЁРА!

- **Игры:** Передовое качество графики превратит игру в реальность!
- **Фото:** Сданы превосходное качество при просмотре цифровых фотографий!
- **Видео:** Смотри 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™ вдвигает жизнь в привычные мультимедийные приложения, от игр и обработки фотографий до просмотра цифрового видео

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



46 Warhound
«Шутер в джунглях» от авторов Call of Juarez



76 Lost Planet
Мороз и солнце, день ужасный



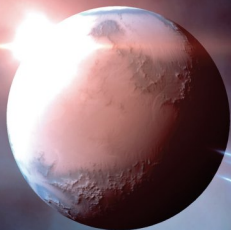
156 Внимание: конкурс!
Сделай 3D-модель и получи не только моральное удовлетворение!

Алфавитный список игр в номере

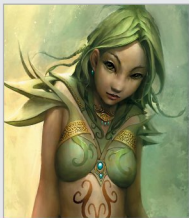
Forbidden	173
Freeblade	174
Frontline: Fields of Blood	211
PCY: Quantum Echo Waves	211
Galactic Empire	161
Game Over	161
Gary Grorser's World at War: A World Divided	14
Genes of War	14
Genesis Rising: Universal Crusade	90
God of War 2	14
God of War	14
Gran Turismo 4	117
Great Theft Auto	117
GTA	15
GTA: San Andreas	15, 36, 37
Guild Wars 2	194, 200
H.C. Anderson's Ugly Prince Duckling	14
Hard Life 2	16
Half-Life	16
Half-Life 2	16
Half-Life: Blue Print	16
Half-Life: Opposing Force	16
Harry Potter and the Order of the Phoenix	14
Heavenly Creatures	14
Heavenly London	14
Heroes of Might and Magic 5: The Prince of Loyalty	118
Heroes of Might and Magic 5: The Sorcerer's Quest	118
Heroes of Might and Magic 5: Wizard's Chess	118
Hidden & Dangerous	119
Hitman	119
Hitman: Blood Money	119
Hitman: Contracts	119
Ice Age	161
Indiana Jones and the Fate of Atlantis	21
Indiana Jones and the Temple of Doom	21
Indiana Jones and the Well of Souls	21
Iron Man	119
Iron Man 2	119
Iron Man: Rise of Technovore	119
Iron Man: The Game	119
Iron Man: The Game 2	119
Iron Man: The Game 3	119
Iron Man: The Game 4	119
Iron Man: The Game 5	119
Iron Man: The Game 6	119
Iron Man: The Game 7	119
Iron Man: The Game 8	119
Iron Man: The Game 9	119
Iron Man: The Game 10	119
Iron Man: The Game 11	119
Iron Man: The Game 12	119
Iron Man: The Game 13	119
Iron Man: The Game 14	119
Iron Man: The Game 15	119
Iron Man: The Game 16	119
Iron Man: The Game 17	119
Iron Man: The Game 18	119
Iron Man: The Game 19	119
Iron Man: The Game 20	119
Iron Man: The Game 21	119
Iron Man: The Game 22	119
Iron Man: The Game 23	119
Iron Man: The Game 24	119
Iron Man: The Game 25	119
Iron Man: The Game 26	119
Iron Man: The Game 27	119
Iron Man: The Game 28	119
Iron Man: The Game 29	119
Iron Man: The Game 30	119
Iron Man: The Game 31	119
Iron Man: The Game 32	119
Iron Man: The Game 33	119
Iron Man: The Game 34	119
Iron Man: The Game 35	119
Iron Man: The Game 36	119
Iron Man: The Game 37	119
Iron Man: The Game 38	119
Iron Man: The Game 39	119
Iron Man: The Game 40	119
Iron Man: The Game 41	119
Iron Man: The Game 42	119
Iron Man: The Game 43	119
Iron Man: The Game 44	119
Iron Man: The Game 45	119
Iron Man: The Game 46	119
Iron Man: The Game 47	119
Iron Man: The Game 48	119
Iron Man: The Game 49	119
Iron Man: The Game 50	119
Iron Man: The Game 51	119
Iron Man: The Game 52	119
Iron Man: The Game 53	119
Iron Man: The Game 54	119
Iron Man: The Game 55	119
Iron Man: The Game 56	119
Iron Man: The Game 57	119
Iron Man: The Game 58	119
Iron Man: The Game 59	119
Iron Man: The Game 60	119
Iron Man: The Game 61	119
Iron Man: The Game 62	119
Iron Man: The Game 63	119
Iron Man: The Game 64	119
Iron Man: The Game 65	119
Iron Man: The Game 66	119
Iron Man: The Game 67	119
Iron Man: The Game 68	119
Iron Man: The Game 69	119
Iron Man: The Game 70	119
Iron Man: The Game 71	119
Iron Man: The Game 72	119
Iron Man: The Game 73	119
Iron Man: The Game 74	119
Iron Man: The Game 75	119
Iron Man: The Game 76	119
Iron Man: The Game 77	119
Iron Man: The Game 78	119
Iron Man: The Game 79	119
Iron Man: The Game 80	119
Iron Man: The Game 81	119
Iron Man: The Game 82	119
Iron Man: The Game 83	119
Iron Man: The Game 84	119
Iron Man: The Game 85	119
Iron Man: The Game 86	119
Iron Man: The Game 87	119
Iron Man: The Game 88	119
Iron Man: The Game 89	119
Iron Man: The Game 90	119
Iron Man: The Game 91	119
Iron Man: The Game 92	119
Iron Man: The Game 93	119
Iron Man: The Game 94	119
Iron Man: The Game 95	119
Iron Man: The Game 96	119
Iron Man: The Game 97	119
Iron Man: The Game 98	119
Iron Man: The Game 99	119
Iron Man: The Game 100	119
Iron Man: The Game 101	119
Iron Man: The Game 102	119
Iron Man: The Game 103	119
Iron Man: The Game 104	119
Iron Man: The Game 105	119
Iron Man: The Game 106	119
Iron Man: The Game 107	119
Iron Man: The Game 108	119
Iron Man: The Game 109	119
Iron Man: The Game 110	119
Iron Man: The Game 111	119
Iron Man: The Game 112	119
Iron Man: The Game 113	119
Iron Man: The Game 114	119
Iron Man: The Game 115	119
Iron Man: The Game 116	119
Iron Man: The Game 117	119
Iron Man: The Game 118	119
Iron Man: The Game 119	119
Iron Man: The Game 120	119
Iron Man: The Game 121	119
Iron Man: The Game 122	119
Iron Man: The Game 123	119
Iron Man: The Game 124	119
Iron Man: The Game 125	119
Iron Man: The Game 126	119
Iron Man: The Game 127	119
Iron Man: The Game 128	119
Iron Man: The Game 129	119
Iron Man: The Game 130	119
Iron Man: The Game 131	119
Iron Man: The Game 132	119
Iron Man: The Game 133	119
Iron Man: The Game 134	119
Iron Man: The Game 135	119
Iron Man: The Game 136	119
Iron Man: The Game 137	119
Iron Man: The Game 138	119
Iron Man: The Game 139	119
Iron Man: The Game 140	119
Iron Man: The Game 141	119
Iron Man: The Game 142	119
Iron Man: The Game 143	119
Iron Man: The Game 144	119
Iron Man: The Game 145	119
Iron Man: The Game 146	119
Iron Man: The Game 147	119
Iron Man: The Game 148	119
Iron Man: The Game 149	119
Iron Man: The Game 150	119
Iron Man: The Game 151	119
Iron Man: The Game 152	119
Iron Man: The Game 153	119
Iron Man: The Game 154	119
Iron Man: The Game 155	119
Iron Man: The Game 156	119
Iron Man: The Game 157	119
Iron Man: The Game 158	119
Iron Man: The Game 159	119
Iron Man: The Game 160	119
Iron Man: The Game 161	119
Iron Man: The Game 162	119
Iron Man: The Game 163	119
Iron Man: The Game 164	119
Iron Man: The Game 165	119
Iron Man: The Game 166	119
Iron Man: The Game 167	119
Iron Man: The Game 168	119
Iron Man: The Game 169	119
Iron Man: The Game 170	119
Iron Man: The Game 171	119
Iron Man: The Game 172	119
Iron Man: The Game 173	119
Iron Man: The Game 174	119
Iron Man: The Game 175	119
Iron Man: The Game 176	119
Iron Man: The Game 177	119
Iron Man: The Game 178	119
Iron Man: The Game 179	119
Iron Man: The Game 180	119
Iron Man: The Game 181	119
Iron Man: The Game 182	119
Iron Man: The Game 183	119
Iron Man: The Game 184	119
Iron Man: The Game 185	119
Iron Man: The Game 186	119
Iron Man: The Game 187	119
Iron Man: The Game 188	119
Iron Man: The Game 189	119
Iron Man: The Game 190	119
Iron Man: The Game 191	119
Iron Man: The Game 192	119
Iron Man: The Game 193	119
Iron Man: The Game 194	119
Iron Man: The Game 195	119
Iron Man: The Game 196	119
Iron Man: The Game 197	119
Iron Man: The Game 198	119
Iron Man: The Game 199	119
Iron Man: The Game 200	119
Iron Man: The Game 201	119
Iron Man: The Game 202	119
Iron Man: The Game 203	119
Iron Man: The Game 204	119
Iron Man: The Game 205	119
Iron Man: The Game 206	119
Iron Man: The Game 207	119
Iron Man: The Game 208	119
Iron Man: The Game 209	119
Iron Man: The Game 210	119
Iron Man: The Game 211	119
Iron Man: The Game 212	119
Iron Man: The Game 213	119
Iron Man: The Game 214	119
Iron Man: The Game 215	119
Iron Man: The Game 216	119
Iron Man: The Game 217	119
Iron Man: The Game 218	119
Iron Man: The Game 219	119
Iron Man: The Game 220	119
Iron Man: The Game 221	119
Iron Man: The Game 222	119
Iron Man: The Game 223	119
Iron Man: The Game 224	119
Iron Man: The Game 225	119
Iron Man: The Game 226	119
Iron Man: The Game 227	119
Iron Man: The Game 228	119
Iron Man: The Game 229	119
Iron Man: The Game 230	119
Iron Man: The Game 231	119
Iron Man: The Game 232	119
Iron Man: The Game 233	119
Iron Man: The Game 234	119
Iron Man: The Game 235	119
Iron Man: The Game 236	119
Iron Man: The Game 237	119
Iron Man: The Game 238	119
Iron Man: The Game 239	119
Iron Man: The Game 240	119
Iron Man: The Game 241	119
Iron Man: The Game 242	119
Iron Man: The Game 243	119
Iron Man: The Game 244	119
Iron Man: The Game 245	119
Iron Man: The Game 246	119
Iron Man: The Game 247	119
Iron Man: The Game 248	119
Iron Man: The Game 249	119
Iron Man: The Game 250	119
Iron Man: The Game 251	119
Iron Man: The Game 252	119
Iron Man: The Game 253	119
Iron Man: The Game 254	119
Iron Man: The Game 255	119
Iron Man: The Game 256	119
Iron Man: The Game 257	119
Iron Man: The Game 258	119
Iron Man: The Game 259	119
Iron Man: The Game 260	119
Iron Man: The Game 261	119
Iron Man: The Game 262	119
Iron Man: The Game 263	119
Iron Man: The Game 264	119
Iron Man: The Game 265	119
Iron Man: The Game 266	119
Iron Man: The Game 267	119
Iron Man: The Game 268	119
Iron Man: The Game 269	119
Iron Man: The Game 270	119
Iron Man: The Game 271	119
Iron Man: The Game 272	119
Iron Man: The Game 273	119
Iron Man: The Game 274	119
Iron Man: The Game 275	119
Iron Man: The Game 276	119
Iron Man: The Game 277	119
Iron Man: The Game 278	119
Iron Man: The Game 279	119
Iron Man: The Game 280	119
Iron Man: The Game 281	119
Iron Man: The Game 282	119
Iron Man: The Game 283	119
Iron Man: The Game 284	119
Iron Man: The Game 285	119
Iron Man: The Game 286	119
Iron Man: The Game 287	119
Iron Man: The Game 288	119
Iron Man: The Game 289	119
Iron Man: The Game 290	119
Iron Man: The Game 291	119
Iron Man: The Game 292	119
Iron Man: The Game 293	119
Iron Man: The Game 294	119
Iron Man: The Game 295	119
Iron Man: The Game 296	119
Iron Man: The Game 297	119
Iron Man: The Game 298	119
Iron Man: The Game 299	119
Iron Man: The Game 300	119
Iron Man: The Game 301	119
Iron Man: The Game 302	119
Iron Man: The Game 303	119
Iron Man: The Game 304	119
Iron Man: The Game 305	119
Iron Man: The Game 306	119
Iron Man: The Game 307	119
Iron Man: The Game 308	119
Iron Man: The Game 309	119
Iron Man: The Game 310	119
Iron Man: The Game 311	119
Iron Man: The Game 312	119
Iron Man: The Game 313	119
Iron Man: The Game 314	119
Iron Man: The Game 315	119
Iron Man: The Game 316	119
Iron Man: The Game 317	119
Iron Man: The Game 318	119
Iron Man: The Game 319	119
Iron Man: The Game 320	119
Iron Man: The Game 321	119
Iron Man: The Game 322	119
Iron Man: The Game 323	119
Iron Man: The Game 324	119
Iron Man: The Game 325	119
Iron Man: The Game 326	119
Iron Man: The Game 327	119
Iron Man: The Game 328	119
Iron Man: The Game 329	119
Iron Man: The Game 330	119
Iron Man: The Game 331	119
Iron Man: The Game 332	119
Iron Man: The Game 333	119
Iron Man: The Game 334	119
Iron Man: The Game 335	119
Iron Man: The Game 336	119
Iron Man: The Game 337	119
Iron Man: The Game 338	119
Iron Man: The Game 339	119
Iron Man: The Game 340	119
Iron Man: The Game 341	119
Iron Man: The Game 342	119
Iron Man: The Game 343	119
Iron Man: The Game 344	119
Iron Man: The Game 345	119
Iron Man: The Game 346	119
Iron Man: The Game 347	119
Iron Man: The Game 348	119
Iron Man: The Game 349	119
Iron Man: The Game 350	119
Iron Man: The Game 351	119
Iron Man: The Game 352	119
Iron Man: The Game 353	119
Iron Man: The Game 354	119
Iron Man: The Game 355	119
Iron Man: The Game 356	119
Iron Man: The Game 357	119
Iron Man: The Game 358	119
Iron Man: The Game 359	119
Iron Man: The Game 360	119
Iron Man: The Game 361	119
Iron Man: The Game 362	119
Iron Man: The Game 363	119
Iron Man: The Game 364	119
Iron Man: The Game 365	119
Iron Man: The Game 366	119
Iron Man: The Game 367	119
Iron Man: The Game 368	119
Iron Man: The Game 369	119
Iron Man: The Game 370	119
Iron Man: The Game 371	119
Iron Man: The Game 372	119
Iron Man: The Game 373	119
Iron Man: The Game 374	119
Iron Man: The Game 375	119
Iron Man: The Game 376	119
Iron Man: The Game 377	119
Iron Man: The Game 378	119
Iron Man: The Game 379	119
Iron Man: The Game 380	119
Iron Man: The Game 381	119
Iron Man: The Game 382	119
Iron Man: The Game 383	119
Iron Man: The Game 384	119
Iron Man: The Game 385	119
Iron Man: The Game 386	119
Iron Man: The Game 387	119
Iron Man: The Game 388	119
Iron Man: The Game 389	119
Iron Man: The Game 390	119
Iron Man: The Game 391	119
Iron Man: The Game 392	119
Iron Man: The Game 393	119
Iron Man: The Game 394	119
Iron Man: The Game 395	119
Iron Man: The Game 396	119
Iron Man: The Game 397	119
Iron Man: The Game 398	119
Iron Man: The Game 399	119
Iron Man: The Game 400	119
Iron Man: The Game 401	119
Iron Man: The Game 402	119
Iron Man: The Game 403	119
Iron Man: The Game 404	119
Iron Man: The Game 405	119
Iron Man: The Game 406	119
Iron Man: The Game 407	119
Iron Man: The Game 408	119

EVE™

ONLINE



**Игра, в которой хочется жить,
уже в России**



200 Guild Wars 2
Разработчики раскрывают тайны



206 Pirates of the Burning Sea
Мо-хо-ло в онлайн!

Эксклюзив: интервью с разработчиком Pirates of the Burning Sea 206
Ждем: CrimeCraft 206
Ждем: Fury 211
Играем: Lineage 2: Interlude 212
Играем: Conan Online 214
Играем: Ragnarok Online 10.2 215
Играем: Guild Wars (локализация) 216
Аналитика: Твинки: новая мода MMORPG 218
Интернет: События и факты 222
ADSL для начинающих 224
Интересное в Сети 228

КИБЕРСПОРТ **230-232**
 Вести с полей 230
 Киберспорт на DVD 231
 Репортаж с Good Game Awards 2007 232

КОДЕКС **234-236**
 Стандартные коды/Читательские пасхалки 234
 Читательские хиты 236

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА **238-239**
 Новости внекомпьютерных игр 238
 Обзор игры «Райский остров» 239

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» **240-247**
 Шоу-программа «Старпом и Светлана» 240

ЮМОР **248, 251**
 Компьютерные анекдоты 248

КАЛЕНДАРЬ **249-250**
 Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 249
 Lost Planet: Extreme Condition 250

МОЗГОВОЙ ШТУРМ **252-255**
 Тест №6. Июнь 252
 Скриншот №6. Июнь + Фотографическая память №6. Июнь 253
 Подведение итогов за №4/2007 в Правилах участия в конкурсах 254
 Конкурс по Test Drive Unlimited 255

ОСОБОЕ МНЕНИЕ **256**
 Иду на вы! 256

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
 Warhound
 Guild Wars 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
 Lineage 2: The Chaotic Throne
 Halo 2
 Lost Planet: Extreme Condition
 Warhound

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:			
Genius	2-я обложка	MSI	129
Floston	3-я обложка	Nestle	101
Samsung	4-я обложка	Panda Software Russia	27
В номере:		Procter and Gamble	191
1C	155, 175, 189, 203, 217	QIMO	269
A-One	233	Soft Club	113
ADIS	133	ULTRA Electronics	3
Beholder	132	215 Company	7
CCP Games	5	Акелла	7, 11, 13, 51, 65, 95
Control Master	125	Бука	51, 72, 135, 139
Gigabyte	125	Новый диск	51, 72, 135, 139
Gravity CIS	199	Руссобит-М	161, 209, 221, 227
KOSS	109	Связной	107, 153, 167
Mail.ru	237	Технолайв	107, 153, 167

Алфавитный список игр в номере

Spirit of Adventure	177
Sword	177
Star Control 2	177
Star Control 3	177
Star Control 4	177
Star Wars: Jedi Academy	177
Star Wars: Battlefront 2	177
Star Wars: Force Commander	177
Star Wars: Empire of War	177
Star Wars: Knights of the Old Republic	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 2	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 3	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 4	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 5	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 6	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 7	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 8	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 9	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 10	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 11	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 12	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 13	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 14	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 15	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 16	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 17	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 18	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 19	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 20	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 21	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 22	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 23	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 24	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 25	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 26	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 27	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 28	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 29	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 30	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 31	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 32	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 33	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 34	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 35	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 36	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 37	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 38	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 39	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 40	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 41	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 42	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 43	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 44	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 45	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 46	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 47	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 48	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 49	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 50	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 51	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 52	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 53	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 54	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 55	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 56	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 57	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 58	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 59	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 60	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 61	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 62	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 63	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 64	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 65	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 66	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 67	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 68	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 69	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 70	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 71	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 72	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 73	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 74	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 75	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 76	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 77	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 78	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 79	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 80	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 81	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 82	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 83	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 84	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 85	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 86	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 87	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 88	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 89	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 90	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 91	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 92	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 93	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 94	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 95	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 96	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 97	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 98	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 99	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 100	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 101	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 102	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 103	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 104	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 105	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 106	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 107	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 108	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 109	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 110	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 111	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 112	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 113	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 114	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 115	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 116	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 117	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 118	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 119	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 120	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 121	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 122	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 123	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 124	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 125	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 126	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 127	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 128	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 129	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 130	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 131	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 132	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 133	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 134	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 135	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 136	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 137	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 138	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 139	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 140	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 141	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 142	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 143	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 144	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 145	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 146	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 147	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 148	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 149	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 150	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 151	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 152	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 153	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 154	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 155	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 156	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 157	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 158	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 159	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 160	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 161	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 162	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 163	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 164	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 165	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 166	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 167	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 168	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 169	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 170	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 171	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 172	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 173	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 174	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 175	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 176	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 177	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 178	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 179	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 180	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 181	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 182	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 183	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 184	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 185	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 186	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 187	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 188	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 189	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 190	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 191	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 192	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 193	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 194	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 195	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 196	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 197	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 198	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 199	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 200	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 201	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 202	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 203	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 204	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 205	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 206	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 207	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 208	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 209	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 210	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 211	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 212	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 213	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 214	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 215	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 216	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 217	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 218	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 219	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 220	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 221	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 222	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 223	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 224	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 225	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 226	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 227	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 228	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 229	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 230	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 231	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 232	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 233	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 234	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 235	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 236	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 237	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 238	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 239	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 240	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 241	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 242	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 243	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 244	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 245	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 246	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 247	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 248	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 249	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 250	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 251	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 252	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 253	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 254	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 255	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 256	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 257	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 258	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 259	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 260	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 261	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 262	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 263	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 264	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 265	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 266	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 267	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 268	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 269	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 270	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 271	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 272	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 273	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 274	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 275	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 276	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 277	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 278	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 279	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 280	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 281	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 282	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 283	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 284	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 285	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 286	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 287	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 288	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 289	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 290	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 291	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 292	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 293	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 294	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 295	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 296	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 297	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 298	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 299	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 300	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 301	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 302	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 303	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 304	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 305	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 306	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 307	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 308	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 309	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 310	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 311	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 312	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 313	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 314	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 315	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 316	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 317	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 318	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 319	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 320	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 321	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 322	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 323	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 324	177
Star Wars: Knights of the Old Republic 325	177

RPG

Акелла



TWO WORLDS

От создателей великолепной
Earth 2160

Эпическая вселенная.

Здесь бескрайние пустыни и крутые
высоты горы соседствуют с широкими
равнинами и густыми лесами. А
цивилизированные королевства тую-де-то
уживаются с полуживыми титанами.

Эпическая история.

Давным-давно был повержен кроважарный бог войны, которому
изуровал поклонники, охи. На всеобщий бегу смертные одолжили
его тайную гробницу. Воскрешённые наковальи орудия готовят
новый крестовый поход.
Гряжёт решающее противостояние двух миров...

Эпическая игра.

Невероятные виды отныне у героя близки.
Во трудной и долгой дороге возмездие он примет
к раздельно, где решит, какой мир уничтожить.
На протяжении всего пути ничто не ограничивает
свободу его выбора. Он будет сам выбирать
свою судьбу.

РЕКЛАМА



ИЗДАТЕЛЬ
ТОР-ВОРЛДС
ENTERTAINMENT AS
ТОР-ВОРЛДС
INTERACTIVE

© copyright 2001-2006 by THQ/EA. PC/PS2 copyright by TopWare Interactive Inc.
Developed by Realistic Platform

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4012 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.soldgame.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, mail@solnet.ru Санкт-Петербург, (812) 252-48-45, akella@merbox.ru

Ростов на Дону, (863) 296-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-04, akellana@akella.com

Екатеринбург, (343) 207-36-42, akella@b2m.ru

Представитель на Украине "Игровые Технологии" - www.igrovyetechnology.com.ua

Финанс. ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение

компания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны: (812) 252-48-45.



XIT ZONA

М.видео

Настройка!

Позволяет продавать и покупать франшизы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитЗона" и "Настройка!"



Акелла



НОВОСТНОЙ

М Е Р И Д И А Н

- АНОНСЫ
- ПОДРОБНОСТИ
- СРОЧНО В НОМЕР
- СОБЫТИЯ
- ИГРОВОЕ ЯЗЫК
- ЛОБИ
- ИНТЕРЕСНОСТИ
- СКАНДАЛЫ
- ИНДУСТРИЯ
- ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Рубрику подготовили: **Дмитрий Карасев, Игорь Варнавский**

ПОДРОБНОСТИ

ПРИНЦ Голливудии

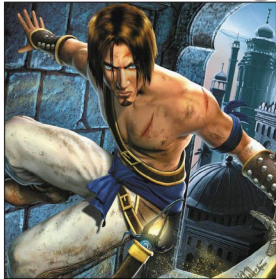
ЭКРАНИЗАЦИЯ PRINCE OF PERSIA ОБЗАВЕЛАСЬ РЕЖИССЕРОМ

Экранизация **Prince of Persia: The Sands of Time** бредет к релизу с неспешностью былого верблюда: у **Walt Disney Pictures** настолько плотный график съемок, что раньше лета 2009 года мы фильм не увидим. Но есть и хорошая новость — компания пообещала в случае необходимости повысить «Прин-

цу» бюджет, дабы обставить его появление по-шахски.

За выход его высочества в свет отвечает режиссер **Майкл Бай**, автор таких блокбастеров, как «**Армагеддон**», «**Перл-Харбор**», «**Остров**», «**Плохие парни**». А совсем недавно Майкл закончил «**Трансформеров**».

А вот создатель компьютерного **Prince of Persia** **Джордан Мехнер** уже сейчас во всю трудится над сценарием (на пару с **Джерри Нахмановым**, сценаристом «**Послезавтра**»). По его словам, фильм не будет повторять сюжет игры. «Мы берем из игры только самые эффектные моменты», — говорит он и в качестве примера подобного подхода кивает на «**Пиратов Карибского моря**», снятых по диснеевскому аттракциону. Прежний останется лишь завязка — периодский царевич и его спутница против надвигающейся магической бури.



Лучше всего на роль Принца подошел бы Джони «Джек Воробей» Депп.

Вести С ПУСТОШЕЙ

INTERPLAY ПОЛУЧИЛА ОТ BETHESDA ПРАВО ДЕЛАТЬ ИГРУ ВО ВСЕЛЕННОЙ FALLOUT

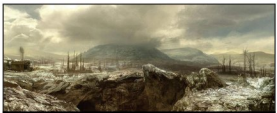
Да-да, вы не ослышались. Именно **Bethesda** теперь вершит судьбу постядерного мира. 9 апреля компания приобрела все права на вселенную **Fallout**. Находящаяся в затижном финансовом кризисе и предкоматозном состоянии **Interplay** продала лицензию за

СОБЫТИЯ

\$5.75 млн. До этого исторического момента **Bethesda** арендовала у своих партнеров права на создание игр по знаменитой вселенной, теперь же ситуация выглядит в точности наоборот.

Собственно, для нас интереснее всего тот пункт договора, где говорится о MMORPG во вселенной **Fallout** (слухи о которой ходят не первый год). **Interplay** дала обещание приступить к разработке в течение двух ближайших лет и закончить ее к 2010 году. Так что будем ждать.

Еще несколько интересных моментов: бюджет игры должен быть не ниже \$30 млн. **Interplay** будет обязана платить с игроков абонентскую плату и не лезть на консоли.



По состоянию на начало мая официальный сайт **Fallout 3** состоял лишь из вот этой картинки и ссылки, показывающего, сколько дней осталось до публикации первого ролика.

ИНДУСТРИЯ

E3 усыхает

В E3 MEDIA AND BUSINESS SUMMIT БУДУТ УЧАСТВОВАТЬ ВСЕГО ЛИШЬ 32 КОМПАНИИ

Неподалеку вы можете узнать о том, как лейпцигская выставка **Games Convention** старается привлечь как можно больше гостей. У **E3** все наоборот — некогда крупнейшая выставка в мире, собиравшая до 70 тыс. посетителей, в этом году круто сменила направленность и превратилась в закрытое мероприятие для инсайдеров.

И вот итог — в опубликованном на днях списке заявок значится лишь 32 компании (даже на последней КРИ было больше). Зато какие имена — **Microsoft**, **THQ**, **id Software**, **Take-Two**, **Ubisoft**, **Nintendo**, **Sony**, **Electronic Arts**, **SEGA**, **Konami**, **Capcom**, **Namco**, **Square Enix**, **LucasArts**, **Activision!** В общем, вся игровая элита. Есть и отечественные делегаты — «**1С**» и «**Акелла**».

Всего же на мероприятии, которое пройдет с 11 по 13



Шикарные стенды и дорогие презентации на **E3** уходят в прошлое. Их компании прибергут для октябрьского **E for All Expo**.

июля, должно собраться 3-4 тыс. человек. Вряд ли стоит ждать наплыва гостей и любителей всего — это выставка прежде всего для прессы. А для простых смертных предназначена **E for All Expo**, которая пройдет 18-21 октября в старом добром **Los Angeles Convention Center**.



● Ubisoft делает новую игру под маркой Tom Clancy's, на этот раз стратегию. Действие Tom Clancy's EndWar (прямой сайт см. по адресу <http://ev4.com>, пароль — s9p1z6) разрабатывается в Ubisoft Shanghai, происходит в будущем, во время Третьей мировой войны. С одной стороны баррикад — США и Европа, с другой — Россия, «заклеивающаяся от нефтедолларов».

Tom Clancy's

ENDWAR

МАНИЯ

АНОНСЫ

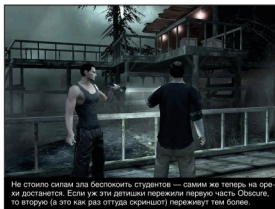


Obscurantизм ПРОДОЛЖАЕТСЯ В КОНЦЕ ГОДА ВЫЙДЕТ OBSCURE 2

Позапрошлогодний хоррор **Obscure** в скором времени обзаведется сиквелом. Французы из **Hydravision** решили не изобретать велосипед и оставили все как было. Мы вновь играем за тех же героев, только немного повзрослевших (прошло два года) — если в первой части они

еще учились в школе, то теперь невпритягости настаивают уже в колледже. Акцент вновь сделан на командную работу, благо каждый из шестерых персонажей умеет делать что-то свое. При наличии поблизости друга/подруги/жены/сестры можно играть вдвоем на одном экране. Главным оружием борьбы с монстрами по-прежнему остается солнечный свет.

Выйдет **Obscure 2** одновременно на PC, PS2 и Wii, так что графика оставит желать лучшего.



Не стоило силам зла беспокоить студентов — самим же теперь на орехи достанется. Если уж эти детишки пережили первую часть **Obscure**, то вторую (а это как раз отдува скриншот) переживут тем более.

ЛЮДИ



ОЦИВИЛИЗОВАЛСЯ — И ХВАТИТ!

ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР
CIVILIZATION 4 УШЕЛ ИЗ
FIRAXIS

Новость весьма неожиданная — Сорен Джонсон, недавно закончивший работу над **Civilization 4**, объявил о том, что покидает **Firaxis Games**. В студии

он проработал семь лет и помимо вышеупомянутой игры приложил руку к предыдущей «Цивилизации» и многим другим проектам.

Сорен возвращается в **Electronic Arts**, где он успел поработать над боксерским симулятором **Knockout Kings**. Причем он отправляется работать не над чем-нибудь, а над грядущим симулятором «всего-на-свете **Spore**, который создается под началом Уилла «Здесь будет город-сад» Райта.



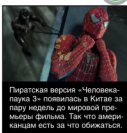
Творческий путь Сорена Джонсона впечатляет — от боксерских симуляторов до сверхглобальной **Spore** (на скриншоте).

ИНТЕРЕСНОСТИ



Воруют-с!

США ТРЕБУЮТ
ОТ КИТАЯ ОБУЗДАТЬ
ПИРАТОВ



Пиратская версия «Человека-паука 3» появилась в Китае за пару недель до мировой премьеры фильма. Так что американцам есть за что обижаться.

Американская торговая палата в очередной раз пригрозила санкциями Китаю — по их мнению, правительство Поднебесной не делает ничего для борьбы с пиратами в своей стране.

К обвинениям тут же присоединилась **Nintendo**, оговорившись, что делать-то китайцы делают, только лучше от этого не становятся. Вот приведенные авторами «Марио» цифры: за последние четыре года было изъято 7,7 млн контрафактных... нет, даже не игр, а образцов, с которых печатались не-

лицензионные диски. Правда, изъятие дело обычно и ограничивается. Нарушителям в лучшем случае грозит штраф, который даже по китайским меркам выглядит смешным.

Еще совсем недавно у нас было почти то же самое, но сейчас ситуация выправляется — в некоторых городах России пиратку днем с огнем не найти.

СКАНДАЛЫ



Страсти по S.T.A.L.K.E.R.'У

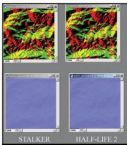
ИСТОРИЯ С ВОЗМОЖНЫМ ПЛАГИАТОМ GSC
ПОЛУЧИЛА НЕОЖИДАННУЮ РАЗВЯЗКУ

Шумиха, которая на пару дней вспыхнула вокруг творения **S.T.A.L.K.E.R.** и столь же быстро улеглась, чуть было не поставила **GSC Game World** на грань катастрофы. Все началось с того, что 1 апреля (кстати, весьма символично) некто под псевдонимом **michi.be** опубликовал в Сети результаты своих исследований: некоторые текстуры в **S.T.A.L.K.E.R.** оказались очень похожи на текстуры из **DOOM 3** и **Half-Life 2**. То есть, по его мнению, сотрудники **GSC** пользовались чужими материалами.

Новость мгновенно облетела весь интернет. Указанные текстуры действительно оказались почти идентичны — разница заключалась лишь в мелочах вроде освещения. Сами **GSC** и их западные партнеры из **THQ** первое время хранили молчание. **Valve** и **id** пообещали проверить информацию и призвали не поднимать шум раньше времени.

Чуть позже на том же сайте **GSC** предвзято обвинения еще

и в плагиате звуковых сэмплов. Эта информация не подтвердилась, а вот идентичность ресурсов вскоре получила простое и неожиданное объяснение. Оказывается, и **Valve**, и **GSC**, и **id** купили их у **Marlin Studios** — компании, которая специализируется на производстве текстур и 3D-моделей. Только и всего.



Те самые «спорные» текстуры. **GSC** действительно воспользовалась теми же ресурсами, что использовали **Valve** и **id**, но никакого криминала в этом не было.



SEGA анонсировала сразу несколько проектов по мотивам анимационных комиксов **Magic**. Первым на экранах появится Железный Человек (PC-версия под руку с фильмом выйдет в мае 2008 год). Через месяц перед нами предстанет Халк. Его сминет Могучий Тор, фильм и игра про которого намечены на 2009 год. Последний проект, про Калитана Америку, пока находится в стадии обсуждения.

Вширь И ВВЫСЬ

ВЫСТАВКА GAMES CONVENTION НАМЕРЕНА СТАТЬ КРУПНЕЙШЕЙ В МИРЕ

Город Лейпциг знаменит двумя вещами — Битвой народов и выставкой **Leipzig Games Convention**. Причем если пер-



Организаторы лейпцигской выставки спят и видят как бы заблуждаться по поводу E3.

СОБЫТИЯ



вое событие (разгром французской армии в 1813 году, крупнейшее сражение всех наполеоновских войн) давно стало частью истории, то второе проводится ежегодно начиная с 2002 года.

Неизменный успех убедил организаторов, что пора расширяться. Причем как качественно, так и количественно — в сентябре в Сингапуре состоится аналогичная **Games Convention Asia**. Что касается лейпцигской выставки, то она пройдет с 22 по 26 августа и примет 390 компаний-участников, а общая площадь павильонов увеличится почти на треть, до 115 тыс. кв. м.

Предварить выставку будет конференция разработчиков, которая пройдет с 20 по 22 августа. Основные темы — «Мобильные телефоны как игровая платформа» и «Как нам поднять европейскую индустрию». Звучит интересно, но входной билет обойдется более чем в 415 евро (195 евро для студентов). А что вы хотели — в играх ныне крутятся большие деньги.

АНОНСЫ



У скалолазки Алены явные проблемы с самоидентификацией. Скопировать образ Лары Крофт в таких мельчайших деталях — это надо уметь.

АЛЕНА КРАСА, белая коса

СТУДИЯ ALTERLAB
ДЕЛАЕТ РУССКИЙ
TOMB RAIDER

Отечественный игропром перешел на новую ступень развития: если раньше делали в основном просто трэш (ключевая фраза — «я основан!»; хороших игр тоже хватает), то теперь — чистокровные клоны западных игр. На этот раз объектом для клонирования выступила серия **Tomb Raider** и лично Лара Крофт. Игра «Скалолазка. Последний из седьмой колыбели» от студии **AlterLab Development** — плоть от плоти **Tomb Raider**.

Вот хотя бы сюжет: отважная героиня по имени Алена отправляется на поиски мистических артефактов, обладающих огромной силой (наследие расы, обитавшей на планете еще до человечества). Одновременно охоту на археологический хлам начинает злоевожабая до зубного скрежета корпорация. Экзотические пейзажи и акробатические упражнения подразаываются по умолчанию. На прилавки игра попадет уже в этом году, ближе к премьере одноименного фильма, которая состоится 13 сентября. А родство с фильмом, согласитесь, не может не радовать — слишком уж хорошо мы усвоили уроки «Боя с тенью», «Волкодава» и сотен других игр, сделанных из отходов кинематографа.

НА СМЕНУ «Монополии»

У PC БУДЕТ СВОЙ
TALISMAN

Переход настольных игр на экраны компьютеров — обычное дело. Виртуальные воплощения есть у многих настолок, от классической «Монополии» до гиганта **Warhammer**. Вскоре к ним должна присоединиться еще одна настолка под именем **Talisman** (от авторов все того же **Warhammer**).

Крайне популярная на Западе, **Talisman** — одна из тех игр, с которыми **Games Workshop** (создатель **Warhammer**) начинала свою историю. Ее уже несколько

АНОНСЫ



раз пытались «оцифровать», но безуспешно. Теперь за дело взялись японцы из **Sarcos**, которые представляют результат своих трудов в декабре этого года.

Игра представляет собой нечто среднее между RPG, коллекционной карточной игрой (как **Magic: The Gathering**) и так называемым «ожиданием по лабиринту». Участники перемещаются по клеткам игрового поля, на каждой из которых их ждет (или не ждет) какой-либо сюрприз. Постепенно герой набирает опыт и увеличивает свои возможности. Финальная цель — найти защитный амулет, пройти Долину Огня и забрать Корону Власти у старых конкурентов. Отличительная черта «Талисмана» в том, что помимо основного набора к игре выходило множество дополнений.

ЛЮДИ



АТАТАТ Atari

КОМПАНИЮ ПОКИНУЛ
БРУНО БОННЕЛЛ,
ПРАБОТАВШИЙ В НЕЙ
25 ЛЕТ

Из **Atari** ушел **Бруно Боннелл** — один из ее основателей (точнее, основатель **Infogrames** — именно ей сейчас принадлежит бренд **Atari**), долгое время руководивший компанией, а до недавнего времени заседавший в совете директоров. Во многом именно стараниями **Боннелла Atari** удавалось все это время удерживаться на плаву (дела у компа-



Бруно Боннелл никогда не терпит оптимизма. Столь разносторонне развитый человек без работы не останется.

нии сейчас идут из рук вон плохо). Конечно, уход **Боннелла** не выльется в немедленное банкротство компании, но многие расценили этот шаг как жест отчаяния и сделали вывод, что перспективы **Atari** выглядят весьма туманно.





• Codemasters совместно со студией Liquid Entertainment объявили о разработке RPG Rise of the Argonauts — прилого наследника и конкурента Titan Quest. В наличии Древняя Греция и полный набор мифологических героев. Релиз — в 2008 году.

Codemasters
 GENIUS AT PLAY

Играй НА ХОДУ

В СКОРОМ ВРЕМЕНИ ИГРЫ МОЖНО БУДЕТ СОВМЕЩАТЬ С ДРУГИМИ ЗАНЯТИЯМИ

Вы бы хотели играть, подметая при этом пол? В сотый раз переписывая годовой отчет для злого босса? Совершая оздоравливающую прогулку? Ветеран игровой индустрии Марк Эйлес (www.eyles.co.uk) на недавней конференции Women In Games пообещал сделать именно такую игру. Его RPG Ambient Quest, во-первых, всюду сопровождает человека, а, во-вторых, абсолютно не мешает заниматься повседневными делами.

Принцип предельно прост: игра использует шагомер, и пока вы бредете на работу, герой бодро топает по виртуальному миру. 300 ваших шагов — и в компьютерном мире открывается новая область, где персонажа ждет сокровище, битва с

ИНТЕРЕСНОСТИ



В новую игру Марка Эйлеса, который когда-то был продюсером Alien vs. Predator, можно играть в прямом смысле на бегу.

монстрами или другой охрип. По словам Марка: «...Ваши действия в реальном мире влияют на ваше виртуальное воплощение. Вы можете вести себя таким образом, чтобы помочь ему. А можете не вести». Главное, что с помощью этой игры можно разнообразить монотонную работу, а в наше занатое время это кажется особенно полезным. Уже совсем скоро проект Айлеса появится в Сети и будет доступен всем желающим.

ВЕЛИКИЙ Миямото

СОЗДАТЕЛЬ СЕРИЙ MARIO и ZELDA МОЖЕТ ВОЙТИ В СПИСОК САМЫХ ВЛИЯТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ МИРА

Дизайнер и продюсер Сигеру Миямото, являющийся вторым по значимости человеком в Nintendo (после главы компании Сатору Иваты), вошел в предварительный список 100 наиболее значимых персон планеты Земля. Такой рейтинг каждый год составляет британский журнал Time и прогнозировать в нем может каждый желающий — достаточно зайти на сайт www.time.com. Миямото весьма уверенно

ЛЮДИ



Сигеру Миямото уважает больше, чем иных политиков.

вошел в число лидеров — японский ветеран (сейчас ему 54 года) занял промежуточное второе место, уступив лишь актеру-комикку Стивену Колберту и потеснив соиздательницу «Гарри Поттера» Джон Рулинг. Конечно, во многом своим успехом Миямото обязан приставке Wii и ее популярности среди массовой аудитории.

Вообще, в этом году Сигеру уже успел получить несколько наград, в том числе и за заслуги перед индустрией на GDC 2007.

ПОДМОГА РЕЙНДЖЕРАМ

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2» ОБЗАВЕЛИСЬ ДОПОЛНЕНИЕМ

К тому моменту, когда вы будете читать эти строки, в продаже уже должно появиться «золотое» переиздание «Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка». В игре добавится 27 карт для наземных сражений, 20 текстовых квестов, 10 арен для гиперпространственных боев, новые виды корпусов и оборудование для звездолетов. Интерфейс будет доработан, появятся воз-

АНОНСЫ



К подарочному изданию будет прилагаться творчество фанатов. Например, такие вот бои.

можность проходить квесты и тактические битвы отдельно (это было возможно и во второй части при использовании соответствующего кода).

В коробке с игрой игроки также найдут оригинальных «Доминаторов», первую часть «Космических рейнджеров», концепт-арт, фанатские игры и рисунки, справочник, написанные поклонниками, и рейнджерский значок с личным кодом.

Долой мультиплатформу!

ГЛАВА THQ СЧИТАЕТ, ЧТО ЭРА МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫХ ИГР ПОДХОДИТ К КОНЦУ

Брайан Фаррел, босс THQ, одного из крупнейших западных издателей, поделился своим видением того, какими будут игры в ближайшие годы. Главным трендом, по его словам, станет исчезновение игр, выходящих абсолютно на всех платформах. И в качестве примера назвал собственную компанию — она планирует почти полностью отказаться от переноса своих проектов с одной платформы на другую.

В ближайшие пять лет, по мнению Фаррела, так поступят и другие издатели. Да, раньше они стремились растиражировать свои проекты на максимальное число платформ и собрать таким образом максимально полную коллекцию зеленых банкнот. Но эти времена уже прошли. «Сейчас у каждой платформы сложилась своя аудитория, и угодить всем одной и той же игрой просто невозможно», — считает Брайан.

К примеру, большинство владельцев Xbox 360 и PS3 — хардкорные игроки, которые очень разборчивы в своих вкусах. Владельцы PC, в свою очередь, очень холодно встречают японские игры, портированные с консолей (Metal Gear Solid, Onimusha), — Wii всегда

позиционировалась как семейная платформа, и какой-нибудь GTA на ней будет смотреться просто неуместно.

Идут в прошлое и мультиплатформенные студии — каждый разработчик будет работать с одной-двумя консолями и/или PC. Сама же THQ намерена сделать акцент на Wii — именно это направление видится Фаррелу самым многообещающим.



Слова главы THQ Брайана Фаррела об исчезновении мультиплатформенных игр подтверждаются уже сейчас. Manhunt 2, к примеру, выйдет на Wii, PS2 и PSP. Странный выбор платформ, не правда ли?

● **Ubisoft** деликатным кашлем напомнила о том, что в ее стенах разрабатывается игра по сценарию *Lost* («Остаться в живых»). Это будет экшен-адвенчура с интересным приключением актеров из фильма. Выйдет *Lost* в этом году (по крайней мере, так обещают) на всех возможных платформах, от PC до портативных консолей.



ИНТЕРЕСНОСТИ



СОХРАНЯЙТЕ себя

СОГЛАСНО ОПРОСАМ,
БРИТАНЦЫ НЕ ВЕРЯТ
В СВЯЗЬ ВИРТУАЛЬНОГО
И РЕАЛЬНОГО НАСИЛИЯ

Организация BBFC (британский аналог ESRB) решила для повышения собственной эрудиции провести опрос среди игровой публики. На предмет их увлечения виртуальными забавами вообще и отношения к чрезмерно кровавым играм в частности.

Не будем перечислять все результаты — полученные британцами данные в массе своей не отличаются от сотен других отчетов. Но есть и любопытные детали. Оказывается, на Западе вы вполне можете встретить игрока в возрасте трех-шести лет, причем речь идет не о каких-то там развивающих мозаиках, а о взрослых жанрах вроде RPG.

Многие зачастую покупают игры только потому, что они на слуху и все вокруг в них уже поиграло. То есть в современном обществе уже нельзя считать образованным челове-

ком, если ты не видел Half-Life 2, World of Warcraft или GTA. Но все-таки главная причина, по которой люди играют в игры, — это возможность расслабиться, уйти от окружающего мира. Причем — обратите внимание! — большинство назвало это куда лучшим отдыхом, чем просмотр телевизора. Именно потому, что в компьютерных играх ты сам управляешь происходящими событиями, а не смотришь на них со стороны.

То же самое получится и с насилием — для основной массы опрошенных жестокость по телевизору является куда большим раздражителем, чем кровавые сцены в видеоиграх. Родители, конечно, заявили, что они не в восторге, когда их дети с увлечением рубятся во что-нибудь вроде Manhunt, но ребенок, по их мнению, способен провести грань между игрой и реальностью. Опять же жестокость на телеэкране кажется им более опасной для детской психики.

И впоследствии самый интересный вывод. Несмотря на наличие функций Save/Load, большинство геймеров после сванса компьютерной игры самолично больше ценит свою жизнь — в смысле, необходимость заботиться о своем виртуальном «я» переносится и на повседневность. Так что берите (сохраняйте?) себя.



Как оказалось, очарования из Manhunt пугают людей куда меньше, чем сводки вечерних новостей.

Акелла

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПО МОТИВАМ
ОДНОИМЕННОГО РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



СТРАТЕГИЯ

«Обитаемый Остров: Послесловие» — пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию южного шеддера отечественных фантастов. Главный Гингисолучатель в Страну Остров потеряла поражение в войне. Но кающиеся бесспорным всеобщее благо оборачиваются новым несчастьем. Соседнюю Страну Остров атакует Хонтл, вслед за которыми свои силы пропускает в бой Островная Империя и Ваавары. Игрок волен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противник различается предпочтениями в юнктах и подосамаи в видении боевых действий. Огромная обзорная карта устилает туман войны, скрывающий разнообразие пейзажей с лесными, речными, песчаными ландшафтами. Здесь сформируются пехота, авиация, танки и артиллерия.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Редкий по качеству представитель «интеллектуального жанра» ТBS в неговорящей вселенной Стругацких;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификация);
- 4 уникальные расы;
- Ветвиство древо технологий и мощная система апгрейда юнктов;
- Режим Кинокамеры в замедленном показе воспроизводит драматические моменты боя с самых зрелищных ракурсов.



PERGAMA

WARGLING.NET

www.akella.com

© 2007 ООО «Акелла»



Издательство «Акелла» (ООО «Акелла») — официальный дистрибутор игр в России, СНГ и странах Балтии. Контактная информация: Москва, 119208-48-14, пер.Ленинский, д.5, стр.17. Контактный телефон: (495) 227-79-99. Сайт: www.akella.com. Контактная информация: Санкт-Петербург, 191040, ул. Блюйсбургская, д.40. Контактный телефон: (812) 362-0417. E-mail: info@akella.com. Публикация по мотивам романа «Обитаемый Остров» братьев Стругацких. Сайт: http://www.strugatsky.ru. Выпущено по лицензии ООО «Эксмо». Контактная информация: Санкт-Петербург, ул. Мысленная Голубица, д.211. Контактный телефон: (812) 324-04-01.



ХИТ-BOX

М. видео. Настройка!

Акелла

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем увидеть эту игру. Если ожидается игра — потенциальный хит, то числом цифр (указано в этой графе) слогг-звонки «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*
Май 2007 года	Princes of the Caribbean Online: The History Channel: The Great Battles of Rome	Buena Vista	«Браты Карибского моря» в онлайн.	70%
Май 2007 года	Buck Blood/Silhouette	Buena Vista/Silhouette	Историческая стратегия в жанре шутера. Ресурсы Европы.	80%
3 июня 2007 года	Tommy Hunter: Anniversary	Elidos/Crystal Dynamics	Восьмилетний Ларсон Крофт исполнителю 10 лет. По такому поводу греки не выпустят игру.	80%
3 июня 2007 года	Onvermocht: Spanish Damage and its Software	Activision/Spanish Damage and its Software	Quest 4 + Wolfenstein: Enemy Territory — олдскульный шутер о войне стрелков и пехоты.	80%
6 июня 2007 года	Hospital Tycoon	Codemasters/Drop Dead Games	Издание продолжения старинной стратегии Theme Hospital про технику до-деглавации госпиталя.	80%
26 июня 2007 года	Overkill: Parallel Lives	Ubisoft/Reflections Interactive	Полный Хеллеров разработчиков серии после провального Devil.	70%
26 июня 2007 года	Overkill: Triumph Stories	Codemasters/Triumph Stories	Игра, посвященная как армейской выживке, так и выживке в мире.	80%
26 июня 2007 года	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Полноценный хит и Xbox 360 скоро придет на PC. Поддержит игру сама Capcom, а не крикливо люди из Softbank.	ХИТ
29 июня 2007 года	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	Ubisoft/GFRN	Продолжение похождения американского спецназа недалекого будущего.	ХИТ
Июнь 2007 года	Universal Combat: Collectors Edition	3000AD	Последняя игра из серии Universal Combat. По словам разработчиков, на ее место планируется разработать несколько лет.	80%
Июнь 2007 года	Monolith/Bungee Studio	Monolith/Bungee Studio	Ступит три года после выхода на Xbox знаменитый шутер дождевик до PC.	ХИТ
Июнь 2007 года	Shadowrun	Monolith/PASA Studio	Западный шутер, призванный объединить в мультижанре элементы перестрелки и Xbox 360.	80%
Июнь 2007 года	Tribula Rasa Online	NCSoft/Destruction Games	Долгожданный от мира MMORPG как некогда близок к релизу.	80%
Июнь 2007 года	Sword of the Stars: Born of Blood	Lightsource Interactive/Kerberos Productions	Стандартный аддон к своему известной игре. Обещают улучшенную графику, новые тактические возможности и вой в космос.	60%
Июнь 2007 года	Cain McRae: DIRT	Codemasters	Персональные известная серия симуляторов ралли. На новом движке и с новыми режимами.	80%
Июнь 2007 года	Navy Frotter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts/Electronic Arts UK	Игра по легкой книге о приключениях Гарри Поттера.	75%
Июнь 2007 года	Transformers: The Game	Activision/Torvus's Tale	Трансформеры — продолжение из нашего детства — возвращаются в виде фильма и игры по его мотивам.	75%
Июнь 2007 года	Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword	2K Games/Foxton Games	Вторая и крупнейшая за всю историю «цивилизация» (по словам разработчиков) новая игра к Civilization 4.	80%
21 августа 2007 года	Backlog	2K Games/Infomul Games	Шутер нового поколения от создателей Half-Life 2 и SWAT 4.	ХИТ
27 августа 2007 года	Quid Wars: Eye of the North	NCSoft/Annihilat	Третий по счету и финальный аддон для Guild Wars променяет сюжетный макет на градостроительный.	70%
28 августа 2007 года	Blazing Angels: Secret Missions	Ubisoft/Ubisoft Romania	Архивный авиасимулятор, позволяющий транформ на себя форму летящего планера и управлять им по собственному желанию.	80%
28 августа 2007 года	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts/Los Angeles	Потенциальная игра-стрелка для подползающего ордена.	ХИТ
Август 2007 года	Field Ops	Twins Interactive/Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Сумеет ли разработчики совместить несовместимое?	75%
Август 2007 года	Shogunfall	Midway Home	Заброшенный альбом-жизни от Джона Ву о чужбывающего в главной роли.	ХИТ
Август 2007 года	Loxi	Midway Home Interactive/Cybercube Studio	Двадцать 2 в Греции: Илья Трили Оулет на новый лад — кому как нравится. Хотя разработчики настраивают именно на первого игрока.	75%
Август 2007 года	Seven Kingdoms: Conquest	Enlight Software/Enlight Software and its/its Interactive	Стратегия в реальном времени, охватывающая 1000-летнюю историю Европы и Азии.	70%
Лето 2007 года	Enemy Engaged 2	G2 Games/Strategy First	Продолжение старинного аркадного симулятора, семь лет назад покорившего сердца многих игроков.	75%
3 сентября 2007 года	BlackSite: Area 51	Midway/Midway Studios Austin	Продолжение шутера Area 51, который предлагал нам респективно приключиться не в космосе, а в космосе Земли «интеллектуалов».	75%
7 сентября 2007 года	World in Conflict	Santa Monica Entertainment	Стратегия о том, как поспорить США и Советский Союз и что из этого выйдет.	80%

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кинофильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьерная премьера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Resident Evil: Extinction (Обитатели ада: Вымирание)	21 сентября 2007/20 октября 2007	Серия Resident Evil	Роберт Маршалл/Мелла Роуленд, Али Лартер, Сиенна Гаттерри	75%
BloodRayne 2: Deliverance (Блудрайн 2: Освобождение)	Май 2007 —	Серия BloodRayne	Уэй Болл/Натасья Милья	уважбл
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (Во имя короля)	Август 2007 —	Серия Dungeon Siege	Уэй Болл/Джексон Снейпман, Рэй Лестер, Джон Рок Динес	уважбл
Postal	Сентябрь 2007 —	Серия Postal	Уэй Болл/Стив Уид, Крис Коллинс, Дейв Фолли	уважбл
Hitman (Хитмен)	12 октября 2007/11 октября 2007	Серия Hitman	Колман Янг/Томас Шиндлер	80%
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest (Чужой против Хищника 2: Выживание сильнейших)	10 декабря 2007/17 декабря 2008	Серия Alien vs. Predator	Грег Штраус, Кэвин Штраус/Рейно Алленсон, Стивен Пейдж	80%
Prince of Persia: The Sands of Time	Данябрь 2008 —	Prince of Persia: The Sands of Time	Майкл Байкер/Кэвин Кларк	80%
Silent Hill 2	2008 —	Серия Silent Hill	Роберт Эмери (сценарий), Кристоф Ганс (режиссер)	70%
Driver	2008 —	Серия Driver	Роберт Эмери —	70%
Fast City	2008 —	Fast City	Уэй Болл/Майкл Пард	уважбл
Clock Tower	2008 —	Clock Tower	Джозеф Сегуэн —	70%
Fear Effect	2008 —	Fear Effect	Огивен Тэнг —	70%
Orphania	2008 —	Серия Orphania	Кристоф Ганс —	75%
Warcraft	2008 —	Серия Warcraft	—	80%
Gladius of War	Лето 2008 —	Серия Gladius of War	—	80%
Spy Hunter: Newborn to Run	2008 —	Серия Spy Hunter	Джон Вуд/Дуэйн «Скала» Дансон, Маркус Фишер	70%
Tekken	2008 —	Серия Tekken	Дуэйн Литтл —	80%
Castlevania	2008 —	Серия Castlevania	Пол Адерсон —	85%
The Suffering	2008 —	The Suffering	—	80%
Metal Gear Solid	2008 —	Серия Metal Gear Solid	—	80%
Mortal Kombat: Devastation	2008 —	Серия Mortal Kombat	Кристофер Муркок —	75%
God of War	—	Серия God of War	—	85%

Ушли на «золото»

Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправлялись в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.

Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
CellFactor: Revolution	Infomul Software & Graphics/Timeline Interactive	Октябрьский шутер, использующий все виды физического ускорителя AGEIA PhysX	75%
Galactic Command: Echo Squad	3000AD	Космический симулятор от Дирка Смелта, где можно стать экстремом за 10 минут.	75%
Spartan & Max: Episode 6 — Bright Side of the Moon	Telltale Games	Квест о пародиие, сочетающей детектива и суровейшего героя. Заключительная часть первого сезона.	80%
Struck the Action	Activision/Bence	Элевожелезная игра-попеллетинг на экранах мониторов, а также выпускается в игру по новому мультфильму.	70%
Apocalypse: Rogue Universal	2K/NOO Productions/Trivium Multimedia	Дальний космический захватчик и стандартный в плане тематики космический симулятор.	70%
The Guild 2: Princes of the European Seas	2K/NOO Productions/Head Studios	«Морская» игра для «Гильдии 2». Торговля, перлы и захватывающие сражения приключений.	80%
The Sims: Pet Stories	Electronic Arts/EA Redwood Shores	Вторая игра из серии The Sims Stories, которая будет посвящена домашним животным.	75%

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



● Отечественный проект «Трудно быть богом» обрел зарубежного издателя — это французская компания Nobilis. У нас, напомним, изданием занимается «Акселла», которая обещает выпустить ее уже в конце лета. До западных игроков проект доберется лишь в конце года.

● Богарская студия Dagger Games анонсировала ролевого стратега Dimensiy, как две капли воды похожую на Warcraft 3 — и в плане геймплея, и в том, что касается сюжета. Мало быть Armes of Exigo?

МАНИЯ

ИНТЕРЕСНОСТИ



Китайцы не хотят ПОКУПАТЬ WINDOWS VISTA

РЕЛИЗ WINDOWS VISTA В ПОДНЕБЕСНОЙ ПРОВАЛИЛСЯ ИЗ-ЗА ПИРАТОВ

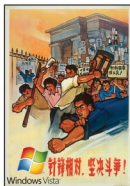
Фраза «китайский рынок» еще долго будет снится сотрудникам Microsoft в страшных снах. Потратив несколько миллионов на рекламу Windows Vista, американская компания смогла за первые две недели продать в стране победившего коммунизма лишь... 244 копии.

Причиной такого провала является высокий уровень пират-

ства в Китае — страна просто переполнена контрафактом. А если учесть, что пиратская версия Windows Vista стоит в Китае меньше одного доллара, то все вопросы сразу отпадают.

По такому случаю Американская торговая палата в очередной раз пригрозила Китаю санкциями — по их мнению, правительство Поднебесной ничего не делает для борьбы с пиратами в своей стране. К обившим тут же присоединилась Nintendo, отговорившись, что делать-то китайцы делают, только лучше от этого не становится.

Согласно официальным данным, за последние четыре года было изъято 7,7 млн контрафактных... нет, даже не игр, а образцов, с которых печаталась пиратка. Правда, одним изъятием дело обычно и ограничивается. Нарушителем в лучшем случае грозит штраф, который даже по китайским меркам выглядит смешным.



Windows Vista

А Н О Н С Ы



Восток — ЗАПАД

НОВЫЕ ИГРЫ «1С» ВЫЙДУТ НА ЗАПАДЕ

Фирма «1С», крупнейшая российский издатель, объявила о планах открыть свое представительство в США. Это отнюдь не первое ее зарубежное отделение — у «1С» уже есть британский и азиатско-тихоокеанский офисы.

Данное событие совпало с другим, не менее радостным — заключением нового договора с давними партнерами из Atari. Теперь не только наши будут переводить игры Atari, но и сама Atari выпустит на Западе линейку «made in Russia».

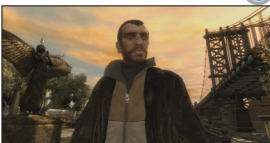
В течение этого года за рубежом выйдут Rign'Roll («Даль-

нобойщики 3»), Death to Spies («Смерть шпионам»), Dawn of Magic («Магия крови»), Theatre of War («Вторая мировая»), The Tomorrow War («Завтра война»), You Are Empty, Fantasy Wars («Кодекс войны»), Cryostasis («Анабиоз»), King's Bounty: The Legend (King's Bounty: Легенда о рыцаре) и XIII Century: Death or Glory.



«Дальнобойщики 3»: на Западе будут звать Rign'Roll. Вообще, интересно, какой из проектов «1С» покажет там себя лучше всего?

ПОДРОБНОСТИ



Знакомьтесь — Нико Белич, главный герой GTA 4. Уроженец Сербии, потенциально самый опасный преступник Америки.

GTA 4

С ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКИМ ЛИЦОМ

ROCKSTAR РАСКРЫВАЕТ ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ GTA 4

Rockstar выпустила трейлер GTA 4 и обнародовала первые подробности об игре. Место действия вновь станет Либерти-сити, еще больше похожий на Нью-Йорк, чем прежде (мэр Нью-Йорка Майкл Блумберг уже высказывался по этому поводу в негативном ключе). Строго говоря, это даже не Нью-Йорк, а копияция Нью-Йорка и Нью-Джерси. Здесь есть даже настоящая Статуя Свободы, переименованная в Статую Счастья. Главный герой — сербский эмигрант Нико Белич (поначалу считали, что его внешность позаимствовали у Владимира Машкова, но эти догадки не подтвердились), приехавший сюда по приглашению кузена Романа. У того якобы две жены,

15 спортивных машин, он купается в золоте и вообще не знает проблем. На месте же выясняется, что Роман простой таксист, к тому же влезший в разборки местных этнических группировок и оказавшийся по уши... отнюдь не в золоте.

В трейлере Нико Белич произносит следующие слова: «Жизнь — сложная штука. Я убивал людей, похищал их, торговал ими. Возможно, здесь все будет по-другому». Но, зная сценаристов Rockstar,

можно быть уверенным, что по-другому не будет.

Игра создается на новом движке RAGE (использовался в игре Rockstar Games Presents Table Tennis для Xbox 360), с нормальной в кои-то веки физикой и анимацией. Практически любое здание будет почитать своим присутствием, причем без дополнительной загрузки, как в GTA: San Andreas.

Что еще? Машин, естественно, будет много. Самолетов не будет, ибо летать по Нью-Йорку на самолетах незачем. Зато будут вертолеты. И мотоциклы. Мультиплеера не будет, но некое подобие командной игры Rockstar все же обещают. Еще будут мобильники, позволяющие в любой момент связаться с нужными NPC.

Ну и главная новость — свободы стало еще больше. В это трудно поверить, но тем не менее — теперь мы не только вопль гулять по городу и выбирать, на кого работать, но и можем сами направлять развитие сюжета и вести его к одной из нескольких концовок.

Самое же неприятное в случае с GTA 4 заключается в том, что игра пока запланирована только для Xbox 360 и PS3 (релиз в октябре). PC-версия наверняка будет, но позже.

В августе наши старые шведские друзья из Paradox Interactive спускают на воду дополнение Europa Universalis 3: Napoleon's Ambition. Как это обычно бывает у шведов, ничего революционного не предвидится, чистая эволюция: появятся новые события, центры торговли можно будет строить и уничтожать по своему усмотрению, некоторые вещи можно будет автоматизировать и т. д.



Pepsi и Halo —

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЙ
MOUNTAIN DEW
СПЕЦИАЛЬНО
ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Видимо, посмотрев, как хорошо у Square Enix шла в Японии торговля Potion'ами (под видом лечебных снадобий из Final Fantasy продавался обыкновенный коктейль), Pepsi решила сделать нечто подобное. И сделала — особую разновидность Mountain Dew, которая будет называться Halo.

Кроваво-красный на вид и лимонно-вишневый на вкус, напиток будет содержать ударную дозу кофеина — для придания бодрости, так сказать («Настоящее игровое топливо

ИНТЕРЕСНОСТИ

для настоящих геймеров», — гласит реклама). На прилавках новый Mountain Dew появится в августе, а преддверии Halo 3. К сожалению, партия небольшая — постоянное производство пока не планируется.



Напиток Halo будет прогонять сон и снимать усталость, дабы люди могли сидеть перед монитором сутками.

СОБЫТИЯ

Невиноватая я! РАССТРЕЛ СТУДЕНТОВ В ВИРДЖИНИИ ВЫЗВАЛ НОВУЮ ВОЛНУ СПОРОВ О ВИРТУАЛЬНОМ НАСИЛИИ

16 апреля — дата очередной кровавой драмы, которые раз за разом разыгрываются в американских школах и университетах. Как всегда в подобных случаях, не успели еще закончиться похороны погибших, застреленных в стенах университета Вирджинии выходцем из Южной Кореи Чо Сон Хуем, как «специалисты» всех мастей тут же бросились искать причину произошедшего. И — ну конечно, как же иначе! — первыми приняли на себя огонь компьютерные игры.

Масла в огонь подлили слухи (не подтвердившиеся) о том, что стрелявший был ярким приверженцем Counter-Strike. Адвокат Джек Томпсон, известный своими исками против Take-Two и Rockstar, не преминул и на этот раз выступить по телевидению, объяснив, что во всем опять виноваты жестокие экшены и прочие игры.

Сходную точку зрения высказал психолог и телеведущий Фил Макгрэв. По его мнению, все



Согласитесь, игры доброе и милое развлечение.

очень просто: раз дети увлекаются играми, а потом устраивают стрельбу, значит, они (не дети, а игры) во всем и виноваты.

Вот только на следующий день выяснилось, что Чо Сон Хуей никогда не был фанатом знаменитой игры про террористов (подумайте сами: как мог замкнутый кореец увлекаться командным Counter-Strike?). Он вообще не был геймером — его комнате ни компьютера, ни приставок, ни дисков.

Один из студентов, наиболее близко знавших Чо Сон, отметил, что тот почти не проявлял интереса к американской культуре, будь то фильмы, музыка или игры. Так что в этот раз повесить всех собак на электронные развлечения «правозащитникам» не удалось.

АНОНСЫ

Поселенцы ОБЗАВЕДУТСЯ СЕМЬЯМИ

В THE SETTLERS:
RISE OF AN EMPIRE
БУДУТ СЕМЬИ

В сентябре этого года выйдет The Settlers: Rise of an Empire, шестая часть неистребимого «поселенческого» сериала. Главная новость: утилитарные поселенцы теперь будут обзаводиться семьями. Так что прирост населения отныне не будет

зависеть только от объема жилого фонда, а станет изменчивым показателем. Повысить его можно будет, к примеру, организовав ярмарку (жеников там продают, что ли?). На ней же можно неплохо поторговать с соседями, получив лишнюю прибыль. Разработчики намерены доработать систему взаимодействия с ближними и дальними соседями (глобализация?) — прежде она выражалась исключительно в военных действиях.

Игра прибавит в масштабах, но при этом студия Blue Byte клатвенно обещает сохранить прежний геймплей. Для особенно творческих натур приготовит редактор карт.



Интересно, приведет ли разделение селтлеров по половому признаку к появлению исключительно мужских и исключительно женских профессий?

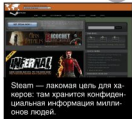
ЛОЖНАЯ (?) тревога

ОНЛАЙН-СЕРВИС STEAM,
ВОЗМОЖНО, ВЗЛОМАЛИ

19 апреля в Сети появилась информация о том, что некоему народному умельцу удалось взломать онлайн-сервис Steam, через который распространяет свои игры компания Valve. Хакер, представившийся как MaddoxX, в качестве доказательства своего триумфа опубликовал финансовые данные Valve и сведения о кредитных картах ее клиентов. В заключение он высказался в том духе, что, мол, «даешь бесплатный Half-Life народу».

Valve почти сразу же выступили с опровержением: по их словам, никакого взлома не было и бесплатного Half-Life не будет. Дар Ломбарди, директор по

ИНТЕРЕСНОСТИ



Steam — лакомая цель для хакеров: там хранится конфиденциальная информация миллионов людей.

маркетингу, сообщил, что взломщик попал на «сторонний сайт, который Valve использует для взаимодействия с коммерческими партнерами в системе Cyber Cafe». Этот ресурс никак не связан со Steam, а значит, клиенты Valve находятся в безопасности.

Но береженого бог бережет, так что авторы Half-Life уже привлекли правоохранительные органы для расследования инцидента. Заслужно Ломбарди призвал всех, кто может оказать содействие, обращаться напрямую в Valve.



A75

Цифровой Мультимедийный Центр



телефон, сертифицированный на правах мобильного телефона

Ноутбук ASUS A75 - идеальный цифровой развлекательный центр. Наряду с широкоформатной матрицей 17", встроенным ТВ-панорам с приливом как аналогового, так и цифрового сигнала, встроенными веб-камерой и микрофоном, серия ноутбуков A75 предлагает мощные вычислительные возможности, полный набор мультимедийных приспособий и возможности беспроводных аудио- и видеокоммуникаций по доступной цене. Теперь Вы можете получить персональный домашний театр, компьютер и игровую приставку в тонком эlegantном корпусе. Ноутбук ASUS A75 создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino™ Duo.

- Процессорная Технология Intel® Centrino™ Duo
- Intel® Core™ 2 Duo Processor T7700/T7500/T7300/T7100
- Mobile Intel® PM 965 Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945ABG Network Connection or Intel® Wireless WiFi Link 4965 AGN (опция)

Персональный Развлекательный Центр

- Лицензионная Microsoft® Windows® Vista™
- Home Premium
- NetML Basic

- Широкоформатная 17" матрица, выполненная по технологии Color Shine, Crystal Shine и ASUS Splendid
- NVIDIA GeForce Go 8400MS2 Enhanced 128 MB VRAM
- SATA HDD 80/100/120/160/200 Гб
- DVD S-Multi DL LightScribe (опция)
- Веб-камера (1.3 - мегапиксели), микрофон с DSP
- Bluetooth™ 2.0 EDR (опция)
- 4xUSB , 1xTV-out, 1xS/PDIF, 1xHDMI с HDCP 1xDVI-D
- 40.5 x 31.4 x 3.05 см, 4.1 кг (включая батарею)

- Встроенная веб-камера с высоким разрешением



- Уникальная функция Audio DG



WWW.ASUS.RU

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

ASUS®
Rock Solid • Heart Touching

Москва: АС (47) (7) (99) 618-08-34, Астра: (89) 186-85-86, Алматы: (89) 784-67-36, Армавир: (89) 983-54-07, Бельгия: (32) (3) 708-50-10, Бирмингем: (44) 262-36-33, Бразилия: (51) 544-3333, Екатеринбург: (373) 262-66-31, Владивосток: (41) 262-21-00, Волгоград: (848) 262-15-00, Владимир: (47) 4733-30-54, Воронеж: (473) 4733-30-54, Екатеринбург: (343) 2222-405, Иркутск: (395) 228-50-01, Ижевск: (917) 254-26-61, Калининград: (905) 254-26-61, Казань: (843) 262-33-33, Киев: (380) 44-24-68, Краснодар: (861) 262-33-33, Красноярск: (903) 232-47-81, Самары: (8462) 331-101, Саратов: (8453) 41-67-83, Тель-Авив: (972) 41-68-32, Тюмень: (347) 600-000
Сербия: (381) 247-47-47, Уфа: (473) 312-112, Юрмала: (371) 600-000
Словакия: (421) 262-0626, США: (973) 262-0626, Франция: (33) 1 69 35 43 43, Япония: (81) 3 6347 3200



ic ● Фирма «1С» создала на базе приобретенной ею в 2005 году Senega издательского отделения 1С Publishing EU, которое займется изданием игр во всей Европе.

● Глава id Software Тодд Холленца сообщил, что в его компании сейчас идет работа над совершенно новым движком и новым еще не анонсированным экшеном.

Худшая игра В МИРЕ

GAME OVER! — НАГЛЯДНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК НЕ НАДО ДЕЛАТЬ ИГРЫ!

В мире множество замечательных игр. Немало и таких, что вызывают лишь отвращение. Но если лучшее творение всех времен назвать проблематично, то с худшим все более-менее понятно — это **Game Over!**, игра, которую авторы без стеснения называют самой бездарной в истории человечества (см. ее на нашем диске в разделе «По журналу»).

Ее главный герой — снулый инопланетянин Resol, предпринимающий безнадежную попытку спасти родную Вселенную от захватчиков. Собственно, перед нами классическая аркада про пришельцев: перемещаемся право-влево и расстреливаем летающих на нас врагов.

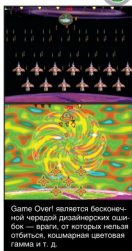
Игра была создана под эгидой греческого Института компьютерных наук (Institute of Computer Science). Есть там одно отделение, которое изучает игры вообще и такое сложное понятие, как играбельность, в частности. Результатом их трудов стала инструкция для разработчиков про то, какими должны быть интересные игры. Ну а скучный текст было решено про-

иллюстрировать наглядным примером, какими они быть не должны.

Каждый эпизод **Game Over!** — пример типичного недостатка. На «бюджетном» уровне все объекты надо разглядывать под микроскопом. На следующем этапе цветовая гамма подобрана так, что глаза начинают слезиться через минуту. На уровне «чрезмерной сложности» снаряды в прямом смысле летят сплошной стеной.

Вдобавок в **Game Over!** отсутствует мотивация — вам сразу открыты все эпизоды. Хочется надеяться, что разработчики внимательно ознакомятся с игрой и сделают соответствующие выводы — возможно, многие увидят в **Game Over!** собственный творения.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Game Over! является бесконечной чередой дизайнерских ошибок — врагов, от которых нельзя отбиться, кошмарная цветовая гамма и т. д.

АНОНСЫ



Рынок компьютерных игр развивается по спирали. Стремительные подъемы сменяются затяжными падениями, а потом снова подъемами.

Триумф PC

В НАЧАЛЕ 2007 ГОДА ПРОДАЖИ ИГР НА PC РЕЗКО ПОШЛИ ВВЕРХ

Вот те раз: за первые два месяца этого года в одних только Штатах было продано почти на 50% PC-игр больше, чем за аналогичный период прошлого года. Значимость этих цифр познается в сравнении: за весь прошлый год популярность компьютерных игр выросла менее чем на полтора героических процента — и это на фоне уступающих показателей приставок.

Оборот консольного рынка за прошлый год в пять раз пре-

взошел компьютерный, после чего некоторые специалисты начали логаривать об отмирании ПК как игровой платформы. Как оказалось, зря. Вся эта статистика, к слову, не учитывает показатели онлайн-овых игр, а это немалая часть в доходах PC-индустрии.

Рост продаж достигнут благодаря выводу сразу нескольких раскрученных проектов, таких как **Supreme Commander** и **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**. Причем у компьютерных игр есть все шансы закрепить успех — свой вклад в статистику внесет **S.T.A.L.K.E.R.**, потом грядущие **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2**, **Crysis**, **Hellgate: London** и другие проекты.

РЕКЛАМА наступает

ЕСТЬ ЛИ БУДУЩЕЕ У PRODUCT PLACEMENT?

Затраты на игры растут, издатели ищут все новые и новые способы заработка. Одним из таких способов давно уже стала внутриигровая реклама. А скоро, по мнению специалистов из аналитического агентства **eMarketer**, она вообще станет одной из основных статей доходов.

С **product placement** в той или иной мере знаком каждый из вас. Такой рекламы хватает

ИНДУСТРИЯ

даже в отечественных проектах — вспомните приснопамятную «**Завтра война**», где главным героем носился с шоколадками «Шок» как дурень со ступой, или вот недавнюю локализацию **Tomb Raider: The Angel of Darkness**. Но это, по словам **eMarketer**, еще цветочки — к 2011 году объем подобной рекламы составит аж \$2 млрд. Третий этих денег они относят на счет так называемых рекламных игр (**advergaming** — скажем, **pluriformer** с ботинком **Adidas** в главной роли).

Впрочем, другие люди (не меньшие специалисты) говорят обратное: мол, **product placement** уже достиг предела своего роста. В играх рекламы и так выше крыши, куда уж больше?



«Завтра война» запомнилась как игра с самым idiotским **product placement**.



● 27 июля начнется бета-тестирование отечественной MMORPG W.E.L.L. Online. Всем, кто жаждет поучаствовать в этом, следует заполнить анкету по адресу www.sibiant.ru/betatest.php.



● Крис Тейлор ищет таланты — на сайте Gae Powered Games значится целых 33 вакансии, от дизайнеров до продюсеров. В данный момент в студии разрабатывается сразу три тайтла — продолжение Supreme Commander, новая игра для PC и проект для приставок.



Хорошего корсара ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО

ОСЕНЬЮ ВЫЙДУТ «КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ. ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ КОРАБЛЕЙ»

Не успели осесть бригги за «Возвращением легенды», как «Акелла», живущая по принципу «хорошего корсара должно быть много», сообщила миру (посредством запаяной и выброшенной в Химкинское водохранилище бутылки) о выходе этой осенью дополнения «Корсары: Возвращение легенды. Город потерянных кораблей». Игра добавит в оригинал не-

сколько новых локаций, в том числе озаглавленный город, столицу ацтеков Теночтитлан и изменившийся остров Барбадос. Начинать карьеру придется с «должности» раба, среди NPC появятся новые лица (грузчики, нищие).

«Город потерянных кораблей» разрабатывается «Акеллой» совместно с командой Seaward.Ru (авторами «Возвращения легенды»). Служ-

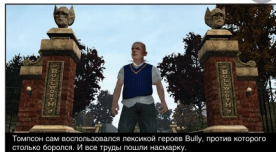


Коосе «Города потерянных кораблей» (на скриншоте) в этом году ожидается еще чуть ли не десяток «гиратских» игр.

ликованные скриншоты пока внушают суеверный ужас, но

в «Акелле» уверяют, что это лишь альфа-версия.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Томпсон сам воспользовался фемкиной героиней Bully, против которого столько боролся. И все труды пошли насмарку.

Take-Two наносит ОТВЕТНЫЙ УДАР

ИЗДАТЕЛЬ GTA И ДЖЕК ТОМПСОН ПОШЛИ НА МИРОВОЮ

Вы знаете, кто такой Джек Томпсон? Это адвокат, который без устали требует запретить игры вроде GTA, Postal и Manhunt, судился с Rockstar и даже рейтинговую организацию ESRB успел обвинить в пособничестве игровым корпорациям. Выше по течению вы можете прочитать, как Томпсон в очередной раз обличал GTA во очередных трагических событиях в Вирджинии.

Но вот, вопреки обычаю, игродельи сами подали жалобу на Томпсона. После того как суд отказался запретить продажу Bully на территории США, Джек

не сдержался, сказал пару ласковых в адрес Take-Two и, что страшнее, в адрес самих судей. Компания взяла это на заметку и тут же предъявила иск, требуя отплатить Томпсона за решетку.

Все, однако, кончилось любовно. Take-Two согласилась отозвать все свои претензии и иск об оскорблении суда по делу Bully, а Томпсон, в свою очередь, обязался не подавать больше иски об ограничении продаж игр Take-Two, не угрожать компании и контактировать с ней впредь только через ее адвокатов (в прошлом он рассылап письма с угрозами топ-менеджерам Take-Two).

СКАНДАЛЫ



КАК УКРАСТЬ МИЛЛИАРД

ПОХИЩЕНЫ ИСХОДИНИКИ LINEAGE 3, ОЦЕНИВАЕМЫЕ БОЛЕЕ ЧЕМ В \$1 МЛРД

В южнокорейском издательстве NCsoft случился большой ахтунг: семеро бывших сотрудников компании, ушедших из нее в феврале, подозреваются в продаже исходного кода Lineage 3 неназванной японской компании (наиболее вероятным кандидатом называют Sony Online Entertainment), тоже работающей на рынке MMORPG. Ничего особенно удивительного в этом нет: во

многих корейских компаниях царит весьма нездоровая атмосфера, и NCsoft в этом плане не исключение. В сентябре прошлого года другие сотрудники NCsoft продали конкурентам дизайн-документ Lineage 3, и сделано это было явно из чувства мести. В том же 2006 году в компании имел место скандал с увольнением главы одного из проектов (мотивировка — неспособность наладить нормальные отношения в коллективе), за которым последовали еще 90 человек.

Вот что действительно удивляет, так это размер предполагаемых убытков от продажи исходного кода — свыше \$1 млрд. Еще раз, прописью: СВЫШЕ МИЛЛИАРДА ДОЛЛАРОВ. Какая часть этих денег осела в карманах у продавцов, неизвестно.



У серии Lineage пользователей больше, чем даже у World of Warcraft.



• **Extreme Developers** (Макс) и **KranX Productions** (Каннинггем) под эгидой «1С» делают экип «Правда о девятой роте». Б отличии от фильма «9 рота», игра должна показать, как выглядит тот исторический бой на самом деле, то есть это будет не развлекательный проект, а ДОКУМЕНТАЛЬНОЕ произведение. Релиз назначен на 2008 год.

БОЛЬШАЯ, ОЧЕНЬ БОЛЬШАЯ ролевая игра

BIG HUGE GAMES
ДЕЛАЕТ НЕНАЗВАННУЮ РОЛЕВУЮ ИГРУ

Big Huge Games (известна по серии **Rise of Nations**), возглавляемая бывшим соратником **Сиды Мейера Брайаном Рейнольдсом**, объявила о разработке новой игры, не позаботившись сообщить при этом ее название. Сообразно имени студии, это будет крупная RPG классического толка, настолько крупная, что ради нее даже вернулся даже **Кен Ролстон**

АНОНСЫ



Ради нового проекта Big Huge Games Кен Ролстон забил даже о том, что в фешере он ушел на пенсию.

(один из ключевых людей в командах **TES 3: Morrowind** и **TES 4: Oblivion**), недавно ушедший на пенсию. Кроме него, Big Huge сманила **Марка Нельсона**, ведущего дизайнера **TES 4: Shivering Isles**. Выход игры ожидается в 2009 году, никаких подробностей пока, естественно, нет.

ИНТЕРЕСНОСТИ

America's Army успел оккупить себя уже несколько раз — в игре зарегистрировано свыше 8 млн человек.

Ну а теперь армия США записалась в спонсоры Всемирной лиги игроков (**Global Gaming League**) и выделила ей \$2 млн на поддержку сайта. В свою очередь, Лига создаст на своем сервере особый раздел, где игроки смогут опробовать **America's Army** и те самые игры-тренажеры для военных. Разумеется, совершенно бесплатно. Успешный ход, особенно если учесть, что большинство посетителей сайта — как раз люди призывного возраста.

ИГРЫ НА СЛУЖБЕ армии

АРМИЯ США СПОНСИРУЕТ ВСЕМИРНУЮ ЛИГУ ИГРОКОВ

Пока американские юристы и психологи клеймят видеоигры за чрезмерную жестокость, американские же военные воистину ставят их «на вооружение». Игры-тренажеры уже давно никого не удивляют, а бесплатный сетевой шутер



Легендарный варгейм **Clowes Combat** после небольшой переработки был принят как учебное пособие для американских офицеров.

Кратосу ПОД СТАТЬ

ВЕЧЕРИНКА В ЧЕСТЬ ВЫХОДА GOD OF WAR 2 В ГРЕЦИИ СПРОВОЦИРОВАЛА СКАНДАЛ

В начале мая вокруг **Sony** разгорелся очередной скандал. Британский журнал **Official PlayStation Magazine** в таких красках расписал вечеринку, посвященную выходу PS2-экшена **God of War 2** в Греции, что у всей честной общественности отвисла нижняя челюсть. По словам журналиста издания, греческое отделение **Sony** отожгло по полной программе: все желающим предлагала попробовать горячие внутренности свежезабитого козла, виногради из рук полюбознающих девушек, давали поиграть с живыми змеями — разве что до оргии дело не дошло (зато в самой игре их можно устранить сразу с двумя дивами, правда, все самое интересное остается за кадром). Британское отделение **Sony**, ознакомившись с содержанием

СКАНДАЛЫ



Дополнено неизвестно, была ли в действительности вечеринка именно такой, какой про нее писали, или нет (представителей крупных изданий там не было, но скандал она вызвала дай бог).

статьи, немедленно отозвал тираж, но до подписчиков журнал все-таки дошел и тем самым спровоцировал нештучный скандал. Представители **Sony** тут же успокоили публику, заявив, что журнал **Official PlayStation Magazine** на самом деле на вечеринке не присутствовал, а репортаж написан по пригласительному билету. В действительности же организаторы мероприятия ничего такого не устраивали, хотя дохий козел там все-таки был (но забыли его предвещать).

По всей видимости, **Sony** не случайно допустила утечку — такой скандал ей только на руку.

АНОНСЫ

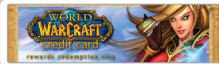
Цыц, литература!

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS В ВИДЕ КНИГИ

29 мая, одновременно с выходом этого номера «Игромании», в США поступила в продажу книга **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, основанная на событиях одноименной игры. Написал ее **Кит ДеКандидо**, американский фантаст, уже не в первый раз замеченный в новеллизации компьютерных игр. На его счету такие книги, как **Resident Evil: Genesis** (2004), **Resident Evil: Apocalypse** (2004), **World of Warcraft: Cycle of Hatred** (2006), **Starcraft: Ghost** — **Nova** (2006), **Resident Evil: Extinction** (ожидается в конце текущего года) и многие другие.



Положа руку на сердце, вся эта игравая «литература» продолжает собой чистой воды грабительство.



● Буквально за день за счет этого номера стало известно, что вслед за Electronic Arts компания Blizzard (см. новость по соседству) совместно с банком First National выпустил кредитные карты Visa по мотивам World of Warcraft, которые будут давать разного рода бонусы в игре. Игроки восприняли эту инициативу без особого энтузиазма: если так пойдет и дальше, каждая популярная игра обзаведется своими кредитками.

МАНИЯ

Дождались!

BLIZZARD НАКОНЕЦ-ТО ОБЪЯВЛЯЕТ НОВЫЙ ПРОЕКТ

К тому времени, когда вы будете читать эти строки, весь мир уже будет восторженно обсуждать новый проект Blizzard, который должны объявить 19 мая на фестивале в Южной Корее (мы туда едем, так что ждите репортаж в следующем номере). Что это будет за игра, представитель Blizzard уточ-

нить отказался. Этот представитель — не кто иной, как главный операционный директор Пол Самс, тот самый, который в прошлом году занялся со скором анонсом продолжения к Starcraft. Скорее всего, именно об этом продолжении и пойдет речь, но это необязательно должна быть стратегия — может оказаться и MMOG.

Попутно Самс огласил цифры продаж World of Warcraft: The Burning Crusade (более 5 млн) и подтвердил факт разработки второго дополнения. Кто бы сомневался.



Концепт-арт фанатского фильма Starcraft Chronicles (еще не выпущен). Когда же, ну когда же сама Blizzard будет делать анимационные фильмы?

Sims-кредитки

ELECTRONIC ARTS ВЫПУСТИТ КРЕДИТНЫЕ КАРТЫ ПО МОТИВАМ THE SIMS

Видимо, решив сделать сверхпопулярную серию The



Карточки с эмблемой The Sims слегка повисают в воздухе. В Северной Америке. Но если затея себя оправдает, то они шагнут и дальше.

Sims еще более популярной, Electronic Arts объявила о намерении выпустить пластиковые карты Visa, посвященные The Sims 2 (само собой, выпустить их будет не она сама, а ее партнеры).

От обычных карточек новые кредитки будут отличаться двумя моментами. Во-первых, вместо скучных картинок на нем будут изображены герои игры. Во-вторых, оплачивая такой кредиткой что-либо связанное с The Sims (например, скачивая очередное дополнение), люди будут получать существенную скидку.

А оплачивать будет что. Недавно, к примеру, вышел аддон Celebration Staff — в этот набор вошли всевозможные предметы, необходимые для проведения виртуальных торжеств.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Телера» — первым в России СММ для абонентов сети мобильной связи.

- Расылки доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор есть две тематик:
 - Игромания: игры
 - Игромания: рецензии
- Все подробности о ценах и адресах расылочных вы найдете на нашем DVD в разделе «ИгроБлок».



Жертва ПОЖАРА

В ОФИСЕ РАЗРАБОТЧИКОВ PREY СЛУЧИЛСЯ ПОЖАР

Как ни странно, выражение «Human Head в огне» теперь можно использовать в самом прямом значении. В ночь с 19 на 20 апреля в офисе студии Human Head (находится в городе Мэдисон, штат Висконсин) разработчиков случился крупный пожар, новость о котором немедленно распространилась по Сети. Большинство, правда, интересовалось не безопасностью разработчиков, а сохранностью Prey 2

СОБЫТИЯ



После выхода Prey (на картинке) Human Head грохнули медные трубы, теперь выдержали испытание огнем. Осталась вода.

(слово prey, кстати, переводится как жертва) и других проектов.

По счастью, тревога во многом оказалась ложной, тем более что пожар случился ночью. Пламя в здании действительно бушевало немаленькое (ущерб оценивается в \$775 тыс.), но было потушено в тот момент, когда начало подбираться к офису разработчиков. Сотрудники Human Head сразу заверили прессу, что никакие материалы потеряны не были, и на работе студии это инцидент никак не скажется.

БЫТЬ Матой Хари

В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА ВЫЙДЕТ КВЕСТ МАТА НАРИ

Немецкая студия 4HEAD, отменившая пока только серией экономических стратегий The Guild и несколькими играми калибром поменьше, пробует себя в новом амплуа. Ее новый проект Mata Hari являет собой классический квест. Это история реальной танцовщицы Маты Хари, жившей в конце XIX — начале XX веков, которая благодаря своему обаянию и умению покорять мужчин стала двойным агентом и приняла деятельное участие в закулисной борьбе европейских спецслужб во время Первой мировой войны. За сюжет и сценарий отвечают выходцы из LucasArts — Хэл Бартууд (Indiana Jones and the Fate of Atlantis, 1992) и Ной Ванштайн (Indiana Jones and the

АНОНСЫ

Last Crusade, 1990). Все остальное делает сама 4HEAD. В Германии, Австрии и Швейцарии Mata Hari выйдет в начале следующего года, насчет остальных территорий пока молчок.

Главную интригу — чем в итоге закончится история Маты Хари — разработчики оставили нераскрытой. Настоящую Мату Хари, если кто не в курсе, французы обвинили в шпионаже и расстреляли в октябре 1917 года (хотя она предположительно работала и на французскую разведку).



Мату Хари нельзя было назвать красивой (в игре ее явно приукрасили), но она брала обаянием.

Работа над ошибками

- В майском номере «Игромании» за 2007 год в статье «Тетрис: как это было на самом деле» (стр. 186-193) было допущено несколько неточностей:
 - Алесей Пажитков не является автором игр Wordis и Breakthru, его имя использовалось лишь для раскрутки;
 - Для Quirks Алексей распал только головоломки;
 - Для Microsoft Puzzle Collection Пажитков подготовил четыре игры: Fringer, Charmer, Color Collision и Muddled Casino.

DVD МАМА

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих 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 мышь работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите выдать это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу 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-мэгии» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никогда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

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 их контенту:

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



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

ОТ РЕДАКТОРА

Привет!

В нынешнем мае, если вы вдруг не в курсе, произошло важное для всех поклонников «Звездных войн» событие — легендарной саге исполнилось ровно 30 лет. Именно весной 1977 года мир урел первую часть великого сериала, который в итоге принес славу Джорджу Лукасу. Разумеется, мы не могли пройти мимо столь громкого события и решили отметить юбилей. Во-первых, в рубрике «Машина времени» вас ждет десять демоверсий старых добрых игр по мотивам «Звездных войн». Обязательно загляните, чтобы вспомнить как оно было. Во-вторых, в разделе «Ретро-зона» мы пригласили подборку для пожилых, но все еще актуальных игр Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast, Star Wars: X-Wing Alliance, Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy и Star Wars: Knights of the Old Republic. Наконец, для многих игр в «Игровой зоне» мы отыскали дополнения, так или иначе связанные с вселенной «Звездных войн». Например, для одной из главных RPG последнего времени The Elder Scrolls 4: Oblivion вы можете установить мод Star Wars, который обучает героев игры самым настоящим джедайским приемам — теперь они перемещают предметы, швыряют мечами и т.д.

Буквально под сдану номера неожиданно случилось еще одно значимое событие. Как вы знаете, в 2003 году Interplay закрыла свое подразделение Black Isle Studios, где разрабатывался долгожданный Fallout 3. А в этом месяце один фанатский сайт пустил в свободное плавание прелюда-версию игры. Сей раритет имеет чуть больше двухсот мегабайт и содержит в себе две миссии из обучающего режима. Разумеется, мы выкладываем игру на DVD, см. ее в рубрике «Интересности».

Неоднократно вопирующий S.T.A.L.K.E.R. между тем стремительно обрывает дополнени-

ями. Уже на этом DVD вас ждет подборка из семи модификаций, где особое место занимает дополнение под названием Realism — своего рода сборник из сотни мелких модов, которые делают игру максимально реалистичной. Играть становится сложнее, но интереснее. Кроме того, в рубрике «Темы DVD» расположиться глобальная модификация Falakes, которая не только резко преображает внешний вид игры, меняет геймплей и добавляет новые модели оружия, но и позволяет перебраться по Зоне на автомобилях! Не пропустите.

В «Темах DVD» вас ждет еще парочка крупных проектов. В первую очередь обратите внимание на мод для Rome: Total War под названием Napoleonic 2: Total War. Из античных действий перемещается в эпоху наполеоновских войн, когда вся Европа пылала огнем. Поиграть можно будет за все крупные государства того времени — Францию, Россию, Пруссию и Британскую империю. Вместе с новыми странами поставляются и свежие юниты. Теперь в бой можно отправить кирасиров, уланов, гусаров и так далее. Второй мод предназначен для непотопленной GTA: San Andreas и называется Gostovom Paradise HQ. После установки дополнения в мире Сан-Андреаса появятся солнечные джунгли, деревня индейцев, город, приехавший приключить из GTA: Vice City, а главгерои игры станут толстым негр в гавайской рубашке и шортах. В общем — весело.

Это лишь малая часть того, что ждет вас на DVD, — те вещи, которые пропустить невозможно в принципе. Кроме перечисленного, вас, как и всегда, ждут локализованные модификации, увесистая подборка полезного софта, десяток полновесных пачек и свежее демоверсии. Оставайтесь с нами и до встречи в следующем номере!

Степан Чечулин
tomba@igromania.ru

РАЗДЕЛЫ DVD

- №1:** «Сделано в «Игромании», «ДемоБлок», «Патчи», «ЮДекс», «Киберспорт», «По журналу», «Софтверный набор», «ИнфоБлок» и «Руководства и прохождения».
- №2:** «Темы DVD», «Игровая зона» (три раздела), «Игровой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железные софт» и «Читательские рассказы».
- №3:** «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интересности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НА DVD РАБОТАЛИ

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

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

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 большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

TES 4: Oblivion — Четыре стихии

Модификация «Четыре стихии» для TES 4: Oblivion относится к так называемым интеллектуальным дополнениям. Геймплей тут построен не на прокачке физических характеристик главного героя и не на использовании лучшего оружия и брони — здесь успех похода в первую очередь зависит от тактики, от умения следить за сюжетом и решать необычные задачи и головоломки.

Основной квест «Четыре стихии» начинается в городе Бравил, где главный герой встречает таинственного данмера Алекса и узнает от него о неких Камнях Стихий — артефактах, без которых невозможно зажечь магический огонь в Маяках Стихий. А устроить иллюминацию необходимо, ведь именно Маяки Стихий поддерживают баланс в Тамриэле. Проблема лишь в том, что неизвестный злодей Маки потушил и после этого все в мире пошло наперекосяк.

Первый квест заключается как раз в том, чтобы найти волшебные камни, которые, по мнению Алекса, хранятся в Храме Стихий. Найти храм довольно просто — достаточно следовать по путеводному маркеру на мини-карте. А вот запалочить камни — это уже задача не из легких. Придется пройти огонь, воду и медные трубы, причем в самом что ни на есть прямом смысле слова.

Когда же артефакты будут получены (на это у вас уйдет около часа), Алекс объяснит, как зажечь огонь в Маяках. Звучит вроде бы элементарно, но на деле все оказывается совсем непросто. Неожиданно на сцене появляется герой по прозвищу Мудрый, который рассказывает много интересного и необычного о Маяках, после чего уже неясно, стоит ли их вообще зажигать. Ведь вполне возможно, что они не принесут в Тамриэль мир и покой, а наоборот — вызовут в него темные силы.

Поскольку в «Четырех стихиях» придется много думать, не ждите обилия драк — экшена совсем немного. А вот загадок, головоломок и расставленных на каждом шагу ловушек не счесть. Чтобы разгадать, решить и обойти большинство из них, придется крепко подумать.

Нового контента в модификации нет, так как дополнение использует все элементы, которые были заложены в игру разработчиками. Но геймплей настолько сбалансирован, что сетовать на это просто грех. Да и нужны ли новые оружие, монстры и строения в дополнении, рассчитанном в первую очередь на смекалку игрока, а не на умение тупо размахивать заколдованными секирами?



Алекс — основной NPC, который будет давать вам задания.



Храм Стихий буквально окружен очень сильной стражей.

Age of Empires 3: Осада форта «Ниагара»

Огромная карта «Осада форта Ниагара» для Age of Empires 3 переносит нас в далекий 1754 год. События, обыгранные сюжетом, относятся к периоду, когда между индейцами и французами шла кровопролитная война.

Играя за британские войска под командованием Джона Предюкса, нам предстоит организовать осаду мощнейшего форта «Ниагара», оккупированного французами. Форт защищен сложной системой внутренних укреплений: гласис, ров и крытый проход, тянущийся через весь полуостров и прикрывающий замок, ну и прочие постройки за границей бастиона. Это даже не форт, а настоящей крепкой орешек для овеянных славой полководцев.

Собравшиеся в Осеве войска британцев вступают в военный союз с ирокезами, которые надеются таким способом ослабить позиции французов в Огайо. Ведь если форт будет осажден, французы потеряют важнейший транспортный путь к озеру Эри.

Захват неприступной крепости — дело трудное. Даже провидные геймеры будут не один час напряженно разрабатывать стратегии и тактики штурма, ибо банальный удар в лоб здесь попросту не работает.

Карта сделана просто отлично: огромная территория, продуманный дизайн, смена дня и ночи (игроку надо взять форт за десять дней). Единственное, что огорчает, — автор не сделал вступительный ролик, поэтому прежде чем играть обязательно прочитайте readme.



Защитники форта «Ниагара» уже поджидают нас с ружьями наизготовку.



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

№1. S.T.A.L.K.E.R.

Что: 7 модификаций, 1 набор скинов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



В первой подборке для этой неоднозначной игры вас ждут самые интересные моды. В первую очередь обратите внимание на модификацию под названием **Realism**. Это своего рода сборник небольших дополнений, благодаря которому игра станет намного реалистичней.

Кроме того, мы подготовили набор скинов, который меняет внешний вид всего оружия.

№2. Supreme Commander

Что: 2 модификации, 6 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификации:

● **Blitzkrieg** — юниты производятся в шесть раз быстрее, так что сражения прибрегают размах очень быстро

Карты:

- Battle Isles
- Dangerous Territory
- Pothole
- Grand Canyon
- Burial Mounds Big
- Swamp of Wraith

№3. Armed Assault

Что: 9 дополнений
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Дополнение **Mc Desert Pack** добавляет новые модели бронетехники, приспособленной для ведения боя в пустыне. Танки и грузовики теперь щеголяют новой окраской, а солдаты носят репираторы и марлевые повязки.

Другие дополнения:

- **Dry Sahrani** — остров Сахрани.
- **John Marines** — морские пехотинцы армии США.
- **Aussenposten** — миссия, где необходимо уничтожить американскую базу.
- **Descam** — модель пехотинца.
- **Grom** — модели армейских джипов.
- **Hind** — отечественный вертолет Ми-24.
- **Vilas Nam** — американские солдаты времен войны во Вьетнаме.

№4. Medieval 2: Total War

Что: 3 битвы, 7 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Исторические сражения:

- **The Battle of Maclodio** — грандиозная резня между итальянскими королевствами Милан и Венеция.
 - **Battle of Kulcovo 1380** — знаменитая Куликовская битва, которая стала началом конца монгольского ига.
 - **Battle of Bouvines 1214** — станьте участником битвы при Бувине, определившей дальнейшее расширение французского королевства.
- Модификации:
- **MTW Classic 5.0**
 - **Jerusalem**
 - **Zeph's Khwarezm Shahdom**
 - **Late Musketeer**
 - **Viking Shield**
 - **Serious Samurai's Halberdiers**
 - **Dismounted Boyar Sons Javelin Equip**

№5. Microsoft Flight Simulator X

Что: 1 миссия, 1 набор текстур, 5 моделей самолетов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Миссия **Soaring Over European Alps** — туристический полет на маленьком самолете над Альпами.

- Наборы текстур:
- **Niuhau**
- Модели самолетов:
- **MCR 01 Sportster**
 - **Aerospace Fuz24-950 series Fletcher**

● **Short S.17L Scylla**

- **Handley Page W8b**
- **Akrotech Giles-202 Aerobatic Homebuilt**

№6. Company of Heroes

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



Модификация **Cheat** позволяет играть нечестно. Можно отключить туман войны, увеличить скорость солдат, мгновенно вызывать подкрепления.

Карты:

- **Abandoned Resort**
- **Donut**
- **A'Urta**
- **Vichy**
- **Salerno**
- **Little Bighorn**
- **Battle of Hill 101**

№7. Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера

Что: 6 карт, 2 модификации
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Самое интересное дополнение минувшего месяца называется **Doc Skills**, оно добавляет воз-

ВНИМАНИЕ СУПЕРБОНУС

Полная версия Microsoft Office Professional 2007

Где брать: рубрика «Полезный софт»

«Игромания» и компания **Microsoft** с гордостью представляют **Microsoft Office Professional 2007** — последнюю версию самого популярного в мире офисного пакета. Мало какой современный компьютер можно представить без практических незаменимых и ставшим общемировым стандартом Word, Excel, да и других программ набора.

На DVD этого номера располагается полнофункциональная версия Microsoft

Office Professional 2007, которая работает под Windows XP и Vista бесплатно и в течение **60 дней**. В дальнейшем эту версию можно продлить, оплатив несколькими различными способами (в том числе через сайт издателя).

Все подробности об установке и активации **Microsoft Office Professional 2007** через интернет, вы найдете в соответствующем разделе рубрики «Полезный софт» на нашем DVD

Бесплатная
пробная версия
на 60 дней

Microsoft
Office Professional 2007

можно непосредственно в игре просматривать колесо умений для каждого типа героя. Кроме того, обратите внимание на модификацию **Treants**, которая изменяет модели кнугтов у Лесного Союза.

Карты:

- **Forgotten Kingdoms**
- **Heritage of Deleb**
- **Inon**
- **Lands of the King Arthur**
- **Lyonesse**
- **The Eastern Frontier**

№8. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 20 плагинов

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Плагин Necro Guild Faction

Плагин **Necro Guild Faction** добавляет новую гильдию маньяков-некрофилов. Они поклоняются своим божествам, приносят в жертвы мирных граждан и совершают жуткие ритуалы. Встретившись с их связным, вы можете вступить в гильдию, а выполнив ряд кровавых заданий, стать главой этого тайного общества. Другие плагины: ● **Leyawin Hidden House** — дом неподалеку от Лейавина.

ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Модификация **Total Rebalance** для **UFO: Afterlight**.



Набор модификаций для **Dark Messiah of Might and Magic**.



Модификация «Танковые миссии» для «В тылу врага 2».

- **The Sakura Nichole** — роскошные апартаменты на корабле.
- **Farmers Strike Back** — набор необычных оружий убийства — серп, вилы и другое оружие пролетариата.
- **Widow Dress** — платье колдуньи.
- **Let The People Drink** — красивые фонтаны во всем Сиродиле.
- **Anvil Bay Expansion** — расширение района доков Анвила.
- **Enhanced Magic Effects** — улучшенные эффекты магических заклинаний.
- **Star Wars** — джедаиские приемы из вселенной «Звездных войн».
- **Facial Textures** — новые текстуры лиц для людских рас.
- **Leviathan Soulspems** — переработанные текстуры Камней Душ.

№9. Neverwinter Nights 2

Что: 2 модуля

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модуль **Dark Waters**

● **Dark Waters** — один из лучших модов для NWN2. Отличный сюжет, сбалансированный геймплей, атмосфера настоящего фэнтези.

● **B2: Keep on the Borderlands** — конверсия настольной игры, выпущенной в далеком 1979 году. В своей электронной инкарнации игра обзавелась множеством батальных сцен, потеряла ряд ролевых элементов и лишилась некоторых квестов.

Tema dvd S.T.A.L.K.E.R. — Faiakes

Что: модификация ● Игра S.T.A.L.K.E.R. ● Разработчик: Faiakes

● Что нового: предметы, характеристики персонажей, текстуры, схемы оружия, спецэффекты ● Размер: 56 Мб ● Где брать: Тема DVD

Глобальная мутация сталкеров

● Новые скины для почти всего оружия.



- Особо зверские эффекты ран и крови.
- Многие пушки получили оптические прицелы, глушители и подствольные гранатометы.
- Долгожданная возможность ездить на автомобилях.
- Убрано ограничение времени для выполнения заданий.
- Главный герой теперь может нести 300 кг вместо 50 кг, а также класть автомат в слот для пистолета.



Pilot UPS e500

Источник бесперебойного питания
Стабилизатор напряжения
Профессиональный сетевой фильтр

ЗАЩИТА ОТ
380V
PROTECTION

ЗАЩИТА ОТ 380V

- Блок защиты от овервольтного возмущения напряжения в сети
- Сохранение работоспособности при аварийном увеличении напряжения.



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

Профессиональный сетевой фильтр

- Поддавление мощных импульсных и ВЧ помех.
- 2-уровневая токовая защита.

Защита телекоммуникационного оборудования

- При скачках напряжения в линиях связи и передачи данных.

Спрашивайте в магазинах электроники

ZIS COMPANY
Систем Интеграционные Системы

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

№10. Star Wars: Battlefront 2

Что: 3 карты

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Rise of the Empire 4
— Plains of Chaos

Карта **Rise of the Empire 4 — Plains of Chaos** моделирует масштабное сражение между Империей и повстанцами, в котором участвует как легкая, так и тяжелая боевая техника.

Другие миссии:

- **Sunken Temple**
- **Under Siege**

№11. Star Wars: Empire at War

— **Forces of Corruption**

Что: 1 модификация, 7 наборов карт

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Planets Changes

● **Planets Changes** — небольшая модификация, изменяющая положение планет на космических картах, увеличивающая их размеры и население.

Карты:

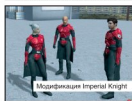
- **Battle for Planet Earth**
- **Bespin Refinery**
- **Falax Map Pack**
- **GC Map Pack**
- **Kuat Ship Yards**
- **Mon Calamari**
- **Outhide**

№12. Star Wars: Knights of the Old Republic 2

— **The Sith Lords**

Что: 8 модификация

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Imperial Knight

Модификация:

● **Female Latex Undies** — комплект нижнего белья для всех персонажей игры.

● **Imperial Knight** — набор брони в стиле имперских стражей из оригинальной трилогии «Звездных войн».

- **Combat Simulation Arena**

— арена для сражений.

- **The Dark Apprentice** — большая модификация с альтернативной сюжетной линией.
- **Final Touch** — тотальная конверсия многих предметов.
- **Patterned Robes** — набор изысканных плащей.
- **FF7 Swords** — гигантские мечи из Final Fantasy VII.

№13. Civilization 4: Warlords

Что: 5 модификация, 4 сценария

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Dune Terrain

Графическая модификация **Dune Terrain** обновляет игру, заменяя текстуры земли, песка и тропических деревьев. Благодаря таким нехитрым манипуляциям пустыня, например, приобрела розоватый оттенок. Кажется, что очутились на другой планете.

Другие модификации:

- **Cork** — добавляет потешную нацию Cork.
- **Italie** — новый вид Италии со своим лидером.
- **Rome** — очередной вариант Римской империи.
- **Seleukeia** — теперь вы сможете стать правителем страны Seleukeia, у которой есть своя царь, названия городов и флаги.

Сценарии:

- **Earth 1000AD**
- **Earth AD 750 2**
- **Jerusalem**
- **World Builder**

№14. GTA: San Andreas

Что: 8 модификация

12 моделей автомобилей

Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Andromeda

Модификация:

- **Los Santos Stadium Replacement Textures** — стадион Лос-Сантоса после капитального ремонта.
- **Army and Navy Garage** — гараж Карла в Сан-Ферро стал принадлежать армии и флоту США.
- **G.I Joe Pedestrian Pack** — десятки новых прохожих — старушки и старички, рабочие и крестьяне, а также участники молодежных банд.

10 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Смерть шпионам

Версия: 1.1

Рейтинг: ★★★★★



Корсары: Возращение легенды

Версия: 1.2

★★★★★



Company of Heroes

Версия: 1.6

Рейтинг: ★★★★★



Devil May Cry 3. Специальное издание

Версия: 1.3

★★★★★



Lock On: Горячие скалы

Версия: 1.12b

Рейтинг: ★★★★★



Властелин колец: Битва за Средиземье 2.

Версия: 2.01

★★★★★



Medieval 2: Total War

Версия: 1.2

Рейтинг: ★★★★★



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

Версия: 1.0002

★★★★★



Sword of the Stars

Версия: 1.2.1

Рейтинг: ★★★★★



UFO: Afterlight

Версия: 1.5

★★★★★

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

● **Andromeda** — возможность полетать на огромном транспортном самолете.

● **Tommy's House Goes to SA** — домик Томми Анджелио из игры «Мафия».

● **New Hotel** — обновленный внешний вид отелей и казино Лас-Вентураса.

● **Ausrangiertes Atomkraftwerk** — атомная электростанция вместо кладбища самолетов.

● **Berliner Fernsehturm** — телевизионная башня Берлина в Сан-Фиерро.

И, как всегда, вас ждет фирменный набор из дюжины отменных автомобилей иностранного и российского производства.

№15. Pro Evolution Soccer 6

Что: 4 модификация, 4 стадиона, 7 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Стадион Shen Yang Wu Li He

Модификации:
● **Euro 2008 Style** — меню в стиле чемпионата Европы 2008.

● **DAMned Balls Pack** — дюжина мячей Adidas, Nike, Puma, Umbro и Derbystar.

● **Boots Pack** — более сотни моделей спортивной обуви от известных спортивных фирм.

● **Power Face Pack 5** — набор лиц всемирно известных футболистов.

Стадионы:

- AOL Arena
- Telstra Stadium
- Shen Yang Wu Li He Stadium
- Hong Kou Football Stadium

Тема dvd

GTA: San Andreas — Gostown Paradise HQ

Что: модификация ● Игра: GTA: San Andreas ● Разработчик: Gostown Paradise HQ Team
● Что нового: остров, города, здания, персонажи ● Размер: 356 Мб ● Где брать: Тема DVD

- Огромный, поросший джунглями остров с извилистыми реками, высокими горами, деревенками индейцев и небольшим аэродромом для туристических самолетов.
- Большой город, бережно перенесенный из GTA: Vice City. Вы узнаете знакомые места — аэрокосмическую контору Розенберга, клуб «Малибу», логово торговца оружием Фила и даже гаитянский квартал с домиком злой колдуньи.
- Главный герой истории — толстый негр, облаченный в гавайскую рубашку и цветастые шорты.

№16. FFA 07

Что: 4 модификация, 3 стадиона, 15 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Кубок Америки 2007

Модификации:
● **Copa America 2007** — турнир «Кубок Америки 2007».

● **National Teams Logos** — логотипы национальных сборных.

● **Spider-Man** — Человек-паук вместо Звезда Ван дер Сара.

● **Kenny's Data** — поправки интерфейса и меню.

Стадионы:

- City of Manchester Stadium
- Olympic Stadium
- Parken Stadium

№17. FlatOut 2

Что: 1 модификация, 6 автомобилей
Где брать: рубрика «Игровая зона»

- Модели автомобилей:
● Racing Mower
● 1977 Torino Station Wagon



Автомобиль Racing Mower

- 1981 Chevy Malibu Drag Car
- Lamborghini LM002
- Saab 96
- 69 GTO

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

Что: 1 модификация, 6 сценариев
Где брать: рубрика «Игровая зона»



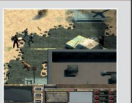
Модификация Realms of the El-Lords



Интересности



Набор текстур для игры
GTA: San Andreas.



Превью-версия игры
Fallout 3

Panda Software

Возьми свое решение

www.viruslab.ru

Поддерживает
Windows
Vista

Спрашивайте в магазинах города

РЕТРО ЗОНА

№1. Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy



● Четыре карты: Enigma Training, Hidden Caves, Hydro Desert 2, The Cyberpunk Cafe. Четыре скина: Dark Jedi, Omega Squad, Swamptrooper, Unmasked Revan.

№2. Star Wars: Knights of the Old Republic



● Модификации: The Jedi Royal Guard, Super Skip Taris & Endar Spire, Mariana, Lightsaber, Patterned Robes, Super Enhanced, Ryyk Blade, The Jedi Royal Guard, Jedi Zaalbar, Korriban Crystal Cave, Darth Revan From Start.

№3. Star Wars: X-Wing Alliance

● Модели космических кораблей: Corvette, Storm,



Twing, Xytiar Transport, X-wing. Набор миссий Galactic Mission и новый экран главного меню — Imperial X-Wing.

№4. Rise of Nations: Thrones and Patriots



● Восемь сценариев: Battle for Quina City, British Islands, Day of the Dead, India Pakistan, Missionaries, Northamerica, World War, WW2 Berlin.

№5. Command & Conquer: Generals — Zero Hour



● Модификации Retarded и Nuclear Holocaust; однопользовательские сценарии: Guantanamo Bay: Operation Cuban Freedom, Bushehr: Operation Partisans Challenge и Dangerous Escape.

№6. Operation Flashpoint



● Дополнения: At, GAW Platforms, Imp Troop, Lambda, Land Speeder, Millenium Falcon, N1 Starfighter, Tatooino Objects, Tie F, Tie V, X-wing.

№7. Soldier of Fortune



● Модификации: Green Wall, Obtuary, Rainbow, SoF Toy Weapon. Скины: Adolf Hitler, James Bond, Han Solo, Rambo, Neo, Britney Spears.

№8. Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast

● Четыре карты: Jedi knight, SGC Projectx, Bepin



Take Over, The Artus Prime.

№9. Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura



● Шесть модификаций: Buried Secrets, Deathmatch, Dusty Dunes, Hellgate, Time и Woodmir Race.

№10. No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way



● Синглплеерные карты: Better Red than Dead и The Grow OP. Скины: Blond Kate, Camouflage Cate, Cate Blue Hair Skin, Cate Camouflage Skin Pack, Cate Cheetah Skin, Cate Leopard Print Skin, Cate Skin Pack, Isako Animal Print Skin Pack, Red Assassin Isako Skin.

Модификация **Realms of the Elf-Lords** делает игру более сбалансированной и близкой к книгам Толкина. Автор дополнения перерисовал практически всех гномов, ощутимо увеличил силу энтов и муамкилов, а также «поколдовал» над характеристиками всех остальных юнитов.

Сценарии:

- Baradesh
- Defense of Durnhold
- Elostirion
- Elven Fortress
- Khand
- Minas Versus
- Sea War Zone

№19. The Movies

Что в декораций, в костюмов
Где братья: рубрика «Игровая зона»
Декорации и предметы интерьера:
● Answering Machine — автотелефончик.



- CRAZ Corridor — темный коридор.
- CRAZ Office — офисный кабинет.
- CRAZ Reception — приемная гостиницы.
- Goldcry PT — модель автомобиля «Крайслер».
- Hospital Incubators — больничные аппараты искусственного дыхания.
- Pyramid — египетская пирамида.
- Star Wars — набор декораций по вселенной «Звездных войн».

Костюмы:
● Battle of Bulge — зимняя форма немецких солдат.

- Black Spiderman — черный костюм Человека-паука.
- Ghost Hunters — одежда знаменитой команды охотников за привидениями.
- Hungry Dead — голодный зомби.
- Knight Helmet — рыцарский шлем.
- Urukhai Berserker — костюм орка и урукхай из «Властелина Колец».

№20. Age of Empires 3: The WarChiefs

Что: 1 модификация, 3 карты, 5 сценариев
Где братья: рубрика «Игровая зона»
● North American Theater — модификация, воссоздающая события XVII-XIX веков на североамери-

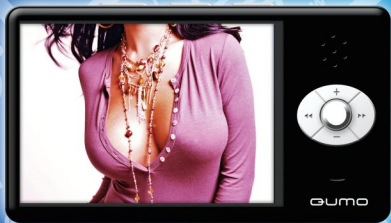


канском континенте и добавляющая три новые стороны — Конфедеративные Штаты Америки, Соединенные Штаты Америки и Мексику.

Сценарии:

- Pirates of the Carribean: Port Royal Invasion
 - The Legend of the Black Riders
 - The Treasure of Easter Island
 - Forrest River
 - Against the Tide
- Карты для режима Random:
- Barrier Ridge
 - Team Archipelago
 - A Cold Winter War

qumo *profi*



**максимально
актуально**

www.qumo.ru

№21. Warcraft 3

Что: 9 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Карта Star Wars

Карта **Star Wars** перенесет вас прямо в мир знаменитой вселенной «Звездных войн». Вы должны будете разгромить банду своих врагов, управляя бесстрашным джедаем Кайлом и его тремя помощниками. Сражаться предстоит на холодной планете Хот, прогуливаясь меж множества различных построек.

Другие карты:

- Арена
- Короли музыки
- Короли смерти
- Полночь
- Battle Tanks
- Humans vs. Orcs
- Legendary Heroes 2
- Rolling Hills

№22. Stronghold Legends

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



Карта Ghies Ridge

Одиночные сражения:

- **Ghies Ridge** — необходимо удержать замок, отбив все атаки врага.
- **Land of the Britons** — защитите свои земли от нападения шотландцев.
- **Land of the Britons Chpt 2** — постройте замок и соберите нужное количество ресурсов.
- **Dragonsand Dread** — на карте необходимо убить гигантского и очень злобного дракона.
- **Purge of the Round Table** — одна история из жизни рыцарей Круглого стола.
- **Quest Orion** — захватите хорошо укрепленный вражеский замок.

Мультитплеерные битвы:

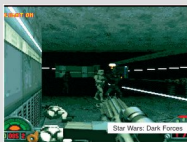
- **Factions of Zin**
- **Ragnarok**
- **Resting Place**
- **Warring Factions**

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

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

Машина ВРЕМЕНИ

Юбилею «Звездных войн» посвящается



Star Wars: Dark Forces



Star Wars: Episode I — Racer



Star Wars: Episode I — The Phantom Menace



Star Wars: Force Commander



Star Wars: Galactic Battlegrounds



Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast



Star Wars: Rogue Squadron 3D



Star Wars: TE-Fighter



Star Wars: X-Wing Alliance



Star Wars: Yoda Stories

ИГРОМАН

Тема DVD

Rome: Total War — Napoleonic II
Total War

Что: модификация • Игра: Rome: Total War • Разработчик: The Lordz Modding Collective • Что нового: карты, кинты, звуки, спецэффекты, загрузкиные экраны • Размер: 267 Мб • Где брать: Темы DVD

Герои Бородинского поля сменяют воин-нов античности

Сражения времен Древнего Рима превратились в глобальные битвы начала XIX столетия, когда вся Европа пылала в огне наполеоновских войн.

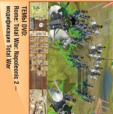
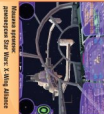
Разработчики воссоздали все великие державы того времени — Францию, Россию, Британскую империю и Пруссию.

К вашим услугам новые армии, где служат кирасиры, уланы, гусары, драгуны и гренадеры.

Десятки мест сражений, среди которых Бородино, Ватерлоо и Блэнхейм.

Теперь рукопашным схваткам предшествуют долгие перестрелки, а кавалерия, атакуя пехотный строй в лоб, рискует потерять немало всадников.

Новые звуковые эффекты. Ваши колонны будут разрываться от гула пушечной канонады, ружейной трескотни, лагзаны сабель и барабанной дробы, под которую шагают войска.



ЖИЗНЬ — ИГРА, ДАНОГОЩАЯ ИГРА — ВСЕГДА ДАМНИ!

ИГРОМАН

ИЮНЬ 2007

ВЫСОКАЯ

С БИТВОЙ ПЕРВАКОВ ОТВИЛИТ
ОПТИКА И ПОПЫТАЕТСЯ
УПЛАТОВАТЬ И ПРОИЗВОДИТЬ
ПОСЛЕДНИЙ НАПРЯГ

НАПРЯЖЕНА ДА ДАВАТЬ
НАПРЯЖЕНА ДА ДАВАТЬ
НАПРЯЖЕНА ДА ДАВАТЬ

ТЕМА DVD

GTA: SAN ANDREAS — ПОСТРОИ РАЙСКОЕ
СТРАШЕЕ РАЙСКОЕ РАЙСКОЕ

ИНТЕРЕСНОСТИ

НАБОР ГЕРОЕВ ДЛЯ ИГРЫ GTA: SAN ANDREAS
ИГРЫ ВЕЩАЮТ ИГРЫ РАДОУЮТ

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ МЕСЦА

ГОТ: THE FALLEN FOR MIDDLE EARTH 2 — THE BATTLE OF THE WITCH-KING
МОДИФИКАЦИЯ НА ИГРУ THE SIMS 2
AGE OF EMpires 3 — THE MAXIMUS — МОДИФИКАЦИЯ НОВЫХ АМЕРИКАНСКИХ
НАБОР МОДИФИКАЦИЯ: НАБОР АМЕРИКАНСКИХ
DAMN ASSULT — АМЕРИКАНСКИХ
S.T.A.L.K.E.R. — МОДИФИКАЦИЯ РЕАЛИЗМ: ИММОБИЛЬ ДАВОЛО

ВЫСОКАЯ — ДАНОГОЩАЯ — КОДЕКС — СОУП — ЖЕЛТЫЙ СОВЕТ
ИГРОВАЯ ЗОНА — ИЗ ПЕРВЫХ РУК — РУКОВОДСТВО И ПРОДОЛЖАНИЕ
КВЕРТЭЛС — ОБЛАДАННЫЕ ВЕЩА — КАШИНА ВЯЖЕНА И КАШИНА ДАВАТЬ

www.igromania.ru

ИТО МАНИА



Ито маниа... Понравилось... Не понравилось...
Модификация...
Понравилось: Dreaming of the Craftworld, Orky Forest, Jungle Assault, Storm of Iron, The Spaceport, Eruption, Taranik.
Не понравилось: ...

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

ATI Catalyst 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

ATI Catalyst 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

ATI Catalyst 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

ATI Catalyst 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4
ATI Radeon Video Converter Engine 7.4



- Dreaming of the Craftworld
• Orky Forest
• Jungle Assault
• Storm of Iron
• The Spaceport
• Eruption
• Taranik

№24. TrackMania United

Что: 1 модификация, 3 модели машин, 8 треков
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Stadium Storm
Модификация Stadium Storm заменяет солнечную погоду более мрачной и дождливой, так что кататься теперь совсем неперосто — дождь мешает.

№25. Перл-Харбор

Что: 9 скюнов, 1 миссия, 2 кампании
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Кампания:
• I Flew for the Fuhrer — основана на дневнике немецкого офицера, летчика-истребителя Хайнца Кнюке. Вы станете свидетелем тех драматических событий, участником которых и был Хайнц Кнюке.
• Bombardirovshchik 44 — рассказывает о буднях пилотов советских бомбардировщиков. Вам предстоит полетать на разных типах самолетов и поучаствовать в уничтожении кораблей, мостов и скоплениях немецкой бронетехники.
Набор миссий Battle for Rabaul.
Скюны самолетов:
• BF-109E7 Black2
• BF-109F Afrika
• BF-109G2 Afrika
• F4U-1A Keftord
• Fw-190A4 Rudorffer
• Ki-84 Okinawa
• P-40N Dung
• Spitfire MkIXc Deere
• Spitfire MkIXc Plagis

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

ВНЕШНЯЯ СЪЕДА

000000 ВЕСЕЛОСТИ



«Волшебный шар 3» — в третьей части одной из лучших серий аркадных шариков можно сбивать различных персонажей — гиратов, скелетов и т.д.



Dragon — еще одна инкарнация знаменитой Zuma, на этот раз в японских декорациях.



Флэш-игра Sky Diver.



«Приключения Кени» — в этом подродном скролл-шутере необходимо управлять акванатистом и собирать древние клады со дна морского.



Флэш-игра 3D Tanks.



Флэш-игра Canyon-glider.

Руководства & Прохождения

Профессиональные руководства и прохождения из журнала «Лучшие компьютерные игры»



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

На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из апрельского номера ЛКИ: «Блицкриг 2: Освобождение» * «Великие битвы: Курская дуга» * «Восхождение на трон» * «Ил-2 Штурмовик: 46» * «Офицеры» * «Armed Assault * Battlestations: Midway» * «Red Orchestra: Ostfront 41-45» * «Resident Evil 4» * «Runaway 2: The Dream of the Turtle» * «Supreme Commander * UFO: Afterlight»

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

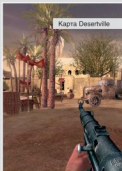


КИБЕР СПОРТ

дополнения для сетевых игр

Call of Duty 2

Что: 6 карт
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта Desertville

- Карты:
- Ardennes
 - Bocage Winter
 - Champ de Bataille
 - Coastal Guns
 - Desertville
 - Dust

Counter-Strike

Что: 1 карта, 5 моделей оружия, 2 скина, 5 модификаций
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта de_pripyat

- Карта de_pripyat
- Модели оружия:
- AKS-74U
- Desert Eagle 50AE
- Gangsta M4
- Legion M9 Hawk
- The Wastes Winchester
- Скины персонажей:
- Star Wars Battle Droid
- Star Wars Clone Trooper
- Модификации:
- Battlefield
- Funny Star Wars
- Revenge of The Sith
- Star Wars Back
- The Clone Wars

Counter-Strike: Source

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

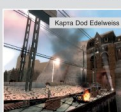


Карта De Star

- Карта de_star
- Модели оружия:
- Darth Maul Saber Glow in the Dark
- MP9
- Practical & Tactical Sawed Off
- USP Match Fiveseven
- Скины персонажей:
- Star Wars Full Terror
- Пак
- Модификации:
- Big Star Wars
- Jedi Star Fighter

Day of Defeat: Source

Что: 2 карты, 4 модели оружия, 2 скина
Где брать: Рубрика «Киберспорт»



Карта Dod Edelweiss

- Карты:
- dod_edelweiss
 - dod_montecassino
 - Модели оружия:
 - Bloody Knife
 - M1 Darkened
 - German Shovel
 - Real M712 Schnell Feuer
 - Скины персонажей:
 - Totenkopf Grey
 - Big Red One Soldier
 - Woodland Camo

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



Как известно, 20 апреля состоялся запуск PlayStation 3 в России. Получив приглашение от Sony, мы никак не надеялись увидеть там нечто серьезное. Ведь запуск Wii прошел очень скромно, а про Xbox 360 и говорить нечего — его просто завезли в торговые точки. И тут — бац! Магазины, полностью окупировавшие символику PS3, полки с играми, демонстрации очереди покупателей, специально ждавших российского запуска... Нет, что-то определенно меняется. Это уже не «почти как у них», это и есть «как у них». Пусть пока не на уровне Японии и Америки, но какой-нибудь Франции или Германии — уж точно. На следующий день последовала гламурная лонч-пати в клубе «Дягилев», где не было разве что Ксении Собчак (или была?).

Sony первой взялась за наш рынок серьезно, хотя у Microsoft и Nintendo были все шансы. Первые слишком долго думали, продавая или нет свой Xbox 360 в России, вторые банально не поставили нужное количество систем в м.г.д. Как говорит в N+ Videogames, спрос на Wii большой, правда большая N выделит на

Россию слишком мало консолей. Настолько мало, что даже рекламировать ее пока нет смысла. Что там говорить, один мой знакомый, не играющий в игры, но желающий прикупить Wii для семьи, банально не может это сделать. С Xbox 360 ситуация вообще неясная: выходит, что Microsoft хоть и готова продавать консоль, но не все готовы издавать игры для — слишком уж высок уровень пиратства. Так будет, например, с новеллы «Пиратами Карибского моря», которые даже на DS выйдут на русском (впервые!), но первый тираж английской версии для 360-го составит всего 300 копий. Так, для галочки. Вероятно, со временем ситуация изменится, но сейчас порадоваться нечем.

В общем, пока суд да дело, Sony пришла с рекламой в кинотеатрах, билбордами, гламурными пати, системой на русском языке, локализованными сервисами и даже первыми переведенными играми (правда, казуальными). Остается надеяться, что остальные компании последуют ее примеру и перейдут от пустых разговоров к делу.

Репортаж с российского запуска PS3 смотрите в этом номере, полноценный рассказ о японском старте — в следующем выпуске, а раздел по Xbox 360 стартует одновременно с большим запуском системы в России осенью этого года.

Антон Логвинов,
профессор видеонаправления
video@igromania.ru

Смотрите в наших выпусках



Видеонews — ежемесячная порция нового игрового видео.

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

На привалах — ревьюны 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-poriview — обзоры будущих портов с консолей.

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

Игромания на TV



С ноября 2005 года в еженедельном телеэфире музыкального телеканала A-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 ждет интервью с разработчиками, видеонews и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи равно в четыре раза больше.



Телеканал A-One пока доступен лишь пользователям СТРИМ-ТВ, НТВ+, «Космос-ТВ» и некоторых других операторов. Подробнее о том, как установить программу смотрите на www.a1tv.ru.



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

Внимание! Субтитры на диске!

Интересно со знаменитыми иностранными разработчиками, а также многие материалы (напрямик репортажи из раздела Pre-poriview) иногда сопровождаются субтитрами. Для их отображения вам необходимо установить программу **VoSub** из раздела «Софтвэрный 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 выложите файл с видео@igromania.ru лично и раскажите 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 должны 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 двадцать минут в 1 Мб не надо.

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

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





ВИДЕОМАНИЯ

СМОТРИТЕ В «ВИДЕОМАНИИ»



ВидеонОВОСТИ за прошедший месяц

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

Когда: Всегда.

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



От винта!

Что: Легендарная телепередача,шедшая на ТВ с 1994 по 1998 гг.

Когда: Каждый месяц по четыре выпуска.

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

Nextgen

Что: Разделы по консолям следующего поколения.

Когда: Всегда.

Зачем: Полностью охватив ПК-рынок, «Видеомания» стремится рассказать обо всем, что касается игровой индустрии. Репортажи, подробнейшая информация о системах следующего поколения и информация о 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.

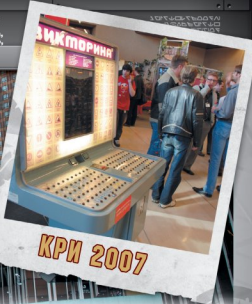
Когда: Всегда.

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.





«ИГРОМАНИЯ» ПОСЕЩАЕТ ВСЕРОССИЙСКИЙ СЛЕТ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР. В ПЯТЫЙ РАЗ.



Что? Как?

Пять (и, по мнению многих участников, пущая) Конференция разработчиков игр (она же КРИ), ежегодно проводимая в Москве. Наш аналог Game Developers Conference.

С опаской подбираясь к гостинице «Космос», обнаружить там подозрительное отсутствие очереди на входе. Зайти внутрь и с удивлением отметить, что давки, шум, гамма и полуголый дед вокруг не наблюдаются. Спокойно получить свое удостоверение, недоверчиво исследовать потенциально самые опасные районы (возле стендов с играми) и выдохнуть, что КРИ, похоже, превратилась — таки в спокойное профессиональное мероприятие.

После отгремевшего зимой «ИгроМира» произошло, кажется, удивительное. Российские игроки перестали брать штурмом гостиницу «Космос» и уразумели принципиальную разницу между двумя мероприятиями. Вместо привычного маскарада на входе, поддельных бэйджей и публично выдворения самозванцев с территории конференции, КРИ образца 2007 года оказалась тем, чем, собственно, и задумывалась — взрослым, спокойным внутри-индустриальным мероприятием. Впервые нам не пришлось работать в условиях отсутствия свежего воздуха, питьевой воды и шумового барьера, граничащего с болевыми ощущениями.

Разработчики, в свою очередь, поняли, что в этот раз их целевой аудиторией являются в основном журналисты, поэтому по территории конференции можно было спокойно ходить, не спотыкаясь об обнаженные телеса, боди-арт и прочее шашито. Вместо этого на стендах царила какая-то вызывающе спокойная обстановка: «Новый диск» соорудил у себя мини-бар с диванами и поил всех желающих коктейлями. Nival Online сделали то же самое, но с одной только оговоркой: на гигантском плазменном телевизоре, установленном внутри стенда, показывали не игры, а футбол. Почти каждый издатель завел специальную комнату с компьютером, где можно было без лишнего шума посмотреть последние версии игр, задать нужные вопросы и подслушать какой-нибудь страшный эксклюзив.

Вместе с упразднением шоу-элементов отпала необходимость в громких, но бесполезных суперзвездах, приезжающих в Россию не делу, а чтобы вкусить местного колорита. Так что роль селебрити в очередной раз исполнял усатый Ричард «Левелорд» Грей, который с каждым годом все отчетливей производит «privet, drug!» (и многого еще, но мы это публиковать не будем). Гораздо более полезным оказался визит Кароль Дегуле, директора Disney Interactive Studios по России. КРИ также посетили ключевые разработчики CD Projekt, которые привезли на конференцию своего «Ведьмака». Мы было кинулись смотреть игру, но выяснилось, что на стенде демонстрируется версия, которую Александр Кузьменко еще месяц назад с лупой изучал в Варшаве.



Посетители легкой Конференции разработчиков игр встречают милободный Ктулху, приглашенный на мероприятие нашим издательским домом.

Неожиданно разочаровала ярмарка проектов, на которой раньше можно было заприметить молодые таланты. Почти на всех мониторах крутились сильные гонки, экшены и шутеры без единой светлой мысли. И если раньше в глазах у молодых и голодных читалось пламенное желание показать всем окружающим, как надо делать игры, то теперь там светлится главным образом знак доллара. Ключевые вопросы ярмарки проектов: «Что вам нужно?» и «Сколько у вас есть денег?».

Издательский дом «ТехноМир» выступил в этом году с социальной антигрэш-акцией. Будучи утопленными потоком продукции сомнительного качества, мы вместе с глар-отделом заступили в коридоры конференции живого Ктулху — большого, зеленого и с щупальцами. Он деловито прохаживался среди стен-

дов и раздавал всем желающим листовки, в которых содержалось предупреждение «Сделал грэш — разбудил Ктулху!». Аналогичные значки и магниты на холодильник, говорят, развели в течение первого дня. С древним божеством радостно фотографировались, кажется, все ключевые труженики индустрии: Ктулху охотно обнимал их своими плоскими щупальцами, а некоторым в назидание совал сразу по две листовки — чтобы, так сказать, закрепить послание.

Учитывая вышеозначенные метаморфозы, мы впервые за пять лет существования мероприятия провели наедине с каждой игрой не по 15 минут, отбиваясь от наседающей саади очереди, а по полчаса, размеренно задавая вопросы разработчикам. Ниже — отчет о главных и лучших проектах КРИ 2007.



Пять лет спустя КРИ, наконец, стала тем, чем задумывалась — спокойным, размеренным профессиональным мероприятием.



ИСХОД С ЗЕМЛИ

ЖАНР, ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: PARALLAX ARTS STUDIO
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

«Исход с Земли» у нас ходит как главная надежда российского (не путать с православным) шутеростроения. Это стандартный, практически по учебнику, экшен, в который, кажется, можно будет играть с интересом. Для России, где человеческие шутеры в последнее время совсем не выходят, **Exodus from Earth** (английское название проекта) выглядит шагом вперед.

Сюжет тут, конечно, напоминает компиляцию из всех фантастических боевиков, начиная с верховенского «Вспомнить все». В недалеком в общем-то 2016 году солнце превращается в раскаленный добела шар и начинает планомерно выжигать поверхность Земли. Человечество спешно ищет отступные пути и не придумывает ничего лучше, кроме как учредить массовую мутацию. Некая корпорация с сомнительным названием «А.Х.» объявляет, что вывела необходимый минерал, который способен изменить организм человека для существования во враждебных инопланетных условиях. Но есть нюанс — минерал необходимо регулярно принимать, что автоматически ставит все население Земли в зависимость от отдельно взятой корпорации (нечистоплотной, разумеется). И вот тут выясняется, что «А.Х.» скрывает от широкой общественности занятый факт: оказывается, в галактике есть планета, пригодная для заселения людьми безо всяких инъекций. Правительство посылает нас с вами разобраться.

Расследование выливается в кровавую баню с участием открытых и закрытых пространств, а также различных транспортных средств. «Исход с Земли» совершенно не претендует на оригинальность, но все обязательные пункты программы отработывает с неожиданным прилежанием. При помощи аккуратной, снабженной всеми необходимыми спецэффектами картинки **Parallax Arts Studio** рисуют ладный и не вызывающий раздражения шутер. Indooc-этапы напоминают любой качественный sci-fi-экшен без закидонов: вы стремительно носитесь по коридорам, бросаетесь гранатами и палите с двух рук одновременно (есть и такое). Враги валяются на землю честным разглаголем, физика не превращает все это в летающий цирк «Монти Пайтон», межгалактический шотган бабахает как надо, а ощущения, что ваш персонаж не идет, а скользит по топленому маслу, отсутствуют.

Есть еще автомобильные заезды — чуть более примитивные, но начиненные необходимым арсеналом. И враги, и декорации, и всполохи дыма удивительно ровно друг к другу прилажены. Премоднистрированные нам три уровня производят как раз тот вращающийся эффект — вера в российские шутеры неожиданно возвращается. Конечно, не надо думать, что «Исход с Земли» вдруг начнет конкурировать с **BioShock** или **BlackSite: Area 51**. Это такой приятный во всех отношениях B-Movie, фантастический боевик, который показывают по десятичному каналу после часа ночи. Только на нем неожиданно не получается уснуть. — *Олег Ставицкий*



КОЛЛАПС

ЖАНР, ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: CREOTEAM
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Если вам интересно, как обстоит дела у **CREOTEAM** с их «Коллапсом» (подробнее об этой игре см. «Игроманию» №4/2007), спешим порадовать: у них все в порядке. Разработка идет по плану, проект постепенно обретает форму, и становится более-менее понятно, чего же нам в итоге ждать.

На стенде игры разработчики рассказывали нам о проделанной работе. Премоднистрированные ранее локации за время разлуки с «Игроманией» успели приобрести товарный вид. Декорации стали гораздо атмосфернее: в них поубавилось неуместного порядка: теперь местные уровни выглядят куда более... ветхими, что ли (напомним, речь в игре идет о последних разрушительной катастрофы). Ободранное здание киевского вокзала, куски разрушенных стен и строительного мусора... После такой метаморфозы игра живо напомнила нам **S.T.A.L.K.E.R.** Мутанты и враждующие друг с другом банды лишь добавляли сходства.

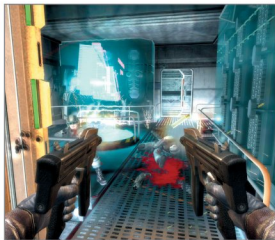
Однако, в отличие от **GSC Game World**, **CREOTEAM** ставят не столько на иррациональную атмосферу, сколько на ураганный, красочный и хорошо поставленный экшен. В качестве примера нам показали небольшую перестрелку. Родан арывается на привокзальную площадь Киева, где уже вовсю кигит бой: на лагерь бандитов напала троица проворных человекоподобных пауков. Му-

танта ловко уклоняются от пуль и реут на куски ошарашенных солдат с мечами. Наш герой сразу бросается в сечу, и тут начинается форменное безумие: вокруг свистят пули, осыпаятся куски стен (разрушающиеся явно прибавилось), реут монстры, взрываются баллоны с газом, с башни ведет беспорядочный огонь пулеметчик... Как только площадь оказывается устлана трупами, мы остаемся наедине с одним-единственным желанием — повторить.

А добавка будет, можете не сомневаться — игра грозит увлечь нас на многие часы. А если к яростному экшену добавятся крепкий сюжет, грамотная кривизна и, конечно, декантриры крови (на данный момент все еще неизвестно, можно ли будет разругать врагов на части), нашему счастью не будет предела.

За режиссуру, впрочем, можно не сомневаться: в показанной нам версии заработали скрипты. Монстры больше не появляются из воздуха, а подкрадываются к игроку из укромных темных уголков. Кроме того, появились кат-сцены, к которым не стыдно применить понятие «режиссура»: оператор эффектно предостражает каждого нового монстра, камера парит над героями и вообще всячески старается сделать нам красиво.

Учитывая, что до выхода игры в лучшем случае добрых восемь месяцев, «Коллапс» выглядит на удивление бодро и цельно. Сами **CREOTEAM** скромно сознаются, что над многим еще предстоит работать, так что игра по-прежнему остается главной русской козырькой интригой этого года. — *Георгий Курган*





ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА БЛАДА

ЖАНР: ИСТОРИКА
ИЗДАТЕЛЬ: АКЕЛА
РАЗРАБОТЧИК: АКЕЛА
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2007 ГОДА

«Приключения капитана Блада» — игра, как выражаются в определенных кругах, «трудной творческой судьбы». Приключения знаменитого «благородного пирата» должны были стать чем-то вроде «Корсаров», но без экономики, с упущенными технологиями и большим перекосом в сторону экшена. Впервые о «морском проекте по роману Сабатини» наша редакция узнала в конце 2003 года в офисе «Акеллы». Тогда мы готовили материал об уссурийском охотнике, за последний год информационный поток об игре почти иссяк, и мы уже, честно сказать, не знали, что о «Бладе» и думать... И тут такое!

«Блад» на стенде «Акеллы» выглядела как гость из какого-то параллельного мира. Слева показывают «Морского охотника», справа — Disciples 3, а на мониторе посередине происходит что-то совсем не похожее на PC-игру. Там некий отважный мужчина в камзоле прыгает по экрану, пинает ногами бочки, в стиле Индианы Джонса стреляет из мушкетона от бедра и сбрубает сексуальной головы стражников с двухметровыми тескаками. Для полноты ощущений все это снабжено очень приятной графикой и управляется геймпадом от Xbox 360.

Претерпев за годы разработки невероятное коли-

чество мутаций, «Блад» стал почти что чистокровным слэшером. Скажем, тот уровень, который мы видели на КРИ, был построен по всем главным законам жанра. Вначале на вас налетают десятки хилых матросиков с рапирами, потом подключаются ребята посерьезнее — в мушкетерских шляпах, с пистолетами и бомбами, ну а в конце, как и водится, поджидает «биг босс» — огромная, похожая на примоходящего бегемота мясная туша с невероятных размеров топором. Прибавьте сюда же и невероятную динамику всего действия: буквально в считанные секунды наш герой успевает подрывнуть в воздухе, размять врагов по сторонам двумя комбо-ударами, сбить кого-нибудь с ног, а затем жестоко добить, прижав гада ногой к земле и всадив в череп заряд дробы из пистолета. Что отрадно, все эти brutальные акробатические злодея выполняются буквально на трех кнопках, а механика боя настолько проста, что осваивается за секунды.

Конечно, какие-то выводы делать сейчас еще рано. Во-первых, пока толком не ясно, как будут выполнены корабельные схватки, которыми в «Акелле» обещают регулярно чередовать наземную сечу, а во-вторых, нам решительно непонятно, какое отношение ко всей происходящей на экране кровавой бане имеет роман Сабатини. Разработчики, впрочем, не скрывают, что параллель с книгой в игре почти нет и игровой «Блад» — это скорее «вариация на тему». Ну, что-то вроде интерактивного комикса. — Александр Кузьменко

DISCIPLES 3

ЖАНР: ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ/РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: АКЕЛА
РАЗРАБОТЧИК: DAT
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА 2007 ГОДА

Дебютировавшая на прошлой КРИ Disciples 3 вызвала равное количество восторгов и сомнений. Восторги в основном были адресованы арт-отделу .dat (проект, напомним, ведет Анри — известный иллюстратор и автор знаменитых «Корсаровских» персонажей). Сомнения касались всего остального: команда молодая, времени на разработку отведено мало, готово пока лишь технологическое демо. В общем, мы сдержанно похлопали, съездили к разработчикам в офис и приняли ждать.

Так вот, со времени своего прошлогоднего дебюта игра страсть как похорошела. Выход проекта перенесен с лета 2006-го на конец нынешнего года — и это тот редкий случай, когда переносу мы только рады. И вот почему.

Во-первых, арт. Disciples 3 выглядит, наверное, раз в пять лучше. Такой сочной, детализированной и приятной картинкой мы не видели еще давно. Причем речь идет не о технологической феерии, а о внушительной работе со стилем. Это сложно передать словами, но даже самый темный и неприглядный кусок любой игровой карты тут можно разглядывать подолгу, находя необычные детали и восхищаясь талантливым проработкой.

Художники .dat, рассказывая о Disciples 3, регулярно потрясут огромным количеством исторических материалов, перелопаченных ими во время работы. Казалось бы, зачем? Фан-

тези никакие особенные ограничений не накладывает. Как выяснилось, не зная «матчасть», можно, например, нарисовать герб наизнанку. И когда солдаты с этим гербом пойдут в бой, злобная зверюга будет не угрожать врагу, а убежать от него (похожую ошибку допустили разработчики одной известной игры, название которой мы здесь говорить не будем). Или вот еще пример — в Disciples 3 есть воин, который носит щит с отрубленным углом. Знающие люди тут же вспомнят, что когда-то угол щита отрубали рыцарям за трусость, и сделают по поводу персонажа соответствующие выводы.

Ну а как же геймплей? Он, по всей видимости, тоже будет на высоте, хотя давать финальную оценку по рабочей версии рано. На глобальной карте все происходит по давним и привычным правилам — путешествием, собираем ресурсы, комплектуем армию и потихонечко колошим врагов. А вот тактика выглядит заметно интереснее. В .dat сейчас пытаются провентурить очень хитрую штуку — наделять пошаговые сражения RTS-угаром. Не забывая, разумеется, про тактическую глубину и возможности. Например, на карте будет несколько точек, захват которых дает игроку преимущества. Будет и терраморфинг: используя мощное заклинание — и дорога врагу уже надежно перекрыта! Ну и еще много чего интересного.

Кстати, Disciples 3 в этом году получили одну из главных наград КРИ — «Лучшая игра». И это, на наш взгляд, чистая правда — более дерзкого и интересного проекта мы на конференции не видели. — Андрей Александров





JAGGED ALLIANCE 3

ЖАНР: тактическая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ: AKOMBA
РАЗРАБОТЧИК: G3 GAMES
ДАТА ВЫХОДА: зима 2007 года

Показ очередного претендента на звание «игры, которая возродит серию *Jagged Alliance*» принято начинать с заведений о том, что у нас здесь почти все как в оригинале. И знаете, это действительно так. Одного взгляда на *Jagged Alliance 3* достаточно, чтобы пробудить ностальгию в сердце любого фаната. Дело, понятно, в картинке — преемственность стиля стопроцентная.

Движок позаимствован у «Операции *Silent Storm*», и работы с ним очень много — главным образом над картами, которые теперь раз в два больше (в оригинальной «Операции», напомним, они были просто миниатюрными). Кроме того, похорошело освещение, повисли облачка детализация, появились очень густая трава, которая отлично скрывает наемников от наших глаз. Ну и так далее — не в графике тут суть.

Главное дело в *Jagged Alliance* традиционно исполняют наемники. Спешим обрадовать — их список со времен второй части практически не изменился. «Под раздачу» попал ливер шарваршана конторка M.E.R.C. со своим ультрадревневым пуленным мясом. Зато A.I.M. предлагает до слез знакомый ассортимент солдат удачи. Некоторые изменения, конечно, есть — кое-кого убили, кого-то добавили, но разработчики божатся, что ничего фанаты останутся в восторге. Мы киваем и ждем подробный «прайс-лист».

Возвращать покой в очередную страну третьего мира предстоит на глобальной карте, выполненной в лучших JA-традициях: имеется определенное количество секторов, каждый из которых занят той или иной стороной. Для победы нужно как можно быстрее захватить вражескую территорию. Но, по словам разработчиков, совсем необязательно захватывать все подряд, достаточно сосредоточиться на ключевых точках. Противники, разумеется, будут делать то же самое, и здесь вот получается очень интересная вещь: так как за власть в стране борется сразу четыре силы, то легко может получиться «свалка», в которой несколько сторон увлеченно колочат всех, кто подвернется под руку.

Тактический режим — практически полная копия предыдущей частей. Очень радует движок *Silent Storm* — теперь в распоряжении юного наемника есть полная разрушаемость и очень мощная физика, это заметно разнообразит бой. Но дело даже не в корректном отображении ньютоновских законов. В своем зачаточном состоянии триквел работает уже на совершенно других уровнях: когда видишь, как подконтрольный наемник шуршит в густой траве и изрекает что-нибудь из словарного JA-лексикона, сердце буквально поет.

Ну и по набору формальных признаков (графика, звук, геймдизайн) *Jagged Alliance 3* вызывает положительные эмоции — видно, что игру делают со знанием прошлых частей и при этом без страха добавить что-то от себя. — Андрей Александров

Наградной список

Церемония **KRI Awards**, как и все последние пять лет, состоялась

в конце последнего дня конференции. В течение двух часов вручались награды самым-самым играм мероприятия, по сцене ходили красивые девушки, а светила индустрии благодарили всех собравшихся в микрофон.

Лучшие игры выставки, напомним, определяются методом закрытого голосования жюри (среди 18 участников которого был, как обычно, и наш главный редактор). Так вот, в этом году редакция «Игромани»: странным образом сумело распределение претендентов в различных номинациях. Скажем, хорошо известный вам **S.T.A.L.K.E.R.** соревновался в звании «Лучшая игра» с группой других, но менее амбициозных жатловесов

(*Disciples 3*, «Коллапс»). Однако штука в том, что «Сталкер» уже вышел, а эти, не спорим, крайне многообещающие проекты — еще нет. Впрочем, «Санитарам подземелий», которые появились на полках еще в прошлом году и в своей номинации также оказались среди невыведших проектов, это не помешало стать «Лучшей RPG».

Попадались и другие странности. Так, обожаемая нами **King's Bounty: Легенда о рыцаре** была номинирована на «Лучший игровой дизайн», но почему-то совсем проигнорирована в общем рейтинге претендентов на «Лучшую стратегию». В том же «Лучшем игровом дизайне» казуальный проект **KranX RPG** «Якстры» конкурировал с монолитными экшенами и RPG.

Так или иначе, награды в итоге все равно нашли своих героев, и в этом году почетные места в номинациях распределились так:

ЛУЧШАЯ ИГРА: **DISCIPLES 3**

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ ИЗДАТЕЛЯ: «1С»

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ РАЗРАБОТЧИК: **BIG BANG WORLD**

ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР: «СКИА»

ЛУЧШАЯ ДЕЯТЕЛ. СПОРТС ШИПОМАН: ДА

ЛУЧШАЯ ИГРА БЕЗ ИЗДАТЕЛЯ: «ХИТМАН. ДЕНЬ СВОБОДЫ»

САМЫЙ НЕСТАБИЛЬНЫЙ ПРОЕКТ: «ПЕРГОР»

ЛУЧШАЯ ЗАРУБЕЖНАЯ ИГРА: **THE WITCHER**

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ПОРТАТИВНЫХ ПЛАТФОРМ: **FINAL FANTASY**

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ КОНСОЛЕЙ: **SOBODNIE BOYBNA**

ПРИЗ ЗА ИГРОВЫЕ СИМВОЛЫ: **S.T.A.L.K.E.R.**

ПРИЗ ОТ ПРЕССЫ: **KING'S BOUNTY**, **ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ**

ПРИЗ ОТ ИНДУСТРИИ: **1С**

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ: «АДРЕКАКИН 2. ЧАС ПИИ»

ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: **THE ENGINE**

ЛУЧШАЯ ИГРОВАЯ ГРАФИКА: «ЗАНЕЖС. СОН РАДЗИИ»

ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН: «ВИСТЕРЯ»

ЛУЧШАЯ ЭКШЕН ИГРА: «ПРИКЛЮЧЕНИЯ КАПИТАНА САБДА»

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА: «КОДЕКС ВОЙНЫ»

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА: «САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ»

ЛУЧШАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА: «ИТЭЛЬ У ЛЕГШЕГО АЛЬПИНИСТА»

ЛУЧШАЯ ИГРА-СИМУЛЯТОР: «ПОЛНЫЙ ПРИБЛОН УАЗ 464. УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ»

Поздравляем победителей!

ИГР
19704
19705
ИТУ
19707

ИГР
19714
ИГР
19719



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: GIGAWATT ENTERTAINMENT
РАЗРАБОТЧИК: NIVAL INTERACTIVE
ДАТА ВЫХОДА: СЕНТЯБРЬ 2007 ГОДА

Как и ожидалось, Nival Interactive презентовали на КРИ второй аддон к своим «Геромам». Двух мнений о том, кому могла быть посвящена эта часть истории, не было. Прошлый раз нам выдали гномов, в этот — их заклятых врагов, орков. Фантазии журналистов на тему всех последующих аддонов (скажем, расу вампиров, людей-ящеров или не к ночи будь помянутых дреянов) были прихлонутой мощным заявлением разработчиков о том, что «орочья» аддон — это последний, контрольный выстрел в сторону «пятых». Дальше, сами понимаете, можно ждать только анонса «шестых».

Итак, финальная глава пятю части героической саги расскажет нам, чем закончилась гражданская война и противостояние с Бизаро, откуда взялся гражданин Темный месся и чем занялся в свободное от злодейств время товарищ Арантир. Все это благолепие будет упаковано в 3 кампанию, 5 односторонних и 10 сетевых миссий. «Повелители орды» — standalone (самостоятельный) продукт, то есть наличие или отсутствие оригинальной игры на вашем компьютере ему безразлично.

Преданные фанаты серии уже сейчас могут кричать ура, потому что именно во втором аддоне в игру вернется классический варвар — герой орков, который не владеет магией, но и без нее способен задать хорошую трелку противникам. Не пользуясь магией в бою, он вполне способен приме-

нять ее в мирных целях — скажем, вызвать корабль или телепортироваться. Вместо колдовства варвар обучен шести специальным клинкам, которые можно использовать на поле боя.

Уникальной особенностью орочьей армии станет показатель «ярость». Действует он абсолютно так же, как аналогичный параметр класса «воин» в World of Warcraft: чем дольше и чаще бьются с врагами ваши подопечные, получая или нанося урон, тем яростнее они становятся. Если отряд просто кружит на поле боя, не нанося противнику повреждений, — уровень ярости не повысится или даже упадет. Всего в игре будет четыре стадии ярости, по достижению каждой из которых ваши воины приобретут дополнительные бонусы к атаке.

В замке орков будет доступно специальное здание (называется «Груда из ваших врагов»), постройка которого увеличит начальный уровень ярости армии. Среди прочих интересных построек — Залы мастерства, где вожди орков изучают свои боевые клички, и Пристанки путешествующих, в котором можно выучить заклинания не боевой магии.

После введения «кровавых» модификаций существ Ордена Порядка в первом аддоне логичным выглядит решение разработчиков добавить в игру альтернативные ангейды для всех замков. При этом игрок может проводить ангейд своих существ в ту или иную сторону хоть на каждом ходу и стоимостью этой операции не будет увеличиваться в зависимости от количества повторов.

Релиз состоится осенью, так что точные орочьи топоры. — Светлана Карачарова

Лучший стэнд в мире



Внимание! «Игромания» официально заявляет, что лучшим выставочным стэндом во вселенной признается организованный GSC Game World бар «100 рентген». Авторы «Сталкера» соорудили в гостинице «Космос» идеальную стилизованную советскую кухню образца 1986 года. Они поклеили характерные выцветшие обои, обвели стены постерами Виктора Цоя, привитали действующий виниловый проигрыватель и все три дня крутили раненому Аллу Пугачеву, Влади-

мира Кузьмина и вокально-инструментальный ансамбль Modern Talking. Наконец, они откуда-то взяли настоящий советский телевизор — такой, что показывает футбол только после одоровательного удара по боку.

Все это не пустая стилизация, а аутентичный срез того самого момента, когда точно такой же, плохо показывающий телевизор голосом диктора программы «Время» сообщил людям, что на Чернобыльской АЭС произошел взрыв.

XIII ВЕК

ЖАНР: ТАКТИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: UC
РАЗРАБОТЧИК: UNICORN GAMES
ДАТА ВЫХОДА: ВЕТО 2007 ГОДА

Стратегия «XIII век» — удивичный украинский ответ серии Total War (плюс дотошное моделирование знаменитых сражений XIII века, минус макростратегия и экономика) — вплотную подошла к релизу. На стэнде «1С» нам показали практически готовую версию, ознакомившись с которой мы можем с уверенностью сказать: игра у Unicorn Games получается несудная.

Во-первых, изрядно похорошела графика: разработчики улучшили систему освещения, отчего картинка, как называется, заиграла. Во-вторых, прояснились ключевые особенности тактики. Так, упор в игре будет делаться на ловкие маневры: придется атаковать с флангов, грамотно расставлять засады и вовремя выводить из сечи деморализованные войска для перегруппировки. В подтверждение своих слов Unicorn показали уровень с Ледовым побоищем. Там русские ратники упорно

оборонялись от сил Тевтонского ордена, неся при этом серьезные потери. Однако даже многочисленную вражью армию можно одолеть, грамотно переменяя войска. В нашем примере славяне удачно заманили рыцарей на тонкий лед (да-да, в некоторых местах он эффективно проламывается) и добились разящихся воинов хитро спрятанной засадой.

На момент прочтения вами этих строк проект находится в финальной стадии бета-тестирования. Но релиз все же может быть отложен до осени — исходя из маркетинговых соображений. Тут можно заметить, что хорошую игру не грех и подождать. А «XIII век», похоже, выходит действительно занятной стратегией. — Георгий Курган





9 РОТА

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: HOBBY ДИСК
РАЗРАБОТЧИК: LESTA STUDIO
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА 2007 ГОДА

Учитывая опыт известных игр, мы уже боимся произносить подобное вслух, но все-таки: «9 Рота», похоже, окажется на голову выше среднестатистической брендированной игры российского производства. Хотя бы потому, что события соответствующего кинофильма тут являются финалом, к которому ведет огромная кампания, сделанная по мотивам самых интересных операций воздушно-десантных войск в Афганистане. Ну и жанр выбран не самый очевидный — стратегия.

Более того, намечается даже некоторая нелюбовность. Есть оперативная карта, на которой то и дело можно будет выбирать — какую миссию выполнить (все-го их, кстати, двенадцать, четыре из которых по фильму). Размашистые операции не ждите — ставка делается на тактику и на управление небольшими отря-



дами (до двадцати человек и пары-тройки единиц техники).

Костяк подразделения (состав можно формировать самостоятельно) — знакомые по фильму персонажи, которые по операции к операции будут потихоньку расти в характерные бойцов (привет, RPG!).

Геймплей «Леста» пока практически не показывает. Игру только-только начали разрабатывать — и все, что есть, это разбросанные по симпатичной афганской карте фигурки бойцов. Обещается, конечно, глубокое море возможностей: и разные тактические хитрости, и подрывления, и артиллерийские удары, и многое другое. Скрестите пальцы. — *Андрей Александров*

МОРСКОЙ ОХОТНИК

ЖАНР: СИМУЛЯТОР ТОРПЕДНОГО КАТЕРА
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: АКАГА
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2007 ГОДА

Многострадальный «Морской охотник» разрабатывается уже столько лет, что его влору записывать в вечные долгожители. Объявляемый еще в 2003 году, «Охотник» несколько раз переделывался и даже сейчас выглядит по-прежнему сыро. В «Акелле», правда, уверяют, что проект выйдет не далее как осенью.

Для тех, кто по каким-то причинам забыл или не знал (или не знал, да еще забыл), что такое «Морской охотник», напомним: это такой симулятор советского торпедного катера времен Второй мировой войны — не то

чтобы сильно хардкорный, но и не чистокровная аркада вроде **Battlestations: Midway**. Сложность, впрочем, варьируется.

Торпедные катера на главную роль были взяты неспроста: во Вторую мировую войну они были одними из самых эффективных кораблей в Советском флоте. При небольших размерах и стремящаяся к нулю стоимости (особенно по сравнению с затратами на производства тяжелых кораблей и эсминцев) они развивали большую скорость, могли топить крупные суда и отличались высокой универсальностью.

В игре это в полной мере отражено: здесь есть и разведывательные миссии, и атаки конвоев, и борьба с подлодками, и высадка десанта. Сам катер управляется банальным WASD, при желании можно занять место у пушки и зенитного пулемета.

«Морской охотник», конечно, игра классом ниже, чем *Silent Hunter 4*, но определенный интерес все-таки представляет. В конце концов, военно-морские проекты выходят не так уж много. — *Игорь Варнавицкий*



АГРЕССИЯ

ЖАНР: ТАБЛИЧНАЯ СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: СИРА
РАЗРАБОТЧИК: LESTA STUDIO
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА 2007 ГОДА

«Агрессия» — актуальный сегодня гибрид глобальной стратегии и RTS — в этом году удостоился собственного стенда исполнинских размеров. Игра явно вышла на предельную прямую — облик проекта давно утвердился, каких-то кардинальных изменений в него вноситься не будет, а повсеместно наблюдается сплошная доделка и шлифовка.

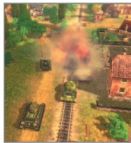
Красоты добавились в основном в тактический режим (это тот самый RTS), а начинать просмотр приходится со стратегического (ближайший ориентир — *Hearts of Iron 2: Doomsday*).

Здесь все просто: карта Европы (к ней, кстати, решено было добавить еще и небольшой кусочек Северной Африки), несколько противоборствующих сторон и огромное количество менюшек, за которыми скрывается внушительная экономическая система и мощная дипломатия. Из важных изменений — появление морских портов. Если раньше на Великобританию можно было напасть просто переве-

длив войска на соседнюю «клетку», то теперь придется позаботиться о строительстве мощного десантного флота.

В тактическом режиме нам предлагается стандартное развлечение «захвати позиции» — на карте есть несколько ключевых точек, за обладание которыми предстоит бороться. Кроме того, разработчики обещают дотошно воссозданные исторические сражения. Но — только в виде отдельных сценариев, никак не привязанных к сюжетной кампании.

Выход «Агрессии», тем временем, перенесен на конец года — и мы надеемся, что это поможет «Лесте» отшлифовать игру до блеска. — *Андрей Александров*



НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

ЖАНР: ПАРТИЙНАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: ARISE/NTKAK PRODUCTIONS
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2007 ГОДА

На КРИ привезли ошумитую улушненную и покоршешевую версию «Не время для драконов». В первую очередь мы подметили дорботно переработанный интерфейс: управления партии — вся важная информация о сопартийцах помещена рядом с их иконками. Так что теперь одного взгляда на экран достаточно, чтобы понять, что в руках у нашего товарища, будет ли он действовать самостоятельно (включен ли AI) или им нужно управлять, как скоро перезарядится используемое оружие или заклинание.

С интерактивной реализацией стихийных и тотемных кланов мы уже знакомили всех желающих в мартовском номере «Игромании» за этот год. Зато теперь в игру введены так называемые первичные инициации. Происходит они при первой встрече с представителями каждого Стихийного клана. Виктор может быстро получить доступ к первым заклинаниям стихийной магии, хотя, разумеется, для до-



ступа к более мощным свиткам (и, соответственно, продвижения по сюжету) нужно будет завершить полную инициацию.

Среди прочих мелких, но приятных изменений отметим стилизованные под гравюры заставки, несколько уровней сложности и новые эффекты — в частности, пороковой дым от выстрелов. Противники научились бояться и держать дистанцию, а торговцы предлагают куда более интересный товар.

Одним словом, игра уже почти вплотную добралась до стадии финального тестирования и теперь от разработчиков требуется только одно: аккуратно ограничить и бережно отшлифовать. Времени для этого вполне достаточно. — *Светлана Карачарова*

ПЕТРОВИЧ И ВСЕ, ВСЕ, ВСЕ

ЖАНР: КВЕСТ
ИЗДАТЕЛЬ: AKELLA
РАЗРАБОТЧИК: TRICKSTER GAMES
ДАТА ВЫХОДА: МАЙ 2007 ГОДА

Нижеследующий восторг необходимо предварить некоторыми пояснениями. Во-первых, на вопрос «кто такой Петрович?» ответ ищется с 1996 года, когда юморист и карикатурист Андрей Бильжо впервые нарисовал своего странного зубастого мужичка. С тех пор картинка про Петровича prošлась по ряду ежегодных печатных изданий (сейчас его можно увидеть в «Издестиях»), интернету (www.petrovich.ru) и даже телевидению. Бильжо за это время успел открыть московский клуб имени своего персонажа и даже записать музыкальный диск. А теперь вот делает вместе с Trickster Games (см. их милейшую пластиничную зарисовку «Танита, или Морское приключение») квест про Петровича.

На этом, в общем, можно и закончить, потому что всю прелесть интерактивных похождений знаменитого персонажа можно оценить, только глядя на монитор. Вот Петрович смотрит в зеркало — и у его отражения

вырастают огромные лосиные рога. Вот он идет по улице, по-путью взаимодействуя со всеми окружающими предметами. Вот он решает какие-то примитивные головоломки и вступает в диалоги с другими персонажами. На экране происходит классический рисованный квест, в которые мы сотнями играли в 90-х. В меру примитивный и в меру смешной. Вся прелесть «Петровича» в уникальном визуальном стиле — это такой довольно взрослый социальный комментарий, выполненный в популярном сегодня стиле анимационной придури. Ничего особенного тут нет, но приятно, что в нашей стране такие проекты кто-то все еще придумывает, финансирует и выпускает. — Олег Ставицкий



ПРЕДТЕЧИ

ЖАНР: ЭКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ: PUBLI TON INTERACTIVE/РУССОFT И
РАЗРАБОТЧИК: DEEP SHADOWS
ДАТА ВЫХОДА: 2006 ГОД

Достаточно пяти минут знакомства с «Предтечами», чтобы понять — с названием **Deep Shadows** в этот раз ошиблись. Перед нами самый натуральный **Xenus 3!** Прошло несколько сотен лет, человечество выбралось в космос, перезнакомилось со всеми своими межгалактическими соседями, но суть от этого не то чтобы сильно изменилась. Вселенная «Предтеч» — это такая большая Колумбия из «Кенуса», в которой столкнутся интересы двух «сверхдержав» (цитируем разработчиков) — Империи и... народыцель! Главной героиней — выпускник военной академии (межгалактической, вестимо).

В принципе, вы уже и сами, наверное, представляете, как выглядит Xenus в космосе. Вселенная здесь ограничена примерно десятком планет: сказки астрономов о тысячах миров — это здорово, но возможности игрового движка тоже надо учитывать. Мы путешествуем между планетами и об-

наруживаем, что — маленький сюрприз! — в «Предтечах» нашлось место маленькому космосу. В комплекте — несколько управляемых кораблей и собственные симуляторные квесты.

Если космические просторы вам неинтересны, то о бытования «галактических» миссий разрешено отказаться, отпавившись на очередную планету. Там можно бродить пешком, брать задания от разных группировок, прокачивать своего персонажа, кататься на тяжелой технике. Словом, приятно проводить время.

Технологически «Предтечи» находятся на уровне Xenus 2, но наполеоновский масштаб несколько смущает — такие проекты обычно делаются годами. — Андрей Александров



ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА
ИЗДАТЕЛЬ: AKELLA
РАЗРАБОТЧИК: BUBOT CREATIVE TEAM
ДАТА ВЫХОДА: ЛЕТО 2007 ГОДА

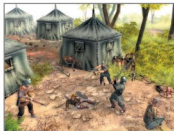
RPG по роману Стругацких «Трудно быть богом» была анонсирована еще три года назад. Что интересно, в отличие от распространенной тогда в нашей индустрии практики, никто заранее не обещал прорывов и революций. Зато сулили разветвленный сюжет, оригинальный игровой мир и бережное отношение к оригиналу.

Что приятно, в итоге все практически так и получилось. Люди, которые сейчас работают над «Трудно быть богом», когда-то выступили обе части «Златогорья». И то, что они сделали на этот раз, — заметная эволюция жанра «русская народная RPG». В той версии, которую мы увидели на КРИ, все положенные атрибуты были на месте: не самая уютная графика, маленькие NPC, навскидку и событиями локации, длинные-предлинные

диалоги и несложная, но эффективная ролевая механика, направленная на прокачку скиллов.

Плюс ко всему, авторы придумали несколько интересных и нетипичных для жанра геймплейных решений. К примеру, NPC живо реагируют на внешний вид вашего персонажа. Если вы, раздетый в шелка и бархат, придете на стоянку разбойников, то ждать от них тепло-го приема будет опрометчиво. И наоборот: в любой благородный дом вас просто не пустят без парика с бублями и шляпы с павлиньим пером.

«Трудно быть богом» — не открытие уровня Oblivion, но на сегодняшний день это одна из самых интересных «больших» RPG российского производства. — Александр Кузьменко



KING'S BOUNTY ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ/RPG
ИЗДАТЕЛЬ: 1C
РАЗРАБОТЧИК: KATAURI INTERACTIVE
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА 2007 ГОДА

Главная новость по поводу новой игры от авторов «Космических рейнджеров» касается не самой игры, а ее названия. Дело в том, что фирма «1С» приобрела права на бренд **King's Bounty**.

Тут важно пояснить, что «Легенда о рыцаре» — это, собственно, красивая трехмерная аркадная классическая компьютерная игра образца 1990 года. Эта игра называлась King's Bounty, и без нее не случилось бы всего жанра пошаговых фэнтези-стратегий и сериала **Heroes of Might and Magic** в частности. Так вот, Katura Interactive теперь делают официальный трехмерный ремейк золотой классики.

Если в двух словах, то King's Bounty — это «Герои» без менеджмента замка и без ограничений на точки передвижения. Зато с кучей всяких интересных моментов типа жени и детей (носимых прямо

в инвентаре и повышающих ваши параметры), карьерой героя, элементами из коробочки и прочими радостями жизни.

На выставке мы своими глазами увидели битвы с боссами. Главрад (в нашем случае это была огромная черепаха) занимает фактически все поле со стороны противника и обладает различными специальными умениями — скажем, черепаха отбрасывает лапами наших воинов, попадающих слишком близко. Самое любопытное, что если ваш герой достаточно развит в области дипломатии, то он иногда может договориться с боссом полюбовно, не прибегая к грубому насилию.

Следующее раунду с King's Bounty у нас назначено на конец лета, когда Katura! обещают собрать новую версию. — Светлана Карачорова





TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

ЖАНР: АРКАДИИ/СТРАТЕГИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: EIDOS INTERACTIVE
РАЗРАБОТЧИК: GIGAWATT DYNAMICS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: КОМАКТОР. NO BAMES
ДАТА ВЫХОДА: МАЙ 2007 ГОДА

В прошлом году серии **Tomb Raider** исполнилось уже десять лет. Более десятка игр и еще больше консволей для самых разных платформ, свыше 30 млн проданных копий, героиня, которую знают даже те, кто с компьютерными играми не знаком вовсе... Такое событие не грех и отметить. Например, чем-нибудь вроде **Tomb Raider: Anniversary**.

Anniversary — юбилейный римейк первой части, которая вышла (страшно подумать!) в 1996 году, то есть 11 лет назад. Римейк выполнен сообразно современным реалиям — из оригинала позаимствованы ключевые моменты и главная героиня. Все остальное (включая геймплей) передано по образу и подобию **Tomb Raider: Legend**.

Пара слов о сюжете, для тех, кто не застал первую часть. Лару нанимают для поиска одного артефакта, но по ходу дела выясняется, что нечестивцы пытаются на руку и не прочь избавиться

от грудастой наемницы. Лара, однако, удирает и сводит счеты с обидчиками. В турпутевке числятся Перу, Греция, Египет — все как обычно, одним словом. Мордашку Ларе снова перерисовали — на этот раз она выглядит чуть похуже, чем в Legend.

Музыку для Anniversary написал **Трэлор Фоллманс**, автор саундтрека для Legend. Технологически игра, опять же, не изменилась — картинка точно такая, как и в прошлом году.

В следующем номере «Игромании» с вероятностью 99% появится рецензия, так что оставайтесь на связи. — Игорь Варнавский



XENIJS 2: БЕЛОЕ ЗОЛОТО

ЖАНР: ШТУРМ
ИЗДАТЕЛЬ: BLAZZ TOP INTERACTIVE/РУССКОЕ В
РАЗРАБОТЧИК: DEEP SHADOWS
ДАТА ВЫХОДА: ЯНЬА 2007 ГОДА

Несмотря на то, что первый **Xenus** был достаточно холодно воспринят игровой аудиторией, в **Deep Shadows** все-таки решились на продолжение. Действие теперь происходит не в Колумбии, а на целом архипелаге в Карибском бассейне. Как туда занесли главного героя? Все просто: не так давно в США была поставлена партия отравленного кокаина, так что для борьбы с картелями было решено обратиться к нам — бравому ветерану в отставке.

Смена антуража вовсе не означает смену концепции игры. Все устроено примерно так же, как и в первом **Xenus**, — есть несколько группировок, которые постоянно цапаются друг с другом, и мы, прибыв на острова, тут же оказываемся втянутыми в их противостояние. RPG-элементов силен как никогда: будет очень много

болтовни, есть и система развития персонажа, несколько десятков перков. Другая интересная черта — управляемая техника. Во второй части ее намного больше, чем в первой, причем упор сделан на водоплавающие средства — острова все-таки! Самым любимым средством передвижения наверняка окажется танк — старое и эффективное средство борьбы с наркокартелями.

Движок **Xenus 2**, по словам разработчиков, был перелисен практически с нуля, но текущая картинка выглядит в лучшем случае стандартно. Но гораздо важнее, чтобы в **Deep Shadows** не повторили главную ошибку первой части и не выпустили вместо игры полуроботающийся прототип. — Андрей Александров



Разрешите доложить!

Главной причиной, по которой разработчики собираются на КРИ, — это, конечно, доклады. Нам на узкоспециальных лекциях по программированию делать обычно нечего, но вот три выступления никак нельзя не отметить (доклады расположены не по степени интереса, а в том порядке, в котором они появлялись на конференции).

Кароль Дегуле. Неформальный разговор через призму опыта



Кароль Дегуле — не просто директор Disney Interactive по России. Она стояла у истоков новейшей истории компьютерных игр и занималась маркетингом в **Ubisoft** в то время, когда компания состояла из 30 человек, а издателей принимали в узком прикрученном коридоре. Работала в **LucasArts**, когда те выпускали лучшие свои квесты (голос Кароль звучит во французской версии **Sam & Max Hit the Road**). Разговор с ней — это историческая справка о самом свободном и знаменательном периоде в истории компьютерных игр.

Кароль Дегуле — не просто директор Disney Interactive по России. Она стояла у истоков новейшей истории компьютерных игр и занималась маркетингом в **Ubisoft** в то время, когда компания состояла из 30 человек, а издателей принимали в узком прикрученном коридоре. Работала в **LucasArts**, когда те выпускали лучшие свои квесты (голос Кароль звучит во французской версии **Sam & Max Hit the Road**). Разговор с ней — это историческая справка о самом свободном и знаменательном периоде в истории компьютерных игр.

Андрей Кузьмин. Реализация наших сокровищ



Главидеорор **KranX Productions** Андрей «КранК» Кузьмин в ходе пятой по счету лекции о различных аспектах игрового дизайна заявил о сцене моментально ставшем нарицательным «не ссыать!» (в Сети уже появились соответствующие баннеры и футболки). Но что гораздо более интересно, в ходе доклада он продемонстрировал прототипы проектов, которые находятся сейчас в разработке. Вообще, в этом году **KranX**, наконец, придумали заветную тайну и раскрыли аж три проекта (не считая анонсированного «Не время для драконов»), над которыми идет работа в Светлогорске. Это **Yumsters!** (казуальный проект с инновационной игровой механикой, получил приз за лучший геймдизайн), **Pika-Rika** (ритмически-музыкальная игра для **Nintendo DS**) и **Inner Voice** — вроде бы прорывной шутер, завязанный на звуке.

Юрий Мирошников. FAQ 2007

Юрий Мирошников, главный человек в «1С», отвечающий за игры, ежегодно отвечает на самые интересные и важные вопросы, которые ему присылают в течение года. Разбор тем — от производственного бюджета самых крупных проектов до «как бороться с прессой?». В этом году ответы вышли неутоленные, зато очень честные. Во-первых, Юрий открыто признал, что отставание в качестве между российским и западным рынком драматическое — 3-4 года. Во-вторых, на весь гигантский активный зал он объявил, что если разработчики прямо сейчас не возьмутся за ум и не поднимут уровень собственных продуктов, то в следующем году в зале останется ровно половина слушателей. Наконец, в-третьих, он честно признался, что опыт «игр-по-фильмам» себя не оправдал и даже интерактивный «Волкодав» (один из самых волнующих примеров) провалился плохо.

Нам кажется правильными, что все эти неутоленные, но вполне реальные прогнозы прозвучали от одного из главных в России специалистов по компьютерным играм. Может, что-то изменится.

ИГР
ИГР
ИГР
ИГР
ИГР
ИГР
ИГР
ИГР



Фото: Игорь Варнавский ("Игромания"), а также Игорь Щербак, Сергей Юзович, Ефименко Александр (KranX Productions)



Privet, Drug!



На стенде Ice-Pick Lodge любой желающий мог принять участие в коллективном творчестве. Николай Дыбовский скромно рисует виньетку в углу.



Стендистки в этот раз были на удивление приличные.



Это, если кто не понял, элементы интерьера бара «100 ренгем».



Резкий ход: Андрей «КранХ» Кузьмин (KranX Productions) показывает свой новый проект Сергею Орловскому (Nival).



Сделал трэш — разбудил Ктулху!



Светлана Карачарова готовится войти в недра «Нового диска».



На внешней стороне стенда «Нового диска» велась живая трансляция происходящего внутри.



Фирма «1С» традиционно выступила в империалистическом ключе.



Неизвестно, почему игру «Коллэпс» представлял на досдастьи Ролан, а вот это милейшее создание в серебряном комбинезоне.



Gelees Media благообразно не акцентировали внимание на своей LADA Racing Club 2 и предлагали всем желающим сыграть на советских игровых автоматах.

Тема раскрыта

Пятая КРИ, кроме всего прочего, окончательно разрешила животрепещущий вопрос о booth babes (стендистках, они же бубс-бабы), которых в этот раз было немного, и те в основном одетые.

Точку неожиданно поставила компания, от которой мы этого ожидали меньше всего. На стенде Ice-Pick Lodge (авторы «Мор. Утопии» и грядущего «Тургора») все три дня чинно восседала абсолютно голая (по пояс) девушка. Без грима, без попыток замаскировать ее под персонажа игры, без лишних объяснений она демонстрировала всем желающим свои вторичные половые признаки и тихо смотрела в сторону.

Публика поначалу впадала в гипнотический транс, но потом освоилась и начала вовсю работать фотоаппаратами и даже видеокameraми (в Сети уже появились соответствующие видеозаписи). Вот и мы, как видите, туда же.



Самая скажидливая booth babe конференции опасно оглядывается по сторонам: скоро ей предстоит снять на камеру и продемонстрировать всем свои вторичные половые признаки.



1000
10000
100000
1000000
10000000
100000000
1000000000



Олег Ставицкий

ДЖУНГЛИ ЗОВУТ

«ИГРОМАНИЯ» ОТПРАВЛЯЕТСЯ В ПОЛЬШУ,
ЧТОБЫ СЫГРАТЬ В НОВЫЙ ШУТЕР
ОТ АВТОРОВ CALL OF JUAREZ



WARHOUND

Что? Новый многообещающий проект Techland (авторы Call of Juarez, одного из самых неожиданных экшенов прошлого года), нацеленный тропической растительностью, свободой и самым ступенчатым городом Польши. Минус демонстрации юных социалстов, вегетарианские лавки, книжные развалы и предостережения археологического общества, завернуть в безмятежный внутренний двор и замечать неприметную вывеску Techland. Подняться на обитаемый чердак и обнаружить там 50 человек, которые увлеченно собирают, наверное, самый перспективный шутер ближайшего времени из Восточной Европы.

То, что в прошлом году произошло со студией Techland, в любой индустрии (включая нашу) случается примерно один раз в миллион лет. После того, как резиденты города Вроцлав публично сели в лужу со своим дебютным недешевым **Chrome** (см. «Игроманию» №11'2003), широкая общественность, включая, чего греха таить, нас, махнула на них рукой. Из-за провала «Хрома» Techland, казалось, окончательно сжались — приняли выслушать сомнительные гонки (см. **Xpand Rally** или **FIM Speedway Grand Prix**) и вообще как-то пропали из поля зрения. Так что, когда они анонсировали вестерн **Lawman**, а чуть позже переименовали его в **Call of Juarez**, никто и бровью не повел. Лишенные внимания прессы и интереса играющей публики, Techland принялся что-то там такое делать, периодически публикуя заурядные скриншоты с ковбойцами и индейцами. Игру привозили на выставки, но на фоне дорогостоящих блокбастеров она выглядела в лучшем случае приличным восточноевропейским шутером про Дикий Запад.

Зато, когда Call of Juarez, наконец, вышел и диск с игрой приехал в редакцию, все ключевые сотрудники журнала лишились на некоторое время дара речи. Разговоры сводились в основном к одному: «Ты в «Хуареса» играл?!». Игровая индустрия снова столкнулась с голливудским термином **sleeper hit**. Это когда никто, включая инвесторов, не возлагает на проект никаких особых надежд, а он неожиданно оказывается колоссальной бомбой. Call of Juarez можно было предьявить огромный список обоснованных претензий: дурацкие стелс-эпизоды, классические триггеры, периодически дурьющая AI. Но в ней было главное — настоящее приключение. Это мало с чем сравнимое качество, доступное избранным представителям электронных развлечений: когда у тебя сводит живот от вида виртуального ущелья или когда дух захватывает от виртуальной же скачки на лошадах. В Call of Juarez было все это, плюс — драйв, атмосфера, эксперимент и какое-то очень натуральное, взыскательное ощущение пространства.

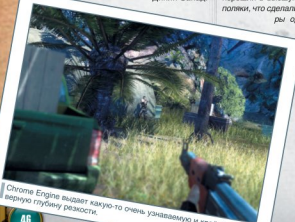
После «Хуареса» Techland моментально перешли в высшую лигу. Они больше не «те полки, что сделали Chrome», они «авторы одного

ЖАНР
Экшен
ИЗДАТЕЛЬ
Издатель
РАЗРАБОТЧИК
Techland
ПОДХОЖЕсть
■ For PC
■ Серия Tom Clancy's Ghost Recon
МУЛЬТИПЛЕЕР
■ Вперевод
■ Включая сеть
ДАТА ВЫХОДА
2008 год
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:
www.warthoundgame.com

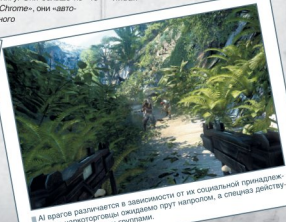
из лучших шутеров прошлого года», а это vanwege многим объясняет. Игроки и пресса смотрит на них с нескрываемым любопытством — очень интересно, что же полки сделают дальше. И вот, буквально несколько месяцев назад, Techland анонсировали **Warhound**.

Третья пластинка

В музыкальной индустрии есть такое понятие как «кризис третьей пластинки» — когда у группы за плечами уже два альбома и все с повышенным интересом ждут третьего. Это очень цинкотливая



Слоты Engine выдают такую-то очень узнаваемую и крайне достоверную глубину реалистичности.



AI врагов различается в зависимости от их социальной принадлежности: каротоголовы охотятся группой напролом, а спецназ действует организованно.



Страна больших возможностей



Чем развлечь себя в Warhound

- [1] Разрушения.** Как и в любом уважающем себя шутере следующего поколения, в Warhound можно пробить дыру в стене или сровнять с землей любое строение.
- [2] Станковый пулемет.** Warhound не стесняется классических экшен-приемов. Убивают тут, кстати, не с первого и даже не со второго попадания, так что по сложности игра скорее ближе к Call of Juarez, чем к какому-нибудь Tom Clancy's Ghost Recon.
- [3] Вертолеты.** Точно будут фигурировать в игре, неизвестно только в каком виде. Сейчас решается вопрос, давать ли игроку возможность самому полетать над островом.
- [4] Танки.** Пробивают стены, давят людей и управляются игроком. Несмотря на голливудную имитацию Crysis, пережить попадание танкового снаряда в лицо игрок не сможет.
- [5] Мешки с песком и ящики.** Простреливаются насквозь, причем не только вами, но и противниками. Отного периодически складываются занятные игровые ситуации: если компьютер знает, что вы в палатке, а вы знаете, что он на улице, то начинается яростная пальба наугад.
- [6] Оружие.** Пока представлено гранатами, АК-47 и прочим арсеналом бывшего СССР. Авторы, правда, обещают поставить на вооружение полуреальные прототипы. Но — никакой фантастики.

ситуация — публика вроде бы понимает, чего от тебя можно ожидать, но втайне надеется на новый прорыв. Так вот, Warhound — типичная «третья пластинка» Techland. Они очень осторожничают с игрой: боятся показать лишний скриншот, предпочитают недоговорить и вообще заметно волнуются. Наш эксклюзивный визит в студию мы обсуждали несколько месяцев — два раза переносили дату, ждали свежее билда игры, вели обстоятельную переписку и, наконец, приехали.

Warhound делается внушительной командой из пятидесяти человек уже около года и при этом будет находиться в производстве еще столько же. Все опасения Techland становятся понятны, как только у-

наешь о проекте необходимые детали. Полики делают не просто свой третий шутер, они очевидным образом нацелены на качественный шаг вперед, совершенно другой масштаб, другую лигу. Если Call of Juarez был просто очень хорошим линейным экшеном, то Warhound сулит свободу и разнообразие уровня, страшно сказать, **Crysis**.

Сами Techland называют Warhound «симулятором наемника». То есть четко заданной миссионной структуры тут нет. Вместо нее — обширная карта Земли с отмеченными на ней горячими точками. Вы выбираете приглянувшийся туристический маршрут, читаете задание, оцениваете предложенную за него сумму и ныряете в бой. Эта не то чтобы переворачивающая все с ног на

голову схема снабжена, как водится у поляков, занятыми нюансами. Дело в том, что с помощью денег тут можно заметно облегчить себе жизнь. Речь не только о покупке оружия, брони и прочего. Warhound позволяет вам приобретать дополнительную информацию: местонахождение цели, ее точное описание (фотографии, видеосъемки) и даже — внимание! — доставку на поле боя.

Для того чтобы понять ценность таких покупок, важно понимать, что локации в Warhound — это гигантские песчаные и тропические массивы. То есть если ничего такого не приобретать, а просто получить от заказчика задание вроде «похитить ученого с африканского острова», то можно



Специально для тестирования возможностей движка Techland создали испытательный полигон, хранящийся на заднем фоне на фоне горным и бордо взлетают на воздух под любым предлогом.



В отличие от Call of Juarez, где вода носила в основном декоративную функцию, тут водоемы фигурируют регулярно и по делу. В Warhound будут катера.

обнаружить себя в дурацкой ситуации. Вы окажетесь где-нибудь на выселках огромного тропического леса без каких-либо пометок на карте и без понятия, как этот самый ученый выглядит. Тем, кто удовольствия от спортивного ориентирования не получает, предлагается потратить хотя бы на спутниковые координаты цели. Доставка к месту действия тоже не помешает — остров гигантский, и если вы не оплатите вертолет, то тропические лопухи будут хлестать вас по физиономии минут двадцать. При этом авиатранспорт сэкономит вам не только время, но и здоровье — территория, разумеется, начинается лагерями, охраняемыми постами и прочими неприятностями, так что в отдельных случаях до решающей схватки можно попросту не дойти.

Масштабы Warhound повергают в ступор — периодическая игра напоминает симулятор вооруженного Магеллана: вы с гордо форсируете горы, кусты, реки, укрываетесь за камнями, ведете огонь наугад, через какой-то гигантский папоротник, отпрыгиваете от прилетевшей непонятно откуда гранаты и снова, стиснув зубы, прете в гору. Примечательно, что никакие AI-управляемых ботов, помощников, подружек и приятелей приобрести нельзя. Warhound — игра про то, как один очень настойчивый мужчина долго и обстоятельно убивает всех плохих людей.

Аранжировки

У любого нормального человека, который в красках представил себе вышеописанное, возникает справедливое замечание: пилить по гигантскому, пусть даже очень красивому острову битый час (а в среднем именно столько, по словам Techland, у вас займет прохождение одной миссии), сжимая в руках АК-47 и гранату — это не то чтобы очень интересно. И вот тут авторы начинают неожиданно доставать из кармана козыри.

Во-первых, RPG-элементы. Если вы вдруг подумали про S.T.A.L.K.E.R., срочно думайте обратно, потому что в Warhound все куда проще. Полевая составляющая представлена возможностью прокачивать собственного героя по ряду параметров. Всего умений (или лицензий, как их называют сами авторы) пять, но мы пока достоверно знаем о трех: альпинизм, механика и оружие. В первую очередь интригует, конечно, альпинизм. Тут Techland очень удачно докручивают до конца собственную идею. В Call of Juarez, если помните, один из героев умел довольно ловко карабкаться по серьезным выступам: камень, на который в привычном шутере никак не запрыгнешь (хотя в реальной жизни пожалуй-ста), там преодолевался с помощью ритмических нажатий на «пробел». Подконтрольный персонаж в это время силел, кричал и

действительно залезал на нужную высоту.

В Warhound эта светлая идея доведена до абсолюта. Сначала герой может забираться на относительно высокие уступки. Но впоследствии он приобретает, во-первых, какую-то совершенно нечеловеческую силу, а во-вторых — альпинистское снаряжение. Ситуация, в которой на карте фактически нет недостижимых точек, для шутера по-прежнему нетипична. Речь здесь идет не о той свободе, что в Crysis, где вы скачете козлом по крышам одноэтажных сараев. В Warhound совершенно другой масштаб. При должном желании и соответствующей прокачке вы сможете забраться на гигантскую скалу и, вооружившись снайперской винтовкой и терпением, перестрелять оттуда полуострова. Techland не пытаются конкурировать с голливудским реализмом Crytek — у них просто нет такого бюджета и нет Electronic Arts в качестве издателя. Зато есть колоссальный масштаб и, если приглядеться, гораздо больший простор для тактических маневров.

Вторая после скалолазания лицензия, которую можно приобретать и улучшать, это механика, то есть ваша способность управлять техникой. Танками, джипами, вертолетами, квадроциклами и, что гораздо интереснее, катерами — все это можно взять под свой контроль. Разумеется, при наличии соответствующих способностей — если знаний, то есть опыта, не хватит, вы при всем желании не сможете взяться порулить танком.



В Techland очень гордятся детализацией вражеских физиономий — говорят, особо наблюдательные смогут разглядеть там даже какие-то эмоции. Светлую тоску по родине, например.



Карта местности



Как ориентироваться в пространстве Warhound

[1] Цель. На данной карте главная цель находится в достаточно укромном месте, которое кажется защищенным за счет ландшафта. Но это только кажется. Warhound позволяет подойти к любой точке как минимум тремя способами.

[2] Скалы. Прочавав свои способности скалолаза, вы сможете аккуратно слезть прямо на вражескую базу. Игра позволяет не только карабкаться вверх, но и осуществлять рискованные спуски. Все это выполняется при помощи альпинистского крюка и троса.

[3] Лес. При должном желании и любви к тропической флоре можно заняться партизанской деятельностью: тихо проползти по окрестному лесу, издаляка снять охранников и, отряхнувшись, вылезти из кустов на территорию полупустой базы.

[4] Центральная дорога. Если вы вовремя озаботились приобретением водительских навыков, то Warhound может легко превратиться из вдмучиваго джипа в захлыватскую мисорубку. Найдя в окрестностях джип или, чего лучше, танк, вы можете гордо подходить к базе через центральный вход и небезуспешно разыграть там несколько ключевых сцен из фильма «Коммандо».

[5], [6], [7] Места генерации вражеских баз. Warhound заблотиво перетасовывает вражеские базы таким образом, что вы можете не узнать уровень, залупие его сначала. В данном конкретном случае укрепления африканских террористов могут оказаться в лесу, на берегу океана или на подступах к точке эвакуации. Так что просчитывать тактику для каждой миссии приходится индивидуально.

Само собой, прокачивать все умения одновременно нельзя, так что в какой-то момент вы окажетесь перед выбором — или козлом по скалам, или за рулем скоростного джипа. Это важное решение фактически определяет весь стиль игры: исходя из собственных способностей, вы будете приобретать соответствующую информацию перед миссией или, скажем, заказывать доставку на место, понимая, что найденный на поле боя джип вам ничем не поможет.

Уровни Warhound спланированы с учетом вверенных игроку возможностей. Практически везде есть где поездить, ползти и пострелять — было бы желание.

Вообще, локации и работа с ними — тема, о которой в Techland говорят с оправданной гордостью. Так, скажем, месторасположение ключевых объектов и целых баз меняется каждый раз случайным образом. Решив заново запустить очередную миссию, чтобы выполнить там пропущенное в прошлый раз побочное задание (есть и такие), вы с удивлением обнаружите, что палаточный городок террористов теперь расположен не в ущелье, а над ним, а значит, ваш хитроумный план необходимо перекарывать на ходу.

А! обучен не туло бежать на вас через палоротник, но и оценивать окружающий ландшафт. Соперники ловко линают бро-

шенную под ноги гранату, бегут из дома, по которому ведет обстрел танк (здания, как и положено сейчас любому современному шутеру, разрушаются до основания), и не отказывают себе в удовольствии пострелять по герою через тонкую стену палатки.

За кадром

Формально движок Warhound (на самом деле это **Chrome Engine 4.0**, доработанная версия технологий, на которой работан Call of Juarez) удовлетворяет всем необходимым требованиям: физика, разрушаемость, мягкие тени, depth of field, normal mapping и все прочие странные словосочетания, напи-

Хуарес наносит ответный удар



Удивительные подробности открылись нам относительно американского релиза Call of Juarez (там игра до сих пор не вышла, это произойдет только летом). Techland сейчас заняты сразу двумя «Хуаресами». Один — для Xbox 360, а второй — PC-версия, работающая на Direct X 10. Так вот, обе эти игры будут заметно отличаться от той, что мы отрецензировали в «Игромании» №11'2006.

Во первых, локши заметно подкрутили геймплей. Раздражающие стелс-этапы или упрямые полностью или изменены до неузнаваемости. В первой же миссии, после побега из борделя (помните судьбоносный визит к Сюэзи?), вам больше не нужно лупиться ланью жаться за ящиками от орды бандитов. Теперь Билли, спрыгнув с балкона, обнаруживает в окрестном заре пуганскую дыру, которая открывает путь прямоиком в лес, куда и

надлежит бежать. Ковбой, впрочем, последует за вами, постреливая вслед из револьверов. Или вот еще момент: Билли, который большую часть игры вооружен несчастным хлыстом, теперь регулярно начинает уронить с луком за спиной, отчего вам больше не придется пороть окрестных вояков до смерти. Кроме того, Techland выяснили, что имзатывающий первый уровень отсрачивал от игры многих любителей Дикого Запада. Так что теперь Call of Juarez открывается интуитивным прологом, в котором святой отец добрых десять минут строчит по бандитам из станкового пулемета.

Внезапные изменения касаются как PC, так и 360-версий. Но владельцам «ящика» тоже откроются некоторые радости. Во-первых, три новых уровня, один из которых мы протестировали самолитно: в нем Билли спасает детей из горящего дома. Во-вторых,

специальный Duel Challenge Mode, в котором можно заново переиграть все дуэли (в порядке их сюжетного появления).

Ну и, наконец, кое-какие технические показатели. Вся анимация в игре была заменена на motion capture, отчего происходящее на экране перестало напоминать оживший кукольный театр. Вместе с переводом на Direct X 10 игра заметно похорошела: освещение окончательно пилитизирует, рендер объектов стал не в пример лучше (кора на деревьях так вообще как живая).

В общем, полгода спустя, Call of Juarez вышел и присутствует на нашей передаче. Увидят ли российские игроки описанное выше счастье — неизвестно, но очень бы хотелось. Мы посоветовали Techland выпустить новую редакцию с пометкой Director's Cut, на что те сообщили, что будущее американского релиза в руках Ubisoft.



санные на коробке от вашей видекарты, тут поддерживаются. Западная пресса развлекается сопоставлениями скриншотов Crysis и Warhound — найдите, мол, десять отличий. Сделать это, на самом деле, довольно просто — игре сейчас не хватает лоска и той сумасшедшей детализации моделей, что есть у Crytek, и это особенно заметно в статике. Ну и вал корабельных пальм тут учинить нельзя — растения честно сострасуются от взрывов, листья реагируют на стрелок пуль, шелестят и разлетаются в стороны, но падений пока нет.

В Techland к этому относятся очень практично: «Нет никакой проблемы сделать разрушаемые джунгли», — говорит Павел Колгинский, глава маркетингового отделения студии. — Мы с легкостью можем внедрить эту функцию и поставить себе еще одну галочку. Но если станет ясно, что мы жертвуем производительностью ради сомнительных красок, то такое решение будет отклонено». Все дело в том, что текущая, четвертая, редакция Chrome Engine работает быстрее, чем та, что применялась в Call of Juarez. Techland сами удивлены своим результатом и, поговаривая, говорят, что системные требования, похоже, будут ниже, чем у их предыдущего проекта.

Главное, что Warhound унаследовал от своего Wild West-предка, — это удивительное ощущение пространства. Тут постоянно что-то роится, взлетает и клубится: через косые солнечные лучи видно, как в воздухе кружат пыльца. Плюс фирменный золотистый свет, который Techland любит расщевивать свои игры. В кино такую цветовую гамму способна передать только дорогая DVD-мелка — ее невозможно увидеть на 35D, потому что при оцифровке вся магия непостижимым образом испаряется. А в играх вот пожалуйте.



До выхода Warhound остается еще примерно год. По крайней мере, в 2007 году релиз точно не состоится. Сейчас идут последние месяцы, когда в концепцию, геймдизайн и функционал могут вноситься какие-то коррективы. Уже к концу лета списки будут запечатаны и начнется четкое спланованное производство уровней, моделей и роллюков. С сюжетом, кстати, пока полная неопределенность. Известно, что им занят тот же сценарист, что отвечал за Call of Juarez. Известно также, что Warhound рассказывает связанную историю — это не набор разрозненных миссий. У Techland на этот счет наполовинские планы — на одном задании вместе с вами будут конкурировать другие наемники, так что занесут вы будете заняты сведением личных счетов, а не выполнением контрактного задания. Но это пока все в планах — что в итоге будет в игре, не знает пока никто.

Но что бы там ни вышло со сценарием, уже сейчас очевидно, что Techland очень, очень стараются. Warhound наверняка не окажется вторым «Хромом» (Chrome 2, кстати, тоже в разработке). Видно, что студия серьезно развивается, и если дела пойдут так же хорошо, то у нас тут под боком скорои окажется своя восточно-европейская кузница отличных шутеров. Удач им. ■



ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО



PhysX
ageia



[Из листовки курсанта
военной Академии...]

Ты нужен Империи!
Сотраждана, соотечественники,
братья! Всех нас Империя
взрастила и выходила, как
своих единственных детей.
Сегодня наша общая Родина
требует исполнить сыновний долг,
долг настоящего патриота! Все,
кто обладает командирскими
навыками, обязаны укрепить
силы Империи в мирах Фронтира!



© 2007 "IceHill", © 2007 "PhysX Ageia"

Б планет, 5 недружественных
рас, 5 технологий, 5 методов
ведения войны!
аркадные и стратегические
маневры!
прямое управление юнитами
поддержка физической
карты AGEIA PhysX

РЕКЛАМА

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тел. поддержка: (495) 363-8012 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdrive.ru
Оптовая продажа: Москва (495) 363-8014, info@akella.com Санкт-Петербург (81) 262-48-66, akella@akella.com
Ростов-на-Дону (863) 296-78-42, akella@akella.com Новосибирск (383) 227-74-64, akella@akella.com
Екатеринбург (343) 297-34-42, akella@akella.com

Представитель на Украине "Мультигем" - www.multigame.com.ua
Финанс ООО "Делта Невинград" и Санкт-Петербург (дистрибуторское подразделение
компания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубкова, д.37, тел/факс: (812) 262-48-66.



ИГРОВАЯ ЗОНА

М.видео

Настр.Онлайн!

Ролевая игра в онлайн-форме "CO2D3", "М.видео", "Акелла" и "Настр.Онлайн"



Акелла



ЛЕДЯНАЯ ТЮРЬМА

«ИГРОМАНИЯ» ОТЫСКИВАЕТ
В ЦВЕЩЕМ КИЕВЕ ПОКРЫТЫЙ ИНЕЕМ
ОФИС ACTION FORMS И ИСПЫТЫВАЕТ
В НЕМ ЛЕДЯЩИЙ КРОВЬ УЖАС



АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

Что? Многообещающий экшен-коррор от авторов «Вивисектор».

Как? Прорваться сквозь плотные ряды манифестантов и революционеров в офис Action Forms и, переоснастившись, ввязаться в политический лозунг на улице, изучить один из самых интригующих православных экшенов этого года.

Киев, наверное, один из самых удивительных городов на территории бывшего СССР. Тут какая-то заградительная плотность революционно настроенных граждан и вместе с тем самая большая концентрация качественного креатива. Пока «Роллс-ройсы» на улицах уступают дорогу политическим манифестантам, в киевских офисах происходит кое-что поинтересней лозунгов и парламентских рокировок. За последний год Киев подарил нам **You Are Empty** и **S.T.A.L.K.E.R.** — два самых интересных православных экшена. Здесь же готовится к выходу «Коллапс». Но что самое интересное, тут создается чуть ли не первый на постсоветском пространстве арктический хоррор.

Выступив сомнительный во всех смыслах «Вивисектор», Action Forms, которые всю сознательную жизнь занимают исключительно шутерами, выполнили сложносочиненный концептуальный кулибит и предстали перед нами в совершенно неожиданном свете. Их «Анабиоз: Сон разума» — это нечто совершенно особенное. Вязкий, неспешный, инновационный и технический подкованный проект Action Forms грозит стать одним из самых

необычных экшенов этого года. С удивлением изучив «Анабиоз» на недавней КРИ, мы в срочном порядке высадились в Киев и провели с авторами лютый рабочий день.

Капитан и Корабль

Насытившись необычными просторами и зелеными островами «Вивисектор», Action Forms делают ставку на замкнутое пространство, гнетущую атмосферу и удивительный сюжет. События игры разворачиваются на заброшенном атомном ледоколе «Северный ветер». Главный герой, метеоролог Александр Нестеров, оказавшись на этом ледоколе, тут же становится центральным персонажем абсолютно потусторонней истории.

Корабль, наравне с Нестеровым, является полиправым действующим лицом постановки (поэтому здесь и далее пишется с большой буквы). Когда-то он расковал льдины, но теперь сам превратился в гигантский кусок льда. Замерзло все — палуба, каюты, трюмы. Но постепенно становится ясно, что состояние Корабля вызвано не только погодными условиями. Когда-то здесь произошло предательство — убийство Капитана (опять же с большой буквы).

ЖАНР

Экшен-коррор

ИЗДАТЕЛЬ

IC

РАЗРАБОТЧИК

Action Forms

ПОДКОЖЕЖЬ

■ Condensed: Criminal Origins

■ The Thing

■ Penumbra: Overture

МУЛЬТИПЛЕЕР

Не объявлено

ДАТА ВЫХОДА

Декабрь 2007 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

<http://games.ic.ru/analiz>

Между Кораблем и Капитаном установилась сверхъестественная связь, и в след за гибелью командира умер и «Северный ветер». Точнее, впал в анабиоз — сверхъестественный сон, который не только остановил работу двигателей, но изменил сущность всего экипажа Корабля. Нам предстоит узнать тайну гибели Капитана и вывести судно из анабиоза.

История начинается с прибытия Нестерова на палубу «Северного ветра». И вот тут, с первых же кадров, выявятся одна из главных особенностей «Анабиоза». Вместо ожидаемой заставки мы видим хвосты-колески лаяк, запрятанных в сани. Добираться до корабля придется самостоятельно, борясь с суровой арктической природой. Максимальная вовлеченность игрока в любое событие — один из главных приоритетов Action Forms. Все сколько-нибудь значимые события будут переданы вам в ощущениях, то есть в виде интерактивных задач (на манер Penumbra: Overture).



Главный герой собственной персоной.



Пожарный топор вызывает ностальгию по Quake. Срочно отбрав ему у мистра и показываем, как мы надо пользоваться!



На хопоре замерзает не только оружие, но и патроны. Об их количестве можно узнать, посмотрев на разрез обьемы (справа).

Эффект бабочки

«Анабиз» — это, безусловно, шутер (или, скорее, *beater*, от английского *beat*). Но кроме ожидаемых перестрелок и мордобоя игра предлагает набор уникальных развлечений. Первая возможность — дарованное Кораблем ментальное эхо (*Mental Echo*): телепатическая способность, с помощью которой герой может заново переживать отдельные отрывки из жизни команды и, что особенно важно, менять прошлое, воздействуя тем самым на настоящее. Ментальное эхо — очень ловкое изобретение. С одной стороны, оно заметно освежает традиционную шутер-формулу, а с другой — заставляет вас буквально пережить важнейшие для сюжета моменты.

Мы самолично опробовали *Mental Echo* и имеем доложить следующее: это, наверное, самый необычный интерактивный опыт последних нескольких месяцев. Например, нам довелось заново пережить один день из жизни матроса, который не успел убраться стрелу корабельного крана, в результате чего она сломалась о проплывавший мимо айсберг.

Обставлено все это следующим образом. Подойдя к околонуемому трупу, мы поднимаем, что он все еще хранит в себе память о каких-то событиях. Нажатие соответствующей клавиши активирует переоселение. И вот тут происходит нечто странное. Экран захлестывает волна пост-эффектов (бли-



Покидание своего тела отчего-то сопровождается в «Анабизе» психоделичными спецэффектами.

жайший ориентир — галлюцинации в *Half-Life 2* во время первой неудачной телепортации), и камера медленно покидает тело героя, постепенно двигаясь в сторону замерзшего матроса. Примечательно, что даже в этот момент можно оглядываться по сторонам и увидеть самого себя со стороны.

Погрувшись в чужое сознание, мы обнаруживаем себя в совершенно другой обстановке: на месте заржавевших поруч-

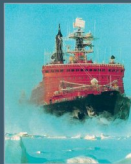
ней — новые и блестящие, со стен падали иней и снег. Мы в прошлом, задолго до трагедии. Разработчики тут же сообщают, что к релизу в такие флэшбеки добавятся и другие признаки жизни «Северного ветра». Например, занятые работой матросы.

Так вот, за дверь пока еще новой кюветы бушует буря, а в темной дали океана виден неуклонно приближающийся айсберг. Раздается громогласная команда: «Убрать стрелу кормового крана!» С первого раза этот своеобразный квест пройти практически невозможно — никаких указателей или подсказок не предусмотрено. Куда бежать и где убирать злосчастную стрелу, можно догадаться только самому. После нескольких неудачных попыток, раз за разом погружаясь в сознание моряка, мы все-таки добрались до нужного рычага, и корабль избежал столкновения.

Закончив свою метафизическую прогулку, мы возвращаемся на прежнее место, к трупу матроса. Но тут же обнаруживаются перемены: разбитые лестницы стоят на своих местах, а преграждавшая путь разломанная стрела вновь занимает свое рабочее положение. То есть любое ваше путешествие в прошлое оказывает на «Северный ветер» вполне осязаемый эффект. Вернувшись из очередного флэшбека, нужно будет тут же повернуть головой вокруг в поисках изменений. Как правило, именно они подскажут, куда двигаться дальше. «Анабиз» — разменная и довольно несложная игра. Но вместо классических манипуляций с инвентарем и прочих замедляющих темп маневров здесь нужно ориентироваться по ситуации и принимать верные решения. Главное — понять, какие.

У тех, кто читал Рэя Брэдбери или смотрел кинофильм «Эффект бабочки», наверняка уже назрел вопрос: сможем ли мы экспериментировать с прошлым, чтобы увидеть различные варианты настоящего? К сожалению, нет, но разработчики придумали кое-что получше. Кроме о б я з а т е л ь н ы х флэшбеков на «Се-

Все началось с корабля



«Анабиз» — это серьезное отступление в сторону, внушительный эксперимент для киевского *Action Forms*. На то, по словам ведущего геймдизайнера Ярослава Кравченко, было две причины. Во-первых, наша кинематографических хорроров является относительно свободной не только на территории бывшего СССР, но и на Западе. А во-вторых, мощным фактором, перед которым никто не смог устоять, стал сам корабль. «Северный ветер» — точная копия реально существующего атомного ледокола «Арктика». При создании игры отступление от его чертежей происходило только в том случае, если дизайн начинал вредить геймплею. В остальном игровой корабль полностью соответствует своему реальному прототипу. Во время разработки коллектив *Action Forms* посетил верфь в городе Николаеве, где были получены материалы, необходимые для моделирования корабля.

верном ветре» спрятано также много побочных воспоминаний. Игрок сможет, например, почувствовать себя... коровой, которую ведут на бойню. Найдя в морозильном помещении подвешенные туши, вы окажетесь в узком коридоре, упершись носом в круп впереди стоящей коровы. Программа «В мире животных» длится недолго: дойдя до конца коридора, первая буренка лишается головы, а следом за ней и мы. Игра также предоставляет возможность спасти животных, но играть в этом случае придется уже за мясника.

Таких вот внесюжетных квестов разработчики обещают сделать как можно больше, а их события развернутся не только на корабле, но и за его пределами. Мы, в частности, прознали, что можно будет примерить шкуру белого медведя и в его обличии убежать от полярника, вышедшего на охоту.

Сон разума рождает чудовищ

Согласно сюжету, на борту «Северного ветра» перевозили заключенных. После того как Корабль впал в забытие, они переродились в соответствии с теми ошибками и проступками, которые совершали при жизни (привет, **The Suffering!**). По словам разработчиков, их концепцию можно охарактеризовать фразой «каждому по заслугам».

Надзиратель



Шумный, заметный и невероятно жуткий монстр. Шумный потому, что вместо ног у него металлические прутья, которые гулко звенят при ходьбе. Его легко обнаружить по яркому свету из головы, где расположена маленькая торевная камера, заменяющая Надзирателю лицо. После гибели чудовища свет в ней гаснет.

Такой облик Надзиратель получил за то, что слишком настойчиво интересовался мыслями заключенных. Чтобы привлечь к себе внимание, Надзиратель громко чеканил шаг, подходя к камерам. Теперь его слышно издалека, а все тайные желания впечатаны в голову.

Слуга

Менее опасный, но столь же концептуальный монстр. Драться может только в ближнем бою. Он всегда прислуживал, за что и получил награду — ключи от всех дверей, железные погоны, стальной ошейник и маску с отверстиями для ушей. Он привык подслушивать, поэтому глаза ему больше не нужны — вместо них вбиты два больших ржавых гвоздя. Ему часто и подолгу приходилось стоять на коленях, отчего носки на ботинках и колени на брюках сильно протерлись. Теперь его ноги надежно защищены железными набойками для обуви и специальными подковами для колен.



Сторож



Вооруженный винтовкой, этот противник особенно опасен в схватках на больших дистанциях. Он перезаряжает оружие после каждого выстрела, чем можно воспользоваться для атаки.

Никогда не имея ничего своего, всю жизнь сторож охранял чужое. Под личную ответственность на него оставляли маленькие и большие ангары с бесчисленным количеством ящиков, контейнеров и цистерн с важными продуктами и вещами. Теперь Сторож ждет любого случайного нарушителя, чтобы показать, что он не просто старый пес на входе.

Cold F.E.A.R.

Ближайшей ассоциацией для местного экшена является **Condemned: Criminal Origins**, а это значит, что патроны всегда будут не хватать и с врагами по большей части придется расправляться в кулачном

бою. Девять видов оружия — скорее, вспомогательный арсенал, но никак не ваше основное средство защиты. Тем не менее огнестрельные агрегаты выполнены со всем надлежащим вниманием к деталям и исторической достоверностью. Среди прочих в списке числится знаменитая «трехлинейка» и не менее знаменитый ППШ.

Система ближнего боя напоминает все тот же **Condemned**: можно бить прямо, справа, слева или встречать врага на противоходе аперкотом. Бьющего через край садизма не предусмотрено — кровавые фаталити отсутствуют, зато обещана эффективная система комбо.

Мы робко поинтересовались, не унаследовала ли игра однотипный дизайн уровней от **Condemned**. В ответ **Action Forms** продемонстрировали нам ряд уровней, находящихся в разной стадии готовности. Конечно, ярких открытых пространств ждать не стоит, но и уютлищего однообразия **Condemned** можно не бояться. В наличии: этап в реак-

торе (не забывайте, что «Северный ветер» — атомный ледокол) и уровень на капитанском мостике.

Зато в плане дизайна монстров «Анабиоз» оставил мрачный хоррор от **Monolith** далеко позади. Каждый противник — уникальное существо, кое прошлое отразилось на его внешнем виде. Кроме того, монстры влияют на окружающую обстановку, замораживая вокруг себя абсолютно все. Изначально заморозка планировалась как визуальный прием, но, заполучив более совершенные технологии, **Action Forms** решили сделать термодинамику одним из ключевых моментов геймплея.

«Анабиоз» — это непрерывное противостояние тепла и холода. Враги являются «переносчиками» мороза, и вы сможете узнать об их приближении заранее. Изо рта начинает идти пар, фонарь светит хуже, стены, оружие и ваши руки покрываются инеем — все это верные признаки того, что сейчас откуда-нибудь из-за угла выйдет нечто. Победив монстра, вы увидите, как в реальном времени помещение оттаивает и становится моркнут от влаги, а затем высыхает. В борьбе с холодом помогут любые источники жара, например, печь или электрическая лампочка. Перед каждым выходом на поверхность игроку придется греться, чтобы получить запас тепла, достаточный для



О том, что будет, если по живописным баллонам на спине монстра дать очередь из автомата, мы пока только догадываемся.



Температурный режим

Как играть в «Анабиоз»

Главный герой — чужак в ледном мире «Анабиоза». Перерожденные обитатели «Северного ветра» всеми способами попытаются избавиться от нежеланного гостя. Их главное оружие — холод.



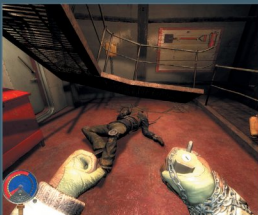
Нападение. Из темноты трюма на главгероя прыгает монстр — Слуга (для создания анимации Action Forms, кстати, используют motion capture). Обратите внимание на заморзшие руки главного героя — холод влияет на все игровые объекты, включая самого игрока.



Победа. Монстр повержен. С последним ударом прекращает работу motion capture, и в дело вступает физический движок. «Анабиоз» использует Ageia PhysX, но разработчики не заостряют внимание на физике. Главное, чтобы все объекты корректно взаимодействовали друг с другом и игрок не терял чувства присутствия.



Схватка. Часто придется драться врукопашную. Морозными узорами на экране — удары монстра. Движения Слуги смазаны — так работает motion blur. То есть любое резкое движение, будь то прыжок или поворот камеры, размывает изображение.



Потепление. После гибели монстра помещение начинает оттаивать. Обратите внимание на индикатор тепла в левом нижнем углу. Внешний радиус показывает температуру окружающей среды, а внутренний — вашу. Как только вокруг становится холодно, герой начинает замерзать, а когда тепло заканчивается — погибает.

встречи со стихией. Благодаря термодинамике изменилась и основная задача. Главная цель заключается не только в том, чтобы разбудить Корабль, но и отогреть его — трюм за трюмом, каюту за каютой.

Система тепла/холода — эксклюзивная находка Action Forms. Для изображения тающих или замораживающих стен использовались специальные трехслойные текстуры, благодаря которым сложный спецэффект не сильно нагружает ресурсы системы. По словам разработчиков, даже представите-

ли NVIDIA, с которыми велись переговоры, были приятно удивлены, увидев достижения украинских программистов.



«Сон разума» — проект, за который мы тут в «Игромании» болеем всем составом. Очень хочется, чтобы у Action Forms все получилось. Потому что сейчас все выглядит очень даже неплохо. Инновационные спецэффекты замораживающих поверхностей и

занимательные игры с прошлым — этого уже достаточно, чтобы ждать игру. Но кроме всего прочего, «Анабиоз» — это еще и драма, связанная с гибелью Капитана и его Корабля, история, которую, как в хорошем кино, предстоит пережить. Если все пойдет по плану, мы с вами рискуем получить первое интерактивное кино, выпущенное на территории СНГ. Будем надеяться, что авторы не затянут разработку и уже в конце этого года холодный диск с игрой попадет в наши теплые руки. ■



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

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

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

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

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

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по прес-релизам, которые приходят финальным издателям или самим разработчикам.

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

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

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

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

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

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

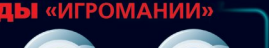
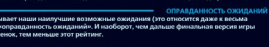
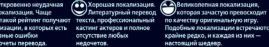
6 (ИДЕАЛ)
То, что мы называем корнями средневековья: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

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

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

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

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



КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

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

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

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

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

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

РЕЙТИНГОВЕЧНОСТЬ

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 большей мере вы сможете изменить 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 дизайн текста и полное отсутствие любых недочетов.
- Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждый из них — настоящий шедевр.

Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность 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 выделить в их графиках просто поразжающее 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.

NECROVISION

Специфическая прелесть игровой индустрии заключается в том, что успех того или иного проекта сегодня делится не только между сотрудниками отдельной студии, но и целыми континентами. Аутсорсинг (то есть заказ определенных услуг сторонней компании) — один из главных производственных трендов последней пятилетки — привел к неожиданным результатам: игры делаются не одной и часто даже не двумя компаниями.

Электронные развлечения сегодня создаются следующим образом: пока в головном офисе сочиняют геймдизайн, какая-нибудь малозвестная восточно-европейская организация сооружает трехмерные модели и уровни, а одинокий аргентинский художник рисует арт. Так, например, известно, что всю трехмерную

графику к Europa Universalis 3 делала неизвестная российская студия, а персонажей EverQuest рисовали в Киеве.

Туглуху наносит ответный удар

Периодически компании, которые полжизни ходят за кулисами лучших проектов, собираются с силами и решают, наконец, заявить о себе как о полноценной игропроизводительной единице. Так произошло с формальными дебютантами из Farm 51. Польская студия организована выходящими из двух важных компаний. С одной стороны, 2015, Inc. (Medal of Honor: Allied Assault, Men of Valor), а с другой — People Can Fly (Painkiller). Создав The Farm 51, эти не последние в индустрии люди промышляли как раз аут-



сорсингом: рисовали модели и текстуры для Men of Valor и отвечали за левел-дизайн в Painkiller: Battle Out of Hell. А теперь вот доросли до собственного шутера — NecroVision.

Farm 51 явно заняты творческим пересмотрением собственного опыта. NecroVision собрана на стыке инфернального жути Painkiller и голливудского подхода к изображению войны (Medal of Honor). На дворе 1916 год, за окном вот уже два года гремит Первая мировая война. Молодой американец вступает в армию принужденных к Антанте США и, полный романтических представлений, отправляется на фронт, откуда быстро попадает страшно сказать куда. Пока наверху немцы тестируют газовое оружие и портят озоновый слой первые танки, под землей, оказывается, происходит кое-что похуже. Там вампиры, демоны и прочие потусторонние жители готовят массовую атаку на человечество.

NecroVision удачно соединяет псевдоисторические шутеры и лавкрафтовскую фантазмагию. Тут облаченные в противоязв немецкие солдаты выпускают из-под плаща склизкие шупальца, а по изрытому окопам полбоа носятся летающие скаты.

Кроме выдающейся эстетики, Farm 51 демонстрирует некоторые геймдизайнерские амбиции. К аутентичному оружию времен Первой мировой тут добавится магия и всевозможные вампирские штуки. Сообщается, что ближе к середине игры главный герой сам превратится в демона и обретет выдающиеся потусторонние способности.

NecroVision использует сильно переработанный движок Painkiller, так что к ожидаемому экшену добавляются также голопомки, основанные на физических законах. Проект готовится выйти на PC и Xbox 360 во второй половине 2008 года.



Сейчас к NecroVision имеется ряд безответных пока вопросов. Во-первых, не очень ясно,



www.somago.com/index.php?lang=ru&id=38

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2008 года



какого рода Farm 51 планируют экшен старорежимную пальбу в духе Painkiller или все-таки размеренный сюжетный шутер вроде Half-Life. Известно, впрочем, что запланированы гигантские боссы в конце каждого уровня, то есть речь, похоже, идет скорее о чем-то вроде Painkiller (или, если угодно, DOOM).

Во-вторых, непонятно, что у игры происходит с графикой: присланные нам скриншоты выглядят в лучшем случае удовлетворительно, а как это будет смотреться в 2008 году — страшно даже подумать. С другой стороны, Painkiller в свое время оказался одним из самых технически совершенных экшенов, поэтому есть надежда, что полки возмущены за ум.

Несмотря на некоторый скепсис, NecroVision все-таки выглядит многообещающе. Его делают не последние в индустрии люди, он обладает интересной визуальной эстетикой и к тому же сулит превращение главного героя в демона, за что мы в отдельных случаях сразу накидываем полбалла. О том, как Farm 51 планируют разбираться со спорными вопросами, читайте буквально в следующем номере «Игромании». ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Заметный шутер от авторов Painkiller и Medal of Honor: Allied Assault. Демоны и скаты на фронте Первой мировой. Будет как минимум интересно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

30%



Интересно узнать, какая страна во время Первой мировой держала на вооружении лавкрафтовских летающих скатов?



Текущие скриншоты автоматически помещают NecroVision во вторую шутерную лигу, но у авторов в запасе еще год.



TURNING POINT

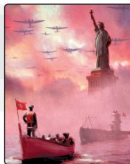
FALL OF LIBERTY

Некогда великое английское издательство **Codemasters** за последние годы как-то сдвинуло позиции (одним из последних PC-релизов у нее значится **Maelstrom**). Но за прошедшие несколько месяцев произошло удивительное: компания анонсировала внушительную линейку многообещающих проектов. Про некоторые (**Clive Barker's Jericho** и **Colin McRae: DiRT**) мы уже писали. Но в апреле англичане выступили еще с двумя громкими анонсами. Во-первых, **Operation Flashpoint 2**. Официальный символ великого эшкана делается внутренними силами **Codemasters**, но это, собственно,

все, что известно о проекте. А вот о **Turning Point: Fall of Liberty** уже есть кое-какие заманчивые подробности.

Гудбай, Америка

Если верить учебникам истории, 28 ноября — 1 декабря 1943 года на Тегеранской конференции Черчилль, Рузвельт и Сталин приняли решение открыть второй фронт, чтобы окончательно добить фашистов совместными усилиями. **Spark Unlimited** обращаются к модной сегодня теме альтернативной истории и предполагают, что Уинстона Черчилля еще в 1931 году сбил шальной таксомотор. В



этом случае никакой конференции не состоялось, второй фронт никто не открыл, а мир никогда не услышал о высадке на Омаха-Бич. Американцы из **Spark** предлагают следующий сценарий развития событий: без поддержки союзников Красная Армия с позором потеряла поражение, и Гитлер без ощутимых проблем захватил всю Европию.

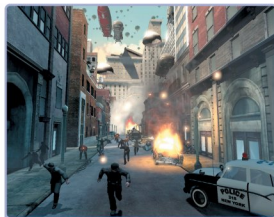
В 1952 году, награвшись со Старым Светом, обладатель самой знаменитой челки по ту сторону немецкой границы натравливает свои войска на США и легко прибирает к рукам все восточное побережье. Завязка напоминает даже не **Red Alert**, как можно было подумать сначала, а **Freedom Fighters** (там, напомню, с абсолютно серьезным лицом рассказывалось о покорении Америки коммунистами). Нам же во всем этом театре абсурда отводится скромная роль американского партизана Дэна Картера, который от партизана русского, по большому счету, отличается лишь тем, что предпочитает работать в городах. Тут важно заметить, что **Spark Unlimited** до этого момента отличились консольной вариацией **Call of Duty** (см. **Call of Duty: Finest Hour**). Так вот, **Fall of Liberty** — это та же самая **Call of Duty**, но с одним принципиальным отличием.

Учитывая, что действие игры происходит на восточном побережье США, разработчики с радостным гиканьем отрисовали для будущих поколений совершенно умопомрачительные декорации. Местные урны — это не утомительные поля-леса-окопы. Битвы теперь разворачиваются в мегаполисах. В программу посещений входят Нью-Йорк, Вашингтон и еще несколько городов, названия которых пока, увы, не раскрываются. При этом надо понимать, что вышеозначенные населенные пункты захвачены Третьим рейхом и соответствующим образом декорированы. Скриншоты среди прочего демонстрируют Белый дом, украшенный нацистской симво-

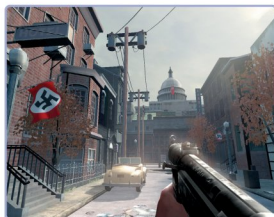
- Разработчик
- Codemasters
- Разработчик
- Spark Unlimited
- Жанр
- Action Call of Duty
- Freedom Fighters
- Multiplayer
- Не обманен
- Сайт игры

www.codemasters.co.uk/games/
tgaid=2158&territory=EnglishUK

ДАТА ВЫХОДА
Зима 2007 года



Гигантские немецкие щепельники на улицах Нью-Йорка пятидесятых — за такое визионерство мы уже готовы полюбить **Fall of Liberty**.



Если не считать сами понимаете каких флагов и автомата, вполне себе идиллическая картина.

ликой. Не Ленин с проводами в голове, конечно, но тоже довольно смело.

В остальном **Turning Point**, похоже, окажется образцово-показательным проглотившим забегом с автоматом наперевес. В наличии — сочные спецэффекты и пятьдесят врагов на квадратный метр. С собой можно носить только один вид оружия, а аттики, как это сегодня заведено, упрямлены — для восстановления здоровья достаточно сидеть за углом.



В общем, от **Fall of Liberty** совершенно точно можно ждать скоростного эшкана в необычном антураже, что уже само по себе неплохо. Смущает, правда, какая-то вызывающая вторичность геймплея — **Spark Unlimited** как будто и не пытаются нас удивить. Но тут не стоит забывать, что игра находится под опекой благородного британского издателя, который за годы существования собрал нестыдное портфолио инновационных проектов. Так что за судьбу **Turning Point: Fall of Liberty** мы более-менее спокойны. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Шутер про Вторую мировую без высадки в Нормандию. Зато с альтернативной историей и фашистами в Америке пиздосцы.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**

COMPANY OF HEROES

OPPOSING FRONTS

Несмотря на отсутствие новых идей, громкогласная **Company of Heroes** оказалась, пожалуй, главной RTS 2006 года. Мы ворчали по поводу скрытых и мнимой свободы, но за одну только возможность увидеть, как под курсором мыши разыгрывается натуральная голливудская постановка, игре можно было простить если не все, то многое.

Relic со свойственной им тщательностью взяли за основу поправку на дороговизну постановки. Как известно, они подошли к производству аддонов для собственных игр с потрясающей самоотверженностью. Прологодный **Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade** содержал такое количество инноваций, что хватило бы на три стратегии рангом поменьше.

Две новых игравельных расы и интегрированный макростратегический режим — это у **Relic** в порядке вещей. Так что не обращать внимание на недавно анонсированный **Company of Heroes: Opposing Fronts** мы никак не можем.

Немецкие партизаны

Главными особенностями грядущего дополнения станут две новые стороны. Первые — англичане из 2-й британской армии. Вместе с ними игрокам предстоит пройти с освободительным маршем по Франции. Несмотря на наступательную задачу, подданные Ее Величества прежде всего будут сильны в

обороне — при необходимости они смогут оперативно вырыть окопы, где их защитные качества возрастут в разы. Самая мощная артиллерия опять же у британцев. Добавьте сюда же мобильность — даже если враг пройдет линию окопов, англичане смогут мгновенно свернуть базу и отключать на другой конец карты.

Второй игравельной фракцией являются остатки некогда грозного Вермахта. В наше распоряжение поступят «Пантеры», «Тигры», «Мессершмитты» и прочая немецкая техника. Интересно, что главной характеристикой германской армии является ее ударная мощь. То есть войска Третьего рейха хоть и отступают, но ездят быстро и больно бьют.

Следующей (после новых рас) особенностью **Opposing Fronts** является активное взаимодействие с окружающими декорациями. Немцы наделены способностью устраивать диверсии на дорогах — заминированный ими участок становится непроходимым до конца игры. Как и в оригинальной игре, любая воронка от снаряда нигде не денется с поля боя. Влиятельные погоды и времена суток на события усилились: рвать дороги под носом у противника лучше ночью, а наступления, наоборот, удаются солнечным днем.

сюжетная кампания предполагается быстрой и свирепая. **Relic** делают ставку на короткие, яростные и богато украшенные пиротехникой сражения. Очевидно, именно из этих соображений две главные фракции являются полными антиподами друг друга. Судя по всему, **Opposing Fronts** развернет серию в сторону тактических маневров небольшими отрядами, отодвинув экономическую составляющую на второй план. Это очень удачное, на наш взгляд, решение: оригинальную



Немцы отдадут предпочтение не пехоте, а технике.



В бою британцами будут руководить офицеры: один тип командиров лучше работает в атаке, другой — в обороне.

- Играбельность
- Титл
- Разработчик
- Relic Entertainment
- Платформа
- Серия 2
- Warhammer 40 000: Dawn of War
- Серия «В тылу врага»
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Сайт игры

www.companyofheroes.com

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2007 года

игру мы ругали как раз за прошлое штампование юнитов. «Игроки столкнутся с серьезными тактическими головоломками. В основе **Opposing Fronts** лежит самая кровопролитнейшая бой Второй мировой», — сообщает в пресс-релизе руководитель Relic Тарни Вильямс. Мы в «Игромании» вспоминаем Курскую дугу и горестно вздыхаем...

Самой собой, опровергая новые расы мы сможем и в мультиплеере. Тут Relic обещают поддержку мощного сегодня кооператива. То есть отныне совершенно обязательно стрелять друг в друга, порождая ненависть и кровные обиды. Часть многопользовательских миссий будет рассчитана как раз на совместное прохождение (интересно, что главный российский оппонент **Company of Heroes: «В тылу врага 2»**, в своем первом аддоне также имеет расширенную поддержку кооператива — см. материал в этом номере). Например, многие задания предусматривают совместную защиту особо важного объекта от атакующего AI.



Шанс увидеть войска СССР в деле у нас все еще есть — разработчики успели поделить планы на будущее. Совершенно очевидно, что Relic не ограничатся одним только **Opposing Fronts**. Ходят туманные слухи о том, что следующий аддон вполне может быть посвящен Красной Армии. Также стало известно, что в планах находится моделирование масштабных баталлий в небе и на воде. Но об этом — в следующем раз. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Company of Heroes возвращается этой осенью: яркая, стремительная, быстрая и жестокая, покорившая любителей информации не будет никак разогнана, но Relic умеет делать аддоны как никто.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%



SINKING ISLAND



Творчество Бенуа Сокала еще со времен **Amerzone** принято описывать словами «волшебный», «воздушный», «лирический» и «ларяцкий» (квест). Венцом его творческой карьеры в игровой индустрии (Сокаль еще и комиксы рисует) совершенно заслужено считается первая часть **Syberia** — совершенная, по-настоящему меланхолическая история про адвокатшу Кейт Уокер, робота Оскара и старика Ганса Воралберга, большого любителя мамонтов. Шедер, что и говорить.

Однако некоторые признаки творческого шопора обнаружались уже в **Syberia 2** — игра вышла неплохая, но не более того (первая часть была вполне законченной историей, а сюжет **Syberia 2** притянул за уши). После окончания работ над второй «Сибирью» Сокаль по-

кинул **Microbots** и основал свою собственную компанию **White Birds Productions**. Первый сольный проект именитого геймдизайнера неожиданно оказался громким разочарованием. **Paradise** — это великая история с надуманными пазлами и совершенно невинным интерфейсом.

Несмотря на внушительный провал **Paradise**, у нас есть основания подозревать, что вторая игра **White Birds Productions** окажется как минимум занятным квестом, а как максимум — серьезным высказыванием благообразного француза.

Погружение

Сейчас команда Бенуа разрабатывает аж три игры — **Aquaria** (первый трехмерный проект студии), **Nikopol** (мрачная

постановка по мотивам одноименных комиксов) и **Sinking Island**. Если о первых двух проектах пока почти ничего неизвестно, то о **Sinking Island** уже можно оставить первое впечатление.

Сокаль решил дистанцироваться от своих романтически настроенных квестов и сделать игру, атмосферно более приближенную к собственным графическим новеллам. Так что **Sinking Island** — это... детектив.

Завязка классическая. Как и полагается любому уважающему себя детективу, эта история начинается с трупа. А действие разворачивается на тропическом, без пяти минут заброшенном острове. Старый толстый миллиардер Уолтер Дюнон найден мертвым у подножия работы всей своей жизни — высоченной башни (приблизительно 200 метров), спроектированной в стиле в стиле ар-деко. На острове в этот момент находится всего десять человек, а как максимум — один убийца. На острове в этот момент находится всего десять человек, а как максимум — один убийца. На острове в этот момент находится всего десять человек, а как максимум — один убийца.

Декорации, как всегда у Сокала, играют не менее важную роль, чем персонажи. Отныне действовать придется быстро и оперативно, так как на все про все мы имеем всего лишь три дня (6-7 часов реального времени). Более того, остров с каждой минутой все больше и больше оказывается под водой, и некоторые предметы, доступные нам в первый день, окажутся недоступными во второй. Да, кстати, если мы не успеем завершить игру в озабоченный срок, персонаж умрет. Процесс расследования, к счастью, периодически сохраняется.

А вот от графики никаких чудес ждать не стоит — в **White Birds Productions** опять рисуют стандартное 2.5D (трехмерные персо-

- **Жанр** Квест
- **Микроприложение** Micro Application
- **Разработчик** White Bird Productions
- **Платформа**
 - **Система** Siberia 1-2
 - **Система** The Last Express
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Сайт игры** www.whitebirdsproductions.com

ДАТА ВЫХОДА

Сентябрь 2007 года



Главгерой, как и положено частному детективу, выглядит так, как будто его недавно выстирали вместе с собственной одеждой.

нажи бродят по богато анимированному двухмерным задникам).



Sinking Island одновременно поражает и разочаровывает. Поражает потому, что Сокаль, похоже, замкнулся на некоторые геймлей-эксперименты, чего от него никак не ожидалось (все квесты пожилого француза всегда были выполнены по золотым стандартам жанра). Разочаровывает потому, что знаменитой сокалевской поэзии в **Sinking Island** места, вероятно, не нашлось. Вместо нее — изысканный декаданс, труп миллиардера и детектив с высоко поднятым воротником плаща.

Но вот перспектива расследования на постепенно погружающемся под воду острове будоражит самые смелые фантазии. Дело за малым — сочинить выгнанные загадки и ничего не натупить с атмосферой. Мы верим — все получится. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый квест от Бенуа Сокала, автора дилеммы **Syberia** и ошеломительного **Paradise**. Особо хочется отметить главного героя — частного детектива, расследующий смерть миллиардера на острове, который медленно уходит под воду.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%



Судя по следам на шее, вначале богача задушили...



НОВАЯ ВСТРЕЧА
СО СТАРОЙ
ЛЮБОВЬЮ

Ф.И.О.
ЛАРА КРОФТ

ПАРАМЕТРЫ
98-52-90, ШАТЕНКА

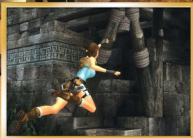
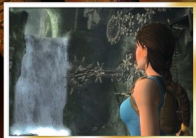
РОД ЗАНЯТИЙ
РАСХИТИТЕЛЬНИЦА
ГРОБНИЦ

СТАЖ РАБОТЫ
10 ЛЕТ



LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

реклама



P.S. ВООРУЖЕНА И ЛОКАЛИЗОВАНА

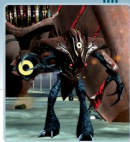


© Eidos Interactive Ltd. 2007. Разработчик Crystal Dynamics Inc. Издатель Eidos Interactive Ltd. Crystal Dynamics является зарегистрированным товарным знаком Crystal Dynamics Inc. Eidos и логотип Eidos являются товарными знаками Eidos Interactive Corporation. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», телефон: (495) 933 07 26, e-mail: sales@odyssey-86.ru, www.odyssey-86.ru

- **Разработчик** ■■■■■
BGA
- **Разработчик** ■■■■■
Petroglyph Games
- **Платформа** ■■■■■
■ Supreme Commander
■ Star Wars: Empire at War
- **Мультиплеер** ■■■■■
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Сайт игры** ■■■■■
www.bga.com/games/star-wars-empire-at-war/

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2007



Увы, на данный момент о дальнейшем развитии сюжета неизвестно ровным счетом ничего. Кроважидные инопланетяне, испепеляющие землю, — это интересно, но что будет происходить дальше, непонятно. Разработчики, как всегда, интригующим шепотом обещают три расы (не факт, кстати, что дадут порулить собственно людьми) и обе-

RS В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



UNIVERSE AT WAR

EARTH ASSAULT

Степан Чечулин

За последний год у нас в индустрии случился настоящий бум больших и очень дорогих стратегий. Счет открыли Relic со своей **Company of Heroes**, выстроенной по принципу крупнобюджетной голливудской побоищницы. Большой умница **Крис Тейлор** соорудил **Supreme Commander** и наглядно показал, что такое по-настоящему масштабные битвы. Ну а вот буквально в марте **Electronic Arts** познакомил всех желающих с **Command & Conquer 3**.

Очевидно, что на таком благодатном фоне людям из **Petroglyph Games** с их новой стратегией **Universe at War: Earth Assault** придется непросто. На сегодняшний день в портфолио студии числится только хорошая, но несколько перегруженная **Star Wars: Empire at War** и скромное дополнение к ней **Star Wars: Empire at War — Forces of Corruption**. Но знающие люди понимают, что **Petroglyph** — не просто авторы крепкой брендовой игры. В ней трудятся люди, приложившие руку к лучшим частям **Command & Conquer** и **Red**

Alert. А уж они-то, возможно, лучше других знают, как соорудить интересную стратегию.

Убить всех людей

Действие **Universe at War: Earth Assault** стартует в недалеком 2012 году. На изурнованную внутренними конфликтами Землю как гром среди ясного неба свалились орды межгалактических захватчиков. Инопланетная раса во главе с Иерархией, и цель у космических басурман знакомая — **destroy all humans**. Дело тут не в личной неприязни. Просто для Иерархии мы один из видов топлива, необходимого им для дальнейшего существования. Кроме того, Земля — далеко не первая планета, атакованная враждебной расой. Злобные пришельцы уже успели поддальить десятки других миров, пустив их жителей на растопку и превратив некогда процветающие города в груды развалин.

Беда еще и в том, что Иерархии вроде как невозможно противостоять. Чужая раса — это своего рода каста безжалостных бойцов, живущая по за-

кону «кто сильнее, того и тапки». Так что цель каждого, гм, гражданина Иерархии — бесконечная война и уничтожение всего живого. Результатом такой жизненной философии явилась безжалостная машина истребления, остановить которую в принципе невозможно. Перцу добавляет и тот факт, что на момент атаки пришельцы — это человечество, как водится, пребывает в распри, страны ведут кровавопрлитные войны, и ни о каком едином фронте речь не идет.



А это тренинжик-рабочий — изюшка ступень в цепочке Иерархии. Именно поэтому он такой «маленький» и слабый.



Кадр, конечно, постановочный, но во вкусе Petroglyph не откажешь.



Согласно законам жанра, одна из самых жарких битв развернется в районе Белого дома в Вашингтоне.

цуют полноценную кампанию с увлекательной историей. Petroglyph Games уже сейчас строят грандиозные планы завлечь, что Earth Assault станет только первой частью в большом сериале под названием Universe at War. И если в первой серии мы противостоим инопланетной агрессии исключительно на Земле, то в следующих частях, вполне вероятно, устроим светопередавание где-нибудь на Марсе.

Война миров номер два

Если о двух других расах пока ничего неизвестно, то про кровожадную Иерархию создатели рассказывают подробно и с удовольствием. В первую очередь разработчики призывают обратить внимание на исполинские размеры пришельцев. Любимое оружие захватчиков — огромные четырехлапые роботы, которые легко уничтожают хлипкое земное оружие. Каждый юнит инопланетян размером с двадцатизэтажный дом. Он без труда перескакивает горы вроде Эвереста, одним махом пересекает внушительные реки и играет, практически одним мизинцем, вытпалывает сибирскую тайгу. Помимо выдающихся мобильных качеств, монстры инопланетян хорошо вооружены, защищены могучей броней и прямо в процессе боя умеют менять свои характеристики.

Последней возможностью разработчики уделяют особое внимание. В современных RTS бой выглядит приблизительно следующим образом. Сначала мы посылаем в бой хлипкую пехоту, которая храбро гибнет, угорев под пулеметный огонь каких-нибудь БМП. Подкопив денег и сделав необходимые апгрейды, мы насылаем на врага танки, успешно громящие БМП, но взлетающие на воздух при встрече с вражескими самолетами. Тогда мы слышно строим мобильные ПВО, чтобы они защищали наземные войска от атак с воздуха... ну и так далее. Почти всегда действие развивается по классической схеме «камень-ножницы-бумага», которую так любит Крис Тейлор.

Так вот, в Universe at War: Earth Assault делов обстоит несколько по-другому. У каждого инопланетного юнита есть несколько слотов, куда можно прикрутить все, что вам заблагорассудится. Хотите создать ударную группировку, одним залпом уничтожающую оборону противника? Просто забейте все доступные слоты лазерными пушками — и вперед. Если подопечные наткнулись на крепкую оборону и начали резко терять здоровье, самое

Новое лицо врага

В конфликте принимают участие три стороны, однако сейчас с уверенностью можно говорить только о расе инопланетных захватчиков.

Откуда появилась Иерархия, достоверно неизвестно. За несколько лет до нападения пришельцев ученые заметили какое-то подозрительное мельтешение в космосе, но, увы, особого значения ему не придали. А зря — в галактике в этот самый момент шла кровопролитная война с Иерархией, которая с завидным упорством уничтожала одну планету за другой. Кого-то превращали в рабов, а кого перемалывали в чистую энергию, чтобы поддержать свое существование.

У Иерархии интересная философия, напоминающая спартанский взгляд на жизнь. В обществе жутких пришельцев культивируются битвы, почитаются войны, а во главу угла ставится дух соперничества. То есть если вы вдруг закатили командовать полком, то карьерное продвижение придется совершить при помощи грубой силы, порпорту убив своего командира. При этом, однако, в Иерархии царит железная дисциплина, а солдаты беспрекословно готовы пойти на смерть по приказу главнокомандующего. Благодаря такому подходу Иерархия превратилась в настоящую машину смерти, у которой имеется простая и понятная цель — уничтожить все остальные расы. И отнюдь не из ненависти. Просто им, во-первых, нужно все больше энергии, а во-вторых, их бойцовский дух и каждая битва не дают им спокойно сидеть на месте.

Кроме того, Иерархия обладает самым продвинутым оружием. Их любимое средство войны — гигантские «ходуны», оснащенные крепкой броней, мощным оружием и возможностью на лету менять свои характеристики. Так что излюбленный тактический прием инопланетян: подвести на орбиту атакованной планеты флот и сбросить сотни гигантских махан в самых неожиданных местах. Чтобы вы лучше представляли себе, с кем придется иметь дело, предлагаем ознакомиться с оперативной фронтовой сводкой.

Habitat Walker



Скорость: средняя
Броня: тяжелая
Дальность обзора: средняя

Сообщение с фронта:
«Сначала мы вообще не поняли, что «неразборчиво» творится! Стояла тихая ночь, и вдруг с неба начали падать огненные шары. Ну, что-то вроде метеоритов. Они носились по небу, убивали людей и вообще разрушали все, к чему прикасались... Вокруг творился ад. Буквально через несколько минут чертовы шары начали дрожать и превращаться в гигантских роботов, скидающих все вокруг... Это что, мать вашу, конец света?»

Морской пехотинец армии США, начало вторжения.

Grunt



Скорость: средняя
Броня: средняя
Дальность обзора: средняя

Сообщение с фронта:
«Земля тряслась все сильнее, словно началось землетрясение. Мои войска были чертовски напуганы, да и все мы понятия не имели, чего ожидать... Когда мы увидели гигантского «ходуна», то были уверены, что хуже этого ничего ада быть не может... Но тут внезапно из-за холмов появились миллионы огня. Это была их пехота...»

Капрал армии США, первая линия обороны.

Assembly Walker



Скорость: низкая
Броня: тяжелая
Дальность обзора: средняя

Сообщение с фронта:
«Вскоре после того, как алиены прорвали первую линию обороны, они остановились, а эти гигантские твари начали телепортировать все новые и новые силы инопланетян. Буквально через несколько секунд кругом были сотни летающих тарелок, какие-то гигантские роботы и, как я понял, ремонтные машины — они чинили свои подбитые войска...»

Агент секретной службы, через 30 минут после уничтожения первой линии обороны.





Чтобы уничтожить такого вот «ходуна», понадобится десятки танков и самолетов.



Морских существ скорее всего, в игре не будет. Чужий строит корабли и не всплывает на воде — эти твари море лещком без труда перекодят.

время заменить лазерные орудия защитными полями — они неплохо прикрывают от вражеского огня. Такая система, по словам авторов, ощутимо изменит суть сражений. Ведь теперь мы сможем буквально на ходу приспосабливать армию под конкретную ситуацию, не отвлекаясь на нудное строительство отдельных специализированных юнитов.

Все улучшения, разумеется, придется сначала изучать на базе, и если не скучится на изобретения, армию Иерархии можно будет оснастить умносерийным оружием. Например, разрушительными химическими и плазменными бомбами или установками, с чьей помощью можно контролировать разум людей и заставлять их грызть друг друга глотки.

Размер имеет значение

В отличие от **Supreme Commander**, где модели солдат, прямо скажем, размером не вышли, в **Universe at War: Earth Assault** армия Иерархии повергает в трепет. Тут под ногами огромных боевых машин ездят малюсенькие танки, кругом летают комары-вертолеты, где-то внизу в ужасе разбегается жалкая пехота людей. На экране, в общем, с завидной регулярностью разгрявается натуральный армагеддон. Создатели уверяют, что мы буквально кожей будем ощущать мощь инопланетного оружия и в полной мере осознаем безнадёжность попыток остановить наступление кроваваждных монстров.



Сцены разрушения городов поставлены по всем законам голливудских фильмов-катастроф.



Такой масштаб накладывает определенные обязательства на размер карт. На их умещаются целые области — с мегаполисами, пригородами и деревнями. Поля, леса и реки — все декорации позволяют сжигать, взрывать, сносить и топить. Пара огромных инопланетных конитов способна быстро разрушить город вроде Нью-Йорка, развалить несколько поселков и превратить внушительную гору в песочницу.

Увлеченно разрушая небоскребы и сжигая деревья, мы станем свидетелями душераздирающих сцен: из окон падающей высоты с воплями выпрыгивают отчаявшиеся граждане, где-то слышны крики захвилю поджаривающихся мирных жителей, а улицы захваченных городов будут усыяны телами людей.

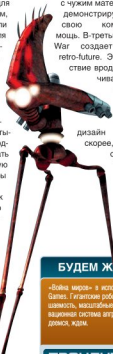
Крушить окружающую обстановку придется не только ради удовлетворения своего внутреннего тирана, но и для пользы дела. Штука в том, что для инопланетян в роли ресурсов, необходимых для технологических исследований и производства, выступает абсолютно все, что находится на земле. Иерархия с равным успехом перемалывает людей, деревья, животных и дома. Практически любой материал пришельцы перерабатывают в энергию, так что подчас вам придется защищать ненужную автомобильную парковку лишь затем, чтобы ее не сократил захватчик.

Вместе с тем к **Petroglyph** есть несколько вопросов. Как и где мы будем изучать апгрейды и производить армию? Придется ли строить базы? Какие ресурсы добывают другие расы? Будут ли морские и воздушные сравнения? Достоверно известно лишь, что действие игры развернется в стратегическом и тактическом режимах. Веро-

ятно, на глобальной карте мы будем заниматься наукой, строить войска и планировать атаки, а в тактическом режиме — воевать.



Несмотря на то, что окончательные выводы пока делать рано, мы все-таки склонны считать **Universe at War** одной из главных стратегий этого года. Во-первых, у **Petroglyph** наконец есть шанс продемонстрировать все свои геймдизайнерские возможности. Во-вторых, **Earth Assault** — это, по сути, первый самостоятельный проект студии, так как здесь они не связаны лицензионными обязательствами. Штатный композитор **Petroglyph** Фрэнк Клепаши (автор музыки к ранним частям **Command & Conquer** и **Red Alert**) охотно рассказывает, что теперь он наконец-то не скван необходимостью работать с чужим материалом и продемонстрирует нам всю свою композиторскую мощь. В-третьих, **Universe at War** создает стилистике **retro-future**. Это когда действие вроде бы разворачивается в будущем, но сами противники и общий визуальный дизайн напоминает, скорее, 50-е годы. В общем, скрестив пальцы, ждем новых подробностей, и разумеется, ре-лиза. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Война миров» в исполнении **Petroglyph Games**. Гигантские роботы, голые разрушители, возмущенные деревни и инновационная система апгрейдов. Верим, надомся ждем.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **50%**

GENESIS

R I S I N G

(Gamespot.com)

«Вы вряд ли ожидали морфинг кораблей,
которые к тому же могут воровать гены...»

(1 UP.com)

«Уникально и оригинально»

Элементы RPG и adventure в стратегии с
тактическим уклоном

Более 20 полностью изменяемых
органических кораблей

Игрок становится не только стратегом,
но и генетиком

Дипломатия и торговля в реальном времени

50 видов вооружения и спецспособностей

Потрясающая графика и
невиданные спецэффекты

Есть ли во вселенной
разумная жизнь, помимо земной?
Да. И об этом люди узнают только
через 3 тысячи лет. Существуют ли
формы жизни, совершенные человеческой?
Нет. Человек - венец творения, что доказали
наши биотехнологи. А как вообще
зародилась любая жизнь? Это вы узнаете
сами, завоевав Центральную Галактику.
Отыскайте спрайта и ищите вырывать
ответы силой! Потому что в вашем
распоряжении самое разрушительное
оружие из когда-либо созданного
- «живые» корабли.

DREAMCATCHER

METAMORF

© 2007 Metamorf, Inc. Licensed exclusively to
DreamCatcher Interactive Inc. Package design © 2007
DreamCatcher Interactive Inc. The DreamCatcher
design and mark are the general trademarks of
DreamCatcher Interactive Inc. All other logos,
product names and marks are trademarks or
registered trademarks of their respective
owners. All rights reserved.



М.Бигео
Настр.ценне!

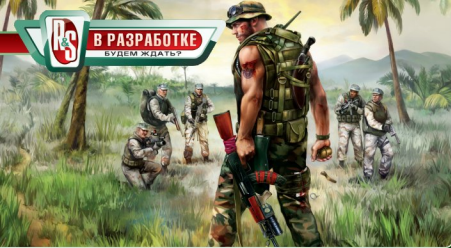
XIT ZONA
подарки и скидки на футболки
"СООЗ", "М.Бигео", "XITZone"
и "Настр.ценне!"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тел. издательства: (812) 383-4912. E-mail: akella@akella.com Игры с доставкой: www.akella.com
Сетевая продажа: Москва, (495) 383-46-54, natalya@akella.com Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@akella.com
Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akella@akella.com Новосибирск, (383) 227-74-64, akellana@akella.com Екатеринбург,
(343) 207-34-42, akella@akella.com Владивосток, на Украине "Бульварчик" www.akella.com.ua
Финанс ООО "Толит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефон: (812) 252-49-85.

РЕКЛАМА
Акелла



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



7.62

Андрей Александров

«7.62» — очень амбициозное название для компьютерной игры. Большинство жителей современной России, как известно, выросло еще в советские времена, когда детям с дошкольного возраста вдалбливали любовь к Ленину, партии, родине и автомату Калашникова. Так что завидев заветный калибр на обложке с игрой, остаться равнодушными наши с вами сограждане не смогут — ключат, обязательно ключат!

Клюнули и мы — мурым апрельским утром посетили офис компании «Алейрон» (которая, кстати, успела перебраться из знаменитого Петергофа в один из питерских промышленных районов), чтобы познакомиться с рабочей версией «7.62».

Бригада Е5

Самое главное впечатление от знакомства — перед нами явное продолжение «Бригады Е5», первого (и вполне удачного) тактического проекта «Алейрона». Да, изменений и обновлений, ко-

нечно, много, но суть остается той же. Мы играем за опытного воюка, которого с важным заданием забрасывают в отсталую страну третьего мира. Здесь нас ждет немало приключений — работа на разные группировки, море квестов и основная миссия, для выполнения которой придется приложить некоторые усилия.

Процесс целиком и полностью нелинеен — мы путешествуем по огромной глобальной карте, посещаем города и разные объекты (военные базы, промышленные комплексы), знакомимся с людьми, некоторых убиваем, с другими торгуем, на третьих начинаем работать. Ключевая особенность игры — наемники. Пройти многие игровые задания в одиночку практически невозможно, поэтому достаточно много времени приходится тратить на прогулки по базам и поиск компании, которая за скромную сумму поможет выполнить очередную миссию.

Но конек игры не в этом, а в тактических потасовках. «7.62», как и «Бригада Е5», использует

боевую систему Smart Pause Mode (на которую разработчики даже успели получить патент). Суть ее, если кто вдруг забыл, заключается в том, что на каждое действие (смену позиции, выстрел, перезарядку оружия) боец тратит не абстрактные очки действия, а самое обычное время. При этом в ключевых моментах боя (когда, например, один из подчиненных заметил врага или закончил выполнять действие, то есть выключая каждые две-три секунды) игра встает на паузу, позволяя спокойно разобраться в ситуации и отдать новые приказы. В отличие от традиционной пошаговой модели Smart Pause Mode, с одной стороны, не заставляет игрока продумывать свои действия буквально до каждой мелочи, а с другой — делает бои очень динамичными и постоянно держит в напряжении.

В «Бригаде Е5», как нам кажется, возможности Smart Pause Mode не были раскрыты до конца, в основном из-за довольно

- **Издатель** 1С
- **Разработчик** Алейрон
- **Платформа**
 - Бригада Е5: Новый альянс
 - Серия Jagged Alliance
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Сайт игры** <http://762.games.1c.ru>

ДАТА ВЫХОДА

Лето-осень 2007 года



слабого искусственного интеллекта. Такое впечатление, что противники в той игре регулярно надоедало думать, и они просто бросались на главных героев толпой, низводя всю тактику до перестрелки в упор. Поэтому первым приятным сюрпризом «7.62» оказался как раз соорудительный AI. Оппоненты отличные «чувствуют» карту, умело пручатся от игрока, не боятся маневрировать, заходить со сторон, атаковать. Но в то же самое время, заняв удачную позицию, враги не бросают ее по чем зря. Здесь же хочется отметить, что карты, которые мы видели, оставляют розовое позитивное впечатление — продуманные, грамотно спланированные, с простором для маневра.

Зарту добавляет и мощная «система состояний» бойцов и противников. Увидев сразу нескольких врагов, ваш подчиненный может начать нерешительно, что самым отрицательным обра-



Говорят, в обязательную партизанскую лидершу Таню Торнмен уже сейчас влюблено пол-«Алейрона».



Техника в игре, как и прежде, будет играть чисто декоративную роль.



Вот так, из кустиков, подло целимся врагу в спину. Ничего зазорного — иначе здесь не выжить!



Ближе к концу игры подчиненные становятся похожи на натуральных терминаторов.

зом скажется на его боевых способностях. В итоге даже первое, разминочное сражение, в котором против главного героя и его напарника выступает всего пять врагов, нам удалось пройти раза с третьего. Действительно сложно и интересно.

Держи вора!

Но бои, тактика и наемники — это все потом. Начинается «7.62» с генерации персонажа. Мы выбираем себе один из заготовленных образов и... нет, вовсе не проходим привычное психологическое тестирование. От него на этот раз решено было отказаться. Вместо этого нас ждет экран, где, тагая ползунок, можно настроить стартовые характеристики своего персонажа (они достаточно привычны — навыки использования разных видов оружия, скрытности и т.п.). На этом участие игрока в прокачке завершается. В процессе прохождения ваши навыки, конечно, будут расти, но уже сами по себе.

Действие «7.62» происходит в Алжире, выдуманной латиноамериканской стране, раздираемой гражданской войной. Именно здесь решают спрятаться русский преступник, «позанимавшийся» у очень серьезных лю-

дей очень серьезную сумму денег. Наша задача — найти беглеца. Как мы будем это делать, наемателей не волнует.

За власть в Алжире борются две стороны — правительство (во главе его, как и положено, стоит злобный тиран) и brave повстанцы. Хочешь — помогай кому-нибудь, рассчитывая на взаимность. Не хочешь — полагайся исключительно на себя, воюя против всех. Последний способ, правда, пока выглядит несколько странновато. То есть мы можем путешествовать по стране, захватывать города и разные объекты, тренировать там ополчение, но вот прибыли в данной версии игры все это не приносит.

Ход несколько странной: для того чтобы «прокормить» свое хозяйство, придется носиться по всей стране, выполняя лачками «независимые» квесты. Впрочем, разработчики говорят, что до сих пор думают о том, чтобы прикрутить к игре шахты или что-нибудь другое, на чем можно было бы зарабатывать деньги. Надеемся, так оно и будет.

Огромное внимание в «7.62» уделяется разным мелким нюансам. Если в «Бригаде Е5» армия противоборствующих сторон были похожи на самый натуральный сброд, вооруженный чем по-

пало, то теперь все намного продуманей. И у партизан, и у правительства есть несколько отдельных структур (таких, например, как армия, полиция и гвардия) со своим штатным вооружением и системой званий. Это открывает очень интересные возможности. Раздобыв мундир какого-нибудь круглого офицера, можно незамеченным пробраться внутрь вражеской военной базы и быстро проверить там свои грязные делишки. Но только быстро — шансы на то, что кто-нибудь из противников узнает в вас чужака, все-таки высоки.

Арсенал «7.62» радует с первого взгляда: в игре огромное количество оружия на любой вкус. Причем в отличие от «Бригады Е5» упор смещен с модификаций на отдельные семейства. Ведь разницу между восьмью «разными» автоматами Калашникова почувствовать практически невозможно, а вот между АКМ и «Галилом» — легко. В игре много уникальных пушек, которые отличаются высокими характеристиками и встречаются крайне редко. Заполучить такую красоту — огромная удача.

Интерфейс был переделан практически с нуля. И хотя с ходу разобраться в нем по-прежнему невозможно, управлять игрой

все-таки стало заметно проще. Дело опять же в мелочах — появилось много дополнительных удобств, вроде возможности разом обыскать все трупы на карте. Вместе с интерфейсом с нуля переделали и графический движок, но вот тут наши восторги умолкают. По сравнению с «Бригадой Е5» картинка стала значительно лучше, но если сравнивать ее со стародавней «Операцией Silent Storm»... то «7.62» проигрывает практически по всем параметрам: невысокая детализация, простые модели и текстуры, частичная разрушаемость (ломать можно только деревянные заборы да разные мусор, раскиданный по улицам).

Зато модели оружия, как и прежде, являются предметом ночных грез дизайнеров «Апейрона». Грех еще вы видели автомат Калашникова, оснащенный ночным прицелом и двумя рожковыми магазинами, которые склеены изоляционной лентой? Все это, заметим, прорисовано с совершенно маньяческим вниманием к деталям.



Игра уже почти готова, остается пройти последние круги бета-тестерского ада, и все, можно отправляться на прилавок. Там ее обязательно будут ждать — фанатов качественных тактических развлечений в духе **Jagged Alliance** в России более чем достаточно. И «7.62» наверняка придется им по вкусу. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Бригада Е5» возвращается в замаскированном виде: новый движок, новый сюжет, новая атмосфера. Но не тратьте в «7.62» продолжение одной из лучших тактических игр невозможно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



В ТЫЛУ ВРАГА 2

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Стратегия / Милитаризм

В сентябре 2006 года произошло как минимум два знаменательных RTS-события. Во-первых, в свет вышла **Company of Heroes**, на которую теперь равняется всякая уважающая себя стратегия про Вторую мировую. Во-вторых, мир узрел «**В тылу врага 2**» — продолжение одной из лучших тактических игр. Многие ожидали, что между этими двумя проектами развернется чуть ли не гладиаторское побоище, однако время расставило все на свои места. **Company of Heroes** обернулась фееричным парадом спецэффектов без единой светлой мысли, а «**В тылу врага 2**» оказалась умеренно красивым тактическим тренажером с космобоксом управлением и ворохом багов.

Теперь, как водится, пришло время аддона. **Relic** заняты **Company of Heroes: Opposing Fronts**, а в **Best Way** полным ходом идут работы над «**В тылу врага 2: Братья по оружию**». Мы посетили гостеприимный офис фирмы «1С», где опробовали рабочую версию игры.

Все на фронт

«В тылу врага 2» отошла от концепции оригинальной игры неожиданно далеко. В первой части мы в основном управляли отрядом из 4-6 человек, которые безобидничали в глубоком партизанском тылу противника. Врагов на карте было много, подконтрольных нам бойцов мало, боеприпасы заканчивались драматически быстро, а захват одного танка воспринимался как чудо.

В сиквеле дело обстоит совсем иначе. Мы постоянно оказываемся в центре какой-нибудь крупномасштабной операции, в ходе которой приходится командовать целой армией. Ездил танки, в окопах строчили из автоматов пехотинцы, а повсюду что-то регулярно взрывалось и обрушалось. Ни о каких скрытых операциях речь, разумеется, не шла. Так вот, грядущее дополнение серьезно увеличивает масштаб действия — разработчики сообщают, что каждая новая миссия происходит в среднем 1-3 часа. Мало того, в одиночку сделать это представляется затруд-

нительным — аддон поддерживает и вконец подталкивает игроков к совместным действиям (читай: cooperative-режиму).

Своими глазами мы увидели только первую миссию, но этого, признаться, за глаза хватает, чтобы оценить размах грядущего действия. Начинается все с безобидного брифинга. Начальство ставит понятную задачу: в течение 40 минут отбить атаку фрицев, прикрывая тем самым эвакуацию военного завода.

Оборона вынуждает примерно таким образом. Под ваше командование поступает приличная армия из сотни солдат, пары танков и нескольких пушек, а до первой волны немецких захватчиков остаются какие-то пять минут. За это время необходимо выгодно разместить солдат, усадить экипажи в танки, задать артиллерию и заминировать подходы к стратегически важным зданиям. Естественно, за отведенное время ничего толком сделать не получается, а на поле боя, между тем, появляются фрицы и моментально учиняют образцово-показательный ад. Экран тотчас наполняется

взрывами, наши солдаты (наделенные, кстати говоря, недурным искусственным интеллектом) ведут прицельный огонь из-за укрытий, отовсюду валится убитая пехота, где-то бухает артиллерия... а немцы все прут. После того как на сцену выкатываются фашистские танки, шоу принимает какой-то заградельный масштаб, а мозг потихоньку начинает вскипать.

Вот мы уже спешно отводим пехоту из-под огня вражеской бронетехники, оперативно размещаем пехоту в зданиях, срочно меняем дислокацию артиллерии, а на совсем сложные участки высматриваем резервные танки. Уже через десять минут игра накат стратегий достигает уровня **Supreme Commander**, а на исходе *непрерывной* сорокаминутной атаки сотрудники «1С» начинают накладывать автору этих строк ледяные компрессы.

Служили два товарища

Описанный выше интерактивный симулятор военного полевого ада, конечно, потребовал от **Best Way** серьезного пересмотра

ЖАНР Стратегия

- **Разработчик** 1С
- **Разработчик** Best Way
- **Платформа** Серия «В тылу врага 2»
- **Мультиплеер** Интернет
- **Локальная сеть**
- **Сайт игры** http://games.1c.ru/vt2_ipo

ДАТА ВЫХОДА

Июнь 2007 года



Пехоту в бой следует посылать исключительно под прикрытием танка.



Теперь наши позиции регулярно атакуют вражеская авиация.

Поступили на вооружение

В «Братьях по оружию» нас ждет двенадцать новых видов техники. Плюс, появятся прицелы, с помощью которых можно захватить удачно брошенную пушку, прикрепить ее к УАЗу и укатить на другой конец карты. На сегодня мы располагаем информацией о следующих позициях в автопарке игры.

T-26



Вооружение:
45-мм пушка,
7,62-мм пулемет
Скорость: высокая
Броня: слабая

T-26 был одним из основных танков Красной Армии довоенного периода. Всего изготовлено около 11 тыс. машин, которые приняли участие в первом периоде Великой Отечественной войны.

В игре, как и в жизни, машина обладает слабой броней и взлетает на воздух, поймав всего один шальной снаряд. Однако T-26 обладает отменной маневренностью и при должной ловкости сгодится для уничтожения пехоты и легких танков противника.

PzKpfw III Ausf. F



Вооружение: 50-мм пушка,
92-мм пулемет
Скорость: средняя
Броня: средняя

Появление тяжелых танков да по июль 1940 года фирмы FAMO, «Даймлер-Бенц», «Хеншель», MAN и «Алкетт» выпустили 435 танков PzKpfw III Ausf. F, которые стали ударной силой немецких войск. При весьма неплохой защите эти танки обладают приличной огневой мощью, так что уничтожить их следует как можно быстрее. Желательно при помощи гранат или противотанковых пушек. Стоит учитывать, что эти танки обладают крепкой лобовой броней, поэтому стрелять надо исключительно в бок или в корму.

KV-2



Вооружение:
152-мм пушка,
7,62-мм пулемет
Скорость: низкая
Броня: сильная

Появление тяжелых танков KV-2 положило начало современной тяжелой самоходной артиллерии. В «Братьях по оружию» KV-2 станет вистину страшным оружием. Во-первых, из-за тяжелой брони уничтожить этот танк почти невозможно, особенно в лобовой атаке. Во-вторых, мощные 152-мм снаряды режут в клочья почти любую технику. По сути дела, получите в свое распоряжение KV-2, вы без труда сможете извести целую армию противника.

61-K



Вооружение:
37-мм орудие
Скорость: низкая
Броня: очень слабая

Зенитка 61-K активно и успешно использовалась в Великой Отечественной войне, а после победы долго состояла на вооружении Советской Армии. В игре ее можно будет использовать не только против вражеских самолетов, но и для уничтожения скопления живой силы противника. А также для подрыва легких танков. Впрочем, надо учитывать, что брони у 61-K практически нет, так что зенитка пропадет от одной метко пущенной гранаты.

системы управления. Контролировать происходящее на экране действительно стало легче — авторы позволили настраивать интерфейс «под себя», просто перетаскивая необходимые иконки команд на главную панель. Таким образом, каждый игрок может буквально переключить игру так, как ему заблагорассудится. В основном приказы приходится отдавать целым отрядам, однако нигде не делось и прямое управление отдельными юнитами. В любой момент можно взять под контроль танк и самому дать пару залпов. Очень помогает, когда нужно неожиданно ударить с тыла или быстро отвезти технику

на безопасное расстояние.

Сложность игры удивляет. Враг периодически ведет себя глупо — подставляет танки под удары артиллерии и с энтузиазмом отправляет пехоту под пулеметный огонь. Но это частности. В целом AI демонстрирует очень приличный уровень игры — ищет слабые точки в обороне, пытается обойти с тыла, старается отступить, когда ситуация складывается не в его пользу. Не Жужка, но спуску не дает.

Разработчики сообщают, что сюжетная кампания состоит из девяти миссий, на протяжении которых понадобится как минимум 10-15 часов. И в этот раз нас ждет

не разрозненные операции, а связанная история. В центре событий — два старых товарища, вместе ушедшие на войну. Один отправился служить в разведку, второй стал пехотным командиром. По словам создателей, такое разделение труда позволит не только написать увлекательную историю, но и совместить масштабные боевые действия с тихими диверсионными операциями. В качестве довка планируется пить не связанных сюжетом историю, где можно будет поиграть за разные стороны конфликта, включая немцев.

Движок игры пережил ряд косметических подтяжек, отчего графика действительно похорошела. Не Company of Heroes, но картинка очень милая. Особенно заметно преобразилась анимация юнитов — при движении по ухамам у танков проминаются гусеницы, солдаты натурально пригибаются, угодив под обстрел, и картинно умирают, нагнувшись на злую автоматную очередь. Взрывы стали сочнее, а разрушать теперь можно практически все что душе угодно.



Кроме исплинского масштаба, внятного сюжета и дора-

ботанной картинкой, «Братья по оружию» содержит также обязательную вставку новых юнитов (создатели обещают двенадцать видов невиданной доселе техники), пачку мультиплеерных карт, серьезно переделанный сетевой режим, заточенный главным образом на современное поколение игры, и совершенно новый звук.

Дополнение будет распространяться на отдельном диске и не потребует от нас с вами наличия оригинальной игры. В общем, «Братья по оружию» — это такой справочный пример образцово-показательного аддона. Вместо того чтобы просто нарисовать новые юниты, Best Way обстоятельно перерисовывает всю игру сверху донизу. Так что если вы в свое время Company of Heroes предпочли «В тылу врага 2», то грядущий июнь — ваш месяц. ■



Удачная тактика — разместить в лесх миномет и с его помощью разнести оборону противника.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первое дополнение для второй части «В тылу врага» — Новые юниты, в разы выросший масштаб происходящего, проработанная графика и поддержка милого геймплея кооперативного прохождения.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

- **Разработчик**
Digital Content Pool
- **Разработчик**
House of Tales
- **Платформа**
■ XBox Life
■ The Moment of Silence
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Сайт игры**
www.overclocked-game.com

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2007 года



соб-
ственное расследование за пределами медицинского кабинета. Но если главный герой постоянно движется вперед, то воспоминания его пациентов, наоборот, разворачиваются в обратном порядке.

Во время сеансов гипноза мы не утратим связь с Дейвом — будет слышно, как он задает вопросы и направляет пациента в нужную сторону. Мало того, периодически Overclocked использует модное сегодня деление экрана: иногда картинка будет делиться на две части — в одной мы управляем доктором, а в другой — пациентом. Подробности сюжета, к сожалению, не раскрываются, однако известно, что Дейв постепенно начнет понимать, что он сыграл далеко не

OVERCLOCKED

Александр Чепелов

Некоторое время назад в соседнем с нами кинематографе появился уникальный режиссер **Александр Гонсалес Иньярриту** («Сука-любовь», «21 грамм» и недавний «Вавилон»). В каждом своем фильме он с какой-то неутомой любознательностью исследует тему человеческих страданий и всепоглощающей тоски. Но Иньярриту хорош, в первую очередь, не своей неуемной страстью к издевательствам над собственными персонажами. Его фильмы позволяют оценить одну очень важную вещь — роль конкретной личности (или события) в общечеловеческом масштабе. Герои и сюжетные линии у него, сами того не подозревая, сталкиваются, пересекаются, взаимопроницают и влияют друг на друга самым драматическим образом.

Так вот, у нас в игровой индустрии неожиданно обнаружили последователи Иньярриту. Немецкая студия **House of Tales** вот уже вторую игру подряд изучает человеческие страдания под гигантским увеличительным стеклом и, похоже, готовится достигнуть в этой области выдающихся результатов.

Вспомнить все

Первые два квестовых опыта House of Tales оказались не то чтобы безоговорочным успехом, но их прошлый проект, чрезмерно болтливый **Moment of Silence**, было за что любить. Overclocked они затевают как психологический триллер, аккуратно завернутый в механику стандартного point'n'click-квеста. Сюпризы начинаются с сюжета — нетривиального и сложно устроенного.

Центральный персонаж — доктор Дэйв Мак-Намара. Отработав психиатром в американской армии, он страдает приступами плохо объяснимой раздражительности и вспышками гнева. Кроме того, Мак-Намара несчастен — его брак находится в затяжном кризисе. В этот не самый солнечный период жизни доктора вызывают в качестве специалиста в психиатрическое отделение больницы Нью-Йорка. Туда ранним утром доставили пятерых подростков: раздетые, кричащие и дезориентированные, они бродили по улицам под проливным дождем, сжимая в руках огнестрельное оружие. Разумеется, никто из них ничего не помнит. Мак-Намару, у которого так в голове не очень-то

прибрано, предстоит выяснить, кто они, откуда взялись и что с ними произошло. На все про все у Дейва есть семь дней.

Креативный директор House of Tales описывает Overclocked как «путешествие в персонажа». Официальный сайт сообщает нам, что Overclocked — «история о насильи, памяти и иллюзии». Все это не красивая игра слов, а очень меткое определение геймплея, потому как в процессе игры нам предстоит побывать в теле каждого из пяти подростков, причем не один и даже не два раза.

Гипнотизируя своих пациентов, главный герой получает над их памятью полный контроль, а мы, соответственно, берем управление подростками в свои руки. Блуждая по чужим воспоминаниям, нам необходимо отыскать там составные части общей головоломки. Штука в том, что память одного героя часто содержит недостающие фрагменты воспоминаний другого (их судьбы тесно переплетены между собой). Получается такой эскиз экзистенциальный пазл.

Следи за курсором

Доктор постепенно втягивается в историю и затекает



Причину этого вызывающего поведения нам предстоит выяснить с помощью гипноза. Хотя пара версий есть уже сейчас.



Есть подозрение, что данный ракурс будет самым распространенным в Overclocked. Психологический триллер все-таки.



Как и положено любому психиатру с непростой судьбой, главный герой должен регулярно посещать сомнительные гитнейные заведения.



Завязка Overclocked и сама концепция игры идеально легла бы на механику Fahrenheit. Но, к сожалению, House of Tales делают классический квест.

последнюю роль в случившемся и даже как-то связан с прошлым подростком.

Несмотря на интригующую завязку, с точки зрения механики Overclocked — самый что ни на есть традиционный квест от третьего лица. Локации, предметы, диалоги и пиксель-хантинг — полный набор.

House of Tales всерьез пугают головоломками, что сегодня несколько удивляет. Ведь даже Джейн Дженсен в нашем недавнем интервью (см. апрельский номер «Игромании», рубрику «Прямая речь») призналась, что в ее грядущем **Gray Matter**, которая, как и Overclocked, издается силами **digital tainment pool**, задания решаются быстро и незатейливо. Немцы, напротив, заявляют, что мозг будет требоваться постоянно. Overclocked — игра, требующая непрерывной концентрации и усердия. Мало того, House of Tales также грозят пазлами на основе физики (которая тут каким-то образом присутствует).

Сухая статистика выглядит следующим образом: 45 локаций, 5000 строк диалогов и порядка 20 часов игрового времени. Тут, конечно, есть некоторые опасения — **Moment of Silence** периодически выводила из себя обилием пустых диалогов. Но в данном случае мы имеем дело с камерным психологическим триллером, так что есть подозрение, что 5000 строчек диалогов в Overclocked окажутся оправданы.

Визуально игра выполнена согласно квестовому ГОСТу. Вечно молодое 2.5D (трехмерные персонажи бродят по двумерным задникам), аккуратные декорации, прилежные модели. House of Tales обещают ювелирные, выверенные локации, в которых каждый элемент может оказаться сюжетным «ключом».

Не подкачала вроде бы анимация (ахиллесова пята прошлых игр студии). Герои морщат лоб, пыхтят, истеряют и, в общем, ведут себя так, как и положено участникам психологического триллера. Авторы также заигрывают с цветовой гаммой. Так, путешествия в подосиновую подросток выполнены не в стандартном цвете, а при помощи свинги (картинка выцветшая, как старая фотография).

В общем, на сегодня Overclocked выглядит, пожалуй, самым интригующим квестом этого года. В первую очередь, благодаря своей нетривиальной завязке — такой истории нам еще никто не рассказывал. Если с сюжетом все сложится удачно, мы легко закроем глаза на графику, устаревшую механику и любые другие недочеты. Потому что за хорошую историю сегодня можно отдать многое. ■



Прошлый опыт

House of Tales — студия, лишенная образцово-показательной success story, но два ее главных проекта, несмотря на внушительный набор объективных недостатков, отчего-то нельзя назвать провальными.

Mystery of the Druids (2001)



Moment of Silence (2004)



Mystery of the Druids — дебютный квест студии, который определил ее фирменный почерк: классическая 2,5D-картинка, в меру детективный сюжет и очень много разговоров.

Играть предстояло за двоих героев: детектива Скотланд-Ярда (и по совместительству морального урода) Брента Галигана и девушку-антрополога Мелани Тернер. Сюжет следующий: в Лондоне орудует маньяк, оставляющий вместо своих жертв груды костей. Выйдя на след, главные герои выясняют, что убийства на самом деле носят ритуальный характер и совершаются командой неодоуридов, которым осталось провести последний ритуал, для того чтобы — сюрприз! — захватить весь мир. Мешать секте предстоит посредством решения не самых логичных в мире головоломок.

Не самое далекое будущее (2004 год). Несчастный сотрудник телекоммуникационного агентства Питер Райт (семья погибла в авиакатастрофе) получает очередную удар: ночью спецслужбы взяли штурмом квартиру его соседа и утащили беднягу в неизвестном направлении. Герой в срочном порядке предпринимает попытку спасения.

Мы в свое время провалили **Moment of Silence** интерактивным аналогом европейского фестивального кино. То есть авторы использовали фантастическую завязку и футуристические декорации как предлог, чтобы заявить пространно и тягуче диалоги обо всем на свете. Получилось, в общем, атмосферное, но перегруженное лишней информацией приключение для тех, кто «внутренний» экшн ценит гораздо выше внешнего.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Психологический триллер от авторов **Moment of Silence** — главный герой путешествует по воспоминаниям ирландских подростков, пытаясь понять, что с ними произошло.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

ЖИЗНЬ И
СМЕРТЬ

Disney
**ПИРАТЫ
КАРИБСКОГО МОРЯ**
НА КРАЮ СВЕТА



ИГРА УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



НА ОСТРИЕ
КЛИНКА!



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

NINTENDO DS

PC
DVD
ROM

PC
CD
ROM

© DISNEY, WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION", "PS" FAMILY LOGOS AND "PSP" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЕ ПРАВА НА ИЗДАНИЕ И РАСПРОСТРАНЕНИЕ НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ И СТРАН ВЫШЕГО ССОР ПРИНАДЛЕЖАТ КОМПАНИИ «НОВЫЙ ДИСК».

Disney
INTERACTIVE
STUDIOS

Жанр
Экшен
Издатель
Не объявлен
Разработчик
N-Game Studios
Пожожесть
■ Half-Life 2
■ DukaTana
Мультиплеер
Не объявлен

ДАТА ВЫХОДА:

Зима 2008 года

DRAGOON EPISODES



На недавней КРИ случился один крайне занимательный анонс. Украинская N-Game Studios (см. их некоммерческий проект «Легенды Аллодов» и стратегию «Великие битвы: Курская дуга») объявила Dragoon Episodes, которая при ближайшем рассмотрении оказалась самым смелым и необычным проектом не только конференции, но и вообще всего православного игропрома.

В первую очередь поражает свежая и в меру интеллигентная завязка: грозные террористы из организации Dragoon во что бы то ни стало хотят изменить ход истории, а им, соответственно, мешает главный герой (то есть мы). Как явствует из слова Episodes в названии, проект использует сериальную структуру (всего планируется три эпизода). Мало того, Dragoon Episodes работает на технологии Source, которую, благодаря грамотной политике Valve, с равным успехом облюбовали производители блокбастеров (Half-Life 2, Dark Messiah of Light and Magic) и инди-разработчики (The Ship). Главным каналом распространения выбран Steam.

Все вместе (смелая завязка, технология и метод дистрибуции) выглядит настолько свежо и необычно, что мы срочно связались с авторами, вытянули из них эксклюзивные скриншоты (почти все окрестные картинки нигде больше не демонстрировались) и провели обстоятельное дознание.

История начальных классов

Первая остановка Dragoon Episodes — альтернативная Европа конца XIX столетия, где террористы вербуют в свои ряды революционеров. Так что мы, разумеется, интересуемся подробностями сюжета. На вопросы «Игромании» отвечает Глеб Соколов, директор N-Game Studios.

[Игромания]: Глеб, здравствуйте! Начнем с концепции. Преследование в разных эпохах полуумных террористов, которые удумали изменить ход времени, — это, безусловно, внушает. Не очень, правда, понятно: речь идет о здоровом абсурдном юморе или о серьезной исторической теории?

[Глеб Соколов]: На самом деле в сюжете нашлось место и для юмора (черного, в основном), и для вполне серьезных размышлений на тему «а что было бы...». Террористы из организации Dragoon хотят изменить ход времени с вполне конкретными целями, для достижения которых не брезгуют ничем — судьбами и жизнями людей и целых государств.

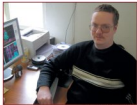
Поэтому в ряде случаев перед главным героем будет стоять трудный моральный выбор — пожертвовать малым в историческом масштабе (например, близкими ему людьми) ради большего

или все-таки дать волю эгоизму. Можно сказать, что Dragoon Episodes — это такая альтернативно-историческая антиутопия.

[Игромания]: Интересно... В таком случае приподнимите занавесу тайны над организацией Dragoon. Почему они хотят изменить ход времени? Они психи, потенциальные порабощатели мира или просто клинические анархисты, которым нечем больше себя занять?

[Глеб Соколов]: В некоторой степени и то, и другое, и третье. Это люди, одержимые идеей построения Общества Всеобщей Справедливости. В их собственном понимании, конечно. Для того чтобы помочь человечеству, его нынешний уклад, как им кажется, надо разрушить до основания (такие вот подражатели Тайлера Деррена из «Бойцовского клуба», — Прим. «Игромании»).

Так что мы не случайно выбрали конец XIX века в качестве места действия для первого эпизода.



Глеб Соколов

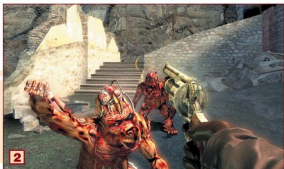
Это время появления и подъема различных нигилистических революционных течений, которые исповедовали схожую идеологию.

[Игромания]: А в каком именно городе XIX столетия разворачивается действие первого эпизода Dragoon Episodes? Будут ли воссозданы его достопримечательности, как будет передан дух и настроение эпохи?

[Глеб Соколов]: С выбором места действия у нас долгое время кипели бурные споры. Думали и над тем, чтобы отправить игрока в Лондон и в какой-то аб-

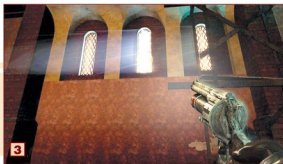


1



2

- 1 Как называется этот агрегат, пока неизвестно, но нам он отчаянно напоминает гранулушку.
- 2 Интересно узнать, что в Санкт-Петербурге XIX века делают эти блестящие существа.
- 3 Будучи вверен в талантливые руки, Source все еще способен на чудеса. Насколько талантливы N-Game Studios, мы узнаем в 2008 году.
- 4 Зрел Петрович Фандорин, безусловно, не отказался бы от такой игрушки.



странный европейский город. Но в итоге остановились на Санкт-Петербурге. Нам кажется, это будет оптимальный выбор. Так что будет и достоверность, и жители. Одна из важных задач, которую мы ставим перед собой, — передать атмосферу эпохи. Так что характерные образы, персонажи, окружающая обстановка будут соответствовать месту и времени действия.

[Игромания]: А геймплей будет соответствовать? К какой игре, на ваш взгляд, ближе всего Dragon Episodes? Адреналиновый баян F.E.A.R., интеллигентный и дозированной перестрелкой Half-Life 2 или праминейный фокус Doom 3?

[Глеб Соколов]: Конец XIX века — это вообще интеллигентная

эпоха! Поэтому и геймплей у нас будет соответствующий. Первую и вторую части Half-Life можно назвать в этом плане наиболее близкими для нас источниками вдохновения.

[Игромания]: То есть можно ожидать и гравитишку? Ведь вы говорите, что в игре будет оружие, активно использующее физику (в игре задействован Havok — лучший на сегодня физический движок). Ну и вообще, расскажите поподробнее об арсенале.

[Глеб Соколов]: Гравитишка как таковой не будет. Зато будут такие виды оружия, как пушка электромагнитная и гвоздестрел, позволяющий буквально приколочить врага к деревянной поверхности. Вообще, у нас все

стволы обладают какими-то уникальными возможностями. Обычный револьвер можно улучшить и стрелять зажигательными патронами, а тот же гвоздестрел позволяет в альтернативном режиме всадить в зарывшегося противника сразу всю обойму!

[Игромания]: О, это мы себе можем живо представить! Зато совершенно не представляем, какого рода головоломки нам предстоит разгадывать.

[Глеб Соколов]: Это будут разные небольшие квесты или мини-игры, необходимые для того, чтобы пройти участок игрового уровня. Ничего сверхестественного, но мне нравится серия Half-Life во многом за то, что игроки от Valve удачно совмещают необходимость быстро реагировать на происходящее, стрелять и думать головой. Вот и в Dragon Episodes жесткий экшен будет чередоваться со спокойными моментами, когда можно дать передохнуть спинному мозгу и напрячь головной.

«Назад в будущее». А с помощью какого агрегата будет метаться по эпохам наш герой?

[Глеб Соколов]: А у нас все более портативно — все свое носу с собой. У героя есть специальный нос, при помощи которого он может перемещаться между эпохами, а также замедлять и ускорять течение времени.

[Игромания]: И последний вопрос. Серийная система сегодня в фаворе, но, увы, применят ее не всегда удачно. Если Telltale Studios выпускают новые эпизоды Sam & Max со скоростью гепарда на горноходе, то лицензия из Valve летит Half-Life 2: Episode Two непроизвольно долго. Возникает вопрос: с какой периодичностью будут выходить эпизоды вашей игры?

[Глеб Соколов]: Мы сейчас взяли курс на то, чтобы каждый новый эпизод выходил не позднее чем через год после своего предшественника. Я думаю, этот срок с одной стороны не столь велик, чтобы игрокам надоело ждать, а с другой — позволяет создать действительно интересную, качественную игру.

Место действия

Санкт-Петербург конца XIX столетия N-Game Studios выбрали местом действия не случайно. Именно в эти годы расцвели буйным цветом различные революционные кружки и нигилизм вообще, студенческие волнения и «хождение в народ» (в 1874 году по этому поводу проводились массовые аресты). В воздухе запахло революцией. Подготовка к ней была весьма кровавой — действовала террористическая фракция «Народная воля» (их казнили в 1887 году). В 1880 году взрыв прогремел даже в Зимнем дворце! Правда, первая настоящая революция началась лишь в 1905 году, после расстрела мирной демонстрации на Дворцовой площади.

Назрели беспокойства и в литературном стане — умерли Николай Некрасов, Михаил Салтыков-Щедрин, Федор Достоевский. Им на смену пришли новые писатели и поэты, куда более радикально настроенные (в это время родился Александр Блок). Неизбежно, будучи ли в игре автомобиля, но первое авто по-



явилось в городе как раз в 1895 году. В этот же период была создана первая электростанция, спущен на воду крейсер «Аврора» и даже состоялся первый в России хоккейный матч.

Кроме сценичного ученика истории на эту же тему имеет смысл прочесть «Приключения Эраста Фандорина» за авторством Бориса Акунина. Особое внимание обратите на романы «Статский советник» (о нигилистах) и «Любовница смерти» (о клубе самоубийц — inferнальном поэтическом кружке того времени).

Ну и последний факт: в 1890 году население Санкт-Петербурга составляло 1 млн человек. Интересно, насколько мы его уменьшим?

Исторический арсенал

[Игромания]: Недавняя Dark Messiah of Might and Magic (тоже работает на движке Source) радовала нас фонтанам крови и упительной жестью. А как с багажом «брутального убийцы» обстоит дела в вашей игре?

[Глеб Соколов]: Дела обстоят таким образом, что будем и конечности рубить (та-а-а-а! — Прим. кроважидного автора), и кровь пускать, и живьем сжигать! Конечно, не в такой показательной форме, как в Postal. Но и чрезмерной политкорректности не будем.

[Игромания]: Билл и Тед два оболтусы из знаменитого мультсериала (и фильма) 80-х, путешествовали во времени с помощью телефонной будки. У Остина Пауэрса была машина. Ею же пользовались и герои

В общем, N-Game Studios неожиданно обернулись самыми смелыми православными разработчиками. Если все получится, как задумано, то выйдет крайне интересный проект: яркий, жесткий и с уникальными декорациями. Любопытно, будет ли в Dragon Episodes Федор Михайлович Достоевский, который умер как раз в 1881 году? Ожидаем новых подробностей! ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Штучно и приколочено во времени: с альтернативной историей, Петербургом XIX века и историческими настроенными «драгунками». Выглядит многообещающе.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **20%**



Игорь Варнацкий

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

LOST PLANET EXTREME CONDITION

Жанр:	Action
Издатель:	Carcom
Разработчик:	Carcom
Похожесть:	The Thing
Мультиплеер:	■ Интернет ■ Локальная сеть
Дата выхода:	26 июня 2007 года
Официальные сайты:	www.lostplanet-thegame.com www.lostplanetcommunity.com www.lostplanet.us http://myspacescripts.com/lostplanet
Фан-сайты:	

После временного помешательства на приставках в 2005-2006 гг. игровая индустрия возвращается в свои берега. Горячие головы поостыли, амбиции поулеглись, бюджеты подрезали. Обещанного вымирания компьютерных игр, которое прогнозировали вот уже в третий раз (первое два раза такие прогнозы делали в середине 90-х и в начале 2000-х, когда сменились предыдущие поколения приставок), пока не наблюдается, а вот некоторый рост налично. В конце апреля счетоводы из аналитического агентства **NPD** с удивлением отметили, что за первые два месяца продажи компьютерных игр в США выросли на 48%, тогда как в прошлом году эта цифра составила всего 1%.

Если смотреть по конкретным примерам, то тут тоже все хорошо. Большинство крупных проектов выходят сейчас на PC, Xbox 360 и PS3, а с эксклюзивами для какой-то одной платформы если кто и связывается, то только вынужденно (см. пример **Konami** с ее **Metal Gear Solid**).

Особенно много эксклюзивов в недавнем прошлом было у японского издательства **Carcom**. В начале 2000-х они, себе на беду, подписались выпустить римейк **Resident Evil**, привлек **Resident Evil 0** и **Resident Evil 4**. Все ис-

ключительно для **Nintendo GameCube**. Но в прошлом поколении «Кубик» финишировал на последнем, третьем месте, а это не могло не сказаться на продажах игр. При первой же возможности **Carcom** вырвался из объятий **Nintendo** (**Resident Evil 4** вышел не только на GameCube, но также на PS2, PC и готовится к переизданию Wii) и побраталась с **Microsoft**. Для «майков» японцы сделали уже две игры, обе успешные: **Dead Rising** (август 2006 г.) и **Lost Planet: Extreme Condition** (январь 2007 г.). Чудесный зомби-экшен **Dead Rising** выносить за пределы Xbox 360 пока не собираются, что, впрочем, не мешает ему продаваться миллионными тиражами.

Lost Planet на недостаток внимания тоже не жалуется (продано более миллиона копий), но от лишней прибыли, которую может дать портирование на другие платформы, **Carcom** тоже не отказалась бы. Охотнее всего она перенесла бы игру на PS3, но, скорее всего, ей не дает это сделать договор с **Microsoft**. А вот если на компьютеры — это совсем другое дело. **Microsoft** справедливо считает PC своей вотчиной и появлению еще одной громкой игры под **Windows Vista** она будет только рада.

Официальный анонс **Lost Planet** для PC состоялся только в

конце апреля, но как вы, может быть, помните, мы сообщили о скором выходе PC-версии еще в январском номере (см. рубрику «Горячая линия: игры»). Тогда это была еще инсайдерская информация, в интернете на этот счет не было даже слухов, поэтому многие нам просто не поверили. А зря.

Неукротимая планета

Lost Planet — хороший пример того, как долго и труден путь некоторых игр к релизу. Разработка **Lost Planet** (которая тогда еще называлась **Third Planet**) началась более четырех лет назад, а целевой платформой выбрали PS2.

Но время шло, консоль устаревала, близилось новое поколение приставок, и в итоге **Carcom** решила переориентировать проект на Xbox 360. Как показало время, это было очень правильное решение: выйди игра на PS2 — она, по всей вероятности, оказалась бы на порядок хуже и затерялась среди сотен других экшенов. А на Xbox 360 есть где развернуться, да и проектов сравнимого уровня там пока немного. В результате выиграли все: мы получили хорошую игру, **Carcom** осталась в солидном плюсе, а у **Microsoft** появился еще один довод для тех, кто еще не решился купить Xbox 360. По данным журнала **Forbes**,



Lost Planet — одна из редких игр, которые на скриншотах выглядят почему-то хуже, чем в действительности.

на производство *Lost Planet* было потрачено \$20 млн, еще столько же ушло на рекламу и маркетинг.

Куда ушли такие деньги, вопросов в целом не возникает. *Lost Planet* — не игра на все времена, но это очень хороший и дорогой проект. То, что разработчики не испытывали стеснения в средствах, здесь ощущается сразу. Вынесенная в заголовок *lost planet* — это планета E.D.N. III, которую человечество далекого будущего отчаянно пытается колонизовать, а *extreme condition* заключается в том, что на этой планете адски холодно. Десяти лет назад люди уже пытались освоить E.D.N. III, но столкнулись с сопротивлением акридов — насекомоподобной фауны, которая населяет планету. Акриды в своем развитии находятся на уровне насекомых, но их размеры бывают столь велики, что даже техника порой не помогает. В конечном счете, первая попытка колонизовать E.D.N. III провалилась и большая часть поселенцев покинула негостеприимный мир.

Но оказалось, что акриды несут с собой не только смерть, но и жизнь. В их телах содержится термальная энергия (сокращенно T.Eng), которая дала людям второй шанс. Теперь человечество вынуждено сражаться не только за свое существование, но и за T.Eng. Без особого, впрочем, успеха: полученной энергии хватает для небольших колоний, но не решает проблему в целом.

Игра начинается через два десятка лет после начала второй волны колонизации. Небольшой отряд вооруженных людей неопределен-

ной принадлежности (непонятно, то ли они представляют какое-то правительство, то ли сами по себе, но, скорее всего, второе) под предводительством Уэйна Холдена (знакомьтесь, это вы) и его отца проникает в здание корпорации *Wayland-Yutani NEVEC*. Последняя ищет средство разморозить планету и, как и положено всякой большой корпорации, злодействует в меру своих злодейских сил. Тут на Уэйна и компанию нападает гигантская жужелица, известная под именем Green Eye, и весь отряд вместе с отцом главгероя погибает. Уэйн вроде бы спасается, но далеко ему уйти не удается: в нескольких сотнях метров от комплекса он замораживается прямо в кабине своего меха (здесь они называются *Vital Suit* и питаются все той же термальной энергией).

Много лет спустя Уэйна отплавывает и размораживает неидентифицируемая (то есть опять неясно, что это за проходимцы) группа добродетелей из трех человек: ученый-себе-на-уме по имени Юрий Солотов, техник Рик и его сестра Лука, разгильящая, несмотря на жгучий мороз, с непокрытой головой и огромным вырезом на груди. В составе этой компании (по ходу игры в ней произойдут некоторые кадровые изменения) Уэйну предстоит вспомнить, что с ним произошло, сорвать планы злодейской NEVEC, снова «спойлер» и, очнувшись, обнаружить уже таковую планету.

Хотя разговоров и роликов (33 сцены общей продолжительностью 73 минуты) в *Lost Planet* достаточно много, сюжет в целом

Земля?



Действие *Lost Planet* происходит на некой планете E.D.N. III, но есть подозрение, что эта планета и есть Земля. В пользу этого есть несколько доводов.

■ Изначально игра называлась *Third Planet* («Третий планета»), а Земля как раз является третьей планетой от Солнца. Само название *Lost Planet* («Потерянная планета») тоже наводит на определенные мысли: если планета изначально была обитаема, то почему ее называют потерянной?

■ Во вступительном ролике говорится, что люди покинули свой родной мир, чтобы колонизовать E.D.N. III, но собственно Земля в игре ни разу не упоминается.

■ Если E.D.N. III представляет собой заморозку ледяную глыбу, то непонятно, зачем тогда люди положили столько сил и времени на ее колонизацию. Но если это Земля далекого буду-

щего, то все становится на свои места: человечество испытывает nostalgia по отчужденному и всеми силами пытается отвлечь его у природы обратно.

■ Посмотрите на картинку, которой проиллюстрирована эта врезка. Разве первые колонисты стали бы строить такие дома в таком климате? Вряд ли. Скорее всего, эти развалены остались с тех времен, когда на планете было (было?) еще тепло.

■ E.D.N. можно расшифровать как *Earth Day Network*. Это реально существующая международная сеть (www.earthday.net), объединяющая более 15 тыс. организаций в 174 странах мира. У *Earth Day Network* есть несколько глобальных программ, в числе прочего она организует ежегодные празднования Дня Земли, самого крупного нерелигиозного праздника на планете (отмечается 22 апреля).



Слева — картинка из версии для Xbox 360, справа — из версии для PC. Различия, как видно, минимальные: чутьлучше стало освещение, тени смягчились, бамп выглядит немного повывразительнее.



На первый-второй



Уэйн Хол-ден

Протагонист, статный парень 25-30 лет, надевший в юности военную форму корейского актера Ли Бён Хуна (Хун очень популярен в Японии).

Типичный экшн-герой, не имеющий никакой явной идиоматики, кроме запоминающейся экипировки и качественной анимации.



Юрий Солотов

Ученый и фактический глава той самой шайки, к которой приключился Уэйн, будучи замороженным. На стереотипного русского похоже лишь отчасти: изъясняется безо всякого акцента, предает Уэйна сотоварищи лишь однажды, но потом сам же в этом раскаивается.



Лука

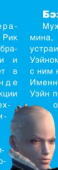
Девушка японская, классическая, одна штука. Как и все герои Lost Planet, особой харизматичностью не отличается, но вполне приглянется. Именно она нашла Уэйна в снегах, с ней же ему предстоит больше всего общаться. Лука предсказуемо зацепит на главгероя, но явным образом этого не демонстрирует.



Рик

Жизнерадостный Рик является братом Луки и выполняет в команде функции техника.

На лице он носит некий агрегат, который, по всей видимости, служит ему вместо глаз.



Бэзил

Мужеподобная фемика, которая сначала устраивает склоку с Уэйном, но потом воюет с ним на одной стороне. Именно благодаря ей Уэйн понял, сколько лет он проспал в ледяной толще.



носит функциональный характер: он нужен здесь только для того, чтобы как-то оправдать смену обстановки. Если вы видели много японских игр, то, должно быть, знакомы с явлением, когда сценаристам нечего сказать, но они Пытаются. Этим грешат все, но у японцев в таких случаях гробомания получается особенно разлапистая. Разговоры героев в Lost Planet — не более чем переливание из пустого в порожнее и попытка хоть как-то оправдать свое присутствие на экране. Сам конфликт вообще высосан из пальца: по сути, мы наблюдаем спор двух **неконструктивных субъектов** группировок, доказывающих на тендере, чей проект по озеленению планеты лучше. Интересно вам было бы наблюдать за разборками какалоубов «Монтажстройинвесткапиталсервиса» и «Реализитинтегративность-групп», воюющих за пре-

ект обустройства бесхозного участка земли? Так вот, здесь именно это происходит, только масштабы и средства другие. Справедливости ради надо сказать, что у основной массы игр сюжеты куда более функциональны, так что за Lost Planet еще можно порадоваться, ей повезло. Разговорные сцены здесь, конечно, вгоняют в сон, но вот ролики, где присутствует экшен (а таких большинство), заскучать не дадут.

Бежать!

К счастью, сюжет занимает в Lost Planet не так много места, как это обычно принято в японских играх. Capcom — одна из самых прозападных японских компаний, и, в отличие от других издателей Страны восходящего солнца, она старается делать такие игры, которые бы нравились белым варварам в Америке и Ев-

ропе. А в Америке и Европе больше ценят геймплей, чем сюжет. Так вот, с геймплеем здесь как раз все в порядке. Lost Planet — это экшен от третьего лица, где вы практически всегда действуете в одиночку в самых суровых климатических условиях. Помните **The Thing** (2002)? Там местом действия была Антарктида, и если герой долго торчал на одном месте, то быстро превращался в ледышку. Приходилось бежать от одного здания к другому, отогреваться и снова бежать, снова греться и опять бежать. Lost Planet сделана по схожему принципу, только греться здесь негде (колотунь везде), а холод — лишь одна из проблем, зато непреодолимая. На правой руке Уэйна закреплен так называемый гармонизатор — устройство, дающее тепло, восстанавливающее здоровье и снабжающее энергией мехов (когда герой уп-

равляет ими). Гармонизатор работает на термальной энергии, и, если она кончается, Уэйн становится очень неуютно. Здоровье начинается постепенно убывать (холодно!), раны больше не лечатся, мехи не работают. Чтобы этого не случилось, приходится постоянно пополнять запасы энергии. Она есть буквально везде — в телах людей и акридов, в специальных емкостях и остатках машин. Но больше всего энергии дают специальные столбики (заодно указывающие направление движения) и крупные монстры. Монстры эти бывают столь велики, что даже мехи на их фоне смотрятся крошками. Одолеть крупного акрида без Vital Suit порой тяжело, но реально, хотя трудности в этом обычно не возникают — мехов по уровню расставлен в избытке. Тепла на среднем уровне сложности, как правило, тоже хватает, так что в сплошную изнурительную гонку за энергией игра не превращается. Хотя стоять столбом без особой на то необходимости тоже не стоит. Мехи в игре встречаются разные, но почти все они умеют высоко прыгать и скользить над поверхностью при помощи ракетных двигателей. Оружие при необходимости меняется (есть два слота, под левую и правую руку), лоббитый VS всегда можно бросить, тем более что обстановка в игре часто меняется и мехи не всегда бывают полезны. К тому же Уэйн хорош и без техники. Как и у всякого уважающего себя экшен-героя, у него есть Особое Преимущество — альпинистский крик, который стрелает на де-



При сильных повреждениях Vital Suit выводит на экран угрожающую надпись DAMAGE!, чтобы пилот успел покинуть кабину до взрыва.



Референс-материал, сложенный на столе у режиссера роликов Йосинори Тонои (под Gears of War лежат японские версии Battlefield 2, Modern Combat и Ghost Recon: Advanced Warfighter). Культурные ориентиры у него а шаблон правильные, но... где же The Thing?



Это уже явно постановочный кадр. Дизайн уровней в Lost Planet достаточно хорош, чтобы избежать таких самоубийственных столкновений.



Теплее от таких взрывов, увы, не становится. Энергия как убывала, так и будет убывать.

сетки метров. С помощью этого крюка можно очень быстро преодолевать почти любые препятствия (здания, стены, скалы) и прятаться от противников. В каком-нибудь другом экшене встреча в узком ущелье с гарой десятков мелких жуков, несколькими здоровенными скорпионами и стайей летающих тараканов могла бы стать фатальной, но в Lost Planet это норма жизни. Прыжок на ближайшую вершину — и ты оказываешься вне досягаемости тех акридов, что топтаются внизу (некоторые из них, однако, и сами попрыгать горазды), откуда можно спокойно разобратся с летающей половиной.

Мелкие акриды уничтожаются очень легко, буквально одной очередью, а вот с крупными приходится повозиться. Уязвимы у них только отдельные части тела (хвост, брюхо и так далее) — те, что покрашены ярко-оранжевым или желто-зеленым цветом. Вот по ним и надо стрелять. Боссы только так и убиваются, разве что уязвимых мест у них бывает помногу. Завалил того же Green Eye можно, только расстрелив пузыри у не-

го на боках и на голове, а потом — еще один большой пузырь на лбу. Вообще, боссы в Lost Planet отличаются солидными размерами, буйным нравом, и, пока не поймешь, как их убивать, они иногда просто неприступными.

Подвижки с ними обычно выглядят... выглядят так, что зги не видно. Большие акриды бунтуют с такой силой и яростью, что весь экран сотрясается, а от обилия дыма порой нельзя разглядеть даже то, что происходит с главным героем и куда вообще нужно бежать. От постоянных взрывов и ударов акридов Уэйн то и дело спотыкается, падает, встает, бежит, снова спотыкается и снова падает. Анимировано все это, к слову, по высшему классу, как и принято у японцев. Картинку игра выдает вполне недурственную и весьма технологичную (в PC-версии обещают новые спецэффекты, доступные только за счет Direct X 10, и сверхвысокие разрешения вплоть до 2560x1600), но основной смак заключается, безусловно, в анимации. Будет ли Lost Planet работать только под Windows Vista или нет, пока неясно.

●●●
Изо всех японских (да и не только японских) издателей Capcom, пожалуй, заслуживает особого уважения. В отличие от большинства компаний, она не боится вкладывать деньги в экспериментальные (Viewtiful Joe, God Hand), необычные и открыто арт-хаусные (Killer 7, Okami), крупнобюджетные и технологичные игры (в 2001 году, на заре PS2, это были Onimusha и Devil May Cry, сейчас — Dead Rising и Lost Planet). Конечно, у Capcom хватает и своего проходняка, но общая тенденция все-таки положительная.

Что получится из PC-версии Lost Planet, сказать трудно, здесь есть свои «за» и «против». «Против» говорит то, что Capcom портирует игры на персоналки спустя рукава (см. Dino Crisis, Resident Evil 4 или сериал Onimusha) и здесь может повториться то же самое. «За» говорит, во-первых, то, что китайская фирмочка Sourcenext, утробившая Resident Evil 4 при переносе его на PC, больше не при делах, теперь портированием занимается непо-

средственно Capcom. Во-вторых, Lost Planet — сам по себе проект новый и устареть он еще просто не успел. Ну и, в-третьих, PC-версию Capcom анонсировала совместно с NVIDIA, то есть технологически игра явно будет дорабатываться. Обещается поддержка мыши, поэтому корчиться на клавиатуре, как это было с Resident Evil 4, не придется (все желающие могут играть и на геймпаде, лучше всего для этого подойдет родной контроллер от Xbox 360).

Словом, все выглядит настолько хорошо, что как-то даже не верится. От Capcom можно ожидать чего угодно, но есть шанс, что в этот раз все обойдется. ●





GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR
A WORLD DIVIDED

Жанр: стратегии • Издатель: Matrix Games • Разработчик: 2 BY 3 Games
Мультиплеер: интернет, hot-seat, электронная почта
Системные требования: 800 МГц (2 ГГц), 512 Мб (1 Гб), 32 (128) Мб видео



Вышедший в марте 2005-го Gary Grigsby's World at War от Гэри Грисби (между прочим, автора **Steel Panthers: World at War**) вроде как метил в конкуренты **Hearts of Iron**, но на деле оказался довольно жиденьким варгеймом — ни дипломатии, ни шпионажа, ни напряженной возни с каждой дивизией там не было. К тому же игра отчего-то ставила все три враждующие стороны в равные условия — выбор юнитов у Германии, России и Китая совпадал на 95%.

И вот, спустя два с лишним года, когда все фанаты жанра успели отдать должное **Hearts of Iron 2**, Грисби вдруг решил выгустить аддон к своему творению. Что же он придумал нового? Во-первых, наконец добавил дипломатию. Теперь с близкими и дальними соседями можно заключать союзы, получая небольшой доход от торговли после каждого хода. Во-вторых, был серьезно улучшен шпионаж, который до того пребывал в запятанном состоянии. Штатные разведчики обладают джентльменским набором умений: сообщают подробную статистику о положении дел у противника, убирают «туман войны» над выбранной областью, докладывают о формирующихся армиях врага и устраивают полчищные диверсии (два года назад спецслужбы в основном промышляли каким-то мелким хулиганством вроде битья стенок). На эфферентности шпионских акций влияет количество заспанных агентов и затраты врага на службу безопасности.

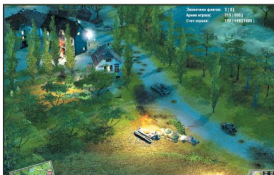
Самой собой, появились новые кампании. Согласно свежей моде, в World at War имеется альтернативная история, хамским образом уворованная из той же **Hearts of Iron 2**. Сюжет разворачивается на танках поехали завоевывать Америку, вновь США выступила гарантацией мира во всем мире... Несмотря на то что свежие миссии играютсь побыстрее и пободрее, чем старые (в основном из-за жесткого ограничения во времени), перед нами все тот же старый World of War, со всеми его недостатками. Какие бы изощренные маневры вы не предпринимали, все закончится побоемцем стенка на стенку посреди карты. Разрекламированные случайные события (опять же взятые из Hearts of Iron) на игру никак не влияют и вообще практически незаметны. О глубине тактической, стратегической и прочих составляющих арка свидетельствует тот факт, что победный марш по Европе занимает десяток ходов. Такой вот блицкриг.

Нововведения, конечно, привнеси в World of War некоторое разнообразие, которого ей раньше не хватало. Но проект по-прежнему проигрывает Hearts of Iron по всем показателям. Впрочем, особого выбора в данной номинации не наблюдается, так что **A World Divided** вполне может занять вас на несколько дней (а то и недель). Главное — найти хорошего оппонента, так как в многопользовательском бою игра смотрится куда лучше. — Дмитрий Карасев.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**

ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: ВЫСАДКА В НОРМАНДИИ

Жанр: стратегии • Издатель: 1С • Разработчики: Arise/Nival Interactive
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (128) Мб видео



Минская Arise продолжает с завидным упорством пестовать игры на основе непотопляемого «Блицкрига 2». На счету компании уже есть два дополнения «Блицкриг 2: Возмездие» и «Великие битвы: Битва за Тобрук», а теперь вот появились «Великие битвы: Высадка в Нормандии».

Действие разворачивается в 1944 году, когда войска союзников открыли второй фронт на северо-западе Франции. Играть, как и положено, позволено за две стороны конфликта — либо за британские и американские силы, либо за плотно окопавшихся немцев. Каждая кампания состоит из восьми линейных миссий.

Дополнения для «Блицкрига 2» давно уже слились между собой, и отличить их друг от друга, мягко говоря, затруднительно. «Высадка в Нормандии» эту ситуацию исправить не пыталась. То есть маркетинговый отдел, конечно, может доказать, что фраза «подробно проработанные карты сражений, содержание достоверные географические данные», вынесенная на обложку диска, имеет под собой основание. Но простой игрок, запустив игру, в очередной раз увидит мутные пейзажи, одинаковые домики, небольшие карты и бедные спецэффекты. Кому, кроме ортодоксальных поклонников «Блицкрига 2», это нужно, полжизни руку на сердце, несию. Единственное ошутимое отличие «Высадки в Нормандии» от всех прочих дополнений — стремительность всего происходящего. Тут сняты ограничения на вызов подкреплений, зато есть стратегически важные точки на карте, игравшие ту же роль, что и в **Warhammer 40 000: Dawn of War**. Они негердируют очки, за которые можно покупать свежие войска. Благодаря такому подходу битвы превращались в натуральную кровавую баню. Из-за этого, с одной стороны (учитывая, что вражеские войска не то чтобы много), уровень сложности заметно снизился, с другой — играть стало веселее. Запала, правда, хватает максимум на пару миссий, после чего играть в двухлетней давности стратегии всего-таки nauseуивает.

Задания оригинальностью не блещут. Сюжет и опять предлагается захватывать деревни, разрушать военные склады, организовывать оборону и ходить в атаку. Все это мы проделывали несметное количество раз, и заниматься подобной рутинной в морально устаревших декорациях (на фоне сегодняшних фаворитов от **Company of Heroes** игра выглядит просто смехотворно) нет никакого желания.

Мы вовсе не хотим сказать, что «Высадка в Нормандии» — это плохая игра, сделанная спустя рукава. Проблема в том, что сегодня даже самое качественное дополнение для «Блицкрига 2» устаревает задолго до выхода. Сегодня на дворе уже не 2005 год, и то, с таким упорством производит Arise, народные умельцы делают у себя дома после учебы и безвозмездно распространяют через интернет. — Стелан Чечулин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4 УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

- Жанр: автосимулятор • Издатель: 1С
- Разработчик: Avalon Style Entertainment • Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 1,5 (3) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Первый и единственный симулятор, посвященный отечественно-му шайтан-автомобилу УАЗ, обзавелся дополнением. Название «Уральский призыв» говорит само за себя: теперь нам предстоит мести грязь в самых настоящих уральских горах. Местность, надо сказать, суровая и предназначена для настоящих джиплеров. Одолевать новые трекки неподготовленному игроку будет очень непросто — маршруты изобилуют непролазными болотами, где машина нагнута и взвнет почти сразу. Плюс — крутые горы, где придется проявить чудеса вождения, так как автомобиль с люгающей регулярностью срывается в ямы, выбраться из которых очень непросто. Кроме того, разработчики добавили специальный режим «Уральский призыв» — игра в нем идет на очки, а ездить приходится очень аккуратно, чтобы не заработать штрафные баллы.

К четырем старым моделям УАЗ добавились еще три вариации этой адской колесницы. Теперь вы можете прокатиться на УАЗ-3303 (небольшой грузовичок, отличающийся нереальной проходимостью), сесть за руль родного российского «козла» и опробовать в деле УАЗ «Командирский» (тот же «козел», армейский вариант).

Чтобы мы окончательно ощутили себя в шкуре сурового водителя, Avalon Style наконец-то сделали вид из кабины, так что отныне каждый может покрутить баранку от первого лица. Салон автомобиля, правда, отчаянно не хватает детализации, но необходимая атмосфера все же создается.

«Уральский призыв» наверняка порадует прожженных ценителей симуляторов. Во-первых, появилось виртуальное сцепление — если вам понадобится переключить скорость, придется справа нажать клавишу сцепления, а потом уже дергать ручку КПП. Во-вторых, каждую машину оснастили компрессором, благодаря чему в любой момент можно спустить или подкачать шины. Штука весьма хитрая, очень помогает при плохом контакте с дорогой. Наконец, появился самый натуральный трос, с чьей помощью можно легко и просто вытянуть машину практически из любой ямы — достаточно выбрать дерево покрече, произвести нехитрые пасы мышкой, после чего свечий на мель автомобиль медленно и печально вылезет на трассу.

Словом, «Уральский призыв» — ладный аддон, обладающий достаточным количеством нововведений, чтобы удовлетворить поклонников оригинала. Прошлые проблемы (в первую очередь графика), конечно, нигде не делись, но самое главное — «УАЗ 4х4» по-прежнему держит марку самой самобытной и стопроцентной русской гоночки. Любителям отечественного автопрома посвящается.

— Степан Чечулин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**

BUS DRIVER

- Жанр: симулятор водителя автобуса • Издатель: SCS Software/Акселта
- Разработчик: SCS Software • Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 256 (512) Мб, 64 (128) Мб видео



Всю скромную прелесть **Bus Driver** способны оценить только те, кто 10-15 лет назад толкался поутру в «Икарусах» (это такие автобусы, поставлявшиеся в СССР из братской социалистической Венгрии) и знает главный секрет всех постсоветских школьников: самое лучшее место в общественном транспорте — узкая площадка перед выходом, рядом с водительской кабиной. Только там унылая поездка превращалась в увлекательное приключение. Наблюдать через стекло за тем, как сидишь за здоровенным рулем мужчина в пропелсиной рубашке (с неизменным синим акселем и надписью «КОЛЯ» на косячках пальцев) лихо управляется с многочисленными кнопками и лампочками, можно было до бесконечности. Авторы **Bus Driver** предлагают осуществить детскую мечту — сесть за руль громадного автобуса, нажать там на все кнопки сразу и объявить в микрофон что-нибудь вроде «следующая остановка — пятнадцатый холодильбинат».

Автобусы тут отличаются друг от друга не только своим внешним видом и количеством посадочных мест, но и техническими характеристиками. Одни слишком медленно набирают и сбрасывают скорость, другие малоповоротливы, ну и так далее. Разработчики придумали больше трех десятков интересных заданий. Тут вам и загородные поездки со школьниками, и доставка туристов из аэропорта, и сбор заводских работников, и ночные поездки на классической английской двухэтажке (дэблдекере).

В любом случае необходимо выполнить одну и ту же задачу: добираться из пункта А в пункт Б в соответствии с расписанием и при этом соблюсти все правила дорожного движения. За малейшее нарушение назначается штраф. Пересекли двойную сплошную линию — лишились сорока очков. Забыли включить сигнал поворота и построились на соседнюю полосу — извольте отдать десятку. Сильнее всего по призовому капиталу ударят столкновения и слишком резкие торможения. Мало того, что вы лишаетесь сотни-другой честно заработанных очков, так еще и значительно ухудшаете настроение пассажиров. В качестве исключения выступает миссия с доставкой заключенных к зданию суда. Каждый «поцелуй» со столбом или мимо промчающийся автомобилем агрессивно настроенные клиенты отмечают радостными криками.

Графика отстала от современных графических стандартов как минимум на четыре-пять лет, зато, в отличие от многих гонок с переклассной картинкой, у **Bus Driver** есть удивительная и мало с чем сравнимая атмосфера. Стоит включить первую передачу, как тут же забываешь о неподвижности висющих в воздухе самолетов, полном отсутствии анимации движений у некачественных пассажиров.

Какое тут — в расписании не укладываемся! — Владимир Крочишин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**



STERLING'S GIFT

- Жанр: квест • Издатель: White Rabbit • Разработчик: White Rabbit
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,5 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 84 (128) Мб видео



Sterling's Gift — любительский инди-квест, созданный группой энтузиастов для аудитории, которая насчитывает в лучшем случае тысячу человек. Игра являет собой слайд-шут, отснятое авторами в небольшом доме-музее. То есть большая часть локаций — это не нарисованные художниками декорации, а живые фотографии, местами подредактированные в «Фоташоке». В центре сюжетной интриги находится американский генерал Кастер, личность времен Гражданской войны, мало кому известный даже в США. Сюжет стартует с таинственной находки: в резиденции генерала (которая сейчас действительно функционирует как музей) обнаружен артефакт, тщательно упрятанный в стену. Мы с вами отправляемся на место, чтобы обследовать находку. Выясняется, что в тайниках дома спрятаны еще четыре предмета особой важности, собрав которые вы разгадаете тайну местного привидения. Известно также, что главная тайна тесно связана с самим генералом и его семьей. Фрагменты из дневника генеральской супруги помогут раскрыть новые подробности, а историческая справка (ее можно отключить) превратит слайд-шуту в полунтерактивную экскурсию по кастеровским покоем.

Sterling's Gift беззлуден, главный герой тут — сам музей. Изучать интерьер здания и осматривать каждый портрет, камин, шкаф или кухонный прибор действительно можно часами. Это как раз тот случай, когда настоящие фотографии не заменишь компьютерной графикой. Но если с образовательной и атмосферной функцией **Sterling's Gift** справляется практически идеально, то со своими игровыми обязанностями — как-то не очень. Во-первых, расстояние между экранами сделано непропорционально большим. Делая шаг вперед или поворачивая, вы рискуете полностью потерять ориентацию в пространстве. Только что вы находились в саду, но единственного клик бросает героя в незнакомую глушь. Еще клик — и вы безнадежно потерялись. Тут надо постоянно крутить головой на каждом шагу, иначе пропущенным дверям и коридорам не будет числа.

Ожидание от **Sterling's Gift** сложных головоломок будет сильно разочарованием. Ни качеством, ни количеством пазлов игра похвастаться не может. Тут важна не интеллектуальная работа, а сам процесс обследования декораций. Если вы любите открывать чужие чемоданы или потрошить дамскую сумочку на предмет оставленных пиюмок, то **Sterling's Gift** — то, что нужно. Только вот беда — по-настоящему интересных находок в игре мало, а добываясь они пунтом многократного исследования одних и тех же локаций.

Портрет целевой аудитории у **Sterling's Gift** следующий. Надо быть непритязательным любителем квестов, уметь получать удовольствие от статичного набора музейных фотографий и разбираться в американской истории. Если вы узнали в этом описании себя — добро пожаловать. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0

DESTINATION: TREASURE ISLAND

- Жанр: квест • Издатель: Nobilis • Разработчик: Kheops Studio
- Издатель в России/локализатор: GFLP/Розбит-М • Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 800 МГц (1 ГГц), 64 (128) Мб, 64 (256) Мб видео



Роберт Льюис Стивенсон написал свой знаменитый «Остров сокровищ» в 1883 году. Главный герой, юноша Джим Хокинс, по воле судьбы противостоял целой банде пиратов, заручившись помощью капитана Сильвера. В финале герои находили-таки долгожданный клад, а пиратов (которых к тому времени осталось всего трое) оставили на необитаемом острове. Капитан Сильвер ухлынул за горизонт, прихватив с собой часть сокровищ.

Destination: Treasure Island начинается через четыре года после означенных событий. Джим теперь капитан «Испаньоля» и залетел в собственной каюте. В ходе короткой беседы выясняется, что захватчики — те самые оставленные на острове пираты, и они — сюрприз! — хотят отомстить. В момент пиратского откровения в окне появляется погулявший Джим Сильвера с картой сокровищ в клюве. Получив послание, Хокинс спешно бежит с корабля, направив шлюпку к Изумрудному острову. Именно там спрятан новый клад, расположение которого, как принято в пиратском жанре, зашифровано в сомнительном стихотворении.

Destination: Treasure Island — квест от первого лица с обзором на 360 градусов. Действие почти целиком происходит на заброшенном острове, по которому раскиданы головами (довольно логичные и прямоугольные). Любые затруднения тут можно обойти методом научного тыка — писель-хантинг, лабиринты, рычаги и прочие порядком надоевшие составляющие классического квеста **Kheops Studio** упростили в пользу пазлов и живописных пейзажей. Разработчики также нанесли игру приятными мелочами вроде занитной мини-игры, в которой необходимо завязывать морские узлы. Или вот придумали интерактивную карту — с ее помощью можно перемещаться между локациями моментально (а не долго и нудно прокладывать сто раз виденные декорации).

Destination: Treasure Island, безусловно, низкобюджетный проект, но в нем удивительным образом теплится жизнь. Скрюченность возможностей тут компенсируется приложением. Графика выглядит обновлено, все локация неподвижны, как почтовые марки, а большинство сюжетных сцен передано в форме комикса. Придираться к такому решению можно бесконечно, но общая атмосфера удивительным образом спасает ситуацию.

Важно понимать, что перед нами очень простая и не самая лучшая на первый взгляд игра. Но в ее основе лежит не очередная история про странные механизмы, а все-таки приключенческая классика. Так что если вы вдурт соскучились по непритязательному, но интересному квесту в приятном антураже — **Destination: Treasure Island** вполне подойдет на эту роль. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

HANS CHRISTIAN ANDERSEN: THE UGLY PRINCE DUCKLING

- Жанр: квест
- Издатель: The Adventure Company
- Разработчик: Guppyworks
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1,5 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Ганс Христиан Андерсен — безусловно, один из самых важных сказочников, которому почему-то не везет с компьютерными играми. Единственное его произведение, с завидной регулярностью попадающее на мониторы, это «Русалочка». А есть ведь еще как минимум «Принцесса на горошине», «Гадкий утенок», «Снежная королева», «Дюймовочка»... Исправить ситуацию взялись соотечественники писателя, студия Guppyworks. Они собрали всех полюбившихся персонажей его произведений и поместили в один сказочный мир, а главным героем сделали... самого Андерсена. Результатом такой компиляции явился квест H.C. Andersen: The Ugly Prince Duckling.

История следующая: капризная Принцесса в свой день рождения убегает из дворца. Испуганный король посылает за ней советника, но поздно — Повелитель Тьмы с помощью троллей похищает девушку и собирается изгнать короля, чтобы погрузить страну в вечный мрак. Тут на сцене (в буквальном смысле, потому что сказка начинается в игрушечном театре, где в роли рассказчика выступает настоящий Андерсен) появляется бедный юноша Ганс. Он хочет стать актером и отправляется в Копенгаген. Спасение принцесса пока не входит в его планы, и, оказавшись в городе, он пытается накопить немного монет и повысить статус в глазах горожан. Совершая добрые дела и общаясь с прохожими, Ганс укрепляет собственный авторитет и движется к новой цели — спасению Принцессы, с которой он случайно знакомится во время ее побега. История разбита на несколько частей: по мере своего социального прогресса, Андерсен получает доступ к новым районам Копенгагена и решает новые задачи. The Ugly Prince Duckling проходит легко — весь геймплей сводится к использованию предметов и периодическим разговорам с населением.

Единственный по-настоящему серьезный упрек, который можно предъявить игре, — плоские характеры персонажей. У Андерсена герои никогда не были куколками или картонными — за их действиями всегда стояли живые люди (или звери). А тут нет ни драматической глубины, ни мощного сюжета постмодернизма в духе «Шрека». Ugly Prince Duckling — простая, довольно наивная, но при этом крайне обязательная сказка.

Ugly Prince Duckling едва ли обретет широкую популярность. Впрочем, она выглядит как детский квест и отчасти им является. Впрочем, низкая сложность и однообразный игровой процесс вряд ли вскружат голову опытным квестерам. Зато здесь есть кое-что поважнее геймдизайнерских свершений: уважение к одному из лучших европейских сказочников, искреннее и оттого нешоловое цитирование лучших его произведений и какое-то совершенно нездешнее тепло, которое идет от всего — героев, картинок и даже музыки. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0

BASEBALL MOGUL 2008

- Жанр: бизнес/спортивный менеджер
- Издатель: Enlight Software
- Разработчик: Sports Mogul
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 900 МГц (1,2 ГГц), 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Ситуация с футбольными менеджерами вроде бы налаживается — за последний год в этой нише серьезно возросла конкуренция. За игроков борются Football Manager, FIFA Manager и Championship Manager. Появились трехмерные трансляции матчей, человеческий интерфейс, внушительный саундтрек. На фоне этого великолепия положение дел у менеджеров бейсбольных команд напоминает американскую дуэпартитивную систему. Вот уже несколько лет с переменным успехом между собой конкурируют две игры: Baseball Mogul и Out of the Park Baseball. В нынешнем сезоне компания Sports Mogul решила внести в свой проект ряд принципиальных изменений. На смену долготопым bit-файлам пришли заметные приросты HTML-странички с удобными закладками и всплывающими информационными окнами. Теперь вам не надо продраться через море однотипных таблиц, чтобы узнать самую важную информацию. Положение команды в лиге, состояние бюджета, список отличившихся и травмированных игроков доступны в основном меню.

К сожалению, разработчики так и не смогли создать полностью трехмерные матчи. Во время трансляции подиума появляются лишь два небольших экрана. На одном вы следите за событиями глазами кетчера команды-соперника, а на другом занимает место на зрительской трибуне и наблюдаете за тем, куда полетит мяч после удара бэттера. При этом вам даже не показываются перемещения игроков по площадке! Однако даже такой примитивный режим трансляции полон обидных ошибок: на экране может быть четко видно, что мяч покинул пределы поля, но судья часто утверждает обратное.

Главный козек Baseball Mogul 2008 — уникальная статистическая база. Игра содержит более 100 лет истории американского бейсбола. В начале можно выбрать не 2007-й, а, например, 1901 или 1947 год. При этом расходы и доходы клубов будут соответствовать реальному положению дел выбранной эпохи. Так, в начале XX века годовая зарплата звезд составляет не современные несколько миллионов долларов, а всего лишь пару-тройку тысяч.

По сравнению с прошлогодней версией сериал, безусловно, сделал огромный шаг вперед. Но все вышеперечисленные нововведения, к сожалению, не делают из Baseball Mogul 2008 народный симулятор вроде FIFA Manager — скромные изменения оценят только ортодоксальные поклонники бейсбола. Начинаясь любителей лиге отступит аскетичным интерфейсом, объемом таблиц с малопонятной информацией, примитивной трансляцией матча и крайне слабым звуковым сопровождением.

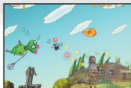
Сумеют ли создатели Sports Mogul обойти своего единственного конкурента — Sports Interactive? Это станет ясно после релиза Out of the Park Baseball 2008. — Владимир Крошляин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,0



БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ДОГОНЯЛКИ

- Жанр: аркада ■ Издатель: 1C
- Разработчик: DP Interactive ■ Мультиплеер: нет
- Системные требования: 1,2 (1,8) ГГц, 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео



«Братья Пилоты» пользуются известным спросом у российских разработчиков (и, соответственно, игроков): новые игры появляются с периодичностью раз в несколько лет. Чаще всего выходят квесты, с периодическими попаданиями и аркады. Такие как, например, «Догонялки».

По сюжету бороздатель злодей Карбофос отправился в прошлое и похитил пленца Змея Горыныча, чем породил временной парадокс, в результате которого все сказки исчезли из нашего мира. Шеф и Коллега пускаются в погоню, которая продолжается в течение восьми уровней.

Геймплей здесь не простой, а очень простой. В духе классических аркад мы бежим слева направо в консервативном 2D, сканем по головам противников и собираем разноцветные шарики-бонусы. Иногда условия игры меняются — например, мы летим на воздушном шаре или едем на верблюде. Но задача остается прежней: уворачиваться от препятствий и собирать призы. Периодически герои пытаются шутить, но получается не очень — как правило, они выдают афоризмы из рекламных роликов и советских комедий.

К сожалению, получился проект, который не очень понятно кому можно рекомендовать. Для тех, кто помнит, кто такие «Братья Пилоты», игра слишком примитивна. А для тех, кто поliestся на пылоте геймплея, юмор и главные герои — сомнительный стимул для покупки. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

AIR BATTLES: SKY DEFENDER

- Жанр: авиасимулятор ■ Издатель: Wild Hare Entertainment
- Разработчик: Pixel Studio ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 2 (2,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео



Вряд ли кого-то в наши дни можно удивить авиасимулятором по мотивам Второй мировой. Но **Air Battles: Sky Defender** отличается от большинства игр этого жанра. Во-первых, здесь можно гибко настраивать сложность, превращая игру чуть ли не в аркаду: патроны не будут заканчиваться, а при ударе о землю самолет начнет задорно подпрыгивать вверх безо всяких повреждений. Во-вторых, игра дает пользователю подкачки: сейчас, мол, лучше опустить закрылки, а теперь вот пора убрать шасси.

В остальном **Air Battles** — традиционный авиасим. Можно заняться воздушной перестрелкой или бомбардировкой, посидеть в кресле бортового стрелка или увлечься дуэлью. Для случайно зашедших сюда поборников реализма предусмотрена зональная система повреждений — самолеты с пробитым двигателем теряют точность управления и падают.

Практически простим игроком, как всегда, портит управление. Как вам, к примеру, понравится набор из тридцати функциональных клавиш? Те несчастные, у которых нет джойстика, будут вынуждены зазубривать целые страницы из игрового мануала. Подкачка и графика: земля здесь являет собой голую текстуру со слабыми намеками на ландшафт. В общем, как ни крути, а ничего лучше и удобнее «Ил-2: Штурмовик» в этом жанре пока не придумано. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

FETCH!

- Жанр: игровой клон Nintendo ■ Издатель: VubSoft
- Разработчик: Virtual Playground ■ Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 32 (64) Мб видео



После того как на PC хлынул поток низкопробных клонов Nintendo (**Dogz & Catz 6**), в **Virtual Playground** вспомнили, что они тоже умеют делать плохие игры (см. их бомеражский **Beet Tycoon**), и выпустили **Fetch!** — самую бездарную тамагочи-игру, какую только можно купить за деньги.

В самом начале мы выбираем в питомнике приглянувшегося пса, даем ему имя и... начинаем созерцать. Вот кособоякая куча полигонов слоняется по кучке, вот радостно ноисит по парку, а вот мы надеваем на нее драцунью шляпу и (в теории) умиляемся. И так — несколько часов подряд.

Воспитать образцово-показательную псину — дело нехитрое, надо лишь захотеть. За обеденный перерыв можно выучить все команды (их надлежит вычерчивать мышкой на экране, на манер **Black & White**) и выиграть все мыслимые и немыслимые конкурсы. Для того чтобы победить в них, достаточно просто кликать по препятствиям, которые собака радостно преодевает. После этого всякий интерес к игре пропадает — больше тут делать нечего. Виртуальное животное анимировано довольно жутко и вызывает сомнительную гамму эмоций — в диапазоне от жалости до отвращения. Умереть, подобно тамагочи, песик не может. Зато можно удалить игру — так надежнее. — *Георгий Курган*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,0**

THE SNOW QUEEN'S QUEST

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



Пару месяцев назад «Игромания» со звучным хрустом размозжила по стене игру **Robin Hood's Quest**. Но чопорных британцев из **Broadword Interactive** это факт взволновал мало, и вот на прилавках уже лежит их следующая игра — **Snow Queen's Quest**.

Суть игрового процесса не изменилась вообще: мы все так же блуждаем по некраксивым лабиринтам, стараемся прошмыгнуть мимо врагов и найти заветные ключи, которые нужны, чтобы попасть на следующий уровень. Новшества — самый минимум.

Появился привычный для стелс-игр индикатор шума: если он заполнится, уровень придется начинать сначала. Добавилось два типа врагов: квакающие лягушки (прибавляют шума) и лакеи (едва заведет героя, тут же бегут докладывать «куда следует»). Кстати, на экран теперь можно злобно шикать — некоторые от этого замолкают. Ну и, конечно, поменялись декорации: теперь мы должны спасти мир от глобального похолодания, которое устроила Снежная королева. Для этого безымянный герой должен добраться до ее замка и разбить волшебное зеркало.

Не изменилось лишь главное: в эту подделку по-прежнему скучно и неудобно (мышь здесь, как и раньше, не в чести) играть. И если вам все еще не верится, что истории про Робина Гуда или Снежную королеву могут вызвать зевоту, игры от **Broadword** легко это докажут. — *Георгий Курган*

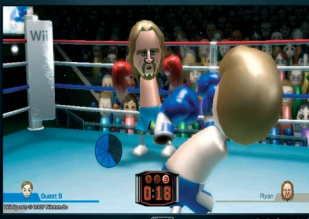
РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **5,0**

Wii™

wii.nintendo.ru

© Nintendo. TM Nintendo Wii и консоль Wii являются зарегистрированными товарными знаками, принадлежащими корпорации Nintendo или по лицензированию на территории Америки, Европы и других стран.

Официальный дистрибутор Nintendo на территории России - АО Вайтворт: www.wiitv.ru



реклама

Real Steel
© 2007 EA



- **Разработчик**
2K Games
- **Разработчик**
Bethesda Softworks
- **Платформа**
Сюжет The Elder Scrolls
- **Мультиплеер**
Нет
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.elderscrolls.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



пример, один из персонажей будет умилять вас убить... его самого! А другой попросит подыскать ему подходящее место для отдыха — город, видите ли, слишком опасное место, потому что в любой момент на спящего человека могут обрушиться стены.

Каждый второй квест может показаться нестандартным геймдизайнерским решением. Скажем, вам могут предложить решить судьбу беззачинных искателей приключений: с помощью системы ловушек их можно просто убить... или же превратить в сумасшедших, похитив их разум и рассудок. Попадается в игре даже вариация на тему Capture the Flag: в команде одинокошленников мы должны отбить у противника стратегически важный алтарь.

Не забывайте и о стандартных для любого аддона вещах: новой броне, оружии, заклинаниях... Все это здесь, по-хорошему, неважно: так, развлечение для коллекционеров. Для ценителей же — все остальное.



Shivering Isles — это интерактивный сумасшедший дом, скрывающийся под маской банального аддона. Новшества в себе он несет не так много, зато дизайнеры и сценаристы выложились на полную катушку. В свою очередь срочно рекомендуем это дополнение всем, кому в свое время понравился Oblivion, а людям из ролевого отделения Bethesda желаем сохранить и приумножить свой творческий потенциал. Хотя бы до выхода Fallout 3. ■

THE ELDER SCROLLS 4:

SHIVERING ISLES

Григорий Курганов

Мы однозначно живем в эпоху великих перемен. **S.T.A.L.K.E.R.** вышел, Ктулху пробудился (см. репортаж о минувшей КРИ), ну а **Shivering Isles**... По всем признакам это должен был получиться рядовой довесок к синтетическому ролевому блокбастеру под названием **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. К тому же и шло: целый год Bethesda Softworks кормила нас несмысленными бонус-паками и одним неплохим, но снечуж поповским дополнением **Knights of the Nine**. Но теперь, когда «Дрожание острова» лежат на прилавках, мы не можем не признать: перед нами один из лучших аддонов к ролевой игре за всю историю жанра.

Мой дом — дурдом

Тут мы, конечно, спешим обясниться. Никакой революции не произошло, и в том, что касается геймплея, игра не изменилась ни на йоту: большую часть времени мы все так же ос-

тервенело рубим монстров и, высунув язык, рыщем по подземельям в поисках артефактов. Однако вместо того чтобы отягчать игровой процесс ненужными довесками, разработчики пошли другим путем: дали простор буйству своей безумной дизайнерской мысли. И не прогадали.

Итак, в начале игры мы попадаем в земли Шигората — Принца Безумия. Этому полубогу-демону срочно нужна помощь в деликатном вопросе: раз в несколько тысяч лет в его чертоги вторгается Принц Порядка, чтобы разрушить их до основания, и Шигорату нужен герой-доброволец (то есть мы), чтобы прервать этот порочный круг.

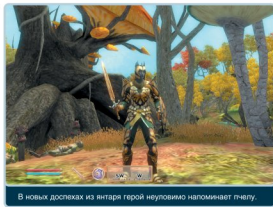
В течение тех тридцати часов, что вы проведете за прохождением всего аддона, сюжет будет всячески ветвиться, изгибаться, ну а завершится и вовсе неожиданным событием. Самые пронзительные догадки обо всем заранее, но и они вряд ли будут разочарованы.

На растерзание нам отдается

целый новый мир, чья природа здорово напоминает стародавний **Morrowind**: раскидистые деревья, гигантские грибы высотой с дом, высокие холмы и зловонные болота. В древних руинах прчется целый зоопарк новых кровоядных монстров (среди которых, кроме шуток, попадаются ожившие пни), а где-то на северо-востоке раскинулся Новый Шеет — город-стопица безумного бога.

Здесь пейзажи настраивают на поэтический лад: все здесь дышит какой-то очаровательной экстравагантностью: сочные красно-оранжевые оттенки дивным образом переплетаются с мрачными серыми тонами. Единство и борьба противоположностей — основная тема дополнения. И дело не только в местной флоре: в **Shivering Islands** буквально все сплено разделено надвое. За милость правителя в королевстве борются два дома, **Mania** и **Dementia** — художники и параноики (подробнее обо всех действующих лицах см. в заметке на следующей странице). Сам Шигорат также страдает раздвоением личности: он то смеется и радостно хлопает в ладоши, а уже в следующую секунду грозит задушить героя его же собственными кишками. Этот персонаж вообще удался лучше всех прочих, каждый его монолог — сущий праздник. Этот бородатый дедушка с кошачьими глазами несет восхитительную околесицу («Подать всем сыру!», сыплет угрозами («Заходи, не то я вырву тебе глаза») и вообще ведет себя как образцово-показательный поск.

И что самое главное, подобный балаган здесь творится практически везде! Чего только стоят здешние стороны квесты: на-



В новых доспехах из янтара герой неуловимо напоминает гнелгу.

Безумие в лицах

Дрожание острова разделены на два Дома, олицетворяющих две стороны Безумия. Каждый из них может похвастаться собственной архитектурой и отборными сумасшедшими всех видов и мастей. Перед вами — краткое досье на десять главных безумцев аддона.

Mania («Мания») «Мания» — это художники, артисты, мыслители и философы. Вся их жизнь — вечный праздник. Они ценят хорошее вино, не прочь предаться плотским утехам и побаловаться наркотиками. Характерные цвета Дома — красный и оранжевый. Столица — город Bliss («Блаженство»).

Герцог Тайдон



Герцог Тайдон, глава Дома «Мания», постоянно пребывает в наркотическом

угаре. Поплулыбка, затуманенные глаза, замедленная моторика — вот его характерные черты. Разговаривая с герцогом, не ищите его внимательно: не исключено, что в следующую секунду он забудет, что говорил.

Сентер



Эта милостивая дамочка держит в большой книжной магазинчик

в Bliss. При первой же встрече она предложит герою провести с ней ночь. Согласиться на это предложение нельзя. Но, может, оно и к лучшему: в спальне у девушки притаиваны наручники, клещи и кузачьи щипцы.

Любезный Фанрин



Богатый молодой дворянин, страдающий клаустрофобией. В собствен-

ном роскошном особняке его не застанешь — говорит, слишком опасно. Стены и потолок, считает он, могут обрушиться на человека в любой момент. Поэтому по улицам он передвигается исключительно крадушись.

Большая Голова



Этот ходячий ящик слезно умоляет главного героя помочь найти

любимую... вилку! Причем вилку не простую, а музыкальную — она, видите ли, поет ему песни о доме. Между прочим, вилку эту украл у него герой Morgowind, чтобы заколоть ею летучую медузу-летча по заданию того же Шигората.

Dementia («Слабоумие») Жители этого Дома — маньяки и ларанки. Их город Crucible («Суровое испытание») выполнен в мрачных серых тонах. Его население ступан, алкоголики и неудачники. В свободное время они строят козни друг против друга и подозревают окружающих во всех смертных грехах.

Герцогиня Сил



Герцогиня — особа крайне невыдержанная. Она сама паранойя: не

доверяет никому из своих подчиненных и даже самой себя, вероятно, опасается. Со своими слугами она общается крайне редко (ведь они могут вытравить из нее ценную информацию), а если и заговорит — так только в пыточной камере.

Релина Вереним



Официально она не состоит ни в одном из домов, но по складу ума — типичная Dementia. Безумная

волшебница целыми днями до смерти пытает, жмет и расчленяет людей, после чего воскресает их и интересуется впечатлениями. Помимо прочего пытает романтические чувства к Шигорату.

Ушнар гро—Шадборго



Этот оркостраховод ланически боится кошек. Он утверждает, что

мохнатые твари следят за ним изо всех щелей и единственный, кто может защитить его, — верный пес. Между прочим, подозрения бедняги не беспочвенны: за ним по пятам таскается хаджит Биша, который просто обожает собак.

Хердир



Милый старичок заведует комнатой пыток. Говорит глупо, но

все время улыбается и просто обожает побеседовать о теории пыток, крови и расчленения. Его любимое занятие — поражать своих жертв электрическими разрядами.



Так выглядит эффект одного из местных наркотиков.

Другие сумасшедшие



Шигорат

Принц Безумия собственной персоной. Отъявленный самодур. Примерно половину времени крикается, радостно шутит и улыбается. В остальное время вопит, бешено вращает глазами и грозит кого-нибудь убить. Свои обещания, как правило, выполняет.



Хаскилл

Ленивый старик лорда Шигората. Всегда уныл, выдержан и спокоен. Хаскилл — чуть ли не единственный адекватный персонаж во всей игре. Это накладывает на него своеобразный отпечаток: он втайне ненавидит свою работу и саму жизнь. Никогда не упустит случая поклянуться над главным героем.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Shivering Isles — не просто аддон к отличной игре. Это буйство красок, торжество стили и полет фантазии. Если вам хочется качественного ролевого приключения, это — то, что вы ждете.

ГЕНИПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

- **Разработчик**
Disney Interactive Studios
- **Издатель**
Eidos Entertainment
- **Издатель в России/дистрибутор**
■ evelop.ru
■ Новый диск
- **Полнота**
Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow
- **Мультиплеер**
Отсутствует

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 612 Мб, 128 Мб видео



Олег Ставочкин

PIRATES OF THE CARIBBEAN

AT WORLD'S END

Когда месяц назад автор этих строк смотрел рабочую версию **Pirates of the Caribbean: At World's End** в арендованном **Disney Interactive** лондонском театре, картина вырисовывалась довольно жизнеподобная. «Дисней» благоразумно нанял заслуженных тружеников лицензионного фронта, англичанин из **Eurocom Entertainment** (см. их **Batman Begins** на консолях или **Harry Potter and the Chamber of Secrets** на PC) и как-то взялось за ум. Так вот, третья игра по «Пиратам Карибского моря» действительно лучше, чем первые две. Другой вопрос, что все высказанные нами в прошлом номере опасения сбылись.

Слово не Воробей

На момент прочтения вами этих строк российская премьера фильма уже состоит и большинство из вас его, скорее всего, посмотрит. Наша проблема заключается сейчас в том, что специального пресс-показа, как это обычно принято, у нас не было. А игра — пожалуй, лежит.

Интерактивные **Pirates of the Caribbean** за номером «три» полагаются на свой первоисточник самым беспардонным образом. То есть понять, что происходит в игре, не обратившись к широкоэкранной постановке, невозможно. События, которые разворачиваются на мониторе, представляются нам набором разрозненных эпизодов, слабо связанных друг с другом. Вот Джек Воробей безо всякого предисловия бежит из тюрьмы. Вот он уже на

острове, в плену у людоедов. Вот он отчего-то на Тортуге, пытается разыскать цыганку, хотя не очень понятно зачем. **Eurocom** благородно пренебрегли отрывками из кинофильма — кино не порублено на грубые куски и не выполняет здесь роль сюжетного клея между эпизодами. Но проблема в том, что ничего своего англичане тоже не предлагают, полагаясь, видимо, на идеальное знание событий оригинала.

Игра также регулярно отступает от событий фильма, предлагая, как сообщалось на пресс-конференции, «глубокую предсторию» и «обстоятельный взгляд на события оригинала». На самом деле ничего такого нет. События, придуманные в **Eurocom**, окончательно ставят в тупик. Если в случае со сценами, которые дублируют кинофильм, вы можете просто вспомнить, что это там такое было, то отсобытия **Eurocom** только запутывает.

Зато с геймплеем, на первый взгляд, полный порядок. Разработчики очень ловко отточили боевую систему, которая в итоге строится на трех клавишах. Экшен поначалу кажется крайне примитивным, но, поиграв немного, тут можно обнаружить некоторую глубину и простор для маневра (как ни странно применить эти слова по отношению к игре по голливудскому блокбастеру). Джек и прочие играбельные персонажи обучены двум типам атак, захвату и блоку. Как мы уже говорили раньше, количество ударов, которые герои

может блокировать за один раз, ограничено. Так что игра всецело подстегивает вас к маневрированию и атакам. Бой, как правило, идет неравным (ближе к середине игры соотношение примерно пятеро на одного), поэтому **At World's End** действительно заставляет думать и очень быстро реагировать на происходящее.

Кроме, собственно, сабли, тут имеется инвентарь, включающий в себя мушкетеры, ножи и бомбы. Все три предмета можно во время использовать в схватке, заметно облегчив себе жизнь. Кроме того, игра неожиданно предлагает использовать окружающие декорации, которые, на первый взгляд, походят на стандартные трехмерные задники без намека на интерактив. На манер **Resident Evil 4** периодически

можно взаимодействовать с некоторыми объектами. Так, подойдя к ящику с яблоками, вы сможете кидаться ими в противников или, например, обрушить на вражеские головы бочки с ромом.

Плюс **Pirates of the Caribbean** повсеместно использует модный сегодня контекстный геймплей. То есть игра регулярно ставит вас в ситуации, когда необходимо быстро нажать одну клавишу или даже их последовательность. Если все пройдет успешно, персонаж выполнит какой-нибудь эффектный трюк, и вы победите кромать пиратов дальше.

Вообще, разнообразие — ключевая характеристика **At World's End**. Игра постоянно бросает вас в различные игровые ситуации, чередуя плотные дуэли с звездами на сцене и позиционным фехтованием. Все это до-



At World's End содержит ключевые моменты как из второй, так и из третьей части (включая атаку Кракена на «Черную жемчужину»).



Это, если кто не признал, Джони Делп.



Уровень с абордажем «Летучего голландца», пожалуй, самый зрелищный.

волью ловко обставлено, и скучать почти никогда не приходится, так как тут постоянно что-то происходит: то плывущий вдалеке корабль помогает Джеку, расстреливая прегарды, то вы скачете по ментам, то ходите по канату, то спасаете какого-нибудь пирата от казни. Eurocom не зря работают в игровой индустрии уже больше десяти лет — они прекрасно осведомлены, что примитивный геймплей лучше всего маскируется разнообразием игровых ситуаций.

Здесь же — упомянутые в нашем превью мини-игры (jacks-and-ladders, которые в русском переводе превратились в «джекпот»), а также пиратский покер и пиратские же кости. Во все это можно и даже нужно играть — мини-игры открывают бесконечные бонусы, которых тут просто небообразимое количество (новые игральные арты и т.п.).

Трудности перевода

Трудности начинаются там, где мы их, признаться, не ждали. Несмотря на внушительный опыт авторов и качественный вроде бы геймдизайн, Pirates of the Caribbean периодически превращает в абсолютную фрустрацию. Главная проблема заключена, как это ни удивительно, в дизайне уровней. Местами игра ведет себя так, как худшие представители отечественных игро-кинолицензианств. То есть отчаянно отказывается пояснить, что

тут вообще надо делать.

Упомянутые выше контекстные мини-игры валются вам на голову безо всякого предупреждения — на мониторе на пару секунд загорается изображение соответствующей кнопки, которую надо срочно нажать. Более того, если этого не сделать вовремя, то вам даже не покажут отрицательный результат — экран просто погаснет и эпизод начнется заново. В те редкие минуты, когда авторы не оставляют вас один на один с собственным геймплеем, вы будете регулярно задаваться вопросами вроде «куда бежать?», «что происходит?», «почему я проиграл?» и еще парочкой непонятных.

В худших традициях не будем говорить каких игр Pirates of the Caribbean также не поясняет происходящего на экране. При абордаже «Летучего голландца» вам необходимо не просто драться с наступающими рыбаками, но и защищать бороздатоного Орландо Блума (он же Йилл Тернер). Но об этом просто никто не сообщает! В разгар ожесточенной схватки

игра вдруг демонстрирует вам, как беззащитного (с чего бы, кстати?) напарника зарубила премоходящая рыба-меч. Откуда она взялась? Почему? Что это было? Eurocom ответа на эти вопросы не дает.

Ну и, наконец, еще одна, критически важная претензия — графика. Месяц назад мы уже предупреждали любителей прекрасного, что все красоты переехали отсюда на Xbox 360 и PlayStation 3, но легче от этого не становится. PC-версия Pirates of the Caribbean выглядит без преувеличения чудовищно. Плохо все — модели, графика, спецэффекты, текстуры, анимация. Смотреть на изуродованную физиономию Джони Делпа, составленную из полугатора полигонов, почти физически больно, особенно если помнить, что на самом деле он выглядит вполне убедительно.



При всех претензиях Pirates of the Caribbean: At World's End, безусловно, не самая худшая игра

по кинолицензии и уж точно лучшая из всех, что выходили по «Пиратам Карибского моря». Достигается это большей частью за счет геймплея и неожиданного разнообразия. К сожалению, мы категорически не можем рекомендовать это специфическое развлечение кому бы то ни было, кроме тех, кто знаком с фильмом. Своим наплевательским отношением к людям, не смотревшим диснеевский блокбастер, авторы как бы лишают себя некоторой аудитории. Но, с другой стороны, признайтесь: разве вы не ходили на премьеру?

P.S. В России, стараниями snowball.ru и «Нового диска», Pirates of the Caribbean: At World's End выходит сразу на русском языке, день в день с мировой премьерой. Играть имеет смысл сразу в локализованную версию, так как в англоязычной Джони Делпа, Киры Найтли и Орландо Блума все равно нет, а слушать их дублеров — удовольствие сомнительное. На озвучке же русской версии игры, напротив, задействованы те же актеры, что дублируют широкоэкранный фильм. Это была хорошая новость.

Плохая состоит в том, что дубляж не то чтобы идеальный — тут периодически случается рассинхронизация звука и речи, а в рамках одного диалога персонаж может два раза поменять интонацию (без всякой на то причины). Ну и перевод тоже радует фразами вроде «Открыл Джек Воробей», что бы это ни значило. ■



РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая и местами даже заковыкаящая игра по «Пиратам Карибского моря». Это вовсе не означает, что в нее нужно срочно играть, но явный прогресс налицо.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇫🇷 🇮🇹

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!

GENESIS RISING

THE UNIVERSAL CRUSADE

Дмитрий Карасев

Генная инженерия — единственная наука, которая позволяет дать весьма конкретный ответ на вопрос «что будет, если овце отращивать клыки, шипы, а также ракетницу и гиперпространственный двигатель?». Поскольку законодательство и морально-этические нормы не позволяют проводить такие в реальной жизни, Metamorph Studios обратились к электронному развлечению.

Космические тараканы

Предпосылки к генетическим переверсиям на этот раз следующие: человеческий прорыв и установило по всему свету диктатуру пролетариата. Главным оружием последнего стали так называемые органды — помесь космических кораблей и живых организмов. Космический флот, к сожалению, стал ходить на стадо упитанных тараканов, но наука, как известно, требует жертв.

Нам поручено покорение последней галактики, по недосмотру оставшейся без хозяина. Поручено в прямом смысле — на завывательную кампанию отчего-то отправляется один корабль. Ситуация также осложняется тем, что главный герой (капитан Айкон — офицер космсаги типичный, благородный) потерял отца во время предыдущего похода.

Межгалактическая колонизация происходит по привычной RTS-схеме. Пусть вас не смущает космический антураж. Genesis Rising — весьма традиционная стратегия в реальном времени, со всеми необходимыми атрибутами: развитием базы и добычей ресурсов.

Ресурс тут, правда, один — кровь. Все корабли в игре — живые существа, составленные из плоти и сухожилий, так что кровью приходится расплачиваться за строительство новых юнитов, за проведение исследования и даже во время опера-

ций с местными торговцами (вампирь они, что ли?).

Как только добыча крови будет налажена, вы, естественно, тут же захотите потратить ее на новую армию. Тут Genesis Rising предлагает выбор из трех типов (!) кораблей, не считая вской obsługi. Более того, данная авиация являет собой сомнительный сгусток биомассы, способный уныло висеть в космосе. Для нормального функционирования армии нужны гены. Они, как и кровь, добываются из врагов. Причем последней в противниках столько, что во время особо оживленных стычек экран буквально застилает кровавая пелена, последнее, чем в некоторых шутерах.

Так что главная цель Genesis Rising — не убить врага, а обезджить его, спокойно вылив всю кровь и разобрать на запчасти-гены (с порванного на клочки противника поиметь ничего не получится). Такая вот война.

- **Разработчик**
DreamCatcher Interactive
- **Издатель в России/локализатор:**
Aeolus
- **Разработчик:**
Metamorph Studios
- **Платформа:**
■ Impossible Creatures
■ Panoramatic: Legions of Iron
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Количество дисков**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.genesisrisinggame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео



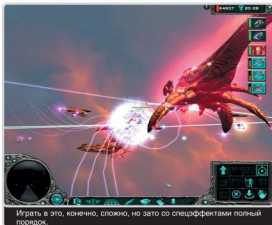
С вашими подчиненными гены творят просто чудеса — стоит ввести их своему организму, как он тут же отращивает себе лазерную пушку или ракетницу. Или станет летать быстрее — все зависит от того, какого типа материал вы принесли. Все это, конечно, здорово напоминает одновременно **Homeworld**, **Impossible Creatures** (сразу две игры **Relic!**), а также «периметровские» трансформации на поле боя. Но на деле генная механика работает совершенно уникально.



Таковыми вот биокрейсерами доведется командовать.



Крови в Genesis Rising льется не меньше, чем в среднестатистическом шутере.



Играть в это, конечно, сложно, но зато со спецэффектами полный порядок.



Местами Genesis Rising напоминает Homeworld, если бы его делали люди с отсутствием вкуса и чувства меры.

Во-первых, никаких заранее подготовленных стратегий или тактик здесь нет — вы можете полностью перестроить армию прямо на поле боя, проследив, кого на вас решил наслать противник. Genesis Rising уже обложили непечальным за строгий лимит производства кораблей, но нам такое решение кажется умным. Именно благодаря ограничению на количество юнитов вам придется ставить на продуманную тактику.

Во-вторых, Genesis Rising не позволяет отключаться в обороне — вперед гонит постоянный генетический голод. Не воевать — значит, оставить себя без ценных ресурсов и, соответственно, проиграть.

Поддела

Вся вышеописанная концепция звучит специфично, но многообещающая. Так вот, реализация всего этого нигде не годится. Генная инженерия открывает огромное пространство для маневра, но маленькие карты лишают возможности развернуться в полную силу, делая единственно возможной тактику любовой атаки.

К тому же весь ваш стратегический гений разобьется об абсолютно стонерсовый AI. К примеру, на маневренность полагайтесь бесполезно — местные пилоты не способны уклониться от небесного тела размером меньше крупной планеты. Отсутствуют также обязательные для любой уважающей себя RTS ат-

рибуты вроде формаций. Попытка перебить более трех юнитов разом вообще неизменно оборачивается кучей-малой.

Но самое печальное, что все эти ужаски попросту не нужны — при желании вы можете взять противника, собрав в гущу армаду, увешанную новейшими достижениями генной инженерии. По причине умственно отсталого AI враги не то чтобы сопротивляются.

Еще одна проблема — чудовищная медлительность всей игры. Геймплей крайне неспешный. Genesis Rising, кажется, развивается без вашего участия. Пока все построится и наладится, можно, честное слово, пройти две миссии в **Command & Conquer 3**.

Несмотря на небольшие размеры карты, поход на базу противника обычно превращается в монотонное эпическое шествие, во время которого вы любуетесь космосом и задаетесь вопросом, почему Metamorph Studios не пришло в голову включить в игру возможность ускорения времени.

За содержанием окружающего красот можно легко пропустить решающую битву. Сравнения в Genesis Rising скоротечны и оттого абсолютно неуправляемы. Все, что вам остается делать в пылу взаимного кровососания, это пытаться выудить нужный корабль из общей кучи. Но сделать это практически невозможно, так как поле боя в скором времени покрывается кровавой пеленой, а происходящее начинает напоминать иллюстрацию к картине «Бой в Крыму, все в дыму».

Игроку предлагается лихорадочно метаться по сторонам, после чего с горечью или с радостью ознакомиться с итогами потасовки. Режим активной паузы пришелся бы тут как нельзя, но Metamorph Studios позабыли и о нем.

Сомнительную стратегическую глубину Genesis Rising, впрочем, испускает картинкой. Вот, скажем, космос, который в каждой миссии выглядит по-особому. Или ролеги — цепко поставленные, бодрые, динамичные. С ними даже диковатый сюжет про летающие комки плоти выглядит убедительно.

Genesis Rising подкупает не столько картинкой, а сколько подачей. Идущие в атаку юниты громкогласно заявляют что-нибудь вроде «Suck them dry!» («Высосем их досуха!»), а орнады, напоминающие космических насекомых, внушают неподдельное отвращение.



Но даже нестыдной картинкой тут не получится насладиться, потому что игра категорически недоразвешена. Ошибки — отдельная, известная и активно обсуждаемая на форумах особенность Genesis Rising. Разработчики с видимым удовольствием превратили релиз в открытый бета-тестинг. Игра запускается с десятой попытки, после чего тут же вылетает обратно. Нестабильность сочетается с невозможностью сохранения в ходе миссии. С

Genesis Rising надо обращаться как с хрустальной вазой — чуть что, игра тут же лишается чувств.

И это еще не все. Звук, к примеру, оценить очень проблематично — через пять минут после запуска Genesis Rising начинает играть в молчанку. Здесь же — периодический отказ подчиненных реагировать на ваши команды.

В общем, в своем нынешнем состоянии игра напоминает слабо сбалансированный прототип. Metamorph с видимым удовольствием насочинили всей этой горечи про поедание вражеских ком, нарисовали по-настоящему убедительные сгустки биомассы и снабдили космос почти осязаемой глубиной. Увы, полчищевой игры за всем этим не стоит. Так что Universal Crusade выглядит скорее как занятная бета-версия, которую, по-хорошему, нужно еще полировать около полугода.

И вот тут есть два варианта событий. Если Metamorph Studios вдруг внемлют многогранной критике на форуме и новыми патчами им удастся довести начатое до конца, то мы получим если не великую стратегию, то, по крайней мере, заманчивое развлечение. На момент написания этих строк в природе существует уже три (!) патча, но все они пока заняты прозаическими исправлениями: заставляют Genesis Rising нормально работать, приютят элементный баланс и приносят игру распознавать DVD-диск с игрой.

Надежда на удачный исход, словом, крайне маленькая. Но есть.

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Многообещающая бета-версия симулятора космической битвы двух юркие биомассы. Сейчас пробовать в слабоиграбельном виде — все надежды на патчи.

ГЕЙМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

ГРАФИКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



RED OCEAN



Существует такая популярная в некоторых кругах маркетинговая стратегия, основанная на подражании. Идея состоит в следующем: авторы анализируют рынок на предмет потенциальных любимцев публики и спешат выпустить продукт в схожих декорациях. Ставка простая: игроки, только что закончившие, скажем, *Far Cry*, с большой вероятностью приобретут еще один шутер про тропические джунгли исходя из подосознательного желания пролить игровой опыт.

Сергей Климов, выступавший на прошедшей в апреле КРИ, очень метко выразился по поводу этого сомнительного метода: «Все, кто сегодня пытаются сделать свой, точно такой же

Diablo 2, ссылаясь на его фантастическую популярность, просто не понимают главного — никому не нужна игра, похожая на *Diablo 2*. Все хотят *Diablo 2* от Blizzard».

Био-чюк!

Авторам *Red Ocean* вышеприведенную цитату необходимо выучить наизубок, потому что их проект пыгается самым очевидным образом паразитировать на грядущей популярности *BioShock* и подводного сеттинга. Издцы от *Collision Studios* очень ловко пытаются занять «подводную» нишу первыми.

Сюжет у *Red Ocean* следующий: главный герой (незданчивый дайвер) во время очередного погружения попадает на ог-

ромный подводный завод, который облюбовала оружейная компания United Arms. Тонны воды, окружающие базу, медленно, но неуклонно разрушают стены сооружения, и рано или поздно океан поглотит его. Вместо того чтобы смириться из этого неуютного места на первом же шлюзе, наш персонаж решает провести вдумчивое расследование, а затем принимает мужественное решение взорвать все к чертям.

Завязка и самая идея *Red Ocean* напоминает *BioShock* настолько, что подобное сходство впору называть другим, неприличным словом. Вместо подводного города здесь старая советская база, ставшая плацдармом для террористов, а взамен сложного оружейного оружия, мутаций и пугливых девочек — банальные шотганы-плазмоганы и совершенно одинаковые враги.

С точки зрения игровой механики *Red Ocean* напоминает скверно скопированный *Quake* образца 1996 года. То есть геймплей сводится к беготне по уровням, стрельбе и нажиманию кнопок, чтобы спустить или поднять лифт (кнопки гигантские и, чтобы никто ничего не попутал, подсвечены зеленым). Кроме того, герметичность базы периодически нарушается, и тогда дают немножко поплавать. Вот, собственно, и все.

Каждый противник, включая финального босса, — это лютоглазый скафандр с большой лужкой в руках. Оружие — единственный способ дифференциации врагов. Всего в игре десяток стандартных стволгов, из которых выделить можно только плазмоган, стреляющий рикошетирующими синими шариками.

Визуально *Red Ocean* — темная, некрасивая и мрачная игра, измазанная густым слоем бамп-мэппинга. Одинаковые плохо сделанные враги бегают по одинаковым уровням и отбрасывают неправильные тени. В *Red Ocean* все подчинено принципу конвейерного дизайна — однотипны не только декорации, но и



Обратите внимание, тени под незадачливым акватористом нет.



Если бы у этих парней не горели глаза, они бы попросту слились с фоном.

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?
Декорации от *BioShock*, геймплей от *Quake*, исполнение от *Collision Studios*. К употреблению противопоказано.

- ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★ 4.0
- ГРАФИКА ★★★★★ 4.0
- ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 5.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 6.0

- Название: digitalainment pool
- Разработчик: Collision Studios
- Платформа: Alpha Prime, Quake
- Мультиплеер: Нет
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.redocean-game.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.6 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

враги, оружие, боеприпасы и вообще все.

Разработчики как будто нарисовали одну гранатово-коричневую текстуру и использовали ее для каждого игрового объекта. В итоге скучное графическое исполнение лишает *Red Ocean* ее единственного козыря — потенциально занятной атмосферы.

Зато экономия текстур оказывает неожиданное влияние на механику — с прицеливанием периодически возникают проблемы, потому что враги сливаются с фоном, а фон сливается с автоматом в ваших руках.

Возникает резонный вопрос: чем же соблазнили привлечь к себе внимание *Collision Studios*? В *Red Ocean* нет ни одной оригинальной идеи, а все чужие исполнены с потрешающей небрежностью. Ответ можно найти в одном из ранних пресс-релизов. Оказывается, *Red Ocean* должен был стать шутером о разнообразном использовании агрегатных состояний воды. Предполагалось, что игрок будет топить врагов в жидкости и поскользнуться на льду. До выхода игры эти идеи не дожили, остались одни только сухие подводные перестрелки.

Но даже если бы все шло по старой программе, неужели у воды так мало применений? В *Half-Life*, например, обыгрывались свойства воды как проводника (била ток), и можно было сплавлять на ее поверхности предметы. Последнее применение как нельзя лучше подходит для *Red Ocean* — такое точно не тонет. ■

РЕЙТИНГ

4,5
ПЛОХО

SPIDER-MAN 3

С лицензионными «Спайдер-менами» PC всю жизнь откровенно не везло. В то время как консоли обслуживала нестыдная студия **Treyarch** (см. их **Die by the Sword**), для компьютеров делали жутковатые ремейки за авторством сомнительной студии **Fizz Factor**. Глядя, как приставочные версии **Spider-Man** получают приличные оценки и производят в целом благоприятное впечатление, мы пускали тугую слюну и ждали, что счастье, наконец, случится. Ситуация несколько выправилась, когда в 2005 году на PC портировали отличную **Ultimate Spider-Man**. А в этом году так и вовсе случилось счастье: **Activision**, наконец, перестала унывать обладателей hi-end-видеокарт и на персональные компьютеры приехала та же версия, что и на Xbox 360 и PlayStation 3. Так что теперь мы узнали, какой **Spider-Man** все это время доставал обладателям консолей. Как выяснилось, не то чтобы очень выдающийся.

Дружелюбный сосед

Интерактивный **Spider-Man 3** практически ничем не отличается от **Spider-Man 2** и **Spider-Man** за номером один, то есть структура осталась прежней. Вам на руки выдается вполне себе реальный Нью-Йорк, по кото-

рому можно прыгать как только заблагорассудится. Человек-паук по-прежнему обладает божественным даром летать по паутине за чистое небо, так что кинематографический пролет по Платой авеню тут вполне возможен.

Первые две части, напомним, повергали в ступор живописанием паучьих будней. Будучи облачен в разукрашенное узорами трико, Питер Паркер носился по городу и выполнял тоскливейшие задания: снимал с балконов неудачливых самоубийц, предотвращал мелкое хулиганство и разве что не доставал кошек с деревьев. На пять таких бессюжетных заданий приходился один полноценный квест — с персонажами, диалогами и вообще каким-то намеком на игру. Так вот, **Spider-Man 3** эту ситуацию упреждает. Героические будни теперь являются второстепенными заданиями, которые можно выполнять в свободное от основной сюжетной линии время. В побочных квестах есть смысл только в том случае, если вы припадочный фанат Человека-паука, падкий на арты, сканы комиксовых обложек и прочую шелуху.

Геймплей по сравнению с тем, что обладатели PC видели в прошлых играх, сделал серьезный шаг вперед. **Spider-Man 3** — клас-



сический и довольно зрелищный экшен от третьего лица: Человек-паук обучен множеству комбо, контрударов, slo-mo и прочим выкрутасам, так что любая драка превращается в постановочный танец с голливудской хореографией. Проблема в том, что никакой реальной глубины в местной экшен-механике нет. Со стороны может показаться, что игрок принимает сотни решений в секунду, но на самом деле мужчина в трико продерывает большинство акробатических эвентов сам, без нашего участия. Вам просто надо попеременно нажимать левую и правую клавиши мыши.

Как и в случае с кинофильмом, главная достопримечательность **Spider-Man 3** — Брюс Кэмпбелл, исполнитель роли Эша в «Зловещих мертвецах». Сам Рейми в память о бывлой дружбе зовет его в каждой фильм исполнить небольшое cameo. Так вот, в игре Брюс Кэмпбелл исполнит роль закадрового голоса — и это, надо сказать, лучший комментатор, которого мы слышали в играх. Типичная ситуация выглядит так: во время очередного поясне-

- Издатель
- Activision
- Разработчик
- Treyarch
- Повествование
 - Ultimate Spider-Man
 - Серия Spider-Man
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Множественность дисков
- Одн. DVD
- Сайт игры

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 1,5 Гб, 512 Мб видео

ния игра замирает, и из-за кадра раздается что-то вроде: «Так. Ну что тут у нас? А, видишь вот эту иконку над врагом? Ну, да-да, вот эту желтую. Это значит, что можно нажать «Q» и ты увернешься от удара. Не хочешь попробовать? Эй, я тебе говорю». И так все время. Кэмпбелл обрабатывает тут за трюк: Тоби Магуайр, Джеймс Франко и прочие актеры из фильма тоскливо зачитывают положенные по контракту реплики, и в их голосе не слышно ни капли, кроме смертельной усталости.



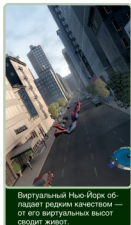
Визуально **Spider-Man 3** выглядит довольно внушительно: бамп, спецэффекты, нестыдная детализация моделей. Это, впрочем, никоим образом не умаляет того факта, что персонажи (кроме Человека-паука) категорически не похожи на самих себя. Стоит Питеру Паркеру снять свою маску, как вы в ужасе отпрянете от экрана, потому что вместо Тоби Магуайра на вас будет взирать его изуродованное подобие.

Плюс камера. Она постоянно застревает в потолке, выбирает самый неудобный ракурс и вообще ведет себя так, как будто специально запрограммирована увеличить количество часов игры за счет бесконечных смертей главергов.

В итоге от игры остаются смешанные ощущения. С одной стороны, **Spider-Man 3** лучше предыдущих PC-портов раз в пятьсот. С другой — новая игра это не то чтобы открытие. Но за виртуальный Нью-Йорк и полеты на паутине ей можно простить многое. ■



Пусть вас не обманывает мнимая зрелищность. Экшен тут довольно бесголовый.



Виртуальный Нью-Йорк обладает редким качеством — от его виртуальных высот сводит жмот.

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Spider-Man 3 сезона 2007 выглядит точно так же, как на новых приставках. Играть в это по-прежнему интересно только поклонникам фильма, но уж она-то действительно останутся довольны.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



MEET THE ROBINSONS



Некоторые законы игровой индустрии с годами не меняются. Вот, скажем, весной компания **Disney** выпустила на широкие экраны полнометражный мультфильм **Meet the Robinsons** (в российском прокате — «В гости к Робинсонам»). Что в таком случае должно сделать подшефная студия **Disney Interactive Studios**? Правильно — незамедлительно отреагировать выпуском соответствующей игры.

Впрочем, без паники: типичной «игрой по фильму» из **Meet the Robinsons**, к счастью, не получилось — люди из «Диснея» подошли к разработке с известным тщанием и сделали яркую добротную аркаду.

Только вперед

Если мультфильм-первоисточник прошел мимо вас, то напоминаем, что в нем шла речь о юном изобретателе Льюисе, волею судеб попавшем в будущее. Там ему предстояло решить ряд временных парадоксов, расследовать кражу машины времени и изменить судьбы множества

людей — включая и свою собственную. Словом, почти детективная история, в которой нашлось место крутым (хоть и предсказуемым) поворотам, здоровому юмору и вечным семейным ценностям. В общем, если вы смотрели хоть одну диснеевскую полнометражку, то примерно представляете себе этот мультфильм.

Сюжет игры, как и положено, дополняет оригинал: младший из семейства Робинсонов пытается вернуть украденную по его вине машину времени. Для этого, само собой, придется немало попотеть: авторы заготовили около сотни различных миссий. Большую часть игры составляет, собственно, классический платформер с видом от третьего лица. Мы выхрем носимся по уровням, само собой, не понадеясь в левушки, прыгаем, бегаем, ползаем по узким карнизам и всякими другими способами изображаем Лару Крофт. Причем большинство действий галерея автоматизировано: если на пути вам попадется какое-либо препятствие, то он зачастую преодолевает его без нашей помощи. В

крайнем случае от нас потребуются все-таки нажать пробел, а игра уже сама сообразит, что нужно сделать — подтянуться или толкнуть предмет.

Хотя одним проблем все равно не обойтись: порой в **Meet the Robinsons** придется и шевелить извилинами, решая головоломки. Как правило, они довольно простые: например, нужно в правильной последовательности нажать переключатели и развернуть платформы так, чтобы перебраться на другую сторону пропасти.

Некоторые паззлы решаются и вовсе нетривиальными способами с применением специнвентаря: в ход идут перчатка, стреляющая энергетическими зарядами, и прибор, расщепляющий предметы на молекулы. И как вы совершенно правильно догадываетесь, эти же гаджеты можно (и нужно) использовать как оружие.

Темп игры с самого начала задается бодрый, скучать решительно некогда. Разработчики создали уровни такими, что нажимать на кнопки, бегать и отстреливаться подчас приходится одновременно. Праздник спинному мозгу портит разве что кривая система автонаведения. Как и большинство других диснеевских проектов, **Meet the Robinsons** вышла на всех мыслимых платформах: делать удобный режим прицеливания мышью для PC-версии разработчики поленились, и в результате камера ведет себя порой просто неадекватно.

Помимо прочего, в **Meet the Robinsons**, как и в любом уважаемом себе проекте по фильму, есть и мини-игры. Среди прочего нам особенно запомнилась странноватая поmess арканоида и футбола, а также своеобразные аркадные гонки на мыльных пузырях.

- Издатель: Disney Interactive Studios
- Разработчик: Disney Interactive Studios
- Издатель в России: Новий диск
- Локализатор: Snowball Interactive
- Локализация: Scrapland
- Мультиплеер: Нет
- Качеством рисков: Хорош DVD
- Сайт игры: www.meettherobinsonsgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео



Таким будет арканويد будущего.



Боссы тут, как и положено, просто гигантские.

■ РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

■ ДОЖДАЛИСЬ?

Добротная аркада по мотивам диснеевской полнометражки «В гости к Робинсонам». Бодрый, но ненавязчивый геймплей, узнаваемые герои и множество дополнительных материалов. Все как мы привыкли.

■ ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

■ ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

■ ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

■ ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0
ВЕЩЬ СРЕДНЕГО

ACTION

Акелла

MONSTER

MADNESS

BATTLE FOR SUBURBIA

СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА

ARTIFICIAL
STUDIOSSOUTHPEAK
GAMES

ЗАК - ТИПИЧНЫЙ «БОТАНИК»

ЗИДИ - ТИПИЧНЫЙ «РАЗДОЛБАЙ»

КАК ТИПИЧНО,
ЧТО ОНИ ТАК РАЗЛИЧНЫ...НО КОЕ-ЧЕМ ЭТИ ЧЕТВЕРО ПОХОЖИ:
ОНИ - ЕДИНСТВЕННЫЕ ЛЮДИ В ГОРОДЕ
ОБЕЗУМЕВШИХ МОНСТРОВ!

КЭРРИ - ТИПИЧНАЯ НЕФОРМАЛКА

ДЖЕННИФЕР - ТИПИЧНАЯ НЕДОТРОГА

© 2007 SouthPeak Interactive LLC. All rights reserved. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive" and the SouthPeak Interactive logo are registered trademarks, and "Monster Madness: Battle for Suburbia", "SouthPeak Games", and the SouthPeak Games logo are trademarks of SouthPeak Interactive LLC in the USA, and are or may be trademarks of SouthPeak Interactive LLC in other countries. "Artificial Studios" and the Artificial Studios logo are trademarks of Artificial Studios Inc. in the USA, and are or may be trademarks of Artificial Studios Inc. in other countries. Other trademarks are the sole property of their respective owners.



© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Неполитическое сотрудничество принадлежат,
 Тек. поддержка: (495) 363-80-02. E-mail: zak@artificialstudios.com Игры с доставкой: www.southpeak.ru
 Оптовая продажа: Москва: (495) 363-80-14, akella@artificialstudios.com Санкт-Петербург: (812) 252-48-45, akella@artificialstudios.com
 Ростов-на-Дону: (863) 296-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@akella.com
 Екатеринбург: (343) 207-34-42, akella@akella.ru

Предоставитель на Украине: "Мультитранс" - www.multitrans.com.ua
 Филиал ООО "Юлтех Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение)
 организации "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Г. Сорокина, д.37, телефон: (812) 252-48-45.



Акелла



SPELLFORCE 2

DRAGON STORM



SpellForce — чудесная игра, в некотором смысле шедевр, органично выстроенный на стыке RPG и стратегии. NPC, прокачка и квесты тут соседствовали со вполне традиционной «зеленой рамкой» и контролем за юнитами. Игроки были в восторге — SpellForce работала на сходящей с **Warcraft 3** формуле, но давала гораздо больше свободы (минуя колоссальный бюджет и повествовательный талант **Blizzard**). Но больше всего, наверное, радовали сами **Phenomic** (которые с августа 2006 года стали называться **EA Phenomic**) — они получили в одном флаконе билет в жизнь и кирицу, несущую золотые яйца. Затем последовали аддоны, сиквел, аддон к сиквелу...

Есть в философии такое правило, что возвращение к старым идеям неизменно происходит от недостатка новых. У нас имеется подозрение, что у **Phenomic** настал именно такой момент...

Не время для драконов

Несмотря на наши былые подвиги, мир по-прежнему стоит одной ногой в могиле. Новость из какого подземелья выбравшийся

союз волшебников стремится установить войду магическую диктатуру. Армия Пакта продолжает бесчинствовать. Простые люди сообразили, что связывающие острова порталы скоро закроются навсегда, и разом бросились искать участок суши поудобней, пока еще есть возможность. Из глубин прошлого всплывает древнее пророчество о Создателях — могущественных существах, которые стали прародителями всех рас Эо. Вам, представителю бессмертного племени шайканов, предстоит спасти этот раздираемый катастрофами мир...

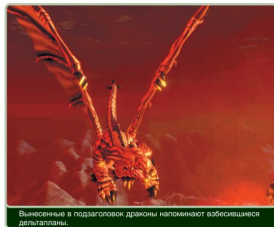
Эпических прологий завязка предполагает соответствующий размах, но по прибытии в славный город Севеникс мы получаем ворох увлекательных заданий следующего вида: «найти пропащие вещи фермеров», «развеселить amazonku» и даже «накормить гарнизон». Готовьтесь — берать «до того NPC и обратно» придется много. Тем более что опыт отныне дают лишь за квесты и убийство самых толстых чудищ (которых тут не очень много). Заданиями вроде «перевести X монстров в ближайшем лесу?» — поначалу даже не вершить.

EA Phenomic как будто сами забыли, на что они способны.

Впрочем, со временем **Dragon Storm** все-таки набирает ход. Вдруг выясняется, что многие квесты имеют несколько решений. Всплывают элементы, которые сценаристы не позаботились у других: корабль, путешествующий в пространстве, археологи, которые отбываются от оживших ископаемых. Ради этого аддон все-таки стоит приобрести.

Новая раса и новый герой в итоге привели к появлению набора специальных шайканских умений. Тут всего понемногу: призвать союзника, подлить характеристики, залечить раны. Навыки весьма полезные, но годятся лишь на роль приятного бонуса. Вообще, такое впечатление, что **Phenomic** стремились прежде всего не напоротать с балансом. То же самое можно сказать и о новой расе — она выстроена по стандартной схеме. Войска шайканов состоят из трех племей — **shaiKan** (неожиданно, правда?), **blades** и **dragonlings**. Упоминания заслуживает лишь удачная система взаимосключающих алгебров (все время приходится выбирать между быстрыми или бронированными, живучими или сильными и так далее).

Если вторая часть существенно сдвинула баланс в сторону RPG, то **Dragon Storm** делает перевес ролевых миссий колос-



Вынесенные в подзаголовок драконы напоминают взбесившихся дельтапланы.



Со времен второй части игра не претерпела никаких визуальных изменений.

- Издатель: Deep Silver
- Издатель в России: GFI
- Русскоязычный разработчик: EA Phenomic
- Платформа: Серия «Аллея» Серия SpellForce
- Мультиплеер: Нет
- Интернет: Нет
- Локальная сеть: Нет
- Количество игроков: Один игрок
- Сайт игры: www.spellforce2.com/stc/index

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

сальным. Стратегические миссии удались дизайнеру лучше всего, но их в **SpellForce** до обидного мало (миссий, но дизайнеров).

Зато недостатки остались те же. Немертао закрепленная камера висит слишком низко. Графика со времен **Shadow Wars** не изменилась ни на йоту. Управлять подопечными крайне неудобно, а своим AI они уступают младшей группе детского сада...



В общем, **Dragon Storm** — это не аддон в полноценном смысле слова. Это 401-й, относительно честный способ отъема денег у населения. Новая раса, пара умений да сомнительный сюжет — и это все? Авторы даже локации перерисовать полениться: бегай по старым городам и весом, испытываешь поначалу ностальгию, а затем раздражение. Тем не менее если вы сожались по **SpellForce** (а никакой альтернативы на сегодняшний день так и нет), то в **Dragon Storm** можно и нужно играть. Это довольно бесовестный, но крепкий и интересный продукт, нацеленный исключительно на поклонников. Если вы один из них — добро пожаловать. ■

РЕЙТИНГОВЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

- РЕЙТИНГОВЫЙ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Dragon Storm сделан по принципу «как можно меньше нового». Сторизы лишь для тех, кто успел крепко соскучиться по SpellForce

ГЕИМПЛЕЙ

ГРАФИКА

ЗВУК И МУЗЫКА

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

БАРЬЕР МИРОВ

Для любителей стратегий у нас есть две новости: хорошая и плохая. Начнем с хорошей: киевская студия Ulysses Games успешно выпустила свою дебютную игру «Барьер миров». Здесь есть ожесточенная битва за территории, две не похожие друг на друга фракции, несколько оригинальных находок и живое видео. Ну а теперь плохая: реализовано это все довольно скверно.

Хотели как лучше

Завязка не предвещает беды и даже интригует. В недалеком будущем по всей Земле начали появляться странные алтари, а след за ними порталы, исторгающие орды кровожадных демонов. Совершая кровавые ритуалы на алтарях, они захватывали все новые территории и перекрашивали их на свой лад. Мир раскололся на людские и демонические земли, разделенные Барьером — желеобразной пограничной зоной, в которой обитают злобные твари, пожирающие все, до чего могут дотронуться.

Нам во всем этом мракобесии отводится роль командира одного из партизанских отрядов. Кампания за демонов не предусмотрена (хотя за них можно сразиться в

мультиплеере). Основная задача — выполнять поручения начальства, попутно отбывая у нечисти покинувшую жилищность.

Процесс этот живо напоминает стародавнюю серию Z или вот более свежий Warhammer 40 000: Dawn of War. Мы защищаем территорию от врагов, после чего засылаем на контрольную точку-алтарь специального юнита — и кусочек карты тут же отходит к нам. Кстати, при этом меняется ландшафт: безжизненная темная пустыня в одно мгновение расцветает и обретает человеческий в прямом смысле этого слова вид. Чем большую площадь мы контролируем, тем быстрее наисчисляются деньги, на которые можно заказывать подкрепление. Но даже если вы отвоюете все доступные зоны, победу не засчитают до того момента, пока не будет выполнено сюжетное задание. Последние представляют стандартным набором: зачистка, конвоирование, оборона на время.

Разнообразностей боевых единиц в игре, прямо скажем, мало: например по дюжине за каждую сторону. Со стороны людей выступают ополтившиеся автоматчики, мотоциклисты, танки и БТРы. У демонов ситуация поинтересней (тем печаль-



ней, что они лишены полноценного сюжета): за них сражаются устрашающего вида насекомые размером со слона и гитдесиметровые черви, вылезающие из-под земли.

Все это здорово, но интерес к игре пропадает после первых 30 минут. Первым делом отпугивает завышенная сложность: солдаты здесь мрут в считанные секунды даже на легком уровне сложности, а уж монстры, живущие в Барьере, способны за один присест скушать ползювздо. При этом «Барьер миров» наделен самым раздражающим RTS-недугом: ваши юниты бесполоквоют. Они постоянно сбиваются в кучу, не держат строй и всегда готовы броситься на толпу врагов в одиночку.

Ну и самое, наверное, печальное: в игре напрочь отсутствуют сколько-нибудь заметная атмосфера. Обрывки сюжета приходится узнавать из коротеньких текстовых брифингов, которые предваряют каждую миссию. Кто выдает нам задания — неизвестно. Главные герои не переговарив-

- Издатель: Пятый диск
- Разработчик: Ulysses Games
- Платформа: Windows
- Серия: Z
- Мультиплеер
- Локальная сеть
- Малочисло дисков
- Ориг DVD
- Сайт игры: www.ulysses-games.com/gamedev_ru/index.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 500 МБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 МБ видео

вают между собой, да что там — у них и имен-то нет! Упоминанное живое видео — сплошное разочарование: на протяжении игры главная героиня (больше в роликх никого не показывают) сидит в каком-то подвале и записывает на диктофон хроники происходящего. При этом актриса играет совершенно неудовлетворительно, а движения губ не совпадают с произносимой речью (!). Итого такого наплевательского подхода к сюжетной линии очевиден — в происходящее на экране просто не верить, а гибель очередной кучки полигонов, изображающей героя, никаких эмоций не вызывает.



Самое обидное, что из игры мог выйти толк. Если бы разработчики уделили больше внимания созданию атмосферы, добавили оригинальных ландшафтов и научили юниты вести себя прилично.

Из-за неприятных мелочей и недоработок геймплея, несмотря на интересные находки (вроде Барьера и изменяющегося пейзажа), просто не срабатывает. «Барьер миров» навевает скорее тоску, чем вызывает интерес. Но при этом нельзя не заметить, что потенциал Ulysses Games проявился внушительный. А первый блин почти всегда комом.



Рыжее марево — это и есть пресловутый Барьер.



Познакомьтесь с главной героиней. В этой комнате она просидит всю игру.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Нельзя сказать, что потенциал и верою досадных промахов. Играть можно, но без особого удовольствия.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

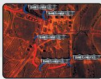
6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



CLOSE COMBAT

CROSS OF IRON



Close Combat — золотое для любого поклонника варгеймов название, настоящая классика (последняя, пятая часть вышла в 2000 году), игра, во многом определявшая лицо будущих варгеймов. Именно на основе **Close Combat CSO Simtek** сделали тренажер для американских военных. Не так давно серия переопределила лицо будущих варгеймов. Именно на основе **Close Combat CSO Simtek** сделали тренажер для американских военных. Не так давно серия переопределила лицо будущих варгеймов. Именно на основе **Close Combat CSO Simtek** сделали тренажер для американских военных. Не так давно серия переопределила лицо будущих варгеймов.

Война как она есть

Прежде всего, **Cross of Iron** — это классический **Close Combat**, без каких-либо заигрываний и арражировок. Варгейм — наверное, самый консервативный PC-жанр, но **CSO Simtek** не решился менять вообще ничего. Даже разрешение — и то осталось 800x600.

В качестве театра боевых действий снова выбран Восточный фронт. Приятно, что хоть у кого-то из варгейм-разработчиков познания выходят за пределы

Сталинграда и Курской дуги. В дюжину операций **CSO Simtek** ухитрились уместить все пять лет Отечественной войны, от 22 июня до падения Берлина. За немеццев, правда, поиграть не дают.

Начнется все с классического «армейского магазинчика», то есть закупки на выданные кредиты необходимых отрядов. Трудно, конечно, представить, что по фронту Второй мировой разрезали комиссары, завысно выкрикивая что-нибудь вроде: «А вот кому тут отряд гранатометчиков?!» — но так уж в **Close Combat** заведено. Деньг, конечно, все время не хватает, из-за чего вы потратите ошутимое количество времени на размышления: кого взять? Тем более что у некоторых юнитов цена явно завышена (за огнеметчиков, скажем, просят сумму, на которую можно взять целый отряд гвардейцев, а они способны настрелать в три раза больше фашистов). В **Cross of Iron** нет того бесконечного (и бесполезного, по большей части) ассортимента, которым гордятся нынешние варгеймы. Тут все просто — есть

тяжелый танк, есть легкая пушка, ну и так далее.

Каждая миссия разбита на две-три карты, и мы со своей армией последовательно переходим с одной на другую. Так вот, на поле становится ясно, что **Cross of Iron** отличается не только скудным выбором войск. **CSO Simtek** вновь сделали не интересную игру, а настоящую войну. Здесь никто не заботится о балансе — немцы в 1941-м тоже не задумывались над тем, что на один советский танк приходится четыре немецких. Половину заданий вы будете обороняться и отступать, отступать и обороняться.

Позже ситуация разительно меняется, вы получаете наконец численное превосходство, а вот перейдет к масштабной обороне, вскрыть которую непросто, даже имея значительное перевес. Редко, очень редко обе стороны оказываются на равных, и вот тогда начинается самое интересное...

Close Combat не изображает хардкор на пустом месте, загружая вас несчетными характеристиками и таблицами. Вся его сложность основана на бытовой и легко предсказуемой логике: ваши бойцы бросились враспыленную при виде колонны танков? Сработала мораль. Пушка увязла на дороге? Так ведь идет дождь, и кругом грязь.

Единственное оглушение — небольшой размер карт, что ведет к неприятным казусам при расстановке войск. Так, оставив пехоту на краю поля, можно после начала партии обнаружить прямо напротив радостно улыбающуюся пушку противника. С другой стороны, такие сюрпризы добавляют адреналина. В игре **Cross of Iron** затягивает и держит в напряжении не хуже, чем **Call of Duty**. Чего стоят одни улочные бои, где бронейной снаряд может вылететь из любого окна!



Проблема не столько в воде, сколько в залегших на той стороне стрелках. Без артиллерии не обойтись.

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

На триумфальное возвращение серии **Cross of Iron** не тает, но позволяет еще раз обратиться к одному из лучших варгеймов последних. Почему бы этого не сделать?

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 7.0

- Издатель: Matrix Games
- Разработчик: CSO Simtek
- Полнота:
 - Серия Close Combat
 - Серия «Серебрян»
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Качество дисков:
 - DVD
- Сайт игры:
 - www.matrixgames.com/
 - www.yona.aspt?id=CSO

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
200 Мг, 32 Мб, 8 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
300 Мг, 64 Мб, 16 Мб видео



Зима на боевых действиях никак не сказывается.

Восхищение **Cross of Iron** происходит ровно в тот момент, когда понимаешь, что все новое тут на самом деле является хорошо забытым старым. Концепция не претерпела практически никаких изменений — со времен третьей части эволюционировал сам жанр варгеймов, но не **Close Combat**. Еще во времена своей молодости игра не блистала внешним видом, так что сейчас графика семилетней давности (минимально подретушированная) смотрится жутко. Для варгейма, конечно, не принципиально, но даже **Europa Universalis** перешла на 3D. А вот дружелюбный AI — это уже серьезно. Он еще не владает в маразм, но на маршальское звание тоже не претендует.

Впрочем, игра совсем не выглядит гнусной попыткой заработка на некогда великом бренде. Напротив, **Cross of Iron** — отличный повод для ветеранов вспомнить молодость, а для новичков — приобщиться к классике.

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

MAKING HISTORY

THE CALM & THE STORM



Кто бы мог подумать! **Making History: The Calm & the Storm** начинала свою историю как интерактивная энциклопедия по Второй мировой войне, а в итоге обернулась внушительным варгеймом. Обычно мы наблюдаем обратную историю, когда варгеймы превращаются в интерактивный учебник истории. А вот такая эволюция — это что-то новое.

Карманная Civilization

Университетское образование авторов видно в Making History невооруженным взглядом. Подробнейшая энциклопедия с точным указанием, кто, когда и каким количеством дивизий, гордо красуется на самом видном месте. Реальные события, соотношение сил и прочие тонкости тщательнейшим образом соблюдены. Армии щеголяют широким выбором исторически достоверных юнитов. Кстати, о слове «широкий» — это ключевое слово всего проекта.

Боевые действия захватывают едва ли не весь мир, в качестве участников выступают 80 стран. Правда, нам из изображений играбельности на выбор предлагаются лишь восемь. Ну правда, много вы знаете, скажем, Люксембургом?

Making History описывает период с 1936 по 1945 год. При этом тут всего пять сценариев, представляющих разные этапы войны. «Малол» — справедливо возмущится любитель поговаривать. На первый взгляд — действительно негусто. Но! Разработчики позволяют сыграть за каждую из доступных сторон. Так что любая кампания всякий раз переоразачивается с ног на голову. Наступали за немцев, теперь обороняйтесь за СССР, а потом вовсе объявите себя Британией и попробуйте отсидеться на острове.

«Кампания» — не самое подходящее слово для происходящего на экране. Скорее нужно говорить «партия». Разработчики поступают как в шахматах —

расставляют фигуры, задают начальные условия, после чего передают нам бразды правления. Далее мы волны творить практически все что заблагорассудится. Наука? Пожалуйста, развивайте любое необходимое направление. Экономика? Конечно, решайте сами, что производить. Развитие инфраструктуры — целиком на ваших плечах. Дипломатия? Вперед заключайте альянсы и срамливайте виртуальных врагов друг с другом. Making History полностью соответствует своему названию. В любой момент можно свернуть с исторических рельс и отправиться прокладывать собственный путь. По сути, перед нами Civilization, загнанная в рамки Второй мировой.

Широта возможностей, правда, периодически оборачивается необходимостью. Зачастую понять, какие конкретно задачи ставит сценарий, практически невозможно. Все поединки неизменно выливаются в банальное завоевание мира ради так называемых world points. Эти world points в Making History — главное мерило победы. Любой сценарий ограничен во времени, так что по окончании заданного числа ходов бой останавливается и набравший больше всех очков становится победителем. Зачисляются они за все — от количества поверженных врагов до уровня развития экономики.

К world points привязаны также три режима игры (точнее, режима определения победителя). В Alliance идет «командный зачет», и отдельные страны уступают место альянсам. Ideology выявляет самую успешную идеологию (нацизм, коммунизм и так далее). А вот в Nation каждый сам за себя.



Такое вот столпотворение на карте — обычное дело.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Отличный варгейм, обязательный к ознакомлению для всех поклонников жанра. Единственная проблема — для хорошей игры нужен живой соперник.

ГЕНИМЛЕЯ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

Издатель

Strategy First

Разработчик

Muzzy Lane Software

Полнота

■ Gary Grigsby's World At War

■ Defcon

■ Мультиплеер

■ Интернет

■ Локальная сеть

■ Множество дисков

Один CD

■ Сайт игры

www.making-history.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:

1 ГГц, 512 МБ, 32 МБ видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:

2 ГГц, 1 Гб, 128 МБ видео

Есть, впрочем, нюанс. Все вышеозначенные возможности становятся доступными лишь в мультиплеере. Сингл же почти полностью испорчен непроходимой тупостью виртуальных оппонентов. Враги постоянно забывают об экономике, строят исключительно легкие танки и регулярно отсылают войска за тридевять земель, оставляя собственные границы беззащитными. Часто можно наблюдать, как две страны заключают альянс, тут же союзины, опять мирятся и так до бесконечности...



Внеши Making History больше всего напоминает ожившую настольную игру: зеленые холмики, по которым шагают анимированные солдаты под развевающимися флагами. Все очень мило и по-домашнему. Интерфейс тоже вышел ладный — несмотря на обилие настроек и опций, отыскать то, что нужно, практически всегда не составляет труда.

Жаль только, что авторы забыли о нормальном обучающем режиме — без него в многочисленных возможностях легко заблудиться. Но истинные фанаты жанра легко простят игре такие мелочи (равно как и створосый AI). Making History — классический варгейм: слишком сложный для посторонних, но для «своих» игра практически идеальная. Только не забудьте подыскать хорошего напарника. ■

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



BRIAN LARA INTERNATIONAL CRICKET 2007



Так получилось, что в нашей стране стабильной популярностью пользуются далеко не все командные виды спорта. Болельщики с удовольствием ходят на футбольные, хоккейные и баскетбольные матчи. Изредка поспевают волейбольные и гандбольные чемпионаты. Некоторые даже были замечены в просмотре регби. Но вот на крикет нас не заманишь — его традиционно принято считать скучнейшим зрелищем. Спешим разубедить — динамики тут предостаточно.

Вводные данные

И вот что приятно — для успешной игры в **Brian Lara International Cricket 2007** совершенно необязательно быть припадочным фанатом этого вида спорта. Достаточно знать базовые правила. На игровой экран выходят две команды по 11 человек в каждой. В середине поля на расстоянии 22 ярдов (примерно 20 метров) друг от друга в землю врыты две небольшие калитки. На вооружении у спортсменов находятся 95-сантиметровые

плоские биты (издали шутовскими напоминают обручи весел), перчатки, защитная амуниция и мяч весом в 170,5 граммов.

Матч делится на иннинги. Подающий игрок старается бросить мяч так, чтобы он попал в калитку. Задача соперника — отбить летящий снаряд как можно дальше и успеть добежать до противоположной площадки. В случае неудачи на его место становится следующий член команды. Ничего сложного!

Так вот, для начинающих крикетистов в **Brian Lara International Cricket 2007** предусмотрены тренировочные курсы. На них можно отточить высокие и низкие подачи, удары по мячу, а заодно привыкнуть к громоздкому управлению (за действия спортсменов отвечает больше десяти кнопок). Еще один полезный раздел — словарь. В нем вы узнаете значение слова «оверс», кто такой «буллер», чем занимается «бэтсмен» (вовсе не тем, о чем многие сейчас подумали!).

После прохождения курса молодого крикетиста можно смело приступить к основному режиму — **Play Cricket**. Здесь вы выбираете национальную команду и принимаете участие в товарищеском матче или в одном из двух турниров: **ICC Cricket World Cup 2007** или **ICC Champions Trophy 2006**. К сожалению, разработчики не стали делать различные клубные чемпионаты, поэтому придется довольствоваться только национальными сборными.

Самая игровая механика тут проста и незамысловата: победы в матчах приносят призовые очки, которые тут тратятся на покупку различных бонусов. В местном магазине продают коллекционные фотокарточки с великими спортсменами, биты, перчатки, мячи, защитную амуницию, кепки и стильные солнцезащитные очки.

- Издатели
Codemasters
- Разработчик
■ Swordfish Studios
■ Codemasters
- Платформа
■ Cricket 07
■ Brian Lara International Cricket 2007
- Мультиплеер
- Локальная сеть
- Количество дисков
Один DVD
- Сайт игры
www.codemasters.co.uk/brianlara2007

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Визуально игра выглядит ничем не лучше, чем спортивные симуляторы от **Electronic Arts**, которые в последнее время окончательно перестали впечатлять. Но за счет грамотной операторской работы **Brian Lara International Cricket 2007** удивительным образом обходитывает EA на ее же поле. То есть зрители на трибунах ничуть не краше своих коллег из последних эпизодов **FIFA** или **NBA Live**, но виртуальный оператор просто не акцентирует на них внимание. Зато камера долго и обстоятельно дает крупные планы спортсменов и судей, которые тут выложены с достойным тщанием.

Отдельно хочется отметить звук. В работе над игрой приняли участие пятеро известных комментаторов: Джонатан Эгню, Дэвид Говер, Ян Бишоп, Билл Лоури и Тони Грейг. Однако количество так и не переросло в качество. Англичанин Марк Николас и австралиец Ричи Бенд из **Cricket 07** от **HB Studios** описывали происходящие на поле события лучше.

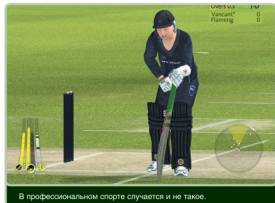
К сожалению, внушительную работу по популяризации крикета у нас мало кто оценит. Однако в игре нет ничего сложного: пара-тройка часов тренировок — и вы превратитесь в профессионала. **Brian Lara International Cricket 2007** уступает **Cricket 07** по части удобства управления и богатства звукового сопровождения, но зато идеально подходит для новичков. Если и начинать свое знакомство с крикетом, то только в компании **Swordfish Studios**.

РЕЙТИНГ

7,0
ХОРОШО



Вопросу подбрасывания монетки в крикете уделяют серьезное внимание.



В профессиональном спорте случается и не такое.

РЕЙГАБИЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Brian Lara International Cricket 2007 — это такое введение в крикет для начинающих. Подробный обучающий курс, приятная картинка, графика, приятный геймплей. Вид, что нужно для превращения вас в злейшего крикетиста.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7,0

ГРАФИКА

★★★★★ 7,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7,0

КИБЕР ZONA



ТВОЙ КОД ДОСТУПА



скорость 125 м/с

4204 м высота

орбитальные 0%

64% планетарные

ЗАВТРА ВОЙНА
ФАКТОР К

начни большую
игру вместе с



Реклама



AURA 2

THE SACRED RINGS



С древних времен клан Хранителей стерег священные кольца, которые могут принести обладателю бесконечную силу и власть. После того как темный маг Дурад объявил свое желание завладеть кольцами, Хранители приказали одному из учеников собрать их и передать мудрецу Гриффиту. Главный герой успешно выполняет задание и, скрываясь от чародея, телепортируется в новый мир, о котором даже Хранители толком ничего не знают. На этом месте кончается вышедший в 2004 году квест *Aura: Fate of the Ages* и начи-

нается его прямой сиквел — **Aura 2: The Sacred Rings**.

Волшебные миры

Как и его предшественник, *The Sacred Rings* — квест от первого лица, продолжающий традицию *Myst*. Иными словами, нас ожидают десятки разнокалиберных головоломок. Людям, привыкшим оценивать представителей жанра с точки зрения диалогов, сюжетной линии и прочих сценарных атрибутов, игра покажется невыносимо скучной. По сути, это одна большая головоломка. Но люби-

тели чертить схемы и разгадывать паззлы наперевс с учебником математики получат от *Sacred Rings* свою порцию удовольствия.

Игра начинается в доме Никифора, таинственного незнакомца, который явно что-то скрывает. Используя жилище по прямому назначению, доселе скрытому от хозяина (то есть в качестве волшебного-механического корабля, работающего на кристаллах), главный герой отправляется в долину Манула. Это особое место, транспортный узел, соединяющий несколько миров. Затем нас ожидает последняя локация, где будут сказаны последние слова и сорваны маски, — дворец Хранителей, мрачное средневековое место с обилием готических мотивов.

Если кто-то решит написать руководство по созданию головоломки, то *The Sacred Rings* окажется идеальным примером. Это хирургически выверенный *Myst*-клон. Тут есть книги с пожелтевшими страницами, которые надо штудировать в поиске подсказок, есть химические опыты, по сложности приближенные к настоящим, есть кристаллы, кольца, цепи, руны... Наконец, тут имеется огромное число странных механизмов — обязательный фетиш любого уважающего себя сборника паззлов.

Отступление от правил только одно — здесь надо регулярно сохраняться, так как в *Aura 2*... можно умереть! В случае опасности возникает предупредительная надпись, и от вас требуется быстро принять правильное решение. Впрочем, особой реакции и прыгучести не потребуются, так что поклонники жанра могут не беспокоиться.

Обычно сиквел выглядит красивее оригинала, но с *Sacred Rings* все наоборот. Интерфейс остался прежним: он удобен и

- Издатель: The Adventure Company
- Разработчик: Strive+Graphics
- Издатель в России/телеканал: Акелла
- Платформа: PC
- Aura: Fate of the Ages
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.theacredringgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,0 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

комфортабелен, вот только с графикой беда. Локации как будто специально облиты чернилами, а настройки яркости не предусмотрены. Но даже повсеместная темнота не скрывает артефакты скатия и унылую серо-зеленую палитру. А когда с помощью видео игра живописует открытые двери или работу механизма, качество падает окончательно — вам остается любоваться на мессиво из сине-зеленых пикселей.

Второй момент, который уплунет большинство нерегулярных квестеров, — головоломки. Они тут до неприличия сложны. Фрустрация легко может перевесить радость от решенного паззла. Часто вознаграждение и цель мажнат перед самым носом. Вы сразу знаете, что надо «собрать пушку» и «запустить двигатель», — цель кажется обманчиво близкой. Но только самые стойкие игроки, самые большие поклонники паззлов смогут расколоть очередной орешек, не сойдя при этом с ума и не обратившись к прохождению.



В общем, все зависит лично от вас. Если вы уныливый, неприхотливый игрок, легко контролирующий собственный гнев, если для вас не важен хитро построенный сюжет, а в запасе много свободного времени, то *Sacred Rings* — замечательный выбор на ближайшую неделю. И, добавим, отличная тренировка для мозга. ■



Жаль, что *Sacred Rings* не выглядит так на протяжении всей игры.



Этот гибрид самогонного аппарата и Терминатора, к счастью, нам использовать не понадобится.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Не самое удачное продолжение не самого удачного квеста. Но для тех, у кого за плечами все *Myst*-клоны, — хорошее испытание на прочность.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ГРАФИКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★ ★ ★ ★ ★ 6.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★ ★ ★ ★ ★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

SAM & MAX: EPISODE 5

REALITY 2.0



Предпоследняя серия первого сезона Sam & Max — это нечто. Отшутившись по поводу политики и телевидения, Telltale Games принялся, за тему, насчет которой у них (особенно у создателя серии Стива Парселла), должно быть, давно чесались руки. **Reality 2.0** посвящена... компьютерным играм и интернету!

На текущий момент это, безусловно, самый доступный с точки зрения юмора зигзод всего первого сезона. Если предыдущий (**Abe Lincoln Must Die**) требовал от вас минимального знания политической ситуации в Америке, а второй (**Situation Comedy**) предполагал знакомство с программой вещания американского телевидения, то **Reality 2.0** автоматически заставит смеяться практически любого читателя «Игромании». Единственный необходимый культурный багаж — первые четыре серии Sam & Max за плечами.

Internet is for porn

...Потому что без знания местных персонажей половина юмора отсекается буквально на входе. Так, бывшая татуировщица, профессиональный свидетель и директор брачного агентства Сибил стала бета-тестером, по поводу чего с гордостью сообщает, что это — единственная работа, не требующая специальной квалификации. Или вот Боско, который уже переделался французом, русским и англичанином. Теперь же он — острый полуэльф, регулярно извергающийся что-нибудь вроде «За Шер!». И так всю дорогу. Telltale с видимым удовольствием и энтузиазмом шутят по поводу онлайн-игр (**World of Warcraft** как главное мировое зло в явном виде не упоминается, но не понять намеков довольно сложно), старые

компьютерных игр, RPG и причины падения популярности классических квестов. Все это очень, очень смешно, особенно если электронные развлечения вы открыли для себя лет 10-15 назад.

Кроме гомерически смешных, но довольно ожидаемых шуток про вирусы, почтовые сервера и домашние странички, Telltale периодически вставляют такие вот диалоги.

Сибил:
— Я всегда знала, что вы — луддиты (антиглобалисты XVIII века, разрушавшие машины из-за того, что те создавали кризис и безработицу. — Прим. «Игромании»).

Макс:
— Да нет, мы просто хорошие друзья!

Что касается геймдизайна, то это, пожалуй, самый амбициозный эпизод Sam & Max. Во-первых, вместо привычного путешествия по локациям тут регулярно происходит прыжки в интернет и обратно. Визуально интернет выглядит примерно как **Trojan 2.0**, если заселить его персонажами

Sam & Max. То есть привычная схема с тремя загадками, которые необходимо решить, тут довольно ловко замаскирована.

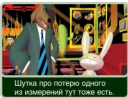
Во-вторых, головоломки окончательно утратили сколько-нибудь оцуптанные намеки на сложность. Между загадками и юмором Telltale всегда выбирали последнее, но тут практически любой пазл решается с первой попытки. Плюс заметно, что местами авторы все-таки ленятся придумывать игроку задчку, и многие предметы вы получаете просто в ходе диалога.

Но главный геймдизайнерский сорриз случается в последней трети эпизода, где **Reality 2.0** превращается в... текстовый квест. Тут важно пояснить: если это словосочетание вам не знакомо, то игра может ввести в натуальный ступор. Дело в том, как компьютерные игры научились выводить на экран что-то картинку, они выглядели примерно следующим образом: «Вы стоите посреди улицы, перед вами дом, тротуар и миг-

- Издатель
- Telltale Games
- GameTap
- Разработчик
- Telltale Games
- Появилась
- Sam & Max: Episode 1-4
- Sam & Max Hit the Road
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Минимум дисков
- 72 мегабайта через www.telltalegames.com
- Сайт игры
- www.telltalegames.com/samandmax

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 МБ, 32 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 МБ, 128 МБ видео



Шутка про потерю одного из измерений тут тоже есть.

кий говорящий кролик, страдающий тягой к немотивированному насилию. Что вы будете делать?» и дальше следует выбор «идти, говорить, использовать». Так вот, последние десять минут **Reality 2.0** проходит именно в этом ключе. Те, кто в свое время прощало, скажем, **Zork** (легендарная квестовая серия, первые несколько частей были текстовыми), умоются ностальгическими слезами и прощачат соответствующий момент за пять минут. Все прочие рискуют получить культурный шок.



Несмотря на видимую доступность, **Reality 2.0**, на самом деле, предполагает наличие у игрока определенной базы знаний. Другой вопрос, что эта информация выжжена на подорожке любого взрослого человека, регулярно играющего в компьютерные игры. Если это описание вам подходит, то питьый эпизод Sam & Max покажется родным. С нами, по крайней мере, так и произошло.

P.S. Тем, кто не имеет привычки досматривать финальные титры до конца, рекомендую посетить www.maxforpresident.org.



По версии Telltale интернет контролируют: автоответчик, старый аркадный автомат, подкаленный чл капельнице «Амига», и машина, которая делает «бин!».

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Telltale Games, наконец, добрились до интернета и компьютерных игр. **Reality 2.0** — это гомерически смешно, особенно если с электронными развлечениями у вас долгое и крепкое дружба.

ГЕНИПЛЕЯ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

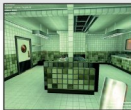
8.0

ОТЛИЧНО



THE SHIP: ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ (THE SHIP)

Жанр: экшен. Издатель/разработчик: Valve, Mindscape/Outerlight
Издатель в России/локализатор: 1С/Логрус
Полная рецензия: «Игромания» №9/2006



The Ship — интеллигентный отпор всем «каунтер-стрейкам» планеты — попал в тройку лучших независимых игр прошлого года по версии нашего журнала. И было за что. Эта удивительная повесть **Counter-Strike, Quake** и **The Sims** выполнена с минимальным бюджетом, но максимально возможным вкусом. Кроме инновационного геймплея (убивать все подряд не нужно), тут есть потрясающие патефоны, фраки, смокинги и несколько уникальных корабельных декораций. Прелесть, а не игра.

ПЕРЕВОД: Когда **The Ship** вышел в прошлом году, мы посоветовали, что, мол, а не сыграют счастливые единицы — обладатели банковских карт и быстрого интернета. Силами «1С» **The Ship** теперь доступна всем и каждому. Полностью переведенная на русский язык версия содержит оригинальную копию игры, обучающий режим и — внимание! — специальную сюжетную кампанию из шести миссий, которая потопила в Steam-продажу после оригинального релиза. Так что, если мультиплеер-забава — это не для вас, можно хотя бы насладиться безупречной атмосферой. Интернет, правда, все равно понадобится — игра отказывается работать без Steam, который по доброй традиции требует срочно скачать все последние обновления. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

ПЕКЛО (BURN)

Жанр: экшен
Издатель/разработчик: Destan Entertainment
Издатель в России/локализатор: 1С



Если вам вдруг захотелось сыграть в посредственный клон **Quake 3**, то «Пекло» — то, что нужно. Творческая переловка золотого мультиплеер-снаряда от **id Software** исполнена со всеми ожидаемыми проблемами: катастрофически устаревшей графикой, тесными уровнями и нереальными режимами игры.

Формально все вроде бы на месте: несколько видов оружия, заманчивое пространство, злые враги и стрельба, стрельба... Но все это сегоднейшию никуда не годится. Ботов вгоняет в ступор лабиринт из трех ящиков: они хаотично носятся по уровню, но при этом умеют попадать в голову с другого конца карты. Сетевой режим губит чудовищные тормоза местного движка. Разработчики зачем-то пытаются все это разнообразить с помощью сомнительных ролевых элементов: за убийство противников мы получаем уровни, которые влекут на убийную силу оружия. Но интереснее от этого игра не становится.

ПЕРЕВОД: Ордографические ляпы («лороль») и скудный голос поживой дамы, которым отсчитываются секунды до начала очередного матча. — вот чем встретит вас локализация от «1С». Фатальных ошибок не обнаружено, но и без того скверная игра при переводе на русский окончательно потеряла последние намеки на атмосферу. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

METAL COMBAT: ВОССТАНИЕ МАШИН

Жанр: игра про помояку
Издатель/разработчик: Solar Studios
Издатель в России/локализатор: Новый Диск



Точичные отходы пробудили на свалке металлолома жизни! Покоренные жестянки, старые холодильники и гниющие покрышки превратились в монстров и начали борьбу за власть над всей помойкой. Такова предистория **Metal Combat**. Вы уже чувствуете аромат ядерного тшаша? И не зря! «Восстание машин» — игра, в которой плохо абсолютно все: от аступительного ролика до финальных титров. Процесс следующий: выбираем себе героя (как правило, представлен различными комбинациями строительного мусора), пробегаем по свалке 10 метров и встречаем противника. До смерти забываем его двумя кнопкам (управление мышью не предусмотрено), бежим дальше. Через десять метров встречаем следующего противника — и так до победного.

Играть в это невозможно в принципе: кошмарная камера, невыносимое управление, нередкие вылеты в систему. Честное слово, нам искренне жаль человека, который отдал за **Metal Combat** свои деньги.

ПЕРЕВОД: Стигматической особенностью локализации стала озвучка вступительного ролика: она выполнена таким нарочито парфюмным голосом, что сразу понимаешь — ничего хорошего от игры можно не ждать. Остальной перевод на уровне. Но, полочка руку на сердце, в «Новом Диске» могли сделать сколь угодно небрежную локализацию. Жуже все равно бы не стало, потому что хуже уже нигде. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 1,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

LULA 3D

Жанр: экшен-квест с элементами soft-порно
Издатель/разработчик: CDV Software
Издатель в России/локализатор: Nival Interactive
Полная рецензия: «Игромания» №9/2005



Рейтинг «18+», заботливый проставленный на коробке с **Lula 3D**, оправдывает себя на все сто. По сути, это детективно-порнографический квест с забавными экшен-зарисовками, для прохождения которого требуется минимальное количество головного мозга. Зато глаза будут вознаграждены! Конечно, только в том случае, если графика двухднейней давности еще способна произвести на вас впечатление.

ПЕРЕВОД: Лупочка настойчиво пристаёт к разговору ко всем встречным-попечерным, и они отвечают ей на чистом (но далеко не литературном!) русском. Описание предметов в инвентаре так и вовсе выполнено с большим старанием, особенно нас порадовал «миленький маленький мобильный телефончик, ультрасовременный, с экранчиком, который загорается голубеньким... только аккумулятор сдох, о!\$%!».

К сожалению, голос главной героини всей этой веселой похаживания подобран несколько неудачно — зачастую Лула вешает с интонациями заботливой учительницы сельской школы. Второстепенные персонажи озвучены куда более убедительно, за исключением тех моментов, когда требуется всего лишь только охать на все лады. — Светлана Карачарова

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Жанр: гайдзинский JRPG ■ Издатель/разработчик: 2K Games/BioWare Sorogorator ■ Издатель в России/локализатор: Бука ■ Полная рецензия: «Игромания» №4 2007



JRPG от BioWare прибыла в стан поклонников мыши и клавиатуры слегка покорочестью (по сравнению со своим консольным вариантом). Конечно, игра двухлетней давности никак не может похвастаться интересной графикой, зато здесь можно было вполне наговориться, встать на одну из «сторон силы» и почувствовать себя Джеки Чаном и Брюсом Ли одновременно.

ПЕРЕВОД: К текстовой части претензий почти нет — тщательно переведена вся сопроводительная документация, текст ровно подогнан. Шрифт, правда, топорный, ну так и в оригинале был не лучше. Однако с диалогами можно было поаккуратнее — женские персонажи периодически тароят самоидентификацию и высказываются в стиле «я дошла».

Озвучка в игре осталась английская. С одной стороны, это верный шаг, поскольку мы имеем возможность слушать голоса почти 80 профессиональных актеров, но с другой — тот, кто не говорит на языке Байрона, будет крайне раздражен, поскольку ни слова не поймет в рассуждениях не-ключевых персонажей.

Осталось добавить, что в офис «Игромания» игра пришла в DVD-боксе, из которого мы достали симпатичный плакат, руководство и диск с саундтреком. — Светлана Карачарова



DUNGEON SIEGE: ЛЕГЕНДЫ АРАННЫ

(DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA)

Жанр: экшен-RPG ■ Издатель/разработчики: Microsoft/Mad Doc Software, Gas Powered Games ■ Издатель в России/локализатор: Новей диск ■ Полная рецензия: «Игромания» №01 2004



Оригинальная Dungeon Siege знакома многим как «та самая игра, в которой были ослики». Все прочее уже в 2003 году вряд ли могло считаться удивительным. Стандартный сюжет, море разнообразного снаряжения, приятная система развития навыков, неплохая по тем временам графика и прямой, как шалапа, геймплей. Аддон Legends of Aranna был изготовлен по этому же рецепту — правда, ослики в нем уступили место какому-то страшным зверюгам.

ПЕРЕВОД: Если не придираться по мелочам, то проделанную «Новым диском» работу можно похвалить. Шрифт похож на оригинальный, валяющиеся из монстров тоны хлама описаны грубовато, но понятно, диалоги и книги читаются без усилий. Персонажи вещают в основном выспренно и с невероятным пафосом, но в оригинале было не лучше. Ролики также переведены, но с накладкой — иногда фоновый звук просто глушит голос рассказчика.

На диске, кроме аддона, вы найдете оригинальную кампанию, причем тоже переведенную и озвученную. И последний плюс, который мы собою ценим в изданиях «Нового диска» — вы свободно можете отказаться от установки русской версии и играть в оригинал. — Светлана Карачарова.



Билайн™

КАК ПОЛУЧИТЬ ПОДАРОК И ЗАРАБОТАТЬ

Закачай

МИЛЛИОН?

С 1 мая по 30 июня подключись в «Связном» к сети «Билайн»™,

качай из каталога war.zagruzka.com любые медиаэлементы, получай гарантированные подарки и возможность выиграть 1 000 000 (миллион) рублей!*



БОЛЬШЕ СКАЧИВАЕШЬ — БОЛЬШЕ ШАНСОВ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ!

* Гарантированный подарок: При загрузке одного медиаэлемента (игра, мелодия, картинка и т.д.) — второй медиаэлемент бесплатно! Каждый потраченный участником \$1 на загрузку медиаэлементов из каталога war.zagruzka.com приравнивается к 1 лотерейному билету и участвует в розыгрыше главного приза — 1 миллион рублей.

8-800-2002-802
www.svyaznoy.ru

СВЯЗНОЙ





АНК 2. ПРИНЦ ЕГИПТА (ANKH: HEART OF OSIRIS)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Deck 13 Interactive
Издатель в России/локализатор: Новый диск



Игра **Ankh**, вышедшую ровно год назад, многие ошибочно приняли за «что-то детское», хотя на самом деле это был весьма милый «семейный» квест с тысячей заминтований (весьма, кстати, удачных) из культовых приложений из **Sierra** и **LucasArts**. Сегодняшнее продолжение **Ankh: Heart of Osiris** (в российском издании ставшее сразу «**Анком 2**») — это ровно все то же самое. Несложные загадки, забавные герои и нарочито сказочные арабско-египетские мотивы. Игра по-прежнему считается «семейной», однако периодически здесь попадаются шуточки про помелые или верблюдий навоз, то есть юмор из разряда «дети не поймут» — взрослые похищают.

ПЕРЕВОД: На удивление качественная локализация невеликой в общем-то игры. Особенно отличились актеры озвучки «Принца Египта» — в атмосфере больше всего напоминает советские детские музыкальные аудиоспектакли, которые когда-то массово выходили на пластинках. Все эти ласковые сказочные голоса джинов, колдунов и фараонов, которые так раздражают во «взрослых» локализациях, тут приходится как нельзя кстати и вызывают неподдельное удивление у всех нынешних двадцатилетних, которые когда-то слушали «Али-Бабу» или «Маленького Мука» от студии грамзаписи «Мелодия»... Нынешним детям, впрочем, тоже должно понравиться. — Александр Кузьменко

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

ПЕНУМБРА: ТЕМНЫЙ МИР (PENUMBRA: OVERTURE — EPISODE ONE)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Leftsoft Entertainment
Fictional Games
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №12/2007



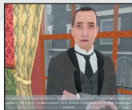
Penumbra: Overture — рожденный из примитивного технодемо хоррор, который небезосновательно претендует на звание **Scratches**-2007. Это инновационная и исполненная атмосферы игра, явно вдохновленная творчеством Г.Ф. Лавкрафта, повествует о том, как во льдах Гренландии пробудилось нечто. В первом эпизоде (**Penumbra** задумана как трилогия) нечто, правда, представлено хромоногими собаками и плодородия паучками. Геймдизайн местами хромает, но за выстроенный на физике геймплей можно простить многое.

ПЕРЕВОД: Российское издание **Penumbra** представляет собой образцово-показательную локализацию. Во-первых, тут удивительно удачно подобран голос главного героя. Во-вторых, текст практически идеально передает атмосферу оригинала. В-третьих, локализация понимает сохраненные игры от английской версии, хотя в этом случае автоматический переключает язык на английский. И вот тут выясняется четвертая и главная особенность — российское издание позволяет выбирать язык игры (предлагается русский, английский, а также испанский и немецкий). Переключаться «на лету», правда, нельзя (необходимо перезапустить игру), но радости нашей все равно нет предела. — Олег Станицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

ШЕРЛОК ХОЛМС И СЕКРЕТ КТУЛУХУ (SHERLOCK HOLMES: THE AWAKENED)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Focus Home Interactive/Programes
Game Development Studio
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №3/2007



Sherlock Holmes: The Awakened — довольно дерзкая попытка стопнуть лбами героев Артура Конан Дойла и Г.Ф. Лавкрафта. Форма подачи не менее смелая: мистер Холмс и доктор Ватсон исследуют мир в полноразмерном 3D, с видом от первого лица. Для квестов такой ход, прямо скажем, нетипичен — обычно нужно искать во всех трех измерениях. Также в активе: занятные мини-игры и детективный сюжет про разоблачение кровавого культа.

Увы, проклюнувшись было атмосфере несколько погит попросту собственная графика: персонажи выглядят и движутся совершенно неубедительно. Тем не менее **The Awakened** — интересный и необычный квест.

ПЕРЕВОД: К тексту претензий никаких: он переведен без заметных ошибок и, что немаловажно, легко читается. А вот с озвучкой ситуация чуть хуже: в оригинале голоса были подобраны практически идеально. В локализации же актеры играют старательно, но до английской версии все равно не дотягивают. Василия Ливанова, главного Шерлока Холмса советского кинематографа, на главную роль звать почему-то не стали (вместо него вещает наш хороший друг Борис Петелур, известный также как Бонус из «От винта!»). В общем, если позволяют знания, лучше играть в оригинальную версию. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

ТУНГУСКА: БЕСКРАЙНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (SECRET FILES: TUNGUSKA)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: The Adventure Company/FusionSphere
Systems
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №12/2006



На первый взгляд «**Тунгуска**» напоминает знаменитую **Syberia** от Бенуа Сокаля: бескрайние российские просторы, приятная во всех отношениях главная героиня... Сходство это, однако, заканчивается при попытке разглядеть в **Secret Files** что-нибудь кроме сухих функциональных диалогов и головоломки.

Tunguska (как и «Сибирь») — классический квест, со всеми необходимыми атрибутами: пыльный хантинг, гигантским инвентарем и бесконечным комбинированием предметов. Проблема в том, что всю обязательную квестовую программу авторы обрабатывают без энтузиазма. Так что сюжет о поисках позиционного отца в Сибири (!) не заставляет сердце биться чаще. Хотя мог бы. В общем, «**Тунгуска**» — отнюдь не плохой, но ничем не примечательный квест. Если этот факт вас не смущает, можно смело бежать в магазин.

ПЕРЕВОД: Людям из «Нового диска» удалось исправить досадные ошибки оригинала. Так, в английской версии голоса героев остро не доставало эмочей. Задес этого нет: актеры играют не идеально, но, по крайней мере, заставляют персонажей на экране обмениваться электрическими разрядами. К тексту и общему качеству перевода в целом никаких претензий — все чисто, аккуратно и без отсытания. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,0**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊 😊

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 переносим 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

- **PROTECTOR: Космическая боевая платформа**
Рос. издатель/разработчик: Новый диск/CCSP Games
- **Агенты безопасной национальности**
Рос. издатель/разработчик: Новый диск/AmGames.net
- **Барьер миров**
Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Ulysses Games
- **Великие битвы: Высадка в Нормандии**
Рос. издатель/разработчик: 1C и Nival Interactive/Am и Nival Interactive
- **Полный привод: УАЗ 4x4. Уральский призрак**
Рос. издатель/разработчик: 1C/Avalon Style Entertainment
- **Heroes of Might and Magic 5: Silver Edition**
Рос. издатель/разработчик: Nival Interactive
- **BASE jumping: Точка отрыва**
Рос. издатель/разработчик: Новый диск/D3 Company

В разработке

- **7.62**
Дата: зима 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Алеандр
- **9 рота**
Дата: зима 2007-2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Песта
- **Alien Shooter 2.**
Золотое издание
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Sigma Team
- **Black Ocean**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/OnTop Software
- **Снепай**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Студи ДВА
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: 15 сентября 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/dat
- **Heavy Duty**
Дата: 20 сентября 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Printal Software

- **King's Bounty. Легенда о рыцаре**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Katani Interactive
- **Lock On. Ka-50 «Черная акула»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Postal 3**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Raining with Scissors и Amelita
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/ Game Forge Interactive
- **The Wall**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows
- **Warfare**
Дата: ноябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-М/GFI
- **Хелмс 2: Белое золото**
Дата: июнь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Deep Shadows
- **XIII век: Слава или смерть**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Unicom Games
- **Автопробег «Черное море»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Юкс-Свайн
- **AGPA: Битва за хленицу**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —NinArGa
- **Агрессия**
Дата: 30 августа 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Lesta Studios
- **Адреналин 2: Час пик**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gain Entertainment
- **Анобис: Сон разума**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Атлантида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/World Forge
- **В тылу врага 2: Братья по оружию**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way
- **Восточный фронт. Крах Анербер**

- **Лабиринт отражений**
Дата: май 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-М/Bunt Creative Team
- **Герои Малгрийни 2: Нашествие некромантов**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/АльфаКласс
- **Глюк'оза Action**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI Russia
- **Дальность 3: Покорение Америки**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK
- **ДЖАЗ: Работа по найму**
Дата: август-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-М/GFI Russia
- **Завтра война: Фактор К**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/CroLand
- **Император иллюзий**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —Deep Games
- **Империя предвесье всего**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/InfIn
- **Исход с Земли**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Panama Arts Studio
- **Капитан Вrungель**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Do-Do
- **Колласс**
Дата: мюньч 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/Creatiam
- **Корпорация Э.Л.И.Т.А.**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Psycho Craft Studio
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita
- **Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Emmental Games и Katani Interactive
- **Красный космос**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Spectator Games

- **Морской охотник**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita
- **Московский волида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/ArtShock
- **Не время для драконов**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Arise
- **Обитаемый остров: Земляни**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Star Creative Group
- **Обитаемый остров: Послесловие**
Дата: июнь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Wargaming.net
- **Обитаемый остров: Чужой среди чужих**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/OnTop
- **Приключения капитана Блада**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/ologic Entertainment
- **Онблад**
Дата: весна-лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gain Entertainment
- **Петрович и все, все, все**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Trickster Games
- **Пираты XXI века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/D3soft
- **Пожождение braveго солдата Шейка**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/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: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Бука/OnTop
- **Трудно быть богом**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Amelita/Bunt Creative Team

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

- **32nd America's Cup**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Dungeon Siege: Легенды Аранны**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Guild Wars: Factions**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Guild Wars: Nightfall**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Guild Wars**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Vade Empire**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Lula 3D**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Nival Interactive
- **Rail Simulator**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Runaway 2: Сны черепашки**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **Silverfall**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Test Drive Unlimited**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **The Show: Победить значит выжить**
Рос. издатель/локализатор: GFI и Руссобит-М
- **TMNT. Черепашки-ниндзя**
Рос. издатель/локализатор: GFI и Руссобит-М
- **Virtua Tennis 3**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Анк 2. Принц Египта**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Артур и минигуты**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Аура 2: Колыца судьбы**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Вторая мировая. Битва за Иводзиму**
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive

- **Дьявольщина**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Пан Поляда и тайны времени**
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive
- **Пенумбра: Темный мир**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Приказано уничтожить: Чужая территория**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Приказано уничтожить: Операция «Красная ртуть»**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Приказано уничтожить: Война без правил**
Рос. издатель/локализатор: Amelita
- **Псы войны**
Рос. издатель/локализатор: Play Ten Interactive
- **Тортуга 2: Проклятый клад**
Рос. издатель/локализатор: Amelita

- **Пираты Карибского моря. На краю света**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Snowball Interactive

Новые анонсы

- **Empire Earth 3**
Дата: октябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Medieval 2: Total War Kingdoms**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **NecroVision**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **The Sims 2: Стиль H&M Каталог**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **The Golden Compass**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Софт Клуб
- **Лови волну**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск

Sounds GOOD

(звучит хорошо)

JUST Koss

(только Koss)



www.koss.ru

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с Июня 2006 по Март 2007

A Место	B Пост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	S.T.A.L.K.E.R.	5921	36,8%
2	▼1	Gothic 3	862	5,4%
3	■	Resident Evil 4	677	4,2%
4	▲1	FIFA 07	531	3,3%
5	▼1	Dark Messiah of Might and Magic	518	3,2%
6	■	FlatOut 2	468	2,9%
7	NEW	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	421	2,6%
8	■	Корсары: Возращение легенды	415	2,6%
9	▼2	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	376	2,3%
10	▼1	Medieval 2: Total War	342	2,1%
11	NEW	Test Drive Unlimited	265	1,6%
12	▼2	Rayman Raving Rabbids	248	1,5%
13	B1	Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade	239	1,5%
14	▼2	Need for Speed: Carbon	236	1,5%
15	▼2	F.E.A.R. Extraction Point	209	1,3%
16	▼1	The Elder Scrolls 4: Oblivion — Knights of the Nine	205	1,3%
17	B4	Supreme Commander	185	1,1%
18	▼2	Battlefield 2142	180	1,1%
19	B9	Titan Quest: Immortal Throne	165	1%
20	▼3	Neverwinter Nights 2	149	0,9%
21	▼1	Company of Heroes	144	0,9%
22	▼4	Pro Evolution Soccer 6	122	0,8%
23	■	Devil May Cry 3: Dante's Awakening — Special Edition	121	0,8%
24	▲9	Jade Empire: Special Edition	120	0,7%
25	▲2	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	117	0,7%
26	▼2	Call of Juarez	112	0,7%
27	▼5	Armed Assault	104	0,6%
28	▲1	Prey	101	0,6%
29	▼4	В тылу врага 2	90	0,6%
30	▼4	Санитары подземелий	83	0,5%

По состоянию на 3 мая в голосовании приняло участие 5161 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Да, мы знали, конечно, что «Сталкер» окажется в пятерке лучших. Мы даже были почти уверены, что он поднимется на верхнюю ступень. Но никто из нас не мог даже предположить, с каким феерическим треском провалится в тартамеры все его соперники. Первое место — «Сталкера» и убийственный, почти семикратный отрыв от ближайшего конкурента наглядно подтверждают, что мы тут, друзья, совсем не кривили душой, когда выдали игре почетные 9,5 баллов. Оставшиеся позиции первой пятетки заняты все теми же, давно знакомыми нам названиями. Разрыв между ними настолько незначителен, что, право же, мы искренне восхищаемся предвидением победителя мартовского «Тотализатора», приславшего верный вариант уже на третий день открытия голосования.

Хороший старт взял долгожданный **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** — несмотря на отчаянные вопли недовольных фанатов, игру приняли многие. Интернетный фокус случился с **Titan Quest: Immortal Throne**. Наконец показалась в тридцатке **Jade Empire: Special Edition** — 9 позиций вверх после



S.T.A.L.K.E.R. 36,8%



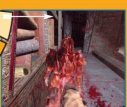
Gothic 3 5,4%



Resident Evil 4 4,2%



FIFA 07 3,3%



Dark Messiah of Might and Magic 3,2%



Command & Conquer 3: Tiberium Wars 2,6%

выхода локализованной версии ясно показывают, что ее смогли, наконец, оценить те, кто не в ладах с английским языком. Ну и, конечно, следим за «Кроликами!» Еще две строки вниз, до пока они с нами. Продолжим наблюдения в следующем месяце, оставайтесь на линии и обязательно голосуйте за свои любимые игры!

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 **ИЮНЯ 2006 по МАРТ 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).

3 МАЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в **ИЮЛЕ 2006 — АПРЕЛЕ 2007**. Его итоги будут опубликованы 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».

В марте, наконец, произошло то, чего мы в «Игромании» ждали уже месяца два — поток настояющему громких и важных релизов постепенно сходит на нет. В этом нет ничего удивительного: рынок (и простая человеческая логика) устроен таким образом, что летом люди большей частью загорают на пляже, а не играют в компьютерные игры. К тому же в прошедшем можно разглядеть позитивный момент: за время образования затишья можно спокойно разобраться с валом приключившихся верной блокбастеров (см. S.T.A.L.K.E.R., Command & Conquer 3: Tiberium Wars и прошлые номера «Игромании»).

Тем не менее в этом месяце все-таки произошло несколько важных премьер. Первым делом, конечно, **The Elder Scrolls 4: Shivering Isles**. Bethesda Softworks собралась с силами и совестью, прекратили переиздавать наборы платной брони и выстрелили полноценным аддоном. Shivering Isles — это, безусловно, обязательная игра для всех поклонников Oblivion. Кроме того, если вам всегда казалось, что series Elder Scrolls категорически не хватает чувства юмора, то Shivering Isles, опять же,

надо приобрести. Это, во-первых, комплексное, масштабное приключение, во-вторых, новый мир, а в-третьих, выводко гомерически смешных персонажей. Подробная инспекция новых достопримечательностей — в нашей рецензии.

Также в этом месяце состоялось несколько релизов для кружков по интересам. В первую очередь повезло любителям варгеймов. Достойная серия **Close Combat** неожиданно возродилась из пепла в виде **Close Combat: Cross of Iron**. Это на самом деле не продолжение, а такой ретро-римейк с минимальными нововведениями (даже архаичная графика 800x600 осталась нетронутой). Но при этом классическая Close Combat-схема, как оказалось, все еще работает, а играть по-прежнему интересно. Следующий выдающийся варгейм — **Making History: The Calm and the Storm** — похорошему не стоит пропускать даже тем, кто от тактических развлечений бесконечно далек. Потому что это не игра вовсе, а толковая военно-историческая энциклопедия. Большая, красивая (!), интересная и к тому же простая в освоении.

Есть еще пара приятных игр по голливудским лицензиям. **Meet the Robinsons** и **Spider-man 3** вполне можно употре-



бить не поперхнувшись. Похоже, подобные развлечения вышли наконец на тот уровень качества, когда от них так просто не отмахнуться врылком «очередная игра по фильму» (в сторону: с нетерпением ждем, когда аналогичную метафорфузу совершат российские интерактивные приложения к билету в кино).

Ну и традиционный **Sam & Max: Episode 5 — Reality 2.0** — как всегда искрометно и гомерически смешно. Но — только для тех, кто знаком с предыдущими четырьмя играми. С пятой серии начинать знакомство противопоказано.

В общем, несмотря на серьезную неодоучу громких релизов, нам на самом деле есть чем себя занять. Если, конечно, вы закончили свои рейды в Зону.

Олег Ставицкий, редактор



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



PROVIEW®
Experience the Difference

Дорогие друзья, в этом номере мы последний раз проводим конкурс «Тотализатор». Пусть вас это не расстраивает — у нас уже есть множество шикарных идей, которые непременно найдут свое отражение в рубрике «Мозговой штурм». А для последнего «Тотализатора» мы подобрали действительно отличный подарок — новый широкоформатный монитор **ProView EP2230W** от компании **ProView (www.proview.com)** с диагональю **22 дюйма**. Имя победителя будет объявлено в следующем номере «Игромании» на страницах «Мозгового штурма».

Победитель апрельского тотализатора

Апрельский «Тотализатор» преподнес массу сюрпризов, но правильных ответов было не так уж и мало. Первым, кто абсолютно точно угадал пятерку лидеров, стал Александр Кашин (г. Железнодорожск). Поздравляем победителя и дарим ему USB-накопитель **Digitex USB 2.0 Flash Drive Crystal** объемом 8 Гб от компании **Digitex Europe Limited**.

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

«Игромания» предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в «Игровом тотализаторе». Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр — лидеров хит-парада «Игра месяца», который проводится с 3 мая по 1 июня.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. The Elder Gothic 5: Shadow of Chernobyl
2. Age of Might and Magic
3. Titan Quest 2142
4. LEGO FIFA 09
5. Resident Rayman Cry 3

Учтите, мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассматриваются не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы ежемесячного хит-парада лидеров хит-парада будущего месяца транслируются по адресу totalizator@igromania.ru по электронной почте. Игровые тотализаторы «Игра» в письмах не забудьте указать свои данные, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, укажите адрес с ФИО того человека, который сможет получить право за вас. Кроме того, вы можете отправить ответы при помощи SMS. Просто отправьте сообщение на короткий номер 1121 с прогнозом. Выбав 10, а в начале SMS вы должны ввести слово «Игра» и только потом, через пробел, указать свои отчества. Стоимость каждого сообщения — 10 центов. Прием писем закончится 1 июня, не опоздайте!

«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 пополняйте 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.



Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Рейтинг «Массы» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Command & Conquer XXI века. Яркий, дорогой, хромованный блокбастер для тех, кто никогда не играл в C&C.

Смесь « EA Los Angeles

Top Spin 2



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игротворения плейбл-симулятор тенниса. Значителен не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марии Шарановой под юбку.

Симулятор тенниса " Indie Ball " Power and Magic Development " Aspyr Media " Sega

Prey



Рейтинг «Массы» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Игра-вечность, разработку которой начали в эпоху первых 3D-ускорителей и Quake 2, а закончили в эпоху первых физических ускорителей и Quake 4. Итог для подробного догостра, но очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных супероружий.

Action " Human Head Studios " 2K Games " TC

Test Drive Unlimited



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Полномасштабное возвращение легендарной серии. Масса инновационных находок, свобода действий, уникальное сочетание онлайн-ового и одиночного режимов. Местами прихрамывает, но играть все равно интересно.

Издательская компания " Atari " Eden Games " Ananda

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



Рейтинг «Массы» **9,5**

Полная рецензия в «Игромании» №4/2007

Вы еще не играете в S.T.A.L.K.E.R.? Тогда мы идём к вам!

Action " GSC Game World " THQ " GSC Game World/TC

Hitman: Blood Money



Рейтинг «Массы» **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 " Novus Disc

Battlestations: Midway



Рейтинг «Массы» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №3/2007

Battlestations: Midway, лучший на сегодняшний день комплексный симулятор военно-морского сражения, дает возможность в одну минуту прокатиться на катере, в другую — полетать на самолете, а в третью — дать залп изю всех орудий линкора. И все это — с одинаково высоким качеством.

Action/стратегия " Eidos Studios Hungary " Eidos Interactive " TC

Heroes of Might and Magic 5



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №6/2005

Эту графу, наверное, можно было бы и не заполнять — вы и так все отлично знаете. Продолжение легендарной и чуть было не погибшей стратегической серии, в котором с тщательной любовью воссоздано все, что мы так сильно любим.

Издательская компания " Ubisoft Interactive " Ubisoft

Gothic 3



Рейтинг «Массы» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Студентская, не работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Полная игра " Piranha Bytes " inXile Productions " GSI / Pegasus-M

Dark Messiah of Might and Magic



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Под маской безобидной ролевой игры скрывается восемь часов феерической нарезки нарезки орочьих ушей.

Action / ролевая игра " Arkane Studios " Ubisoft Studios " Sega

Neverwinter Nights 2



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2006

Колоссальных размеров ролевое приключение, с легкостью заменяющее личную и общественную жизнь. Плюс — визуальный конструктор своих собственных историй.

Ролевая игра " Bethesda Entertainment " Atari " Ananda

Sam & Max Episode One: Culture Shock



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2007

Искрометное возвращение Sam & Max. Идеальный время эпохи адвентурного Ренессанса, переживший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Комп " Telltale Games " Telltale Games/ComixUp



RATCHET CLANK SIZE MATTERS



Рэтчета и Кланка ждут новые приключения! Хотя им и предстоит уменьшиться до микроскопических размеров, арсенал вооружений наших героев по-прежнему смертоносен!

www.playstation.ru

БОЛЬШАЯ ИГРА ДЛЯ МАЛЕНЬКОЙ PSP



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

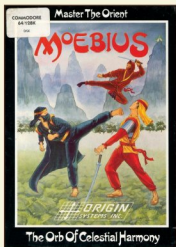
Ведущий рубрики: Игорь Варшавский

В рубрике Special вы писали про игры, которые по разным причинам не добрались до релиза. Так вот, там часто упоминается некая Origin Systems. Скажите, а они хоть одну игру довели до ума?

Пять-семь лет назад такой вопрос был бы просто неуместен — не зная, кто такая Origin Systems (1983-2004), было просто стыдно. Но три года назад студия превратилась, и теперь ее начинают потихоньку забывать. А зря — это была одна из самых плодотворных и талантливых команд в истории.

Origin была основана в 1983 году братьями Робертом и Ричардом Гарриотами, их отцом Оуэном и Чакм Буше. За 21 год существования студия выпустила несколько десятков игр:

■ **Autoduel** (1985). RPG про мир будущего, где все передвигаются и воюют друг с другом исключительно на машинах ввиду царящей повсюду анархии.

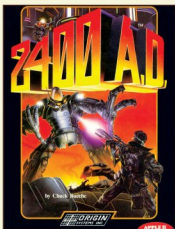


■ **Moebius: The Orb of Celestial Harmony** (1985). За 20 лет до Jade Empire Origin выпустила Moebius, ее идейную предтечу. Обе эти RPG родит не только китайский колорит, но и схожая концепция. Если в Jade Empire были два «полоса силы», то в Moebius была карма, зависящая от поступков персонажа.

■ Серия **Ultima** (1980-1999). Первые две части **Ultima** и **Akalabeth: World of Doom** Ричард Гарриот создал еще до появления Origin, в 1980 и 1982 гг. соответственно, и, лишь начиная с третьей части, игра начала выходить под флагом Origin. Серия насчитывает девять номеров частей и еще шесть игровых частей: **Akalabeth: World of Doom** (1980), **Ultima: Escape from Mt. Drash** (1983), **Ultima Worlds of Adventures: Savage Empire**

(1990), **Ultima Worlds of Adventures 2: Martian Dreams** (1991), **Ultima Underworld: The Stygian Abyss** (1992) и **Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds** (1993).

■ **Ogre** (1986). Компьютерная версия одноименной настольной игры, где одному супертанку противостояла целая прорва обычной техники.



■ **2400 A.D.** (1987). Полевая постапокалиптическая игра о борьбе человечества с аlienами и приспосабливающимися им роботами на планете XK-120.

■ **Times of Lore** (1988). Простодушная RPG, где надлежало спасти очередное фантазийное королевство от разных напастей.

■ **Knights of Legend** (1989). Обычная такая фантазийная RPG, для которой планировалось выпустить дополнительные локация и квесты, но так в итоге ничего и не выпустили.

■ **Windwalker** (1989). Продолжение Moebius. Сходство с будущей Jade Empire только усиливается: к китайскому фольклору и карме прибавляются еще и восточные «ки-ил».

■ **Omega** (1989). Довольно необычная игра, где игроку давался танк, но управлять им напрямую было нельзя. Вместо этого его надо было программировать.

■ **Tangled Tales** (1989). В меру проходная RPG, которую сейчас почти никто уже и не помнит.

■ **Space Rogue** (1989). Относительно малоизвестный космический симулятор, проложивший, тем не менее, дорогу **Wing Commander** и в особенности слайдфэри-версии **Wing Commander: Privateer**. Бары, магазины, торговля и прочие непрременные атрибуты **Privateer**, **Freelancer** и серии **X** — все это появилось именно в Space Rogue.

■ **Bad Blood** (1990). Еще одна постапокалиптическая игра, на этот раз экшен.

После ядерной войны часть людей прячется в крупных городах, а остальные превращаются в мутантов. В главной роли — один из таких мутантов, пытающийся предотвратить войну между «чистокровными» людьми и своими соплеменниками.

■ Серия **Wing Commander** (1990-...). Вторая по известности серия Origin, насчитывающая более десятка игр. Подробно **C&C**, **Wing Commander** известен главным образом не достижениями в области геймплея или дизайна, а роликми с участием живых актеров. В конце 90-х серия загнулась, а разрабатывавшийся в 2000-х **Wing Commander Online** отменили. Так что, как бы смешно это ни звучало, но на сегодняшний день последней игрой серии является простенькая стрелялка **Wing Commander: Arena**, появившаяся в этом году на Xbox Live Arcade.



Strike Commander

■ **Strike Commander** и **Strike Commander: Tactical Operations** (1993). Авиасимуляторы, с теплотой вспоминаемые всеми любителями этого жанра. Воювали здесь наемники, да еще на самолетах, купленных на черном рынке.

■ **Pacific Strike** (1994). Еще один авиасим, на том же движке, что и Strike Commander, но на этот раз про Вторую мировую.

■ **Wings of Glory** (1994). При всем своем таланте Origin не отжახив в коммерческой игре. Если Pacific Strike был про Вторую мировую, то Wings of Glory (тоже авиасим) — про Первую мировую.

■ **BioForge** (1995). Киборг по имени Лек прославился на исследовательском центре религиозных фанатиков мондитов, обнаруживает, что ему наместо отщипло память, и отправляется на выискивание происходящего. Играется примерно как **Alone in the Dark**.



■ **Crusader: No Remorse** (1995) и **Crusader: No Regret** (1996). Экшен-дилогия про солдата XXII века, которому в один прекрасный день надоело воевать за интересы World Economic Consortium (дальний потомок ВТО), и он примкнул к их оппозиции.

■ **CyberMage: Darklight Awakening** (1995). И снова будущее. Синопсис напоминает одновременно BioForge и Crusader. Землей управляют корпорации, а против них борется группа повстанцев. Главный герой, ставший жертвой обстоятельств, просыпается неведомо где и, страдая амнезией, прокладывает себе путь экшен-методами.

■ Серия **Ultima Online** (1997-...). Первая по-настоящему успешная MMORPG, поддерживаемая и по сей день. Около десятка аддонов, несколько переизданий (следующее переиздание под названием **Stygian Abyss** случится в этом году) — на такой феноменальный успех никто даже надеяться не мог.

Также в заслуги Origin можно записать **Shadowcaster** (1993) и **System Shock** (1994) — одна ночь и не сама их разрабатывала, но издавала.

Девизом компании было «We create worlds» («Мы создаем миры»), и это не пустые слова — посмотрите хотя бы на ее послужный список. Выходцы из Origin впоследствии создали собственные популярные серии — чего только стоят игры **Криса Роберта** (**Wing Commander**, **Starlancer**, **Freelancer**) и **Уоррена Снектора** (**Deus Ex**).

А где можно найти старые игры 80-90-х гг.? Какой-нибудь Starcraft или Duke Nukem 3D найти не проблема, а вот что-нибудь менее известное, особенно 80-х гг., отыскать уже невозможно.



Game Title	Price	Condition
StarCraft	1000 руб.	Состояние отличное
Duke Nukem 3D	800 руб.	Состояние отличное
...

Сайт **Old-Games.ru** сделан на удивление разумно и продуманно. Здесь можно найти не только сами игры, но также патчи и советы, позволяющие запускать старые игры под Windows XP.

В Сети существует множество сайтов с архивами старых игр, вот так и ищите. Самый лучший русскоязычный сайт такого рода — www.old-games.ru. Из англоязычных ресурсов можно посоветовать www.the-underdogs.info, www.abandonia.com, www.amigagames.com, www.atariguide.com, www.lemons4.com. Формально многие из этих сайтов нарушают закон, но поскольку игры, лежащие у них в запасниках, слишком старые и в продаже их найти очень сложно (да и интересуются ими только энтузиасты), здравомыслящие издатели просто закрывают на это глаза.

Есть вопрос по фильму «Такси-4». Там в одном из эпизодов дети собираются поиграть на компьютере, и один из них открывает стол, где лежит диск с Test Drive Unlimited. Откуда взялся игра, если в продаже она появилась совсем недавно?

Это обычная реклама (product placement), такое сейчас часто практикуется. К примеру, в 18-м выпуске телесериала



Фильмы «300» и игра **God of War 2** (PS2) очень похожи, да и вышли почти одновременно (в марте). Рекламы сразу за это ухватились: в некоторых западных кинотеатрах перед показом «300» крутили релиз из **God of War 2**, а на выходе раздавали диски с денежной.

Heroes, показанным на канале NBC 5 марта, был эпизод, где двое персонажей играли в PS3-экшен **Heavenly Sword**, хотя на тот момент до его релиза было еще ого-ого сколько времени (ожидается в сентябре).

Почему в **Gears of War** ноги у солдат какие-то непропорционально толстые, как у слонов?



Что им говори, а обувь у гирзов слоновская.

Причин две: арт-директор **Epic Games** очень любит такой милитарист-стиль, когда амуниция весит больше, чем сами солдаты, ну и, кроме того, такие ноги проще анимировать (деталей-то меньше).

Кому принадлежит фирменный вопль «AAAAA!!!», который издают кролики **Rayman Raving Rabbits**?



Формально «AAAAA!!!» принадлежит никому, а актеру, а обычному программисту **Ubisoft Montpellier**.

Иоанну Перье (Yoann Perrier), сотрудник **Ubisoft Montpellier**. В титрах **Rayman Raving Rabbits** он значится лишь как автор кроличьих голосов, а в титрах **Peter Jackson's King Kong**, предыдущего проекта студии, — как программист.

УАС на заметку



Медицинская сestraзаква такое, конечно, но актрет.

Пожалуйста, свяжитесь с руководством **УАС** (**Union Aerospace Corporation**), та самая компания, что фигурировала в серии **DOOM**. — Прим. ред.) и объясните им, что если вместо фонариков они начнут выдавать своим сотрудникам и охране очки ночного и теплового видения, то это позволит им сильно сэкономить на выплатах компенсаций тем семьям, чьих родственников убили монстры. Это же очевидно. И куда только смотрит их отдел логистики и снабжения? Для наглядности вышлите им диск с **Tom Clancy's Splinter Cell** (I'm Fire).

Если сбросить с пятого этажа три плотно связанных друг с другом экземпляра «Игромания», они разобьют голову случайному прохожему? Я просто хочу доказать другу, что ваш журнал самый тяжелый и информативный.



Большие исследования показали, что стелка «Игромания» может быть страшным оружием, но разорванный охранник все равно страшнее.

Мы, если честно, не проверяли, но спасибо за идею, надо будет попробовать (уже попоробовали. — Прим. глав. ред.). Хотя для детальной информации достаточно и одного экземпляра: если свернуть журнал в плотную трубочку, получится твердая такая дубинка. В фильме «Идентификация Борна» Мэтт Дэймон уложил своего киллера именно таким способом.

В апрельском номере за этот год вы писали по поводу продолжения **Prince of Persia**. Цитирую: «Да нет, никакой это не розгрыш, утечка действительно имела место. **Prince of Persia 4**, по всей видимости, действительно разрабатывается...». Так вот, это правда? Или опять шутка (все-таки апрельский номер)?

Да, это никакой не розгрыш, а самая настоящая правда. **Prince of Persia 4** действительно находится в разработке, но что



Девушка из Prince of Persia 4 не похожа ни на одну из предыдущих пассий Принца. Кто же она?

он из себя будет представлять и когда выйдет, неизвестно. Проверить наши слова вы можете следующим образом: вбейте в Google (в разделе «Картинки») фразу «Prince of Persia 4» — и перед вами появится тот самый арт, что мы публиковали в альфрейском номере, и вот этот, который у вас сейчас перед глазами.

В о многих играх персонажи-девушки носят крайне неудобную одежду. Как Ада Вонг из Resident Evil 4 умудряется бегать по сельской местности в вечернем платье, да еще на шпильках? Она же все каблочки, наверное, переломала.

В любых играх (равно как и в фильмах) существуют свои условности и допущения, и это как раз одно из них. Другое дело, что эти условности бывают разные. С одними мы можем смириться или вообще не обращаем на них никакого внимания. Например, в подавляющем большинстве игр герои неделями обходятся без сна и еды, но никто на это не жалуется. Та же история и с одеждой Ады. Умом-то мы понимаем, что в вечернем платье ей должно быть неудобно, но разве кто-то будет возражать против красиво одетой девушки? К тому же в Resident Evil 4 есть мини-игра Assignment Ada, где героиня облачена в костюм военного образца, который смотрится столь же элегантно.

Но бывают и условности, на которые просто невозможно закрыть глаза — они уже идут вразрез со всякой логикой и здравым смыслом. В конце Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) есть момент, где Снейк и Ева (шпионка, работающая на китайскую разведку) выезжают из взрывающегося ангара, но вместо того, чтобы сразу дать деру, останавливаются и Ева толкает проникновенный монолог. И это в центре советской базы, охраняемой спецназом КГБ! Вот такие вещи уже ни в какие ворота не лезут.

Н едавно смотрел 61-й выпуск «От винта!» с диска «Видеомания» и увидел там обзор квеста под названием Fable, кажется, 1996 года выпуска. Это совпадение или Питер Молинье был не в курсе?



Квест Fable 1996 года не имеет никакого отношения к ролевой игре Fable 2005 года.

Авторские права — это такая сфера, в которой, похоже, даже юристы не все понимают. В случае с квестом Fable (1996) дело может быть в том, что игра эта вышла очень давно, а компания-разработчик (британская Telstar Electronic Studio) уже не существует, поэтому судебный процесс из-за совпадения названий никто затевать бы не стал.

Есть еще и такой нюанс: права на название на каждой территории нужно регистрировать отдельно, и если кто-то сделал это раньше (при условии, что этот кто-то сделал это не из желания поживиться, а просто потому, что не знал о существовании проекта с таким же названием), придется искать другое название. К примеру, Nintendo отказалась от названия Revolution (так поначалу называлась приставка Wii) в том числе потому, что в некоторых странах оно уже было забито.

А как происходят утечки (скриншотов, видео, недоделанных уровней, альфа- и бета-версий) из офисов разработчиков?



Утечки в Сеть концепт-арт Far Cry 2. Судя по всему, мутagenный вирус все-таки вылезал за пределы того архивала, на котором происходило действие первой части.

Из-за жакеров (реже всего), ненадежных сотрудников или просто по неосторожности. Но утечка может быть не только из офиса разработчика. Это может случиться по вине розничных сетей, игровых изданий, патентных бюро, региональных распространителей (а у крупных издателей отделения в десятках стран, не считая компаний-партнеров в тех регионах, где отделений нет). Естественно, любая секретная информация представляется на основании соглашения о конфиденциальности или как минимум устной договоренности, но все равно на 100% от утечек не застрахован никто.

Иногда утечки организуют и сами издатели, чтобы устроить вокруг себя лишний шум, но в этом, конечно, никто и никогда не признается.

К упили Xbox 360, начал регистрировать аккаунт, но там спросили про почтовый индекс (postal code). А откуда его взять, если в списке стран нет России? Можно указать Англию или Францию, но где взять их почтовые индексы?

С этой проблемой сталкиваются очень многие, хотя решается она элементарно. До тех пор, пока Xbox 360 не запустят у нас официально, при регистрации геймергага России выбрать будет нельзя. Но можно

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



1) Прислать нам вопросы можно тремя способами:

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с графическим **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 нескольким 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 потребуется слишком много времени.
- 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 заковарное место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просматривайте рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.



выбрать любую другую страну, оптимально — Австралию, Великобританию или США. Отыскать почтовые индексы этих стран очень просто: найдите в интернете через поисковые системы любой адрес с индексом в указанной вами стране и пропишите его при регистрации. Все равно проверить его никто не будет.

Вот интересно, а почему с каждым годом выпускают все меньше квестов, а если и выпускают, то недоведенные и просто плохие?



По словам Кароль Дегуле, некогда работавшей в LucasArts, после появления в играх озаучки делать квесты стало просто невыгодно.

Ну, не все так мрачно: есть Sam & Max, есть Scratches, есть Dreamfall, наконец. Но вообще — да, хороших квестов сейчас меньше, чем в 90-е. Выступавшая на КРИ Кароль Дегуле из Disney (в прошлом работала в Ubisoft и LucasArts, так что в этом вопросе она разбирается) объясняет это тем, что в первой половине 90-х делать квесты было довольно просто и стоили они в производстве копеечки. А во второй половине 90-х игры приходилось делать уже с озвучкой, и это потребовало увеличения бюджетов. Если раньше квесты продавались хоть и небольшими тиражами, но отбивались за счет маленьких бюджетов, то в конце 90-х бюджеты выросли, а продажи остались небольшими. То есть делать квесты для большинства компаний стало просто невыгодно.

А есть ли разработчики, бизнес которых ведется из поколения в поколение?



Если и есть, то их единицы. Игровая индустрия зародилась всего лишь 30 лет назад, и многие из тех, кто начинал еще в 70-е, до сих пор в строю. Так что говорить о сменах поколений пока рано, тем более в таком инновационном бизнесе, где о каких-то традициях и преемственности говорить вообще странно. Это же не производство часов и не виноделие, где у руля веками стоят одни и те же семьи.

Иногда в играх, помимо английского, бывают французский, немецкий, итальянский, испанский и другие языки. А почему никто не встраивает поддержку русского языка? Неужели у нас в игры играет меньше людей, чем в той же Италии?

Почему же не встраивают? Вон Battlefield 2142 изначально вышел на русском языке, даже если покупать его через онлайн-службу EA Link (в которой, кстати, тоже есть поддержка русского языка). Пока таких игр мало, но это вопрос времени. Все зависит от того, как быстро у нас будут расти продажи лицензий. Когда лицензионные игры будут продаваться приличными тиражами, отношение к России изменится и локализации начнут выходить одновременно с западными релизами или, по крайней мере, с минимальной задержкой.

Кем и когда был впервые использован термин hardcore?



Вот так выглядит дом по-настоящему хардкорного игрока.

Самое первое употребление термина hardcore (сейчас им обозначают самых увлеченных игроков и рассчитанные на них игры) в масс-культуре датируется 50-ми гг. и относится к порнографии, а точнее, к ее разделению на неприкрытую (собственно hardcore) и «мягкую» (softcore). В словари он проник только в конце 70-х. На русский язык hardcore впервые было переведено в словаре 1980 года (готовился он с середины 70-х). Там было дано четыре значения:

- относящийся к ядру, верные и преданные члены партии;
- закоренелый, отчаянный (о преступнике);
- непрекращающийся, перманентный, глубоко укоренившийся;
- неприкрытый, мажорный (о порнографии);

Когда слово hardcore стали использовать в кино (например, в 1979 году вышел фильм, который так и назывался — Hardcore), оно окончательно закрепилось в английском языке и его стали использовать повсеместно — сначала в музыке, а потом и в играх.

Как снимают скриншоты на консолях, ведь там нет никаких HyperSnap и Ffrags? Да и жесткие диски появились только в последнем поколении (если не учитывать первый Xbox).

А никак. В некоторых приставочных играх предусмотрены специальные режимы для снятия скриншотов (Photo Mode в Gran

Вы спрашиваете — мы награждаем

Акелла
TEST DRIVE
unlimited

3+ DVD PS3 XBOX360

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. В этом номере автором всех вопросов, попавших на окрестные страницы, достаются диски с гонкой Test Drive Unlimited, издаваемой на территории СНГ компанией «Акелла».

Если вы оказались в числе победителей, звоните в редакцию по телефону 8 (495) 231-23-65 или пишите нам по адресу winner@igromania.ru, сообщайте номер телефона, с которого вы отправили свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договаривайтесь о доставке призов.



В Gran Turismo 4 (PS2) можно снимать скриншоты, но делать это разрешено только в режиме Photo Mode. Во время гонок — ни-ни.

Turismo 4 для PS2), но их можно пересичать по пальцам. Без ограниченной скриншоты можно снимать только на debug-версиях консолей, которые есть у разработчиков, но их не бывает в свободной продаже.

Откуда вообще взялась эта странная аббревиатура «1С»? Что она обозначает?

Да ничего не обозначает. Как говорит Борис Нуралев, глава всея «1С», такие короткие и дурацкие сочетания хорошо запоминаются, вот они и взяли его. К тому же благодаря своему названию «1С» во всех списках и справочниках всегда оказывается самой первой. Открываешь какой-нибудь гайд по ЕЗ — а там первой значится «1С».



5 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

С тех пор как первый орк являлся «Zug-zug!», время для Blizzard остановилось. Бюджеты новых проектов студии выросли

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

«Псевдотрёхмерные карты очень разнообразны, иногда даже возникает эффект неровности экрана вашего монитора!» — восторгается KKNД «Игромания». Тон уместен: в 1997-м находки дизайнеров уровней ка-

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Вот вам полароидный снимок из лета 1992 года. Москва в топологии пуху, в ларьках — жвачка и водка. «Дом книги» на проспек-

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ
ЛЕТ НАЗАД

Мяч влево — мы за ним, мяч вправо — мы туда же; считаем траекторию, помним о скорости, готовимся отбить — вдруг упадет. С рядами разноцветных кирпичиков мяч сталкивается, как дантист с гипнотизмом. Стучит молоточком, рикошетит, вышибает один за одним, пока все не вычистит. Arcanoid — штука, в общем, не унывая. Зато она дает гарантированную «подсадку». Чем дальше, тем стремительнее наш снаряд, тем больше кирпи-

Warcraft 3: Reign of Chaos

до голливудских. Техническая поддержка релизов продолжается на протяжении многих лет. С запуском Battle.Net Blizzard привила массам культуру игры в интернете, а с выпуском Starcraft обновила словечко «киберспорт». Но с точки зрения качества в Blizzard все по старинке: нетрудно представить, как мрачные косматые мужжи куют здесь по ночам эталоны, дескать, «либо обновляем экспанты в ла-

дате мер и весов, либо ваще не связываемся».

Стандарты-2002 в стратегиях выглядят так. Движок — полигональный, прожорливый, с разными операторскими функциями. Геймплей, наоборот, экономный, без сотен мордоворотов в атаке; больше 12 юнитов в команду вообще объединить не дадут. Сюжет прикручен информативный, такой, чтобы игрок успел привыкнуть к каждой из рас.

ДАТА ВЫХОДА:	2002 год
ЖАНР:	игра на пуху
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Vivendi/Blizzard Entertainment

Привит реловой элемент: в составе отряда шагает атлет с уникальными характеристиками и инвентарем — он прет напролом и, так сказать, решает. А главная шутка заключается в том, что однопользовательский режим вставлен лишь для отчетности. Сюжет, геймплей и так далее в Warcraft 3 заменяют экскурсы. Освоился? Ну и ладно, теперь подключайся к Сети. Игра-то еще не началась.

ДАТА ВЫХОДА:	1997 год
ЖАНР:	месса по-аустралийски
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Electronic Arts/Melbourne House и Beam Software

KKNД: Krush, Kill 'n' Destroy

жуют какой-то фантастической Ландшафт в игре бурый, запыленный, выгоревший, какой, наверное, удобно рисовать с натуры в родной для разработчиков Австралии. Но он реально объемный, передает на местности созданы для счет хитрых выступов и отбрасываемых ими теней.

KKNД рисует мир после ядерной катастрофы. В радиоактивной пустыне разлиты нефтяные пятна, о точном месте действия мы гадаем, когда נתנקמים в песках на осколки Статуи Свободы. У обшарпанной каменной

голови сойдется две армии гуманоидов. Одни отсиделись в бомбоубежищах и сохранили налет цивилизованности. Другие — мутанты, но их ядерную силу пережили в сугробах. Толпа идет на толпу: в этой стратегии нет ухищрений, просто выведи армию — и в бой. Над эстетикой игры мы пошмываемся, вспоминаем «Безумного Макса 2», где было приблизительно то же. Мы не знаем, что спустя полгода сюжет о ядерной миссии, мутантах и уцелевших отзовется барабанным

боем под ребрами — с появлением Fallout.

KKNД ругают только за интерфейс. Все привыкли, что панель управления в RTS занимает солидный кусок экрана, что иконки должны быть огромными, надписи — нарочито крупными. В контексте таких стандартов пиктограммы из KKNД кажутся еретическими: не рассмотришь! Западные критики снижают KKNД баллы «за мелочность». Интересно, что бы они сказали сегодня.

ДАТА ВЫХОДА:	1991 год
ЖАНР:	игральные работы
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Nudson Soft

Bomberman 2

те Калинин перестроился вместе со всеми: второй этаж магазина отдан под бутик офисной мебели и техники. Слова на ценниках — чудные, заморские: «ститлер» какой-то, «сверокс», «факс».

В красном углу стоит чудо офисного прогресса — персональный компьютер. Выпуклый 14-дюймовый монитор покоится на плоском системном блоке, рядом клавиатура. Мышь нет — еще не завезли. Перед компьютером топчутся дети и женщина лет тридцати

с бейджилом «консультант». Вряд ли она профигрирована, поскольку предыдущий компьютер (размером со школьный актовый зал) видела еще в НИИ.

На мониторе мерцают квадраты, между ними — рисованные фигурки. Одна — человечек в скафандре, другие — комм-чье чудыща. Между квадратами, человечком и чудыщами протянулись красные полосы. Наверное, это взрыв.

Вот снимок приходит в движение: человечек срывается с места,

ставит бомбу и прыгает за угол. Бомба пульсирует, к ней подползает монстр. Снова тнются красные лепестки. Один задевает чудыще (попается!), другой сжигает кусок стены — на ее месте обнаруживается приз. Человечек хватает приз и ставит две бомбы подприд. Мальчик ловорачивается к консультанту и дает на жалость:

— Теть, можно я поиграю?
Теть оглядывается: нет ли начальства? Вроде вышло.
— А... Давай.

ДАТА ВЫХОДА:	1987 год
ЖАНР:	картинный тавес
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Remstar/Taita

Arcanoid

Мяч влево — мы за ним, мяч вправо — мы туда же; считаем траекторию, помним о скорости, готовимся отбить — вдруг упадет. С рядами разноцветных кирпичиков мяч сталкивается, как дантист с гипнотизмом. Стучит молоточком, рикошетит, вышибает один за одним, пока все не вычистит. Arcanoid — штука, в общем, не унывая. Зато она дает гарантированную «подсадку». Чем дальше, тем стремительнее наш снаряд, тем больше кирпи-

чей надо выбить, тем сильнее испытываются реакции. То, что от этой гонки начинается в голове, одни называют азартом, другие тремором, третьи просто нервами. Но тут не в терминах дело: мяч бы не упустить.

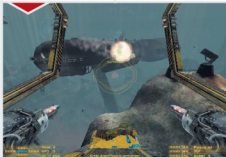
Об Arcanoid нельзя писать в прошедшем времени, как нельзя писать о тетрисе или Lines. В пуху играм удачным, незабываемым и даже великим есть игры вечные, которые редко кто называет в списке самых любимых.

Но запускают их часто: между делом, когда руки чешутся, в автобусе или метро — так некоторые киномамы выставляют на видной полке коллекционное издание Сергея Эйзенштейна, в то время как в коробках у них хранятся со всем другие картины. Arcanoid вряд ли войдет в перечень лучших электронных развлечений всех времен и народов; да, правда: он невеличка. Но включается мобильный — он там. Вот пристройся! Не отобьешься.

МЕСЯЦ ИЮНЬ В ИСТОРИИ

1 июня 2005 года

Австрийский издатель JoWood закрывает студию Massive Development, создателя серии AquaNox — единственных в своем роде симуляторов боевого батискафа.



2 июня 1998 года

Тайваньский студент Чен Инг-Хо спускает с цепи вирус CIH, который еще года три будет жечь офисные и домашние компьютеры.

4 июня 2000 года

Сворачиваются работы над аркадной игрой Jazz Jackrabbit 3. Популярного в прошлом кроля пытались вернуть на сцену с помощью движка Unreal, но зверек умер от истощения: у разработчиков закончились деньги, а мценатов не нашлось.



5 июня 2000 года

id Software подтвердила, что DOOM 3 запущен в производство. Народ шумит и волнуется, но обсуждать пока нечего: подробностей никаких, только сухое «ага, делаем».

6 июня 1944 года

Печально известный D-Day, он же «Нормандская мисюрубка». Союзники высаживаются в Нормандии, создав таким образом сюжетную основу для Medal of Honor, Brothers in Arms, Company of Heroes и многих других.

9 июня 1994 года

На SEGA Mega Drive выходит Earthworm Jim — приключения мускулистого земляного червя от лунной кой Shiny Entertainment.



15 июня 2004 года

Издательство Take Two подводит промежуточные итоги работы: удалось продать более 30 млн коробок с играми серии Grand Theft Auto, более 4 млн Max Payne, по 3 млн Spec Ops и Midnight Club и по 1 млн Mafia и Hidden & Dangerous.

10 июня 2003 года

Blizzard проводит масштабную карательную операцию: 112 тыс. аккаунтов Battle.net закрыты за использование читов и программ для взлома Diablo 2.

13 июня 2001 года

После конфронтации с Blizzard кинокомпания New Line Cinema переименовывает свой новый боевик Diablo в A Man Apart. В российский прокат фильм выйдет под названием «Одиночка».



19 июня 1999 года

Ну... за терроризм! В Сети выкладывают Counter-Strike, бесплатную модификацию для Half-Life, которая производит эффект разорвавшейся бомбы.



22 июня 2001 года

Даже те, кто ползали прятался до военкомата, спешно записываются в армию. Виртуально. В новом боевике Operation Flashpoint.

23 июня 1991 года

День рождения ежа Соника. В США начинаются продажи Sonic the Hedgehog.



24 июня 1993 года

Профессор Дэвид Гелернтер, когда-то предсказавший интернет, открывает посылку с бомбой и в результате взрыва частично теряет зрение и слух. Ученого пытались убить Теодор Казински, американский анархист, рассылающий взрывпакеты во имя регресса.

28 июня 2001 года

Апелляционный суд штата Колумбия, США, отменяет приговор судьи Томаса Джексона, согласно которому Microsoft должнаделиться на две разные компании.

29 июня 2000 года

В магазинах появляется Diablo 2. При виде системных требований покупатели чешут затылки: для игры нужны Pentium 233, 32 Мб оперативки и целых 650 Мб на жестком диске, а для комфортной игры — еще больше.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Мечесов,
Дмитрий Колганов

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Intel стукнуло 30!



В минувшем месяце Intel исполнилось 30 лет. По этому поводу руководство американской компании представило два четырехъядерных процессора Xeon серии 5300 и... под завязку напичканный электроникой мотоцикл. С первой парой новинок все понятно — чипы предназначены для разномастных серверов, сетевых подсистем памяти (NAS) и медицинского оборудования — нам это не особо интересно. Но при чем здесь железный конь? Все просто: мотоцикл Chopper символизирует мощь многоядерных процессоров Intel.

Транспортное средство отличается от советской «Явы» — четырехцилиндровым двигателем мощностью 250 лошадиных сил и кучей оборудования на борту. В распоряжении водителя ультрамобильный компьютер со считывателем отпечатков пальцев, электронный блок управления зажиганием, GPS-навигатор, видеокамеры на месте зеркал заднего вида и многое другое.

Цена новых моделей Xeon (Intel Xeon E5335 и E5345) в США стартует с отметки \$690. Мотоцикл не продается.

HP и игры

5 апреля в Сан-Франциско было тепло — +14. А еще в этот день там было интересно — представители Hewlett-Packard рассказывали журналистам о планах на ближайшее будущее. Оказывается, американская компания совсем не намерена заниматься выпуском игровой периферии и компьютеров для не ограниченных в средствах людей.

До конца года свет увидит полукруглый монитор для полного погружения в виртуальную реальность и игровой проектор с рекордными показателями яркости, контрастности и цветопередачи. Последний позволит создавать огромные дисплеи для группы людей в многопользовательских играх.

Кроме того, HP обещает скрестить мобильные игры, GPS и гироскопический джойстик а-ля Wii Remote в технологии под названием Mscape. В рекламном ролике Mscape несколько подростков перемещаются по улицам Сан-Франциско и привязывают реальные объекты (дома, деревья, прохо-

жих) к игровой ситуации. Описание туманное, но мы заинтригованы.

Для избранных

Производители оперативной памяти молятся на Microsoft — с выходом Windows Vista множество пользователей задумалось о необходимости алгебра домаш-



памяти Esoterica.

Новая линейка включает модули DDR2-800 и DDR2-1066 емкостью 1 Гб в парных комплектах. Что особенного? Тайминги 4-4-4-12, повышаемое до 2,5 В напряжение питания, позитивная гарантия и необычные радиаторы с углеродными вставками от баварских автостроителей из ателье BMW Vorsteiner.

Архивариусы



Расцветка проводов в современной домашней электросети подчиняется строгим правилам. Желто-зеленый — «земля», голубой — «ноль», коричневый — «фаза». Подобный алгоритм применен и в серии винчестеров SimpleTech SimpleDrive. Пять цветových решений соответствуют объему: красный — 160 Гб, белый — 250 Гб, сапфировый — 320 Гб, черный — 500 Гб, серый — 720 Гб или 1 Тб. Разработкой дизайна накопителей занималась уважаемая итальянская студия Pininfarina.

Для подключения к компьютеру предусмотрены разъемы USB 2.0 и FireWire 400. В комплект поставки входит программное обеспечение для автоматизации резервного копирования данных, а также 2 Гб на сервере Fabrik для хранения любых файлов в Сети.

Больше, чем CrossFire

AMD сообщила об успешном испытании технологии AMD Lasso, которая позволит подключать к компьютеру массив из четырех или восьми видеокарт через внешний PCI-шнур. Блок с графическими платами в таком случае можно будет расположить рядом с источником свежего воздуха в нескольких метрах от пользователя, чтобы рев вентиляторов не мешал работе.

Получается некое подобие NVIDIA Quadro Plex. Только еще более гибкое и... прожорливое. Набор из восьми видеокарт уровня Radeon HD 2900 XTX одного блока питания мощностью 1000 Вт точно не хватит.

Проводам — бой!



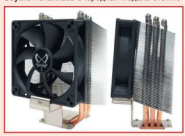
Движение мира к беспроводным технологиям не остановит. Да и нужно ли? Bluetooth-наушники Philips SHB6100, например, намного удобнее своих проводных аналогов. Компактный передатчик подключается к компьютеру или ноутбуку и позволяет слушать музыку в радиусе до 10 метров. Для домашних условий вполне достаточно.

При желании SHB6100 можно использовать с мобильным телефоном. При поступлении звонка наушники автоматически переключаются в режим гарнитуры, а по завершении разговора опять включается музыкальный канал.

Оголовье наушников оснащено гибким шарниром и регулируемым мягкими петлями креплениями, что позволяет установить динамики под удобным для пользователя углом. Заряда аккумулятора хватает на 10 часов в режиме игры или при прослушивании музыки. Подзарядка — от обычной розетки.

Достоинный преемник

В модельном ряду процессорных кулеров Scythe появилась очередная модель стоимо-



стью меньше 1000 руб. В основе **Katana 2** лежит довольно популярный **Scythe Katana**. Изменений немного: количество тепловых трубок увеличилось с двух до трех, вентилятор стал 100-миллиметровым, а ребра радиатора расположились под углом к основанию. При установке на процессорные разъемы LGA 775, Socket 478, Socket 754/939/940/AM2 кулер можно повернуть в любую из четырех сторон. Эффективность — как минимум не хуже, чем у **Katana**.

Технические характеристики
Поддерживаемые разъемы: Intel Socket 478, LGA775, AMD Socket 754/939/940/AM2

Конструкция: три тепловые трубки, алюминиевый радиатор, медное основание

Вентилятор: 100x100x25 мм

Скорость вращения: 1500 об/мин

Уровень шума: 22 дБА

Воздушный поток: 42,69 CFM

Вес: 535 г

Цена: 900 руб.

AMD сдает позиции

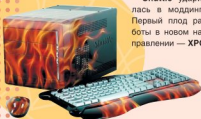
9 апреля **AMD** провела третье в нынешнем году снижение цен на свои настольные процессоры. Удешевление в некоторых случаях достигло почти 50%, а стоимость нескольких двудерных процессоров опустилась ниже отметки в 3000 рублей. И все бы ничего, но ценовая война сильно ударила по **AMD**.

По итогам первых трех месяцев нынешнего года американская компания потеряла 30% по отношению к предыдущему кварталу и 7% в сравнении с доходами годичной давности. Чистые потери составили \$611 млн. Это очень много. **AMD** на краю финансовой пропасти. И, что самое печальное, аналитики прогнозируют дальнейшее ухудшение ситуации.

На фоне серьезных убытков **AMD** результаты **Intel** смотрятся впечатляюще: чистая прибыль процессорного гиганта выросла на 7% по сравнению с прошлым кварталом и на целых 19% в годовом отношении. Всего за отчетный период **Intel** получила \$8,9 млрд дохода и \$1,6 млрд чистой прибыли.

Призрачный гонщик

Shuttle ударила в моддинг. Первый лад работы в новом направлении — **XPС**



Barbone Shuttle

SXDI. Кого-то порадует позитивная огненная раскраска, кого-то удивят компактные размеры, а нас больше всего впечатлила начинка. Компьютер-кубик оснащен процессором Core 2 Duo E6600 (2,4 ГГц), 2 Гб оперативной памяти **Crucial Ballistix**, двумя видеокартами на основе **ATI Radeon X1950** и винчестером **Western Digital Raptor**. Самое интересное, что **SXDI** не шумит вентиляторами — за отвод тепла от нагреющихся частей системы отвечает жидкостная система охлаждения. Примерная цена — держитесь крепче! — 68 000 руб.



Спидометр

Полку полезных **USB**-гаджетов пришло: свет увидел устройство **USB Speed Typing Mouse**

для подсчета скорости набора текста на клавиатуре. Забавный мышонok сидит на импровизированном велопедале.

Чем быстрее пользователь стучит по клавишам, тем быстрее вращаются педали мышонка. Цифровое значение скорости набора текста отображается на ЖК-дисплее у основания велосипеда. Вещ-щ-ц! Останавливает только высокая цена — 1200 руб.

Без колеса



Компания **Saltek**, хорошо зарекомендовавшая себя на рынке компьютерной периферии, представила беспроводную мышь под названием **Obsidian**. На месте традиционного механического колеса прокрутки в ней расположена сенсорная панелька, с помощью которой можно прокручивать страницы в четырех направлениях. Плавность и точность — выше всяких похвал. Кнопки для перехода вперед/назад в веб-браузере находятся по бокам корпуса.

В мышке используется оптический сенсор с разрешением 1000 dpi. Цена — 1400 руб. Комплект поставки включает приемопередатчик и док-станцию со встроенным гнездом для зарядки запасного аккумулятора мыши.

Сами с усами

В прошлом году **NVIDIA** впервые заговорила о возможности автоматического разгона видеокарт. Тогда речь шла о технологии **LinkBoost**, благодаря которой материнская плата самостоятельно «играла» частотами графических интерфейсов и изменяла опорную частоту шины HT между мостами чипсета. Такое решение обеспечивало увеличение пропускной способности на 25% и давало небольшую выигрив в производительности.

Сейчас калифорнийская компания вновь вернулась к теме «умного» разгона. В чипсетах **nForce 650 Ultra**, как ожидается, будет реализовано автоматическое увеличение тактовой частоты графического чипа. Речь о разгоне видеочипов **NVIDIA** на 7-10%. Неплохо. Особенно если учесть, что фокус не повлечет за собой потерю гарантии. ■

DVD-мания: железный софт

Видеокарты

- **ATI Catalyst 7.4** — драйвер для видеокарт **Radeon** под **Windows XP** и **Vista**.
- **ATI avivo Video Converter Engine 7.4** — универсальный видеоковертер для карт серии **Radeon X1000** под **Windows XP** и **Vista**.
- **NVIDIA ForceWare 93.71** — драйвера для видеокарт от **TNT 2** до **GeForce 7-й** для **Windows XP**.
- **NVIDIA ForceWare 158.19** — драйвера для видеокарт серии **GeForce 6xxx** под **Windows XP**.
- **NVIDIA ForceWare 158.18** — драйвера для видеокарт **GeForce** от **NVIDIA** для **Windows Vista**.
- **RivaTuner 2.0 FR** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A3.99** — драйвера для аудиодрайверов класса **AC'97** от **Realtek**.
- **Realtek AC'97 62.31** — драйвера для аудиодрайверов класса **AC'97** от **Realtek** под **Vista**.
- **Realtek HD Audio 1.65** — драйвера для аудиодрайверов класса **HD Audio** от **Realtek** под **Windows XP** и **Vista**.

Материнские карты

- **ASUS PC Probe 2 1.04.12** — утилита для мониторинга материнских плат **ASUS**.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 6.0.1.1010** — драйвера для чипсетов **Intel**.
- **NVIDIA nForce 15.00** — драйвера для чипсетов серии **nForce** под **Vista**.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CDCheck 3.1.13.0** — новый бенчмарк для жестких дисков.
- **CrystalDiskMark 1.0.1c** — новый бенчмарк для жестких дисков.
- **HDDLife 2.9.110** — рассказывает всю правду о состоянии здоровья вашего жесткого диска.
- **Western Digital Data LifeGuard Diagnostics Utility 1.09b** — занимается диагностикой внешних и внутренних жестких дисков.

Системные утилиты

- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.331** — альтернативный тестовый пакет для измерения производительности ПК.
- **EVEREST Ultimate Edition 2007 4.00 Final** — одна из лучших программ по сбору информации о компьютере.
- **CCPUID 2.0.0120v** — о-чредная утилита по идентификации процессора.
- **HeavyLoad 2.3** — нагружит компьютер по самое не баулюсь.
- **Hmonitor 4.3.1.1** — проводит мониторинг системы на раз.
- **PassMark BurnInTest 5.3 Build 1004** — проверяет стабильность ПК под нагрузкой.
- **PC Wizard 2007 1.73** — универсальная утилита для диагностики компьютера и не только.

МОЛОДО-ЗЕЛЕНО

Тестирование видеокарт
нового поколения от NVIDIA

Алексей Горбунов

NVIDIA продолжает медленно, но верно осваивать поле под названием **DirectX 10**. На этот раз компания намерена завоевать средний и нижний ценовые сегменты, представив видеокарты на базе чипов **GeForce 8500 GT (G86)** и **GeForce 8600 GT/GTS (G84)**. Они пришли на смену платам 7-й серии и предлагают большую производительность, архитектуру с унифицированными шейдерами, аппаратную поддержку DX10 и декодирование HD-фильмов. Звучит неплохо, осталось проверить все эти новшества на практике.

Наследие предков



Новый процессор берет на себя всю работу по декодированию видео.

Новые GPU стали преемниками архитектур **GeForce 8800**. Они включают в себя все преимущества графических процессоров **G80**, а в чем-то даже превосходят их. Начнем с того, что все чипы из обновленной линейки производятся по 80-нм техпроцессу. Это позволило снизить энергопотребление и тепловыделение.

Ядро **GeForce 8600 GT/GTS** содержит 289 млн транзисторов и несет в себе 32 унифицированных потоковых процессора (**Streaming Processors, SP**), объединенных в два блока по 16 SP. Они работают на более чем вдвое большей частоте по сравнению с остальными компонентами чипа. Для **GeForce 8600 GTS** частоты, соответственно, равны 675 МГц и 1450 МГц, для **GeForce 8600 GT** — 540 МГц и 1180 МГц. Каждый из SP может производить расчеты с 32-битной точностью, что делает их пригодными для научных, экономических и других вычислений.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,67 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мк)
Материнская плата	Bioslar TForce P965 Deluxe (Intel P965 Express, Socket 775, DDR-800, PCI, PCI IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWe, GbLAN, ATX)
Память	Kingston Hyper X KHX6400D2LLK2/2G (2x1024 Мб, 4-4-1-2, 2.0 В)
Жесткий диск	Western Digital Caviar SE WD500KS 500 Гб (Serial ATA, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BOT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 8.1.1.1010
Драйвера для видеокарт	ATI Catalyst 7.4 NVIDIA ForceWare 93.71 NVIDIA ForceWare 138.16
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

Серьезные изменения постигли текстурные блоки (**Texture Mapping Units, TMU**). Как и прежде, на каждые 16 пиксельных процессоров приходится 4 TMU. Однако в ядре **G80** четыре текстурных блока могут за такт вычислить 4 текстурных адреса и выполнить 8 операций текстурной фильтрации, в случае с **G84** показатель адресации текстур увеличен до восьми. Таким образом, TMU нового ядра способны за такт совершать в два раза больше текстурных выборов. Теоретическая скорость текстурирования **G86** равна 16 текселам за такт (10,8 гигапикселя в секунду для **GeForce 8600 GTS**). Отметим, что на практике платы показывают в два раза меньшие результаты. С чем это связано, пока неизвестно.

Число блоков растеризации (**Raster Operation, ROP**) сократилось до двух. Поддерживается как новый тип сглаживания (**Coverage Sampled Antialiasing, CSAA**), так и рендеринг с использованием сглаживания и высокого динамического диапазона (**High Dynamic Range, HDR**) одновременно. Каждый из блоков за раз может обработать до четырех пикселей (16 субпикселей) и обеспечивает 64-битный доступ к видеопамяти. Ширина шины данных равна 128 битам, что может серьезно ограничить быстродействие видеокарт. Подсистема памяти на **GeForce 8600 GT/GTS** представлена четырьмя микросхемами **GDDR3** (с 32-битной шиной) объемом 512 Мбит каждая. Для версии **GT** номинальная частота равна 1400 МГц, для **GTS** — 2000 МГц.

Графический чип **GeForce 8500 GT** может похвастаться лишь одним функциональным

блоком, который состоит из 16 потоковых процессоров и 4 TMU. Ядро содержит 210 млн транзисторов. Номинальная частота чипа равна 450 МГц, потоковых процессоров — 900 МГц. Блоки ROP и шину данных оставили без изменений. На видеокартах используются 8 микросхем **DDR2**-памяти (с 16-битной шиной) объемом 256 Мбит каждая. Частота памяти составляет 800 МГц.

Основным преимуществом чипов **G84** и **G86** стал встроенный видеопроцессор **PureVideo HD**. Он использует **BSP**-движок (**Bitstream Processor Engine**), который берет на себя основную нагрузку по декодированию таких видеоформатов, как **H.264**, **VC-1**, **MPEG-2** с разрешением до 1920x1080 и битрейтом до 40 Мбит/с. На практике получается следующее: воспроизведение дисков **Blu-ray** и **HD-DVD** с применением программного декодирования загружает процессор на 90-100%, видеокарты предыдущего поколения снижают этот показатель до 60-70%, в случае с **GeForce 8500/8600** обработка видео отдается лишь 20% процессорного времени. Прогресс налицо!

Поддержка внешних интерфейсов у **GeForce 8500/8600** теперь встроена в графическое ядро платы. В случае с **GeForce 8800** этим занимался чип **NVIO**. **GeForce 8600 GTS** оснащена двумя выходами **Dual-Link DVI-I** с поддержкой **HDCP**. Кроме того, возможно появление моделей с разъемом **HDMI**. **GeForce 8500 GT** и **8600 GT** обладают лишь опциональной поддержкой **HDCP** и **HDMI**, так что реализация этих интерфейсов остается уделом производителей видеокарт.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Модель	Chaintech GSE85GT-G1	Chaintech GSE86GT-A1	ECS N8600GTS-256MX+	GIGABYTE GV-NX79T256D-RH	GIGABYTE GV-NX97256DP-RH	Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE
Графический чип	NVIDIA GeForce 8500 GT (G86-300)	NVIDIA GeForce 8600 GT (G84-300)	NVIDIA GeForce 8600 GTS (G84-400)	NVIDIA GeForce 7000 GT (G73)	NVIDIA GeForce 7900 GT (G71)	ATI Radeon X1950 PRO (RV570)
Технологический процесс	80 нм	80 нм	80 нм	90 нм	90 нм	80 нм
Кол-во транзисторов	210 млн	289 млн	289 млн	150 млн	279 млн	330 млн
Частота чипа	450 МГц (16 SP на частоте 900 МГц)	595 МГц (32 SP на частоте 1307 МГц)	720 МГц (32 SP на частоте 1450 МГц)	560 МГц	525 МГц	580 МГц
Интерфейс памяти	128 бит	128 бит	128 бит	128 бит	256 бит	256 бит
Тип установленной памяти	DDR2	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота памяти	850 МГц	1540 МГц	2200 МГц	1400 МГц	1440 МГц	1600 МГц
Пропускная способность памяти	13,6 Гб/с	24,8 Гб/с	35,2 Гб/с	22,4 Гб/с	46,1 Гб/с	51,2 Гб/с
Объем установленной памяти	256 Мб	256 Мб	256 Мб	256 Мб	256 Мб	256 Мб
Платформа процессоров	16 унифицированных потоковых процессоров	32 унифицированных потоковых процессора	32 унифицированных потоковых процессора	24	24	36
Вершинных процессоров				8	8	8
Текстурных блоков	8	16	16	12	24	12
Операций растеризации за такт (ROP)	8	8	8	8	16	12
Версия DirectX	10 (SM 4.0)	10 (SM 4.0)	10 (SM 4.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)	9.0c (SM 3.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0	2.0
Интерфейс шины	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16

Найти и отфильтровать!

Текстура сама по себе — двумерный цветовой массив, состоящий из текстурных элементов (текселов). Каждый тексель имеет свой уникальный адрес, определяющийся столбцом и строкой. Когда текстура накладывается на полигон, то адрес текселя привязывается к объекту. Координаты пересчитываются в координаты экрана и расположение пикселя. В случае с Direct3D тексели пересчитываются с текстурного пространства напрямую в пиксели экрана. Для каждого пикселя на экран можно найти соответствующий тексель на текстуре. Процесс «нахождения» (выборки) текселя называется **адресацией**. Цвет полученный или прилегающих точек можно изменить с помощью текстурной фильтрации (например, анизотропной). Для проведения этих операций в графическом ядре присутствуют **блоки наложения текстур** (Texture Mapping Unit).

Претенденты на победу

ECS N8600GTS-256MX+



В ECS N8600GTS-256MX+ скрывается быстрое ядро, поддержка DX10 и новые возможности PureVideo HD.

Первой по списку идет ECS N8600GTS-256MX+. Видеокарта построена на графическом чипе GeForce 8600 GTS (G84-400). Ядро слегка разогнано — до 720 МГц. 32 потоковых процессора работают на стандартной частоте 1,45 ГГц, 256 Мб памяти GDDR3 трудятся на частоте 2200 МГц. Пропускная способность равна 35,2 Гб/с.

На плате присутствует пара разъемов Dual Link DVI и один HDTV. Для работы требуется дополнительное питание. Система охлаждения состоит из небольшого радиатора, который закрывает ядро и чипы памяти, и вентилятора. Она на удивление компактна и не перегораживает лишних слотов, работает достаточно тихо.

Вместе с платой в коробе лежали: диск с драйверами, толстенный мануал, кабель HDTV, один переходник питания и пара DVI-to-VGA. Цена новинки — 6500-7000 руб.

Chaintech GSE86GT-A1



Chaintech GSE86GT-A1 — типичный середнячок и достойная замена устаревшего GeForce 7600 GT.

Следующая новинка, GSE86GT-A1 от компании Chaintech, выполнена на ядре GeForce 8600 GT (G84-300). Частоты графического чипа и 32 потоковых процессоров равны 595 МГц и 1307 МГц соответственно. На плате разведены 4 микросхемы памяти GDDR3 общим объемом 256 Мб и частотой 1540 МГц. Пропускная способность составляет 24,6 Гб/с. Разъемы питания уже нет, но и понятию — видеокарта потребляет не более 43 Вт. Графический чип и микросхемы памяти охлаждаются низкопрофильным кулером.

Комплект поставки радует богатым набором дополнительных аксессуаров. Нашлось

место диску с драйверами и софтом (InterVideo WinDVD5, WinDVD Creator 2, WinRip 2.1 и пр.), кабелем S-Video, HDTV, RCA, двум переходникам DVI-to-VGA. Видеокарта обойдется в 4800-5300 руб.

Chaintech GSE85GT-G1



Chaintech GSE85GT-G1 звезд с небом не хватает, но для игр годится.

Chaintech GSE85GT-G1 — самая простая из обновленной линейки. В ее основе чип GeForce 8500 GT (G86-300). 16 потоковых процессоров работают на частоте 900 МГц, а само ядро — на 450 МГц. Объем памяти равен 256 Мб, но используются более дешевые чипы типа DDR2. Частота работы памяти составляет 850 МГц — на 50 МГц выше номинала. Итоговая пропускная способность — 13,6 Гб/с. Отводом тепла от ядра платы занимается маленький алюминиевый кулер, 8 микросхем памяти остались без охлаждения. Для передачи видеосигнала есть разъемы VGA, Dual Link DVI и HDTV.

К плате прилагается диск с драйверами, кабель S-Video и переходник DVI-to-VGA. Ориентировочная стоимость Chaintech GSE85GT-G1 — 3200-3600 руб.

Проверенные времена

Теперь взглянем на тех, с кем придется сразиться нашим новинкам. Мы подобрали для каждого из них пару из соответствующей ценовой категории. ECS N8600GTS-256MX+ противостоит GIGABYTE GV-NX79T256DP-

3DMark06	SM 2.0	SM 3.0	Overall
Chaintech GSE85GT-G1	859	760	2248
Chaintech GSE86GT-A1	2145	1837	5110
ECS N8600GTS-256MX+	2495	2184	5874
GIGABYTE GV-NX79T256D-RH	1325	1212	3412
GIGABYTE GV-NX79T256D-PH	2154	2101	5399
Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE	1921	2144	5199

RH, Chaintech GSE86GT-A1 будем сравнивать с Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE, ну а Chaintech GSE85GT-G1 — с GIGABYTE GV-NX76T256D-RH. Каждая из плат оснащена фирменной системой охлаждения, что в одном случае гарантирует неплохой разгон, в другом — очень тихую работу.

GIGABYTE GV-NX79T256D-PH



GIGABYTE GV-NX79T256D-PH обладает самой высокой производительностью в своем классе.

GV-NX79T256D-PH от компании GIGABYTE содержит графическое ядро GeForce 7900 GT (G71) и 256 Мб памяти GDDR3. И чип, и память работают на повышенных частотах — 525 МГц и 1440 МГц соответственно. Ширина шины данных равна 256 битам. Пропускная способность — 46,1 Гб/с. Вместо эталонной системы охлаждения от NVIDIA используется кулер Zalman с веерообразным радиатором. Его 80-мм вентилятор работает очень тихо и эффективно обдувает микросхемы памяти. Для работы необходимо дополнительное питание.

В коробке с платой находятся диски с драйверами, утилитами и полными версиями игр Serious Sam 2 и Quake 4, руководство пользователя, переходник HDTV и два DVI-to-VGA адаптеры. Стоимость платы — 7000-7500 руб.

Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE

Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE — хороший пример для подражания. Это видеокарта с продуманным охлаждением и богатым комплек-



Визитная карточка Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE — отличная комплектация, качественное охлаждение и высокая производительность.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ В ИГРАХ

Разрешение	Максимальное качество, AF 16x			Максимальное качество, AF 16x, AA 4x		
	Far Cry 1.33 (Regulator)					
1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200	
Chaintech GSE85GT-G1	55,1	37,1	26,0	42,6	27,9	17,6
Chaintech GSE86GT-A1	-	-	-	-	-	-
ECS N8600GTS-256MX+	136,9	99,5	72,4	105,7	71,3	34,0
GIGABYTE GV-NX79T256D-PH	117,4	84,4	62,9	74,3	45,3	31,7
GIGABYTE GV-NX79T256D-FH	147,3	134,7	107,8	126,8	93,8	69,3
Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE	134,0	112,4	104,0	106,8	81,5	69,6
F.E.A.R. 1.08						
1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200	
Chaintech GSE85GT-G1	47	33	23	30	19	12
Chaintech GSE86GT-A1	105	70	51	57	34	24
ECS N8600GTS-256MX+	119	82	59	67	41	28
GIGABYTE GV-NX79T256D-FH	78	53	39	47	32	23
GIGABYTE GV-NX79T256D-PH	124	89	65	85	58	42
Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE	109	79	59	75	52	37
Proy 1.2 (HWZone Demo)						
1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200	
Chaintech GSE85GT-G1	35	23	16	29	19	13
Chaintech GSE86GT-A1	90	61	44	65	44	32
ECS N8600GTS-256MX+	102	70	51	77	52	38
GIGABYTE GV-NX79T256D-FH	84	58	44	56	39	29
GIGABYTE GV-NX79T256D-PH	120	88	66	90	64	49
Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE	104	76	60	82	58	45
Serious Sam 2 2.066.00 (Shield Generator28)						
1024x768	1280x1024	1600x1200	1024x768	1280x1024	1600x1200	
Chaintech GSE85GT-G1	47,4	32,6	22,0	40,3	27,6	18,6
Chaintech GSE86GT-A1	119,7	84,0	57,4	88,6	56,9	37,9
ECS N8600GTS-256MX+	136,7	97,1	66,5	96,9	68,4	45,5
GIGABYTE GV-NX79T256D-FH	84,5	59,9	40,1	65,1	44,7	30,4
GIGABYTE GV-NX79T256D-PH	136,9	103,1	72,4	102,4	72,4	50,6
Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE	128,6	96,9	69,3	100,5	73,8	49,3

В ожидании чуда

DirectX 10 и видеокарты с его поддержкой были анонсированы более полугодом назад. Разработчики продолжают кормить нас обещаниями, красивыми скриншотами и захватывающими роликами из новых проектов. Вот лишь малая часть нововведений:

- Более плотные и объемные леса с постоянно растущими растениями.
- Живые персонажи и окружение.
- Объемные эффекты.
- Новый уровень детализации и освещения (HDR, реалистичные тени).
- Естественная скелетная, лицевая и пр. (волосы, шерсть) анимация персонажей.
- Реалистичное размытие в движении.
- Появление по-настоящему объемных облаков и дыма.
- Возможность взаимодействия персонажей с любым объектом игрового мира.
- Полностью разрушаемое окружение.

При этом обещается снизить нагрузку на CPU. Игры с поддержкой DX10 мы увидим уже этим летом, вот список проектов — Crysis, BioShock, Alan Wake, Age of Conan, Unreal Tournament 3, Halo 2, Shadowrun, World in Conflict. Некоторые из уже вышедших игр обзаведутся поддержкой DX10 после появления патчей — например, Company of Heroes, Microsoft Flight Simulator X и Call of Juarez.



том поставки. Построена она на чипе Radeon X1950 Pro (RV 570), его частота равна 580 МГц (всего на 5 МГц выше номинала), 256 Мб памяти GDDR3 производителю удалось разогнать до 1600 МГц. В совокупности с 256-битной шиной данных это дает пропускную способность в 51,2 Гб/с. Графическое ядро видеокарты охлаждается медным кулером Zalman VF900-Cu с тепловыми трубками и 80-мм вентилятором. На микросхемах памяти и элементах питания наклеены радиаторы. Требует дополнительное питание.

В коробочке с аксессуарами лежат: диски с драйверами, полная версия игры Just Cause, медиаплеер CyberLink PowerDVD 6, многоязычный мануал, кабели RCA и S-Video, переходники RCA-to-S-Video, HDTV, DVI-to-VGA и кабель питания, а также гибкий CrossFire-мостик. Видеокарта продается по цене 5500-6000 руб.

GIGABYTE GV-NX76T256D-RH



Благодаря пассивному охлаждению GIGABYTE GV-NX76T256D-RH стала бесшумной. В скорости при этом не потеряла.

Главная особенность GIGABYTE GV-NX76T256D-RH — полное отсутствие шума при работе. Система охлаждения видеокарты носит название **Silent-Pipe II** и представляет собой комбинацию из соединенных тепловыми трубками радиаторов (медные и алюминиевые). Графический чип GeForce 7600 GT (G73) и 256 Мб памяти GDDR3 работают на стандартных частотах — 560 МГц и 1400 МГц соответственно. Ширина шины данных равна 128 битам, пропускная способность — 22,4 Гб/с.

Комплектация: диски с драйверами и утилитами, диск с игрой **Sid Meier's Civilization 4**, руководство пользователя, два переходника DVI-to-VGA и один HDTV. В продаже GIGABYTE GV-NX76T256D-RH можно найти за 3500-3900 руб.

Тестирование

Первым испытанием стал 3DMark06. Для GeForce 8600 GTS от ECS этот тест был единственной победой: 5874 очка — достойный результат. Chaintech GSE86GT-A1 набрала 5110 баллов, при этом отстала от более шустрых Radeon X1950 Pro (5199 балл) и GeForce 7900 GT (5399 баллов).

Игра **Far Cry** удалось отправить в нокаут Chaintech GSE86GT-A1 — карта попросту висла. Возможно, проблемы с конкретным экземпляром, возможно — с используемыми драйверами. Старшая сестра, N8600GTS-256MX+, неплохо показала себя в разрешении 1280x1024, хотя существенно уступила и Radeon X1950 Pro, и GeForce 7900 GT. То же самое можно сказать и о режиме со сглаживанием. В свою очередь, Chaintech GSE85GT-G1 уступила даже GeForce 7600 GT. В **Prey** отставание ECS N8600GTS-256MX+ и Chaintech GSE86GT-A1 от группы лидеров сократилось, но не более того.

Картину в целом мы уже поняли, так что от результатов тестов в F.E.A.R. ничего особенного не ждали. А зря, GeForce 8600 GTS уступила GeForce 7900 GT, но опередила Radeon X1950 Pro, уступив ей лишь после включения сглаживания. На удивление хорошо себя показали новые видеокарты в игре **Serious Sam 2**, где GeForce 8600 GTS почти на 1 в чем не уступала GIGABYTE GV-NX79T256D-RH и Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE. Испытания подошли к логическому концу, пришла пора подводить итоги...

Финишная прямая

Видеокарты ECS N8600GTS-256MX+ и Chaintech GSE86GT-A1 отлично справляются с играми в разрешении до 1280x1024, можно даже побаловаться со сглаживанием, не говоря уже про анизотропную фильтрацию, которая была включена во всех тестах, кроме 3DMark06. В стандартных режимах GeForce 8600 GT без особых проблем обходит GeForce 7600 GT, но, учитывая цену новой платы, ее сложно однозначно рекомендовать к приобретению. За те же деньги можно поискать Radeon X1950 Pro, который обеспечит большую производительность. На этом фоне совсем уж безрадостно выглядит GeForce 8600 GTS. Стоят такие карты слишком дорого, но при этом умудряются уступать Radeon X1950 Pro. В защиту новинок от NVIDIA можно сказать только то, что появились они недавно и в скором будущем цена на них упадет.

Chaintech GSE85GT-G1 на базе GeForce 8500 GT — отдельный разговор. Карта подходит для игр в разрешении 1024x768, на возможности включения сглаживания надеяться не стоит, GeForce 8500 GT — интересный вариант перехода на DX10 за малые деньги.

Главных козырей GeForce 8500/8600 не отнять, в их распоряжении поддержка DX10 и встроенный чип по декодированию HD-видео. Если вы собираетесь собирать компьютер с нуля, то новая серия видеокарт может стать хорошим выбором. Гегемония NVIDIA пока продолжается, но совсем скоро AMD представит новые Radeon — там и посмотрим, кто на коне! ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

Bioslar (www.bioslar.com.ru) — Bioslar TForce P965 Deluxe;
Chaintech (www.chaintech.ru) — Chaintech GSE85GT-G1, Chaintech GSE86GT-A1;
CustomTek (www.customtek.ru) — Be Quiet Dark Power Pro BOT P6 PPO 600W;
GIGABYTE (www.gigabyte.ru) — GIGABYTE GV-NX76T256D-RH, GIGABYTE GV-NX79T256D-RH;
IT-Labs (www.it-labs.ru) — ECS N8600GTS-256MX+;
Kingston (www.kingston.com) — Kingston Hyper X KHX48002LLK2G2;
Sapphire (www.sapphire.ru) — Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE.

К бою готов!



Лучшая стратегия E3 2006
Кандидат WCG 2007

SUPREME COMMANDER™

AN RTS FROM
CHRIS TAYLOR



GV-NX86S256H

- Графический процессор NVIDIA® GeForce® 8600GTS
- Интерфейс PCI Express
- Поддержка DirectX 10 и OpenGL 2.0
- 256MB памяти GDDR3, шина памяти 128-бит
- Поддержка технологий SLI и PureVideo
- Выходы 2xDVI-I / D-sub (адаптер) / HDTV
- Поддержка 2xDual-link DVI, разрешение до 2560x1600
- Система охлаждения Silent Pipe 3



GV-NX86T256D

- Графический процессор NVIDIA® GeForce® 8600GT
- Интерфейс PCI Express
- Поддержка DirectX 10 и OpenGL 2.0
- 256MB памяти GDDR3, шина памяти 128-бит
- Поддержка технологий SLI и PureVideo
- Выходы 2xDVI-I / D-sub (адаптер) / HDTV
- Поддержка 2xDual-link DVI, разрешение до 2560x1600
- Система охлаждения New Silent Pipe II



Спецификацию и информацию посетите на www.gigabyte.com без обязательного уведомления. Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным владельцам.

ЗАПОМНИТЬ ВСЕ

Тестирование жестких дисков большого объема

Алексей Горбунов

Прогресс не остановить. В нашу жизнь постепенно входит видео высокого разрешения, коллекции фотографий и музыки растут в геометрической прогрессии, игры занимают нешуточный объем на диске. Все это требует наличия вместительного и быстрого винчестера. К счастью, модельный ряд жестких дисков любого производителя достаточно широк. Остается дело за малым — выбрать.

Знакомство с тяжеловесами

Жесткие диски Samsung выделяются на фоне конкурентов более низкой ценой, кроме того, они тихо работают и мало греются. Винчестеры серии **SpinPoint T133S** изначально оснащались буфером на 8 Мб, для 400-гигабайтной модели **HD401LJ** его объем увеличили до 16 Мб. Модельный ряд **SpinPoint T166S** может похвастаться высокой плотностью записи — до 166 Гб на пластину. Впрочем, к диску **HD321KJ** это не относится — винчестер состоит из трех блинов емкостью 133 Гб каждый. Объем буфера — 16 Мб. Оба диска поддерживают NCC и фирменные технологии Samsung: **SSB** и **ImpacGuard** предназначены для защиты от ударов и вибрации, **SilentSeek** и **NoiseGuard** сводят к минимуму шум при работе.

Следующей у нас идет компания **Seagate**. Главная фишка серии **Barracuda 7200.10** — использование технологии перпендикулярной записи данных. Благодаря ей разработчики смогли создать винчестер **ST3750640AS** емкостью

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	AMD Athlon 64 FX-62 (Socket AM2, 2,8 ГГц, L2 кэш 2 Мб)
Видеокарта	Abatron GeForce 6600 256 Мб (NVIDIA GeForce 6600, PCIe x16)
Материнская плата	BioStar TForce 590 SLI Deluxe (NVIDIA nForce 590 SLI, Socket AM2, DDR-800, PCIe, SLI, PCI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Corsair Twin2X2048-8500C5 2x1024 Мб (1066 МГц, 5-5-5-15)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.9 ST3160812A 160 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	Be quiet! DARK POWER PRO BOT P6-PRO 600W (600 Вт)
Драйвер для системной платы	NVIDIA nForce 9.35
Драйвер для видеокарты	NVIDIA ForceWare 93.71
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

750 Гб. Из других особенностей новой технологии отметим теоретический прирост скорости. Так как в накопителях используется меньшее количество пластин, то должно снизиться энергопотребление и тепловыделение. Кроме того, модели на 750 Гб, в наших тестах участвуют еще три винчестера, а именно: 500-Гб **ST3500630AS**, 400-Гб **ST3400620AS** и 320-Гб **ST3320820AS**. Первые два оснащены 16 Мб буфером, только у **ST3320820AS** кэш-памяти 8 Мб. Однако все поддерживают NCC.

В компании Seagate есть бюджетное подразделение, которое выпускает диски серии **DiamondMax 20** и **DiamondMax 21** под некогда независимым брендом **Maxtor**. К ним попал накопитель **STM3320620AS** из модельно-

го ряда **DiamondMax 21**. Он использует перпендикулярную запись, оснащен 16 Мб буфером и поддерживает NCC.

На заметку: перед подключением любого из дисков Seagate не забудьте снять маленькую перемычку, иначе скорость передачи данных по интерфейсу будет ограничена до уровня SATA-150.

Western Digital занимается производством жестких дисков с 1988 года. Ее накопители всегда отличались надежностью и быстротой. 500 Гб **Caviar SE16 WD5000KS**, по заявлениям производителя, обладает самым низким энергопотреблением в своем классе. Это должно положительно отразиться на его долговечности. **WD5000KS** подключается по



Новые винчестеры Samsung можно описать тремя словами — быстрые, тихие и холодные.



Жесткий диск на 750 Гб от Seagate — первый шаг к вашей коллекции HD-видео.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Производитель и модель HDD	Интерфейс	Объем	Головки (шт.)	Пластины (шт.)	Скорость вращения шпинделя	Объем кэш-памяти	Среднее время поиска (мс)	Уровень шума при поиске (дБ)	Гарантия	Цена (руб.)
Hitachi Deskstar T7K500 HDT72503VLA360	Serial ATA-300	320 Гбайт	4	2	7200 об/мин	16 Мбайт	8,5	28	3 года	2400-2600
Maxtor DiamondMax 21 ST3200620AS	Serial ATA-300	320 Гбайт	4	2	7200 об/мин	16 Мбайт	8,5	30	3 года	2200-2400
Samsung SpinPoint T166S HD321KJ	Serial ATA-300	320 Гбайт	5	3	7200 об/мин	16 Мбайт	8,9	27	3 года	2300-2500
Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS	Serial ATA-300	320 Гбайт	4	2	7200 об/мин	8 Мбайт	8,5	30	5 лет	2400-2600
Hitachi Deskstar T7K500 HDT725040VLA360	Serial ATA-300	400 Гбайт	6	3	7200 об/мин	16 Мбайт	8,5	30	3 года	3200-3400
Samsung SpinPoint T1335 HD401LJ	Serial ATA-300	400 Гбайт	6	3	7200 об/мин	16 Мбайт	8,9	29	3 года	3100-3300
Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS	Serial ATA-300	400 Гбайт	5	3	7200 об/мин	16 Мбайт	8,5	34	5 лет	3300-3500
Hitachi Deskstar E7K500 HDS725050KLA360	Serial ATA-300	500 Гбайт	10	5	7200 об/мин	16 Мбайт	8,5	31	3 года	4200-4400
Seagate Barracuda 7200.10 ST3500630AS	Serial ATA-300	500 Гбайт	6	3	7200 об/мин	16 Мбайт	8,5	37	5 лет	4000-4500
Western Digital Caviar SE16 WD5000KS	Serial ATA-300	500 Гбайт	6	3	7200 об/мин	16 Мбайт	8,9	29	3 года	4300-4500
Seagate Barracuda 7200.10 ST3750640AS	Serial ATA-300	750 Гбайт	8	4	7200 об/мин	16 Мбайт	8,5	37	5 лет	7200-7400

Под крышкой винчестера

В основе всего — магнитный диск (блин, пластина), закрепленный на шпинделе. Над ним по дуговой орбите перемещается магнитная головка. При вращении диска возникает воздушный поток. Благодаря ему головка парит на расстоянии 0,1 мкм от поверхности. Количество пластин и головок в современных винчестерах варьируется в широких пределах, а за их перемещение отвечает прецизионная механика. Управляет механикой высокоточная электроника.

Все жесткие диски оснащены некоторым количеством буферной памяти (кэша). Кэш — это перевалочный пункт между быстрым интерфейсом (IDE, SATA) и медленной механикой винчестера. В буфере хранятся данные, которые система может запросить с наибольшей вероятностью.

Запись и чтение данных происходит линейно (последовательно) и с произвольным (случайным) доступом. При линейной записи/чтении головка находит необходимый участок и последовательно, сектор за сектором, записывает или считывает данные. Чем выше скорость вращения шпинделя, тем быстрее происходит запись или считывание. При случайном доступе головка записывает/считывает данные в большое количество участков, произвольно расположенных на пластине. В этом случае все зависит не только от быстроты механики, но и от электронной составляющей жесткого диска, а также алгоритмов работы буфера.



и поддержки NCQ. Винчестеры, помимо стандартного SATA-разъема питания, оснащены 4-контактным Molex.

Практические испытания

Производительность жестких дисков мы измерили в следующих приложениях: PCMark05 1.2.0, HD Tune 2.53, CrystalDiskMark 1.0. PCMark05 использует так называемые трассы — последовательности дисковой активности при выполнении реальных задач, которые записаны на эталонном компьютере:

- **File Write** — запись файлов;
- **Viru Scan** — сканирование на наличие вирусов;
- **General Usage** — имитация работы пользователя;
- **Application Loading** — открытие приложений;
- **XP Startup** — загрузка операционной системы.

Чем выше скорость обработки трассы (Мб/с), тем лучше. HD Tune показывает минимальную, максимальную и среднюю скорость чтения в Мб/с. Кроме того, она измеряет скорость передачи данных по интерфейсу SATA, среднее время доступа, загрузку CPU и температуру винчестера. CrystalDiskMark интересна тем, что выдает данные о скорости как последовательного, так и произвольного чтения/записи данных разного объема. Кроме того, мы субъективно оценивали шум жестких дисков.

интерфейсу SATA-300 и оснащен 16 Мб буфером. NCQ традиционно не поддерживается — специалисты WD считают, что технология ни к чему домашним пользователям. Интересный момент: в случае нехватки разъемов SATA-питания WD5000KS можно запитать по Molex.

Жесткими дисками в Hitachi занимается подразделение Hitachi Global Storage Technologies. В 2003 году они объединились с

соответствующим отделом IBM. По прошествии пары лет предприятие заработало репутацию производителя быстрых и надежных винчестеров. Недавно Hitachi GST отметилась выпуском первого в мире терабайтного диска. До нас он пока не добрался, зато мы получили три другие модели — HDS725050KLA360, HDT725040VLA360 и HDT725032VLA360 (500 Гб, 400 Гб и 320 Гб). Каждый с 16 Мб буфером



Отсутствие поддержки NCQ — дело принципа для Western Digital. Толку от технологии для домашних пользователей почти никакой.



Жесткие диски Hitachi показывают отличную скорость в реальных приложениях, но греются довольно сильно.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Объем	Производитель и модель HDD	PCMark05 1.2.0 HDD							HD Tune 2.53				CrystalDiskMark 1.0							
		File	Virus Scan	General Usage	App. Loading	XP Startup	Overall	Min	Max	Ave	Burst Rate, M/s	Access Time, ms	CPU Usage, %	Temp. °C	Read, M/s	Write, M/s	Random 512K	Random 512K	Random 4K	
320 Гб	Hitachi Deskstar T7K500 HDT725032VLA360	70,241	104,253	7,477	8,499	11,991	6706	33.0	71.0	58.4	142.7	14.1	4.1	40	74.03	42.63	1,136	69.74	37.59	2,287
	Maxtor DiamondMax 21 STM3320620AS	73,623	117,905	6,000	7,861	10,096	6336	38.9	78.2	65.0	164.9	13.6	4.0	38	81.22	43.98	0,952	80.44	31.02	1,578
	Samsung SpinPoint T1665 HD321KJ	83,598	82,202	6,945	8,090	10,156	6250	33.5	79.7	63.1	133.2	14.1	3.9	29	81.31	46.50	1,253	85.08	33.94	2,680
400 Гб	Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS	73,759	103,302	5,842	7,328	10,003	6203	37.6	75.7	62.2	137.5	13.9	3.6	36	78.19	42.41	0,872	77.56	27.71	1,674
	Hitachi Deskstar T7K500 HDT725040VLA360	65,981	105,198	7,501	8,816	11,906	6660	30.2	65.2	54.6	126.5	13.5	3.5	42	66.02	39.94	1,052	67.75	34.04	2,424
	Samsung SpinPoint T1335 HD401LJ	79,243	63,691	6,359	7,233	8,968	5508	36.5	76.4	60.1	92.6	14.4	4.0	29	76.08	40.16	1,161	80.65	50.12	3,670
500 Гб	Seagate Barracuda 7200.10 ST3500630AS	71,414	117,734	6,041	7,734	10,193	6275	37.6	76.3	62.9	165.0	12.8	3.7	43	78.90	43.80	0,933	78.15	43.48	1,691
	Hitachi Deskstar E7K500 HDS725050KLA360	61,109	82,745	7,525	8,823	12,125	6296	28.8	61.8	48.5	101.3	13.0	3.3	43	64.55	40.70	1,037	63.92	39.10	2,545
	Seagate Barracuda 7200.10 ST3500630AS	72,749	118,882	5,894	7,823	10,277	6279	35.7	74.4	60.4	165.0	13.9	3.5	40	75.84	42.48	0,929	75.27	42.41	1,625
750 Гб	Western Digital Caviar SE16 WD6000KS	64,840	74,411	6,812	7,919	9,451	5742	37.6	70.7	59.2	106.7	13.7	3.9	35	80.70	37.81	1,163	73.15	48.75	2,549
	Seagate Barracuda 7200.10 ST3700640AS	65,500	113,653	5,908	7,167	9,662	5944	36.4	78.3	64.4	165.0	13.5	3.8	43	81.22	43.02	0,876	78.51	36.64	1,147

В PCMark05 победа досталась винчестерам Hitachi. Все три модели показали высокие результаты, а HDT725032VLA360 занял первое место — 6706 очков. Однако рассмотрим каждую из составляющих бенчмарка в отдельности. В тесте файловой записи лидировал HD321KJ и HD401LJ от Samsung: 83,598 Мб/с и 79,243 Мб/с соответственно. В неслучайном деле сканирования на предмет вирусов впереди оказалась вся линейка от Seagate, наибольший показатель — 118,8 Мб/с — у ST3500630AS. В оставшихся тестах лидировали накопители Hitachi: General Usage — около 7,5 Мб/с, Application Loading — до 8,8 Мб/с, XP Startup — 12,0 Мб/с.

В HD Tune впереди оказались накопители Seagate. Лучший результат (65,0 Мб/с) показал Maxtor STM3320620AS, порадовала модель HD321KJ от Samsung — 63,1 Мб/с. В тесте на скорость интерфейсной передачи данных винчестер Seagate достиг рекордной отметки 165 Мб/с. Минимальное время доступа продемонстрировали Seagate ST3400620AS (12,8 мс) и Hitachi HDS725050KLA360 (13 мс). Последний, кстати, меньше всего нагружал процессор — 3,3%.

Samsung HD321KJ выиграл в CrystalDiskMark. Этот накопитель показал наивысшие результаты почти во всех тестах, кроме записи с произвольным доступом блоками по 4 Кб, уступив старшему HD401LJ. В режиме чтения (линейного и случайного) отметили хорошие результаты у Seagate ST3750640AS — 81,22 Мб/с. В режиме последовательной записи на один уровень с уже упомянутым Samsung HD401LJ смог подняться лишь Maxtor STM3320620AS — 80,44 Мб/с. Высоким показателем записи со случайным доступом порадовала WD WD5000KS: 48,75 Мб/с (блоки по 512 Кб) и 2,59 Мб/с (блоки по 4 Кб).

Оба накопителя Samsung полностью подтвердили звание холодных и тихих винчестеров. За время тестирования они нагрелись лишь до 29 градусов, а шум был еле слышен. Самыми горячими были старшие модели от Seagate (43°С) и Hitachi (40–42°С). Продукция

Принцип домино



Понять принцип действия перпендикулярной записи просто. Представьте себе файлы домино. Пусть каждая флешка будет одним физическим битом. Возьмем несколько и положим их друг к другу торцами, как обычно. Получится длинная битовая дорожка — такова продольная технология записи, используемая с древних времен.

Теперь возьмем флешки, поставим их на ребро и сдвинем друг к другу. Дорожка значительно сократится. Вот вы и узнали, что есть перпендикулярная запись. Таким образом, можно значительно увеличить плотность записи на один блин и скорость чтения/записи.

NCQ

Для повышения производительности SATA-дисков применяется технология **NCQ** (Native Command Queuing). Она представляет собой буфер для команд запросов. Они накапливаются в нем и подвергаются сортировке в зависимости от расположения секторов с нужными данными на пластине. Таким образом, многопоточное обращение к жесткому диску происходит эффективнее. К сожалению, в условиях домашних компьютеров толку от NCQ немного. Ее удел — сервера.

Seagate, увы, так и не избавилась от проблем излишнего шума при работе, особенно отличился ST3500630AS.



Выявить однозначного победителя трудно. Абсолютным чемпионом по объему стал Seagate ST3750640AS с его 750 Гб. Конечно, цену за чуть меньшие деньги можно купить пару винчестеров по 400 Гб и выиграть в объеме. Среди 500 Гб дисков лучшим стал Seagate ST3500630AS. У него отличные скоростные показатели, но температура и высокий уровень шума смазали впечатление. Цена вопроса — 4300–4500 руб.

Следующая весовая категория — 400 Гб. Hitachi HDT725040VLA360 отличился высокой скоростью при работе с реальными приложениями. Seagate ST3400620AS не было равных в остальных тестах. Мы рекомендуем оба винчестера, тем более что стоят они почти одинаково.

Если нужен винчестер на 320 Гб, идеальным выбором станет Samsung HD321KJ. Он тихий, мало греется, а работает очень быстро. Цена не кусается. Альтернатива — Maxtor STM3320620AS. Он также быстро, правда, греется на порядок сильнее. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

BioStar (www.biostar.com.tw) —

Biostar TForce P965 Deluxe;

Corsair (www.corsairmemory.com) — Corsair

Twin2X2048-6500C5;

CustomTek (www.customtek.ru) —

Be Quiet Dark Power Pro BQT P8 PRO-600W;

ULTRA Electronics (www.ultracomp.ru) —

Hitachi Deskstar T7K500 HDT725032VLA360;

Hitachi Deskstar T7K500 HDT725040VLA360;

Hitachi Deskstar E7K500 HDS725050KLA360;

Maxtor DiamondMax 21 STM3320620AS;

Samsung SpinPoint T1665 HD321KJ;

Samsung SpinPoint T1335 HD401LJ;

Seagate Barracuda 7200.10 ST3320620AS;

Seagate Barracuda 7200.10 ST3500640AS.

Модель для сборки

Один из ведущих производителей компьютерных комплектующих, компания MSI (www.microstar.ru) с гордостью представляет новую серию графических карт NX8600/NX8500 для DirectX 10 и Vista. Новые карты от MSI — это высокие разрешения и ошеломляющее качество изображения. Ты еще не успел оценить их преимущества? Сделать изображение четким и правильным можешь уже сейчас.

Расставь номера, написанные на картинках, в последовательности сборки, назови модель карты и получи приз!



Главный приз

видеокарта NX8600GTS с поддержкой DirectX 10, оптимальный выбор для игр и видеоприложений.

Второй приз
материнская плата K9AGM2-FIH. Сочетает бесшумную работу, высокую скорость и поддержку самых современных технологий, включая HDMI.



Третий приз

MSI WiFi router. Объедини с его помощью все устройства в своей квартире!



Моделисты, мы призываем каждого из вас стать обладателем суперсовременной карты! Собранные модели принимаются круглосуточно на странице конкурса www.microstar.ru. Зарегистрируйся, оставь правильные ответы и выиграй ценные призы!



С.T.A.L.K.E.R. К НАМ ПРИХОДИТ

Моддинг по-сталкерски

Александр Орлов

Идея сделать моддинг по мотивам S.T.A.L.K.E.R. появилась у меня в январе 2007 года после появления в Сети официальной бета-версии мультитейлера. Созрела она около месяца, и лишь после этого я принялся за дело.

П.Р.О.Е.К.T. S.T.A.L.K.E.R.

Первым делом нужно было найти себе достойного, то есть корпус. В нашем городе (Петропавловск-Камчатский) очень сложно купить просто системный блок, так как их продают только с начинкой, мотивируя это тем, что корпуса и так раскупают, а железо потом некуда ставить. По этой и по ряду других причин, в числе которых была и финансовая, было принято решение покупать «битый» корпус (то есть с какими-либо дефектами: вмятинами, царапинами и т. д.). После нескольких дней поисков я нашел корпус Espada ES-6022B. Симпатичный, по виду напоминает одну из серий телефонов Nokia. На корпусе была вмятина на верхней панели, а каркас немного поврежден. К счастью, для нас, моддеров, это не является проблемой. После некоторых манипуляций

Espada ES-6022B стал выглядеть почти как новый.

Оформление левой стороны

Начал я с выбора формы окна. В итоге остановился на прямоугольной форме с небольшими дополнениями. Предварительно пришлось обклеить всю крышку малярным скотчем, чтобы не испортить поверхность во время резки. К тому же так проще наносить разметку.

Окно вырезалось при помощи бормашины компании «Калибр» — аналог дремела отечественного производства. Цена не кусается, но и технические характеристики не столь впечатляют. После окончания резки все было обработано наждаками и наждачной бумагой. Добиться идеально ровных линий не планировалось изначально, ведь кейс делается в стиле S.T.A.L.K.E.R., весь такой покореженный временем и радиацией.

Чтобы окно не выглядело слишком уж просто, я изготовил из плексигласа толщиной 4 мм своего рода наклейки, которые были расположены по его контуру. Поначалу думал закрыть окно плексом и выгравировать на нем трещины, проделать отверстия, якобы от пуль, но отказался от этого варианта. Плекс имеет свойство царапаться и со временем мутнеет. В конечном счете я закрыл окошко металлической решеткой и для придания большей жесткости закрепил ее при помощи клея. Сначала сделал отверстия по всему периметру окна (при помощи дрели и сверла диаметром 4,1 мм). Так как сетка довольно крупная, клепка держать ее не смогла бы, и я сделал что-то вроде шайб.

Из обрезков, оставшихся от вырезанного окна, изготовил полосы шириной 6 мм, длина каждой соответствовала длине сторон окна. В них я проделал отверстия, соответствующие отверстиям в окне. Далее все просто: вставил клепку в отверстие, надел решетку, шайбу и заклепал конструкцию щипцами. И так с каждым отверстием. Все, окно готово, но чего-то не хватало. Надо было что-то добавить — трещины, например.



На левой стороне сделано затейливое окно. Пришлось воспользоваться бормашинкой.

Их я сделал при помощи универсальной шпательки TetraGo. Для начала зашкурил места, где будут находиться трещины, наждачной бумагой с крупным зерном. Это было необходимо сделать для лучшего сцепления шпательки с поверхностью. Потом нанес саму шпательку, просушил, обработал наждаком и принялся за выгравирование трещин при помощи шила. Ну вот, крышка готова, оставалось приклеить ее грунтом и отложить в сторону.

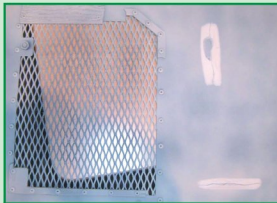
Оформление правой стороны

На правой стороне корпуса я задумал сделать кирпичную стену. Не в буквальном смысле, конечно. Клепка должна была напоминать ту, что можно увидеть в главном меню игры. Перед тем как начать делать кирпичик, я вырезал два окошка прямоугольной формы. Расположены они были вертикально, одно над другим. Так же, как и окно на левой стороне, я закрыл их мелкой металлической сеткой при помощи 3-мм клепок.

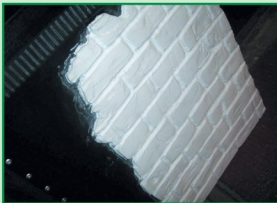
Потихоньку дело дошло до самой кирпичной стены. В качестве материала я выбрал все ту же шпательку. Перво-наперво необходимо подготовить поверхность, на которой будет стена. Обычным зашкуриванием не обойтись, ведь поверхность большая, да и слой шпательки будет толстым (около 1,5 см). Пришлось сделать отверстия диаметром 5 мм по всей площади будущей стены, таким образом, шпателька будет заполнять отверстия, что обеспечит более эффективное



Слегка побитый корпус Espada ES-6022B стал основой для моддинга.



С решеткой и заклепками помучались, после чего можно было спокойно наносить грунт.



А вот и кирпичная кладка! Сделана из шпаклевки.

сцепление с поверхностью. После оставалось зашкурить поверхность крупным наждаком.

Шпаклевку наносил толстым слоем при помощи шпателя, далее создал примерную форму кирпичей. Добиваться ровных поверхностей не было смысла, так как в дальнейшем все будет обработано наждачной бумагой. Но это впереди, а пока шпаклевке необходимо было высохнуть. Поскольку слой толстый, на сушку ушло трие суток. Затем я обработал поверхность на-

ждаком и принялся вытравливать кирпичики. Делалось это при помощи бормашины с насадками для гравирования. Были выполнены необходимые сколы и трещины, после чего все опять обработал наждаком. Далее я покрыл все грунтом и отложил сохнуть до покраски.

Оформление передней и верхней панелей

Так как орнамент в стиле Nokia на лицевой панели ну никак не подходил к стилю проекта, пришлось изготовить накладку изplexа толщиной 5 мм. На нем также будет размещен знак радиации (снова плекс, 4 мм). Чтобы не изменять общему стилю, все детали крепил при помощи клепок диаметром 4 мм.

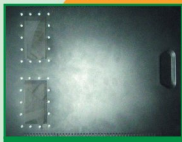
После сборки накладка была примерена на свое место. Оказалось, что клепки под знак радиации препятствуют плотному прикосновению к панели. Пришлось удалить часть панели под накладкой. После этого все встало как влитое. Штыки я промазал холодной сваркой для придания целостности. Чуть не забыл, нужны же еще кнопки Power и Reset! Остальные они переехали на верхнюю часть накладки — по краям.

И снова чего-то не хватает, а идей как назвать было. Перебирая в очередной раз язык

для инструментов, я наткнулся на никелированный шланг для душа — в итоге он обосновался на передней панели. Для этого в ней были высверлены два отверстия меньшего диаметра, чем шланг. Почему? Все просто: так как шланг имеет поверхность, напоминающую резьбу болта, значит, его можно будет закрутить.

Каждый мод, помимо своей эксклюзивности и уникальности, должен быть хоть чуточку практичным. Мой случай не исключение, я добавил функциональную панель (fanbus, управление вентиляторами). Для ее изготовления понадобилась стандартная 5-дюймовая заглушка, четыре тумблера, пять push-разъемов (четыре «пальцы» и один «мама»), ну и пальчик с сопутствующими принадлежностями. С горем пополам все получилось. Переднюю панель покрыл грунтом и тоже отложил до покраски. Кстати, простую функциональную панель можно и купить, но это в том случае, если не хочется мучиться с паяльником...

Верхняя панель была оформлена шпаклевкой. Требовалось сделать одну основную трещину, вокруг — множество мелких. Так же, как и в случае с боковой панелью, пришлось проделать множество отверстий, затем все зашкурить и нанести шпаклевку. Она имеет свойство после высыхания уменьшаться в



На правой стенке можете увидеть два небольших окна с решетками. Это поможет снизить температуру внутри корпуса.

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



Часть лицевой панели выполнена из плексигласа. Для лучшего эффекта добавлен обычный шланг от душа.

объеме, а я наносил толстый слой, поэтому образовалась естественная трещина — ее оставалось лишь подкорректировать при помощи шила. Засохшая шпаклевка — это что-то вроде мела, очень хорошо поддается обработке. После оставалось лишь потереть поверхность наждачной бумагой и покрыть грунтом.

Все краски радуги

Чтобы в процессе покраски не отвлекали такие мелочи, как хватка краски, отсутствие покрасочных принадлежностей, я закупил все что только можно, включая кисти и прочие мелочи. Местом покраски была личная комната, ее тоже пришлось подготовить: газетами застелил рабочее место, открыл окна пошире.

Покраска — сложный и ответственный процесс. Аэрозольные краски я использовать не стал, ведь с их помощью практически невозможно нанести детальный рисунок. Выбор пал на акриловые краски компании «Звезда». Их обычно используют для покраски моделей. По сравнению с нитрокрасками, они обладают рядом преимуществ — быстрое время высыхания, не столь резкий запах, низкая стоимость.

Главная цель — создать впечатление того, что корпус долгое время простоял на улице (под дождем, палящим солнцем, снова под дождем, и по кругу). Предстояло искусственно воссоздать подтеки, ржавчину, плесень и многое другое. Начал покраску с кирпичной стены. Для нее выбрал песочный цвет (№11), все было проделано с помощью поролоновой губки. Промежутки между кирпичами покрасил серым цветом (№31). Он оказался слишком темным, и я решил добавить немного белого. Поролоновой губкой не обойтись, нужно брать за кисть. Закрашивание узких промежутков — дело хлопотное, но отступать некуда. Потом я взял за основу все тот же песочный цвет и добавил немного красной краски (№28). Тщательно промокнув губку, так, чтобы она оставляла еле видимый след, принялся выборочно подкрашивать кирпичи. Разделав-

шись со стеной, я начал думать над тем, как нанести название проекта на нее. Вариант с трафаретом не подошел — стена же неровная. В итоге надлись нанеся, используя кисть и черный цвет (№20). Пока все не высохло, при помощи жесткой кисти чуть смазал надлись для лучшего эффекта.

Теперь приступим к покраске основной части корпуса. Основной цвет — серый (№31). После нанесения краски дал ей просохнуть в течение часа. Теперь пред-

стояло сделать подтеки так, будто корпус попал под кислотный дождь. Для этого я воспользовался красками зеленых оттенков (№21, №35, №48). Пропитав этой смесью губку, я начал делать поступательные движения сверху вниз. Очертности действий как таковой не было, надо пробовать, экспериментировать. Это еще не все, затем я взял краску под номером №10 (ржавчина) и нанес ее на места подтеков. Получилось эффектно, будто после очередного ливня корпус высох и в тех местах, где текла вода, начала появляться ржавчина. Что надо! На накладке, расположенной над окном, была нанесена официальная дата выхода игры (23.03.2007).

Приятные мелочи

На одной из обоев, посвященных S.T.A.L.K.E.R., был знак радиации и надпись «ЗАРАЖЕНО». Меня это чем-то зацепило, и я решил изготовить нечто подобное. Для этого взял плексиглас толщиной 1 мм, вырезал треугольник и при помощи красок и кистей раскрасил его.

Еще одной важной мелочью стал «гриль» для вентилятора 80x80 мм. За основу взял стандартный заводской «гриль», ключую проволоку, бутадорфский патрон от АК-47 и эпоксидный клей. Первым делом я вырезал всю внутреннюю часть, оставив тонкую рамку в форме окружности. Понадобилась колочная проволока. Обычная не подошла — слишком велика. Пришлось нарезать ее мелкими кусочками и взять один длинный. Начал накручивать мелкие кусочки на длинный, соблюдая интервалы между колочками. Когда колочная проволока была готова, просто натянул ее на рамку от гриля и при помощи эпоксидного клея приклеил патрон.

Финал

Это были заключительные штрихи. На все про все ушло три недели и примерно 2500 рублей. Теперь корпус готов — так же, как и сам S.T.A.L.K.E.R.! Игра получилась на славу, что до корпуса, то в него были вложены творческие силы и порывы. Насколько он понравился, судить вам. ■



После покраски лицевая и боковые панели получились кислотного вида.



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 компьютерс — 725-80-08, Зеен — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, д/б. Д-13, МИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Самрайд — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтарТМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 254-21-64, GSM Computer — 940-91-88, MERLION — 881-84-84, NT Computer — 970-19-30, ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39, ИРКУТСК: Компекс — 65-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62; САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КСХ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КлаймС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютерс: (495) 755-55-57



www.pirit.ru

www.dap.ru

СУПЕРШКАФ НА СЛУЖБЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА

История создания суперкомпьютеров Cray

Алексей Талан

Хорошо иметь... нет, не домик в деревне, а суперкомпьютер. Хотя бы самый простенький. Заплатил пару миллионов долларов — и сиди наслаждайся играми с максимальной детализацией физики и графики... Хотя стоп. Это неправда, запустить на суперкомпьютере игры не удастся, виной тому специфические ОС и особенности архитектуры. И вообще, огромные электронные мозги собирают для решения совсем других задач, таких как расчет аэродинамики автомобилей и свойств разнообразных наноструктур. Четкого понятия суперкомпьютера не существует. В 80-х, например, им называли систему весом более тонны, но бывало и другое определение — суперкомпьютером считали любую машину, руку к которой приложил Саймур Край...

Мальчик и супершкаф

Саймур Край родился в 1925 году, в Висконсине, в городке Чилпева Фолс. Интерес к изобретательству светилу науки начал проявлять, как водится, в юном возрасте — в 10 лет из электромеханического конструктора он собрал устройство для перевода кода с перфорированной бумаги в азбуку Морзе. В 1943 году нашего героя забрали в армию служить в Евроле радиооператором, откуда его вскоре перебросили на тихоокеанский театр военных действий, где он помогал взламывать японские шифры. По возвращении домой Край поступил в университет и закончил его в 1950 году, получив диплом инженера-электрика.

Первые шаги к успеху Край сделал в компании ERA (Engineering Research Associates), где играл ключевую роль в разработке компьютера ERA 1103. Машина удавалась и принесла немалую прибыль компании. Габариты у нее были внушительные (два ряда шкафов), в начале входили трубки Уильямса — громоздкие штуковины 12,7 см в диаметре.

В 1957 году компьютерное подразделение ERA сократили. Группа разработчиков ушла, чтобы основать компанию CDC (Control Data Corporation). Край собрался последовать за сослуживцами, однако не тут-то было — изобретатель был ведущим инженером государственного проекта NTDS (Naval Tactical Data System), его уход привел бы к провалу. Поэтому глава CDC Уильям Норрис рекомендовал Краю завершить начатое и позже присоединиться к нему. Так и произошло, спустя год Край разорбался с заказом, получив заодно репутацию видного специалиста. Тут-то все и началось.

Триумф по имени Cray

Освободившись от обязательств, Саймур примкнул к друзьям из CDC и за короткий срок строит компьютер CDC 1604. Машина стала первым успешным компьютером на транзисторах — электрических переключателях, которые по сей день используют, например, в процессорах. На следующее творение ученому понадобилось всего три дня. На базе процессора ввода-вывода CDC 1604 родился первый в мире мини-компьютер CDC 160 (размером с офисный стол). В США его стоимость составляла \$110 000, что было немного по тем временам. В 1964 году с чертязного стола Край в реальный мир шагнул компьютер CDC 6600. Теоретически он мог выполнять 3 млн операций в секунду, однако с помощью лучших компиляторов программистам удавалось добиться лишь 0,5 млн. Процессор CDC 6600 не был вершиной инженерной мысли, тем не менее компьютер был лучшим. Секрет в том, что Край сделал сбалансированный суперкомпьютер. Он сам по этому поводу заявил: «Любой может сделать быстрый процессор. Но изюминка в том, чтобы заставить всю систему работать быстро».

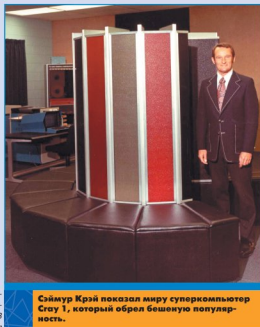
После очередного успешного проекта он взялся за CDC 7600. Край был простым человеком, но натуре трудолюбивом, не слишком общительным. Устав от менеджеров CDC, требовавших от него общения с каждым потенциальным клиентом, Край поставил условие — либо он, либо менеджеры. Несмотря на то что работа над CDC 7600 была в разгаре, Норрис нашел соломоново решение и построил в городке Чилпева Фолс, где вырос Край, исследовательскую лабораторию.

Любопытный факт: еще одной причиной переезда Край стала паранойя. Изобретатель увлекался политикой и опасался атомной войны. Край имел под своим домом огромный бомбоубежище. Эта тема стала предметом шуток. На вопросы журналистов, как ему удается генерировать идеи, Краю приходилось отшучиваться: «В туннеле под моим домом я

встречаюсь с альфами. Они мне и дают советы, как сделать суперкомпьютеры лучше».

Несмотря на переезд, Край выдал CDC 7600 в срок — он дебютировал на рынке в 1971 году. Машина сотворила сенсацию, продемонстрировав в 20 раз большую скорость (10 MFLOPS) на оптимизированном коде. Остается лишь упомянуть, что для CDC 6600 этот показатель был равен всего 0,5 MFLOPS. CDC 7600 продали в количестве 100 штук по цене \$6-10 млн в зависимости от конфигурации.

На этом удача временно отвернулась от Край. Новое поколение суперкомпьютеров начали проектировать сразу две команды. Одна разработка носила имя CDC 8600 и ответственным за нее был Край, шефство над второй, менее амбициозной STAR-100, взял работавший вместе с Краем над CDC 6600/7600 Джим Торнтон. В 1972-м стало понятно, что CDC 8600 получается слишком сложным, чтобы его можно было запустить в производство. Край отправился к Уильяму Норрису просить денег на redesign. Решение было принято не в пользу Край, глава CDC сделал ставку на STAR-100 и урезал финансирование команде, работавшей над CDC 8600. Оно и понятно — несмотря на весьма



Саймур Край показал миру суперкомпьютер Cray 1, который обрел бешеную популярность.

Альтернатива суперкомпьютерам



инопланетных передач и анализ лекарственных препаратов.

Доступная альтернатива суперкомпьютеру — кластеры, которые состоят из десятков и сотен объединенных локальной сетью персональных компьютеров. Такие системы можно встретить практически в любом российском вузе. Управляются кластеры чаще всего специальными версиями **Windows** и **Linux**.

Набирают популярность сети научных вычислений **Grid**, участвовать в которых на добровольной основе может любой пользователь с доступом в интернет. Машинам выдают задание, которое те выполняют в фоновом режиме. Таким образом, каждый пользователь может подключить ПК к одной из сетей **Grid** и оказать посильную помощь ученым в решении мировых проблем. Наиболее распространенные проекты — расшифровка космических радиосигналов на предмет

приличную прибыль, CDC при разработке каждого нового проекта балансировала на грани банкротства: создание суперкомпьютеров — удовольствие дорогое.

Изобретатель такого отношения к себе терпеть не стал и спешно покинул CDC, чтобы основать **Cray Research**. Несмотря на это Норрис сохранил с ним отношения и даже субсидировал его компанию. Деньги были использованы с умом. Первый же проект (**Cray 1**) обрел бешеную популярность (насколько это применимо к суперкомпьютерам). Машина имела 80 МГц процессор и была построена на микросхемах. Постановкой деталей стала компания **Fairchild**, из которой вышли основатели **Intel** и **AMD**.

В это время в CDC закончили работу над STAR-100. Тут-то и выяснилось, что проект оказался провальным. Некоторые программы, написанные специально под STAR-100, работали быстрее на CDC 7600! При этом новинка стоила дороже. Джим Торнтон уволился, но благодаря расторопности Норриса развала компании удалось избежать. Он принял решение продолжить поддержку успешных

CDC 6600/7600, ну а многострадальный STAR-100 отправил на доработку. Так появились **CDC Cyber 203** и **CDC Cyber 205**.

Край даром время не терял — первый образец **Cray 1** под серийным номером 001 ушел в аренду научной лаборатории в Лос-Алamos, второй был продан за \$8,8 млн. Предполагалось реализовать всего около дюжины **Cray 1**, но результаты превзошли все ожидания — **Cray Research** удалось заинтересовать более сотни клиентов.

Маж тем Саймур во всю готовил **Cray 2**, другие сотрудники компании сосредоточились на **Cray X-MP**, который увидел свет в 1982 году. Электронные шкафы **Cray X-MP** вперевые в истории компьютеров поддерживали несколько процессоров — от двух до четырех с частотой 105 МГц. **Cray X-MP** вышел в лидеры по продажам. **Cray 2** появился спустя три года и стал самым быстрым суперкомпьютером на планете. Правда, **Cray X-MP** отстал совсем немного, так что время для выхода **Cray 2** было упущено. Как результат, большой популярности оно не снискало. **Cray 2** правительство США использовало для создания снарядов и при исследовании ядерного оружия.

Возможности суперкомпьютеров не раз пригодились и в мирных целях: с помощью **Cray 1** и **Cray X-MP** были отрендерены первые в мире спецэффекты. Основолоположником стала компания **Triple-1**, выпускавшая в цифровое пространство истребители **X-Wing** для фильма «Звездные войны: Новая надежда» (1977 год). Правда, смонтированным роликам попасть на экран было не суждено — **Джордж Лукас**, поджимаемый временем, отказался от замысла и довольствовался съемкой игрушечных моделей. Зато шестая часть «Звездных войн» удивила зрителя реалистично анимированной «Звездой смерти». Над компьютерной графикой трудилась собственная студия **Джорджа Лукаса** — **LucasFilm CG**, проданная



В далеком 1984 году благодаря мощи **Cray X-MP** студия **LucasFilm** создала первый в мире 3D-мультфильм — **The Adventures of Andre & Wally B.**

позже **Стиву Джобсу** и известная ныне как **Pixar**. Компьютерные спецэффекты доказали свое право на жизнь и стали все чаще появляться на экранах. Кстати, суперкомпьютеры **Cray** были использованы для создания спецэффектов в таких блокбастерах, как «Парк юрского периода» и «Терминатор 2: Судный день».

Крэй должен быть один

После прохладной встречи рынком **Cray 2** ученый оставил руководящий пост в **Cray Research** и создал при поддержке компании независимую лабораторию. Так он хотел сосредоточиться только на своих проектах. Финансовое положение **Cray Research** было не акти, денег на разработку **Cray 3** было недостаточно. Приоритет отдали развитию зарекомендовавшего себя **Cray X-MP**. Краю ничего не оставалось, как отправиться на волные хлеба и создать новую компанию — **Cray Computer Corporation**.

В конце 80-х начало казаться, что дни неспособного к высоким частотам кремния сочтены, Край рискнул и инвестировал большую сумму в начинающую компанию по выпуску галлий-арсенидных микросхем для создания на их базе **Cray 3** с частотой 500 МГц. По размерам **Cray 3** оказался намного компактнее **Cray 2**, поддерживал установку до 16 процессоров. Производительность была заявлена как самая высокая в мире. К сожалению, суперкомпьютер работал он нестабильно. Главный заказчик — **NCAR** (Национальный центр атмосферных исследований) — отказался выделить деньги на доработку. Причиной стало окончание холодной войны, что вызвало урезание финансирования научных институтов, главных клиентов Края. В итоге в **NCAR** отвалился единственный в мире прототип **Cray 3**...

Вскоре **Cray Computer Corporation** объявила себя банкротом. После этого ученый организовал третью свою компанию (**SRC Computers**) и начал строить **Cray 4**. Сбыться планам было не суждено — в 1996 году наш герой погиб в автокатастрофе.

Саймюру Краю удавалось создавать лучшие компьютеры своего времени, они служили человечеству на протяжении десятков лет. Дело суперкомпьютерного гения живет и поныне — в 1996 году компания **Cray Research** была куплена **Silicon Graphics (SGI)**. Уже в 1999-м последняя выделила **Cray Research** в отдельную компанию, а годом позже продала ее компании **Terra Computer Company (TCC)**. После этого **TCC** воспользовалась удобным случаем и переименовалась в **Cray Research**, которая и сегодня работает на рынке суперкомпьютеров. ■



Компьютеры **Cray** весили от 1 до 6 тонн и использовались охлаждение фреоном. Это вам не «водянка» с диодной подсветкой.



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Cooler Master GeminII

Процессорные кулеры с двумя 120-мм вентиляторами мы видели, но система охлаждения с двумя ветродуями, расположенными параллельно плоскости материнской платы, — это что-то новенькое. Массивный алюминиевый радиатор Cooler Master GeminII пронизывает шесть медных тепловых трубок диаметром 6 мм. Вентиляторы установлены в отдельной рамке, которую можно двигать вперед-назад в пределах 70 мм для охлаждения нужных частей околопроцессорного пространства.

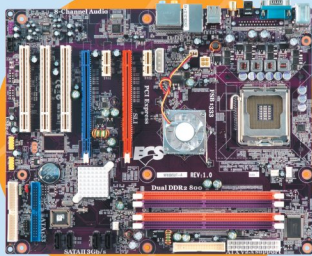
Технические характеристики ● Материалы: алюминий и медь ● Диаметр тепловых трубок: 6 мм ● Процессорные разъемы: AMD Socket AM2/754/939/940 и Intel SOCKET 775 ● Рекомендуемые вентиляторы: Cooler Master R4-S2B-12AK-GP, 1200 об/мин, 19 дБА ● Размеры: 125x175x82 мм ● Вес: 847 г

Сами вентиляторы не входят в комплект поставки, поэтому к стоимости GeminII надо прибавить еще 320 рублей — именно столько стоит пара 120-мм вентиляторов, рекомендуемых Cooler Master. Скорость вращения крыльчатки таких ветродуев составляет 1200 об/мин. Уровень шума очень низкий (19 дБА).

Основной недостаток GeminII заключается в ограниченной совместимости с материнскими платами под процессоры AMD: установить кулер можно лишь в случае, когда пластиковая рамка крепления Socket 939/AM2 расположена параллельно задней стенке корпуса.

Что?	процессорный кулер
Почему?	охлаждает не только процессор, но и окружающее пространство
Сколько?	1200 руб.
Где?	www.pit.ru

ECS NF650iSLIT-A



Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4, Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 ● Чипсет: NVIDIA nForce 650i SLI ● Системная шина: 533/800/1066/1333 МГц ● Оперативная память: 4 слота DDR2 533/667/800 (до 32 Гб) ● Сетевой адаптер: 1 Гбит/с (Marvell 88E1116) ● Аудиокодек: Realtek ALC883 (7.1, HDA) ● Слоты расширения: 3 PCI, 2 PCIe x1, 2 PCIe x16 ● Задняя панель: 2 PS/2, 4 USB 2.0, COM-порт, аудиоразъемы, LAN ● Дисковый массив: 2 IDE, 4 SATA II ● Форм-фактор: ATX (244x305 мм)

Путь цена не вводит вас в заблуждение: **ECS NF650iSLIT-A** — серьезная материнская плата с поддержкой SLI и возможностью установки любого из современных процессоров Intel в исполнении SOCKET ET 775, включая четырехъядерные модели семейства **Core 2** с частотой шины 1333 МГц. Разгонный потенциал достойный: редакционный Core 2 Duo 2 E6700 мы разогнали с 2,67 до 3,50 ГГц безо всяких проблем.

За обработку и вывод звука отвечает восьмиканальный HD-кодек. Есть гигабитный сетевой адаптер, COM-порт и два канала IDE для оптических приводов и стареньких винчестеров. При включении режима SLI разъемы PCIe x16 логически работают как PCIe x8. Если в системе установлена только одна видеокарта, то первый слот функционирует как полноценный PCIe x16.

Комплект поставки включает руководство пользователя, пару SATA-кабелей, IDE-шлейф, жесткий соединительный SLI-мост, заглушку для задней панели корпуса и диск с драйверами для Windows XP и Vista. Необходимый минимум.

Что?	материнская плата под процессоры Intel
Почему?	за приемлемые деньги предлагает поддержку SLI и отличные возможности разгона
Сколько?	4200 руб.
Где?	www.ecs.com.tw

Proview FP2226W



Технические характеристики ● Диагональ экрана: 22 дюйма ● Оптимальное разрешение: 1680x1050 ● Время отклика: 5 мс ● Яркость: 300 кд/м² ● Контрастность: 700:1 ● Шаг пикселя: 0,282 мм ● Угол обзора: 85/90 градусов (по вертикали/горизонтали) ● Энергопотребление: 60 Вт в рабочем режиме ● Интерфейсы: 2 D-Sub, DVI ● Встроенные колонки: 4 Вт ● Размеры: 523x404x210 мм ● Вес: 5,6 кг

Не так давно компания Proview представила два широкоформатных ЖК-монитора. Один из них сейчас перед нами — это Proview FP2226W.

Средние показатели яркости и контрастности разбавлены приличным временем отклика матрицы — 5 мс (G-to-G). Органы управления выведены на переднюю панель, что удобно. Само меню русифицировано. Количество настроек приличное, есть даже sRGB-режим. При отстройке монитора лучше его придерживать, так как подставка не столь жесткая. Последняя выглядит изящно, позволяет регулировать угол наклона экрана по вертикали.

Монитор оснащен сразу двумя видеовходами D-Sub, а значит, к нему можно подключить и игровую консоль, и ноутбук, например. Для третьего источника сигнала предусмотрен разъем DVI. В целом качество изображения неплохое, углы обзора стандартные. Есть встроенные колонки, но на них рассчитывать не стоит, мощность всего 4 Вт. Что в итоге? Получаем монитор приличного качества с большой диагональю за скромные деньги.

Что?	ЖК-монитор
Почему?	небольшой широкоформатный монитор, есть два D-Sub и один DVI
Сколько?	11800 руб.
Где?	www.proview.ru

Sennheiser PC 166 USB

PC-серия гарнитур Sennheiser в представлении не нуждается. Модели этой линейки поставляются на территорию России и по праву пользуются популярностью среди любителей командных стратегий. Sennheiser PC 166 USB — премия PC 165. Гарнитуру можно подключать напрямую к звуковой карте компьютера, а можно использовать USB-адаптер со встроенной звуковой картой с поддержкой объемного звучания. Установка каких-либо драйверов не требуется, Windows XP и Vista за минуту определят PC 166 USB как внешнее аудиоустройство.

Открытая конструкция наушников даст подывать ушам с неизбежным побочным эффектом в виде двусторонней звуковой проницаемости — к автоматным очередям и диалогам в S.T.A.L.K.E.R. едва заметно будут примешиваться



внешние звуки. Микрофон качественный, с шумоподавлением. Максимальная громкость средняя.

Сидит гарнитура как влитая, гибкое оголовье можно подотереть под себя. На трехметровом кабеле расположено зажим для крепления к одежде, а также блок с регулятором громкости и кнопкой отключения микрофона. Для удобства использования длинного шнура в комплекте есть компактная катушка. Все продумано до мелочей, только цена кусается.

Технические характеристики ● Диапазон частот: 15-23000 Гц ● Сопротивление: 32 Ом ● Звуковое давление: 118 дБ ● Чувствительность микрофона: -38 дБ ● Длина шнура: 3 м ● Штекеры: USB, мини-джек 3,5 мм

Что?	компьютерная гарнитура
Почему?	удобные, качественные и прочие
Сколько?	3500 руб.
Где?	www.sennheiseraudio.com

ASUS EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M

Многие производители экспериментируют с рабочими частотами GeForce 8800 GTX без замены штатной системы охлаждения — но не ASUS. В EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M используется комплект из системы водяного охлаждения Thermaltake Tidewater и кулера TMG ND4. Последний состоит из водоблока и 60-мм вентилятора для обдува. В зависимости от нагрузки можно выбрать между двумя значениями скорости вентилятора — 1500 или 3000 об/мин. В первом случае уровень шума составляет 35 дБА, во втором — 40 дБА. Для подключения видекарты особые навыки не требуются: основная плата устанавливается в слот PCIe x16, а модуль AquaTank размещается в разьеме PCI. К обеим платам подводятся 4-контактные коннекторы от БП — и все, готово.

Частота графического процессора составляет 630 МГц (против стандартных 575 МГц), память работает на скорости 2060 МГц (вместо 1800 МГц). Температура графического процессора при максимальной нагрузке на 12 градусов ниже по сравнению с референсным кулером, разница в производительности — до 11%.

В коробе с ASUS EN8800GTX AquaTank/HTDP/768M лежат драйвера для Windows XP и Vista, набор кабелей, инструкция на нескольких языках, а также диски с играми GTI Racing и Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter.



Что?	видеокарта
Почему?	рекордная производительность и жидкостное охлаждение
Сколько?	23500 руб.
Где?	www.asus.ru



Технические характеристики ● Графический процессор: NVIDIA GeForce 8800 GTX ● Унифицированные шейдерные конвейеры: 128 (рабочая частота — 1458 МГц) ● Текстурные блоки: 32 ● Блоки растеризации: 24 ● Частота чипа: 630 МГц ● Частота памяти: 2060 МГц ● Шина памяти: 384 бит ● Версия DirectX: 10.0 ● Версия OpenGL: 2.0 ● Память: 768 Мб, GDDR3 ● Задняя панель: 2 DVI, HDMI, HDCP ● Система охлаждения: Thermaltake Tidewater плюс TMG ND4 ● Интерфейсы: PCI-E x16, PCI

GIGABYTE GA-MA96G-S3H



GIGABYTE GA-MA96G-S3H относится к тем материнским платам, которые позволяют на время отложить покупку мощной видеокарты. Встроенное графическое ядро Radeon X1250 с четырьмя пиксельными конвейерами

позволяет беспрепятственно работать, играть на невысоких разрешениях и смотреть HD-фильмы. Плюс в том, что перед нами полноразмерный ATX, жертвовать функциональностью разрабочник не стал, и это хорошо.

Для накопителей в материнской плате предусмотрено четыре порта SATA-300 и один IDE. На заднюю панель вынесено четыре порта USB 2.0, благодаря дополнительным разъемам на плате их число можно увеличить до десяти. Система охлаждения безвентиляторная — уровень шума нулевой.

Задняя панель выглядит впечатляюще: помимо разъемов первой необходимости,

на ней нашлось место для eSATA и FireWire. Порт HDMI там же, в комплекте поставки есть переходник HDMI-to-DVI и панель с такими видеовыходами, как S-Video и Y/Pb/Pb. Отдельно отметим, что плата удовлетворяет экологическим требованиям RoHS, которые действуют на территории Европы с середины прошлого года.

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Athlon 64/X2/FX и Sempron под Socket AM2 • Чипсет: AMD 690G • Системная шина: HT до 2000 млн операций/с • Оперативная память: 4 слота DDR2 533/667/800 (до 8 Гб) • Графическое ядро: ATI Radeon X1250 • Сетевой адаптер: 1 Гбит/с • Аудиокодек: 7.1, HDA • Слоты расширения: 2 PCI, 3 PCI-ex 1, 1 PCI-ex 16, 1 PCI-ex x16 • Задняя панель: 2 PS/2, 1 FireWire, 4 USB 2.0, 1 eSATA, LPT-порт, D-Sub, аудиоразъемы, LAN • Дисконный массив: 1 IDE, 4 SATA 1 • Форм-фактор: ATX (245x305 мм)

Что?	материнская плата под процессоры AMD
Почему?	позволяет совмещать с покупкой мощной видеокарты
Сколько?	2600 руб.
Где?	www.gigabyte.ru

Labtec Pulse 285

Производители бюджетной компьютерной акустики часто обещают компромисс между ценой и качеством звука, но не всегда готовы отвечать за свои слова. Как на этот раз? Комплект Labtec Pulse 285 состоит из двух пластиковых сателлитов и деревянного саба со 102-мм динамиком. Суммарная мощность колонок — 2 Вт, сабвуфера — еще 4 Вт. Слушать MP3-музыку и играть можно спокойно.



Основное преимущество Pulse 285 — компактные размеры и скромная цена. Дефицит места не проблема для миниатюрных колонок с настенным креплением и сабвуфером, который можно поставить в угол или спрятать под стол. Регулировать громкость и отдавать системе команды на включение/выключение можно с помощью проводного пульта ДУ.

Технические характеристики • Тип: 2.1 • Материал корпуса: пластик (сателлиты), дерево (сабвуфер) • Мощность: 6 Вт RMS (пара сателлитов общей мощностью 2 Вт плюс 4 Вт саб) • Диаметр динамика: • Сабвуфер: 102 мм • Сателлиты: 76 мм • Частотный диапазон: 35-20000 Гц • Сигналы/шум: 72 дБ • Пульт ДУ: проводной • Размеры: • Сабвуфер: 178x191x140 мм • Сателлиты: 83x123x64 мм

Что?	акустическая система
Почему?	простенькая акустика, занимает минимум места
Сколько?	750 руб.
Где?	www.ultracomp.ru

ZyXEL Omni P-330W EE

Выделенные Ethernet-каналы в больших городах постепенно перестали быть роскошью, любой желающий может организовать дома сеть со скоростным доступом в интернет. Главное — выбрать подходящие аппаратные средства. ZyXEL Omni P-330W EE предназначен для тех, кто хочет без проводов подключить к глобальной сети сразу несколько устройств (например, ПК, смартфон и ноутбук).

По сути, перед нами гибридная беспроводная точка доступа Wi-Fi, управляемая коммутатором и маршрутизатором с механизмом трансляции сетевых адресов. На задней стенке устройства находится четыре разъема RJ-45, один RJ-45 WAN и RP-SMA для подключения антенны. Гнезда RJ-11 нет — с ADSL-каналами маршрутизатор работать не умеет.

Пользователь может объединить в беспроводную сеть компьютер, ноутбук и смартфон для обеспечения общего доступа в интернет; увеличить зону покрытия существующей сети Wi-Fi; или подключить к беспроводной сети несколько устройств.

Сам маршрутизатор способен работать как в режиме рутинга для обеспечения одновременного использования канала несколькими системами, так и в режиме моста для установки PPPoE-соединения непосредственно с компьютера.

Настройки осуществляются с помощью утилиты ZyXEL NetFriend из комплекта поставки. При необходимости можно создать сервер с постоянным IP-адресом внутри сети. Все порты при этом контролируются фаерволом — можно жестко ограничивать доступ и разрешать соединение только определенным IP-адресам, сетям или диапазонам.

Что?	гибрид коммутатора, маршрутизатора и беспроводной точки доступа
Почему?	играет роль скоростного интернет-центра, антикамера, антивируса и беспроводного портала для всей семьи
Сколько?	1800 руб.
Где?	www.zyxel.ru

Технические характеристики • Порты: 4, 10/100 Мбит/с • Беспроводная сеть: Wi-Fi (802.11g), 54 Мбит/с • Радиус действия беспроводной точки: до 300 м • Защита сети: межсетевой экран с контролем устанавливаемых соединений (SPI), защита от DoS- и DDOS-атак, фильтрация трафика по MAC, IP, URL, • Размеры: 115x155x31 мм • Вес: 220 г

АГРЕССИЯ

В ПРЕДВЕРИИ ВЫХОДА ГЛОБАЛЬНОЙ ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ

«АГРЕССИЯ» КОМПАНИЯ «БУКА» ОБЪЯВЛЯЕТ КОНКУРС ВОЕННОЙ ПЕСНИ!

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



Lesia



© 2007 студии Lesia. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ действует компания «Бука».
Защиту авторских прав компании «Бука» на территории России обеспечивает Ассоциация «Русский Шин» (rshin@yandex.ru).
По вопросам отправки заявок обращаться по тел. (495) 780-75-00, e-mail booka@buka.ru.

Реклама

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Panasonic SDR-S10

Малые объективы — удел мобильных, большие — с л и ш к о м



громоздко. В стане Panasonic полагают, что 23-мм оптика с возможностью 10-кратного зума — оптимум и залог достаточного количества линий в кадре. Panasonic SDR-S10 — хорошее тому подтверждение. Миниатюрная видеокамера лижет ролики в формате MPEG-2 на карту памяти Secure Digital. Вместо оптического стабилизатора используется система электронной стабилизации изображения E.I.S. — изображение четкое, но камеру нужно держать уверенно.

Среди прочих особенностей — высокая ударопрочность. Защитные характеристики позволяют смело ронять камеру с высоты до полутора метров во время дождя. Падение в пыль, песок, лужу или мокрый снег тоже не станет для камеры фатальным.

SDR-S10 оборудована поворотным экраном с диагональю 2,7 дюйма, стереофоническим микрофоном с системой подавления шума. На включение уходит всего 1,7 секунды. Ориентироваться в меню проще простого, нужно только привыкнуть, что джойстик и основные кнопки управления находятся со стороны дисплея.

Комплект поставки Panasonic SDR-S10 включает 2-гигабайтную карту памяти, руководство пользователя и диск с софтом. Чехла и шнурка для камеры, выв., нет.

Технические характеристики

Сенсор: 1/6-дюймовый ПЗС; 0,41 млн эффективных пикселей
Фокусное расстояние: 43,9-439 мм (в 35-мм эквиваленте)
Диапазон выдержки: 1/5-1/8000 с
Оптическое увеличение: 10x
Цифровое увеличение: 70x
Максимальное разрешение фото: 640x480
Стабилизатор изображения: электронный
Дисплей: ЖК, 2,7 дюйма, 123 000 пикселей
Поддерживаемые форматы: JPEG, MPEG-2
Карты памяти: SD
Источник питания: ионно-литиевый аккумулятор
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 63x114x36 мм
Вес: 162 г

Что?	цифровая видеокамера
Почему?	поярочная камера на все случаи жизни
Сколько?	11 000 руб.
Где?	www.panasonic.ru

E-Ten Glofiish X800



Снова у нас забавно получается: сотовыми сетями третьего поколения в России еще и не пахнет, а 3G-аппараты появляются как грибы после дождя. E-Ten Glofiish X800, например, поддерживает WCDMA и HSDPA, что позволяет подключаться к интернету и сетевым службам на фантастически высоких скоростях. То есть коммуникатор без проблем можно использовать для видеоконференций, IP-телефонии и просмотра потокового видео. Но пока не в нашей стране.

Аппарат оснащен беспроводным VGA-дисплеем, тремя модулями беспроводной связи (GSM, Wi-Fi, Bluetooth) и GPS-приемником на основе популярного чипа SIRF Star III. Камер здесь сразу две: прямо над экраном расположен модуль для видеозвонков, а в задней части корпуса — 2-мегапиксельный фотоаппарат. Вышка, регулировка цветности и баланс белого работают только для основной камеры, но снимать можно на обе (во многих 3G-телефонах VGA-модуль предназначен исключительно для видеозвонков).

Система Windows Mobile 6.0 упрощает работу с презентациями и поддерживает набор технологий и инструментов Live, повышающих эффективность работы в Сети. Впрочем, особо обольщаться не стоит — офисный пакет не улучшен, встроенных профилей нет, открывает сразу несколько окон в Internet Explorer, как и прежде, нельзя.

Кнопки в арсенале немного, а значит, придется прибегать к стилисту — бархатистому и приятному на ощупь. Отлично поставлена работа с текстом: виртуальная клавиатура переключается на рукописный ввод, открывает для всех поддерживаемых языков. Словом, аппарат серьезный.

Технические характеристики

Форм-фактор: моноблок
Материал корпуса: пластик
Связь: GSM 850/900/1800/1900, WCDMA, GPRS, EDGE, Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.0
Процессор: Samsung S3C2410 400 МГц
Дисплей: сенсорный ЖК, 2,8 дюйма, 640x480, 65 тыс. цветов
Встроенная память: 192 Мб (64 Мб ПЗУ + 128 Мб ОЗУ)
Флэш-карты: microSD
Камеры: 2-мегапиксельная со вспышкой плюс VGA-модуль для видеоконференций
Источник питания: сменный литиево-ионный аккумулятор емкости 1530 мАч
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 6.0
Рingtonы: MIDI, MP3, WAV
Звуковые функции: громкая связь, голосовой набор, диктофон
GPS-чип: SIRF Star III
Разъемы: USB, аудиостерео
Размеры: 60x114x15 мм
Вес: 146 г

Что?	коммуникатор
Почему?	VGA-дисплей, заманчивая стройность и море функций
Сколько?	25 000 руб.
Где?	www.eten.ru

Kodak EasyShare EX-1011



Kodak EasyShare EX-1011 с виду напоминает обычную рамку 10x15, однако внешнею обманчива. Если «аналоговый» эквивалент вмещает только одну фотографию, то здесь количество снимков практически не ограничено. Цифровая рамка обладает 128 Мб встроенной памяти, но если нужно больше — подключите флэш-карту, карманный медиаплеер или непосредственно фотоаппарат через соответствующие разъемы на задней панели. Приятный бонус — поддержка Wi-Fi, свежие снимки и видеоклипы можно загружать прямо с ноутбука.

Легким поворотом съемной подставки фотодисплея принимает портретную или ландшафтную ориентацию. Можно поворачивать картинку через русифицированное экранное меню, организовать слайд-

шоу с музыкальным сопровождением, задавать эффекты перехода и время показа изображений. Стереодинамики встроены прямо в корпус рамки. Управление — через клавиши на торце или компактный пульт ДУ.

Диагональ дисплея — 10 дюймов. Если массивное деревянное обрамление покажется неподходящим, можно свинтить его и поменять на другое (в комплекте три декоративные панели).

Дополнительно к основному типу питания (от розетки) есть и резервное (от батареек).

Технические характеристики

Дисплей: ЖК, 10 дюймов, 800x480
 Встроенная память: 128 Мб
 Поддерживаемые форматы: JPEG, MP3, MPEG-1, MPEG-4, MOV, AVI
 Флэш-карты: CF Type I, MS, MS PRO, xD, SD, MMC
 Интерфейсы: USB 2.0, Wi-Fi (802.11b)

Что?	беспроводная фотокамера
Почему?	вмещает тонны снимков и подключается к компьютеру без проводов
Сколько?	10 000 руб.
Где?	www.kodak.com

Toshiba HD-E1



Сторонники HD

DVD долго ждали выхода Toshiba

HD-E1, и вот наконец это случилось. Плеер

предлагает высокое разрешение в фильмах с аппетитной 1080i картинкой и высококачественными саундтреками. Счет за услуги — 21 000 рублей плюс стоимость дисков. Уже сейчас можно найти в продаже такие фильмы, как «Хроники Риддика», «Ван Хельсинг», «Миссия «Серенити» и другие.

Плеер не только на задней панели зоопарк разъемов, включающий HDMI, S-Video и Ethernet для подключения к локальной сети. При подключении через S-Video картинка будет четкой, красочной, контрастной. О компонентном видеовыходе и HDMI и можно и не говорить — там все отлично. При работе с MPEG-4 и DVD проигрыватель подхватывает сжатый сигнал и повышает разрешение для отображения картинки на большом экране без потери качества.

Toshiba отмечает поддержку самых прогрессивных стандартов многоканального звука, включая DTS-HD. Через меню можно не только отрегулировать параметры изображения, но также в 4 или в 8 раз повысить частоту дискретизации звука. В зависимости от исходного материала и уровня аудиосистемы прибавка в качестве будет различна.

Технические характеристики

Чтение с носителя: HD DVD, CD-R, CD-RW, DVD-R (DL), DVD-RW
 Поддерживаемые форматы: CD-Audio, MP3, JPEG, DVD-Video, VCD, DivX, MPEG-4
 Декодер: Dolby Digital, Dolby Digital Plus, Dolby TrueHD, DTS-HD
 Основные разъемы: коаксиальный и композитный аудиовыходы, S-Video, HDMI, аудиостерео, цифровой оптический аудиовыход, Ethernet
 Поддержка карт памяти: Compact Flash Type I, Memory Stick, Memory Stick PRO, MicroDrive, Secure Digital, MMC
 Размеры: 345x330x65 мм
 Вес: 4,2 кг

Что?	битовый HD DVD-проигрыватель
Почему?	высокое разрешение и аппетитная картинка гарантированы
Сколько?	21 000 руб.
Где?	www.toshiba.com.ru

Ritmix RF-9100

Кирпич в большом городе — штука полезная. Особенно если он помещается в кармане, игнорирует законы Ньютона и воспроизводит львиную долю современных медиаформатов. Ritmix RF-9100 выглядит может и просто, но с технической точки зрения плеер хорош.

Часы с таймером, будильник, диктофон и FM-тuner с возможностью записи — вот неполный перечень функций этого устройства. При этом плеер воспроизводит музыкальные файлы MP3, WMA, ASF, OGG, отображает JPEG-картинки на 2,2-дюймовом дисплее и крутит видеоролики в формате MPEG-4 Pixtree (комплексный софт соглашается конвертировать только AVI, TVF и WMV).

Благодаря поддержке функции «USB-хост» можно загружать в память Ritmix RF-9100 музыку и клипы с любых носителей, будь то аудиодисплеи, цифровые камеры или флешки. При подключении к компьютеру дополнительные программы не требуются — можно обойтись стандартным Проводником и командой «копировать».

В отсутствие наушников за воспроизведение музыки отвечает встроенный динамик, мощь которого составляет 200 мВт. В аудиорежиме дисплей отключается для экономии заряда аккумулятора. Время автономной работы — до 14 часов. В комплект поставки RF-9100 входит: наушники, USB-кабель, шуруры для ношения плеера на шее, чехол, стойку для вертикального размещения плеера, инструкция и диск с набором программ.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
 Доступные цвета: серебристый, черный
 Дисплей: ЖК, 2,2 дюйма, 262 тыс. цветов
 Объем памяти: 2 Гб
 Диапазон частот: 20-20000 Гц
 Выходная мощность: 25 мВт на канал
 Форматы: MP3, WMA, ASF, OGG, JPEG, MPEG-4
 Поддерживаемый битрейт: 8-320 Kbit/s
 FM-тuner: 87,5-108 МГц, память на 20 станций
 Источник питания: встроенный литиево-полимерный аккумулятор, 790 мАч
 Время работы: до 14 часов
 Время зарядки: 1,5 часа
 Интерфейсы: USB 2.0
 Размеры: 49x89x15 мм
 Вес: 65 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	разносторонне развиг и технически одарен
Сколько?	4300 руб.
Где?	www.ritmirusssia.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА КОСС

Иван Нечесов

В середине 80-х американская компания **KOSS** выпустила две пары наушников — **The Plug** и **Porta Pro**, которые вмиг покорили сердца меломанов и остались в истории как одни из лучших наушников в истории. Что изменилось за прошедшие двадцать лет? Почти ничего. Наушники **KOSS** по-прежнему считаются одними из лучших по соотношению цена/качество, и модели новой линейки — **KOSS KSC13**, **CX6** и **TUGO** — не исключение.

ЗА ГОЛОВИЙ

Почуяли лето, сняли шапки и сделали модные причёски? Обратите внимание на **KOSS KSC13**: традиционная дужка между спикерами изящно ложится на затылок и не придавливает волосы. Вид спереди — традиционный, сзади — чуточку необычный. Мягкие амбушоры в купе с значительным весом позволяют слушать музыку в течение всего дня.

Что со звучанием? Звезд с неба наушники не хватают. Основной недостаток **KSC13** — открытая конструкция. Амбушоры недостаточно плотно прилегают к ушам, поэтому в метро к музыке примешивается стук колес поездов.

ВСЕ В БЕЛОМ

Мультимедийные наушники **KOSS CX6** отличаются регулируемым оголовьем, большими чашечками с поролоновыми накладками и регулятором громкости прямо на шнуре. Дизайн — одна из наиболее сильных сторон модели. Наушники хорошо сочетаются как с деловым костюмом, так и с рюкзаком, кашпоном и джинсами. Невысокая (94 дБ) чувстви-



тельность не даст маломощным плеерам «разыграться» на полную катушку. Бескислородная медь в основе кабеля гарантирует, что звуковые сигналы не застрянут и не исказятся на метромом пути от плеера к динамикам.

ФОКУС-ПОКУС

Венчают новую линейку беспроводные наушники **TUGO** (произносится как «Тьюго») со встроенным аудиоплеером. Вещь

совершенно замечательная. В самом деле удобно ведь, когда провода не тянутся от плеера сквозь одежду, не путаются и не мешают. Емкости аккумулятора хватает на день непрерывной работы, а громкости достаточно, чтобы слушать музыку на улице и в общественном транспорте.

Чувствительность в паспорте не указана, но должна быть не ниже сотни — высокая стоимость обязывает. Музыкальные файлы можно загружать в память **KOSS TUGO** без установки драйверов. Для подключения к компьютеру используется обычный шнур mini-USB-to-USB. Заменить его в случае чего не проблема.

Кнопки перемотки треков, клавиши Play/Pause, регулятор громкости и переключатель питания расположены прямо на чашечке. Кстати, они свободно поворачиваются на 90 градусов, что позволяет складывать «уши» в комплектную сумочку для транспортировки. Дизайн на любителя. Наушники выглядят слегка консервативно, но вы ведь знаете — есть на свете такая вещь, как вечные ценности. ■

Технические характеристики	KOSS TUGO
Диапазон частот	20-22000 Гц
Встроенная память	512 Мб
Время работы	10 ч
Время зарядки	3 ч
Интерфейс	USB
Примерная цена	8500 руб.

Технические характеристики	KOSS KSC13	KOSS CX6
Диапазон частот	50-20000 Гц	80-20000 Гц
Сопротивление	32 Ом	32 Ом
Чувствительность	98 дБ / мВт	94 дБ / мВт
Нелинейные искажения	< 0,5%	< 0,6%
Амбушоры	накладные	накладные
Длина шнура	1,2 м	1,2 м
Штекер	3,5 мм (L-образный)	3,5 мм
Примерная цена	350 руб.	380 руб.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция Idea KR71 от компании Kraftway

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Не успели мы протестировать новое поколение видеокарт средней ценовой категории от NVIDIA, как компания Kraftway выставила игровую станцию Idea KR71 с GeForce 8600 GTS. Что же, тем интересней будет изучить детали сборки и оценить его пригодность для игр и развлечений.

Есть Idea!

Kraftway Idea KR71 предстал перед нами в небольшом черном корпусе с глянцевой лицевой панелью и вставками, выкрашенными под металл. Получилось элегантно и симпатично. Для большей устойчивости системного блока лучше сразу выставить ножки. Спереди находится наклейка «Не шумит!». Пока поверим на слово, потом разберемся.

Нижняя часть лицевой панели изрешечена дырками. Это неспроста, они призваны обеспечить лучшую вентиляцию внутри корпуса, тем более что с обратной стороны стоит вентилятор, работающий на вдув. Кстати, на задней панели установлен еще один вентилятор, он выдувает горячий воздух.

В передней части корпуса расположился кард-ридер с USB-портом, винку, сразу за шоторкой — дополнительные USB- и FireWire-порты, а также аудиоразъемы. Из особенностей хочется отметить наличие eSATA на задней панели ПК. Все это стало возможным благодаря системной плате ASUS P5N-E SLI на базе

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6300 (Socket 775, 1,86 ГГц, 1066 МГц, 2 Мб)
Кулер	Foxconn (1350-2600 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5N-E SLI (NVIDIA nForce 650i SLI, Socket 775, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN)
Память	2x512 Мб Samsung DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокарта	NVIDIA GeForce 8600 GTS 256 Мб (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8600 GTS)
Жесткий диск	Western Digital Caviar SE WD3200JS 320 Гб (SATA II, 8 Мбайт, 7200 об/мин)
Оптический привод	LG GSA-H42N (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)
Звук	Встроенный HD-кодек
Корпус	Middle Tower (USB, FireWire, Audio, FAN, ATX)
Блок питания	FSP FSP460-60GLN (460 Вт)
Дополнительно	Кард-ридер, клавиатура, мышь, коврик, MS Windows Vista Home Premium
Цена (руб.)	24972

nForce 650i SLI. Оперативки 1 Гб, процессор Core 2 Duo E6300 использует шину 1066 МГц и может похвастаться наличием 2 Мб кэш. Видеокарта на базе GeForce 8600 GTS совместима с DX10-играми, Windows Vista и умеет аппаратно обрабатывать HD-видео, разгружая процессор. Жесткий диск объемом 320 Гб, DVD-рекордер в наличии. Операционная система — Windows Vista Home Premium с хваленным интерфейсом Aero Glass и Media Center.

Отличительной особенностью комплектов от Kraftway всегда была продуманная комплектация, Idea KR71 не исключение. В поставку включены простенькая мышь и мультимедийная низкопрофильная клавиатура. Все вместе смотрится гармонично.

Тестовый забег

Kraftway Idea KR71 работал стабильно и тихо, хотя при длительной нагрузке вентиляторы ускорились и можно было отчетливо услышать шум. Правда, он находился в пределах нормы. Для тестов мы использовали Far Cry, F.E.A.R., Prey и Serious Sam 2 — достойная компания, у каждой из игр свой диалог. Опытным путем выяснили, что оптимальное разрешение для игр — 1280x1024, не выше. Можно спокойно включать анизотропную фильтрацию и даже сглаживание,

Игровые тесты			
Разрешение	1024x768	1280x1024	1600x1200
Far Cry 1.33 (Regulator)			
Max, AF x16, AA x2	80,9	67,7	52,3
Max, AF x16, AA x4	80,0	60,8	40,1
F.E.A.R. 1.08			
Max, AF x16, AA x2	80,0	53,0	36,0
Max, AF x16, AA x4	61,0	40,0	24,0
Prey 1.2 (HZone)			
Max, AF x16, AA x2	68,0	50,0	37,0
Max, AF x16, AA x4	66,0	47,0	35,0
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)			
Max, AF x16, AA x2	76,0	74,8	54,4
Max, AF x16, AA x4	75,5	65,5	44,5

Синтетические тесты

PCMark05 1.2.0		
Overall	4409	
CPU	Memory	HDD
4700	4226	4991
3DMark06 1.1.0		
5060		

правда, с последним переигрывать не стоит. Разумный максимум — 4х, в отдельных случаях — 2х. Для любителей поугаев от FutureMark приводим данные PCMark05 и 3DMark06 — 4409 и 5060 соответственно.

Стоит система почти 25 тыс. рублей. За это нам предлагают такую систему с современной начинкой, установленной Windows Vista, расширенной комплектацией и гарантией на три года. Пожале, Kraftway удалось собрать достойную платформу для развлечений.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию Kraftway (www.kraftway.ru).



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Переход на Windows Vista идет вволю, а это значит, что стоит подумать над апгрейдом, а возможно — и полной заменой компьютера. Увы, такова расплата за прогресс — уже сейчас не обойтись без гигабайта оперативной памяти. Да и в любом случае стоит подготовиться к выходу таких блокбастеров, как BioShock и Halo 2.

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, включая www.fcenter.ru, www.oldi.ru, pro.sunrise.ru и др.

Дешево и сердито (категория «Меньше 2000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Пакирование цен продолжается, за скромные 2000 рублей можно позволить себе полноценный Athlon 64 3200+. Недурственно, если еще в прошлом номере на его месте был обычный Sempron. Особого внима-

ния заслуживает материнская плата K9AGM2-FIH от MSI. Она основана на новом чипсете AMD и может похвастаться наличием HDMI-выхода. Это значит, что к компьютеру можно без проблем подключить свой новенький ЖК-телевизор. Есть встроенная графика, но к чему она, если можно закинуть быстрый GeForce 7600 GS, уложившись в разговорный бюджет.

Ну а что Intel? Все по-прежнему: процессор Pentium 4, платформа Intel 945P. Нечеловеческий объем памяти обеих конфигураций 512 Мб, рекомендуем это число удвоить, добавив еще один модуль.

Смерть тормозам (категория «Меньше 3000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Двуядерными процессорами здесь не удивить, они стоят де-

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)	1900
Купер: Sapphire Infinity (Socket 478/775/549/639/AM2, 1200 об/мин)	1900
Материнская плата: ASUS Striker Extreme (Socket 775, NVIDIA GeForce 6800 SLI, DDR2-1200, PCI-E, IDE, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, G LAN, ATX)	1900
RAM: OCZ Reaper HPC Edition OC2ZSPR11500K DDR2 SDRAM PC2-8000 4x1024 Mb	1800
Видеокарта: Foxconn TV 4800MAG2-0H 768 Mb (PCI-E, NVIDIA GeForce 6800 GTX, DV, TV-out, Retail)	1700
HDD: Seagate Barracuda 7200 10 ST3750042AS 750 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Mb)	780
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	950
Дискосод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	3000
Колонки: SilverStone Temjin 1005 Full Tower (USB, FireWire, Audio, FM, ATX)	5300
Мышь: Logitech SilverStone AT732F (PS/2, BT, ATX, Retail)	6700
Клавиатура: Creative GigaWorks G5500 (5x36 Bt cable/mouse + 130 Bt cable/ps/2)	9500
Мышь: Razer Copperhead (2000 dpi, USB)	2100
Клавиатура: Saitek Eclipse II (USB)	2100
Монитор: NEC MultiSync ZW902 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	1900
Итого:	115300
Замена 1: Foxconn PV 4800MAG2-0H 768 Mb (PCI-E, NVIDIA GeForce 6800 GTX, DV, TV-out, Retail)	+1700
Замена 2: TBTFM-покупатель AllMedia AxiTV MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Замена 3: Ippon SMART Power Pro 2000VA (2000 VA)	+4500
Замена 4: Dell UltraSharp Z2070WFP (24 дюйма, 1920x1200, 8 мс, DVI, D-Sub, S-Video)	+26000
Со всеми новаторами:	139200

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 3200+ (Socket AM2, 2,0 ГГц, 512 Кб, BOX)	2000
Материнская плата: MSI K9AGM2-FIH (Socket AM2, AMD 690G, DDR2-800, Video, PCI-E, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, G LAN, ATX)	2200
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	800
Видеокарта: MSI NX7600GS-T2D256EH 256 Mb (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out)	2700
HDD: Western Digital Caviar SE WD160JLS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1700
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	950
Дискосод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: Foxconn TLA-570A MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Клавиатура: SVEN SPS-611 (2x18 Bt RMS)	800
Мышь: A4Tech X9-700 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: Genius Comfy KB-06X (PS/2)	160
Монитор: BenQ FP730 (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, DVI, D-Sub)	5600
Итого:	19210
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1000
Замена 2: Sapphire Radeon X1950 GT 256 Mb (PCI-E x16, AT Radeon X1950 GT, DVI, TV-out, Retail)	+1600
Замена 3: Acer AL1916FSD (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс, DVI, D-Sub)	+1700
Замена 4: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+800
Замена 5: TBTFM-покупатель AllMedia AxiTV MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Замена 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	27260

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium 4 524 (Socket 775, 3,06 ГГц, FSB 833 МГц, 1 Мб, BOX)	2100
Материнская плата: ECS 945P-A.3.0 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCI-E, CrossFire, IDE, SATA, Sound, USB, G LAN, ATX)	2200
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	800
Видеокарта: MSI NX7600GS-T2D05EH 256 Mb (PCI-E x16, NVIDIA GeForce 7600 GS, DVI, TV-Out)	2700
HDD: Western Digital Caviar SE WD160JLS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1700
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	950
Дискосод: Samsung 3.5-дюймовый, 1.44 Mb	250
Корпус: Foxconn TLA-570A MiddleTower (Audio, USB, 350 Вт, ATX)	1800
Клавиатура: SVEN SPS-611 (2x18 Bt RMS)	800
Мышь: A4Tech X9-700 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: Genius Comfy KB-06X (PS/2)	160
Монитор: BenQ FP730 (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, DVI, D-Sub)	5600
Итого:	19310
Замена 1: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	+1600
Замена 2: Sapphire Radeon X1950 GT 256 Mb (PCI-E x16, AT Radeon X1950 GT, DVI, TV-out, Retail)	+1600
Замена 3: Acer AL1916FSD (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс, DVI, D-Sub)	+1700
Замена 4: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+800
Замена 5: TBTFM-покупатель AllMedia AxiTV MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Замена 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	27960

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3000
Материнская плата: Biostar TF06550 (Socket AM2, NVIDIA GeForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	2300
RAM: Kingston KYR66702N5K2/2G DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Мб	3300
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE 256 Мб (PCIE x16, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, Retail)	5700
HDD: Samsung SpinPoint P1665 HD2K12K1 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2400
Оптический привод: Optarc AD-7132A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	950
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	250
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-8 Silent Pro MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2600
Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт RMS)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	900
Клавиатура: BTC 8193 (USB + PS/2)	460
Монитор: Acer AL1916AS (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6200
Итого:	29160
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4800+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1100
Замена 2: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	+3500
Замена 3: LG Flatron L204WT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, DVI, D-Sub)	+2800
Опция 1: Кулер Cooler Master Hyper TX RR-004-59U1-0P (Socket 754/939/940/AM2, 650-1800 об/мин)	+790
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 3: HPD IPPON Power Pro 300 (800 мА)	+2000
Со всеми новаторами:	39750

шево, и цены продолжают тягаться. Как результат в новом выпуске рубрики вы можете видеть еще более мощные модели в начальной конфигурации — Athlon 64 X2 4200+ и Pentium D 925. Два гигабайта ОЗУ уже норма.

На этот раз мы сосредоточились на тишине системы и в качестве видеокарты выбрали Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE с кулером Zalman, почти бесшумный винчестер Samsung и корпус Ascot 6AR2-8 в версии Silent Pro. Если очка будет шуметь штатный кулер

процессора, стоит его заменить, например, на тихий и эффективный Cooler Master Hyper TX.

Займи, но купи! (категория «Меньше 5000 руб.»). Здесь подорожали тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Главная звезда этой пары — Core 2 Duo E4300. Объем кэша по сравнению с 6-й серией урезан вдвое, но это простительно, зато системная шина всего 800 МГц, а значит, потенциал разгона большой. Благо кулер Scythe Infinity спокойно справ-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium D 925 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2x2 Мб, BOX)	3000
Материнская плата: GIGABYTE GA-945P-S3 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	2600
RAM: Kingston KYR66702N5K2/2G DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Мб	3300
Видеокарта: Sapphire Radeon X1950 Pro ULTIMATE 256 Мб (PCIE x16, ATI Radeon X1950 Pro, DVI, TV-out, Retail)	5700
HDD: Samsung SpinPoint P1665 HD2K12K1 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2400
Оптический привод: Optarc AD-7132A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	950
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	250
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-8 Silent Pro MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2600
Колонки: Dialog Blues AB-31 (2x20 Вт RMS)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	900
Клавиатура: BTC 8193 (USB + PS/2)	460
Монитор: Acer AL1916AS (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс)	6200
Итого:	29460
Замена 1: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Main, BOX)	+1100
Замена 2: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	+3500
Замена 3: LG Flatron L204WT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, DVI, D-Sub)	+2800
Опция 1: Кулер Cooler Master Hyper TX RR-004-59U1-0P (Socket 775, 650-1800 об/мин)	+790
Опция 2: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 3: HPD IPPON Power Pro 300 (800 мА)	+2000
Со всеми новаторами:	42850

ляется со своей задачей. В довершение стоит отметить выбранную материнку ASUS P5N-E SLI на базе nForce 650i SLI. Чипсет зарекомендовал себя с лучшей стороны, особенно в плане разгона. Если весь этот экстрим не для вас, можно просто наслаждаться высоким значением FPS в играх на широкоформатном мониторе.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Здесь изменений немного. Четырехядерные Core 2 Quad все еще в дефиците, так что ос-

тановили выбор на Core 2 Duo E6700. Материнская плата ASUS Striker Extreme в паре с OCZ Reaper HPC Edition с системой охлаждения на базе тепловой трубки помогут выжать максимум из платформы, а мощная видеокарта GeForce 8800 GTX с поддержкой DX10 справится с любой современной игрой. Все остальное под стать, тут вам и геймерская мышь Razer Copperhead, и клавиатура с тремя вариантами подсветки — Saitek Eclipse II. Но надо понимать, что дешево стоит такой комплект никогда не будет. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4800+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	4100
Кулер: Scythe Infinity (Socket 478/775/940/940/AM2, 1200 об/мин)	1600
Материнская плата: ASUS M2N-SLI Deluxe (Socket AM2, NVIDIA GeForce 570 SLI, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	3500
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC22P8002GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мб	6000
Видеокарта: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	9200
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD5000KS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	4300
Оптический привод: Optarc AD-7132A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	950
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI, RTL)	1700
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (Audio, USB, FireWire, FAN, 430 Вт, ATX)	2500
Колонки: Microsat SOLO-2 MK-3 (2x30 Вт)	2100
Мышь: Razer Krat (1000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, DVI, D-Sub)	11000
Итого:	49400
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+1900
Замена 2: GIGABYTE GA-NX85040H-RH 640 Mbitr (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, Retail)	+2800
Замена 3: NEC MultiSync 20WQX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+8000
Опция 1: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 мА)	+4500
Со всеми новаторами:	69000

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	4100
Кулер: Scythe Infinity (Socket 478/775/940/940/AM2, 1200 об/мин)	1600
Материнская плата: ASUS P5N-E SLI (Socket 775, NVIDIA nForce 650i SLI, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX, Retail)	3300
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC22P8002GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Мб	6000
Видеокарта: Pali GeForce 8800 GTS 320 Мб (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	9200
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD5000KS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	4300
Оптический привод: Optarc AD-7132A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD+R/RW, DVD-RAM, OEM)	950
Дискеты: Samsung 3,5-дюймовый, 1,44 Мб	250
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI, RTL)	1700
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (Audio, USB, FireWire, FAN, 430 Вт, ATX)	2500
Колонки: Microsat SOLO-2 MK-3 (2x30 Вт)	2100
Мышь: Razer Krat (1000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	900
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, DVI, D-Sub)	11000
Итого:	49200
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6900 (Socket 775, 2,40 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мб, BOX)	+3000
Замена 2: GIGABYTE GA-NX85040H-RH 640 Mbitr (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, Retail)	+2800
Замена 3: NEC MultiSync 20WQX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс)	+8000
Опция 1: TB/FM-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000VA (2000 мА)	+4500
Со всеми новаторами:	69900



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.



Три года назад я купил компьютер: Athlon XP 2000+, Radeon 9600, 1 Гб оперативки. Сейчас при включении появляется сообщение: CMOS checksum error-Defaults loader. Warning BIOS has been flash or the JCLK jumper been changed. Please re-enter CPU settings in the CMOS setup and remember to save before quit! Можно нажать клавишу F1, тогда компьютер загрузится, но в свойствах системы скорость процессора Athlon 2000+ падает со штатных 1667 МГц до 1250 МГц. Вхожу в BIOS, возвращаю настройки и сохраняю их. После очередного выключения/включения компьютера снова появляется сообщение. Если компьютер долго не включать, сбрасывается и время. Что с этим делать?



С похожей проблемой сталкивались многие. В большинстве случаев дело в севшей батарейке, отвечающей за питание BIOS. Заменить ее можно самостоятельно. Для этого выключите компьютер, откройте системный блок, найдите на материнской плате батарейку (она там одна), посмотрите маркировку и купите подходящую в ближайшем магазине электроники или радиотоваров.

Если дело не в батарейке, то, возможно, злобный вирус «погрыз» ваш BIOS. Скачайте с сайта производителя материнской платы последнюю прошивку и, следуя указаниям, установите ее.



Здравствуйте, Железный Доктор. Недавно путешествовал по Всемирной паутине и наткнулся на сайт с советом как включить режим UDMA/66 на материнских платах от Intel. А вот что это за режим — так и не понял. Вообще, стоит ли его включать? Если верить статье, то в Windows 2000/XP он по умолчанию заблокирован.



Стандарт IDE потихоньку сходит со сцены, уступая Serial ATA. Тем не менее его популярность и по сей день высока. Спецификация Ultra ATA или Ultra DMA (как вам угодно) была разработана в далекие времена компанией Intel совместно с Quantum (последняя уже не существует) и поддерживалась очень долго. Режим DMA (прямой доступ к памяти) позволил снизить нагрузку на центральный процессор, обеспечивая передачу данных без его активного участия.

Скорость UDMA со временем увеличилась, пользователи ПК могли видеть приход UltraATA/33, UltraATA/66, UltraATA/100 и UltraATA/133, которые обеспечивали скорость передачи данных 33 Мб/с, 66 Мб/с, 100 Мб/с и 133 Мб/с соответственно. Как вы сами понимаете, UDMA/66 не такой уж и быстрый, так что смысла активировать его нет. Кстати, стандарт SATA может похвастаться большей пропускной способностью — 150 Мб/с и 300 Мб/с.



При запуске Internet Explorer появляется ошибка: «Приложение не удалось загрузиться, поскольку msvcr.dll не был найден. Повторная установка приложения может исправить эту проблему». Проверяя «Касперский» с последними базами. Вирусов не нашел. В чем же дело?

Визитником подобного поведения компьютера является вирус Trojan-Spy.Win32.Goldun.ms. Обычно заражаются вирусом поль-

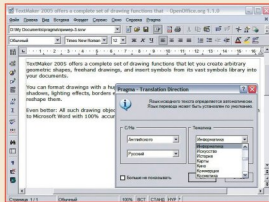
зователи интернет-пейджера ICQ. Им приходит сообщение от незнакомого пользователя с просьбой посмотреть его фотографии или оценить сайт. После того как вы заходите на сайт, вирус, используя уязвимости в Internet Explorer, проникает на компьютер. С этого момента начинается рассылка полученного ранее сообщения вашим друзьям и знакомым.

Попав на компьютер, вирус создает файл msvcr.dll. Троян получает путь к установленному браузеру IE и изменяет файл explore.exe, добавляя в него новые данные из зараженной библиотеки, после чего оригинальный файл троянцем удаляется.

Для того чтобы избавиться от вируса, нужно сделать следующее: при помощи «Диспетчера задач» завершить все процессы explore.exe -> удалить файл %System%\msvcr.dll (обычно находится в директории C:\windows\system*) -> восстановить скрытый файл explore.exe с установочного диска Windows. Там он скрывается под именем iexplore.ex_*. После того как найдете его, переименуйте в iexplore.zip и распакуйте в папку C:\Program Files\Internet Explorer.



При открытии какого-либо документа Microsoft Word вылезает два окошка. Первое сообщает: «Выполнение команды невозможно, так как открыто диалоговое окно. Перед продолжением нажмите OK, а затем закройте все диалоговые окна». Второе: «C:\Documents and Settings\Я Application Data\Microsoft\AddIns\ptbar.dll не является допустимой надстройкой Office». Как от них избавиться?

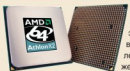


Аббревиатура ptbar расшифровывается как Pragma Toolbar. Из этого следует, что Microsoft Word пытается подгрузить панель инструментов переводчика Pragma, который, скорее всего, был удален. Чтобы избавиться от назойливых окошек, нужно привести в порядок шаблон Normal.dot. Именно в нем хранятся настройки Word — например, панели инструментов, макросы и т. п. Откройте текстовый процессор, зайдите в «Сервис» -> «Шаблоны и надстройки...» и удалите из списка загружаемых шаблонов Pragma.

Не помогло или такого шаблона там нет в помине? Ищите у себя на компьютере сам файл Normal.dot. Обычно он находится по адресу C:\Documents and Settings\ИмяПользователя\Application Data\Microsoft\Шаблоны. Переименуйте его в Normal-1.dot. После запускайте Word: он создаст «чистый» Normal.dot, который никогда и не слышал про Pragma.



Скажите, а существует ли в природе двухядерный процессор AMD Athlon 64 X2 под разъем Socket 754? Если нет, то стоит ли ждать их приход, уж больно не хочется менять всю систему.



К сожалению, AMD активно спонсирует поддержку Socket 754. Оно и понятно, ведь эта платформа появилась давно, поддерживает устаревшую DDR SDRAM, а контроллер памяти, встраиваемый в процессор, не может похвастаться совместимостью работы с двухканальным режимом памяти. Так что мы с уверенностью можем заявить, что ждать Athlon 64 X2 под Socket 754 не стоит.

Вскоре компания откажется и от поддержки Socket 939, главной платформой для AMD — это Socket AM2.



При загрузке Windows XP SP2 перед появлением выбора пользователей появляется сообщение «SysRoot\Windows\System32\Autochk.exe — file not found. Skipping AutoCheck». Тем не менее указанный файл по указанному пути существует. При попытке запуска выдает: «...нельзя запустить в режиме Win32». Отсюда вопрос: для чего это файл, серьезна ли ошибка, как ее исправить?



Autochk.exe — программа проверки дисков на наличие ошибок. Насколько серьезно отсутствие проверки дисков перед запуском системы — решать вам (к примеру, мы в редакции пользуемся ею редко).

Избавиться от ошибки проще простого. Зайдите в реестр («Пуск» → «Выполнить...», regedit), перейдите в раздел [HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Session Manager]. Измените значение параметра BootExecute (если его нет — создайте) на «autocheck autochk *».



У меня такая проблема: когда я запускаю компьютер, появляется ошибка: «RTHDCPL.EXE — недопустимое перемещение системной DLL: системная библиотека user32.dll перемещена в памяти. Работа приложения будет нарушена. Перемещение произошло из-за того, что библиотека C:\WINDOWS\system32\HNTCTRL.COX заняла область адресов, зарезервированную для системных DLL Windows. Обратитесь к поставщику за новой версией библиотеки». Что с этим делать, не знаю.

Письма с описанием этой проблемы буквально завалили наш почтовый ящик. Как бы это странно ни звучало, но виновником проблемы является сама Microsoft. Все дело в том, что в обновлении KB925902 содержится критическая ошибка, приводящая к появлению указанного выше сообщения и отказа установки некоторых приложений. Но к чести разработчиков Windows стоит сказать, что заплатка на это обновление вышла практически моментально. Скачать ее можно по адресу <http://download.microsoft.com/download/cf/cd/cd88e0d-2aa1-4ae2-a1ca-742e45c80e30/WindowsXP-KB935448-x86-RUS.exe>. Если же у вас нет возможности скачать заплатку, сделайте откат системы до момента, когда у вас эта ошибка не появлялась, или удалите упомянутое обновление через «Установку и удаление программ» («Пуск» → «Настройка» → «Панель инструментов» с включенной галочкой «Показывать обновления»).



Windows®

ГОРЯЧИЙ СОВЕТ

Сегодня мы расскажем вам, как оградить компьютер от проникновения вирусов и что делать в случае, если компьютер все же инфицирован.

Все пользователи так или иначе сталкивались с вирусами. Еще десять лет назад о них никто особо и не знал. В те времена ореол обитания вирусов был ограничен такими носителями информации, как дискеты и оптические диски. Но с развитием сетевых технологий и Всемирной паутины вирусы стали распространяться по виртуальному пространству с бешеной скоростью. В настоящее время самым потенциально-опасным местом, где можно подхватить заразу, является интернет. Что же нужно делать, чтобы компьютер не чихал и не кашлял?

Перечислим наиболее распространенные способы попадания вирусов на компьютер, а также методы предотвращения заражения.

Первым популярным способом является проникновение вирусов через электронную почту. Не открывайте файлы, особенно с расширением EXE, которые прислали вам от незнакомых людей. Письма с вирусами носят один общий смысл, например: «Вот моя новая фотка!», «Посмотри привок, передая своему другу» и так далее. Большинство современных антивирусов имеют функцию сканирования принятых писем на наличие вирусов, не отключайте ее.

Другая причина утечек — браузеры. «Благодаря» их взаимности посещение некоторых сайтов может привести к инфицированию ПК. Не заходите на сайты, которые рекомендуют вам посетить сомнительные контакты в ICQ и письма от незнакомых людей. В этом случае вам не помогут никакие файрволлы, надежда только на антивирус с обновленными базами.

Очень часто вирусы попадают на компьютер через локальную сеть, используя незакрытые порты на компьютере. Оградить от подобных атак могут файрволлы. Большую популярность získали Agnitus Outpost Firewall и Zone Alarm Pro, впрочем, стандартный брандмауэр Windows тоже неплохо справится, если его должным образом настроить. При попытке использования какого-либо из портов вам будет предложено отказать в доступе к порту. Ориентируйтесь на название процесса, который просит выхода в сеть.

Самым банальным способом заражения является запуск вируса самим пользователем. Не скачивайте файлы с сомнительных источников, особенно если они представляют собой exe-файлы небольшого размера (до 60 Кб) и обещают вам всевозможные блага бесплатно.

Заключительный совет — просто не теряйте бдительности, и все будет хорошо.

Рекомендации по составлению впросов

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

КРАСИМ ОКНА ИЗМЕНЯЕМ ВНЕШНИЙ ВИД WINDOWS

Красота, как говорят, спасет мир. Суждение очень даже правильное, только вот... какая она, красота? Для всех разная, и у компьютерщиков своя. Почти каждый, кто нажимает Enter от Escarde, старается придать Windows толику индивидуальности. Хотя бы простой сменой обоев рабочего стола. Однако возможности по трансформации внешнего вида операционной системы этим не ограничиваются. Преобразить можно все: от курсоров до всего интерфейса.

МАСКИ ДЛЯ WINDOWS

Windows XP по-прежнему остается самой распространенной ОС, и, судя по всему, ее эра продлится еще долго, несмотря на недавний выход Windows Vista.

Есть много людей, которых полностью устраивает Win XP, а в новой «Висте» нравятся лишь внешний вид. Для них существует **Vista Transformation Pack**. Этот бесплатный пакет преобразует интерфейс Win XP и делает его похожим на интерфейс в Windows Vista. На неискушенный взгляд может даже показаться, что это не что иное, как «Виста». Конечно, новых возможностей программа системе не добавляет: это тот же XP, только подкрашенный. Но все же.

Для любителей «Маков», вынужденных по той или иной причине работать в Windows, существует **Flykite OSX**. Этот трансформ-пак сделан для имитации интерфейса **Mac OS X** (который, как известно, очень красив и нравится почти каждому, у кого хороший вкус). Процесс установки несложный, и после перезагрузки компьютера при виде нежно-голубых тонов у логотипа Mac OS обязательно растает сердце. В программе собрано приличное количество визуальных стилей, иконок, курсоров и обоев. Есть даже док — оригинальная панель управления, некий аналог панели быстрого запуска Windows.

Учитывая, что док — инструмент очень удобный, может появиться желание пользоваться им без всяких там трансформ-паков. Тогда к вашим услугам **ObjectDock** либо **RocketDock**. Различий между ними минимум. Самое существенное, пожалуй, то, что RocketDock понимает по-русски.

Последним штрихом в Мас-имитации по-лучит плейер **iTunes**. Он, конечно, внешний

вид системы не изменяет, но уж если мы хотим превратить Windows в Mac OS хотя бы внешне, вместо Windows Media Player надо ставить iTunes. Тем более что этот плейер ничем не уступает (скорее, даже превосходит) стандартному проигрывателю Windows.

Еще один пакет, изменяющий внешний вид системы, — **Winstep Xtreme**. В отличие от двух предыдущих трансформ-паков, этот не пытается притвориться другой операционной системой. Интерфейс Winstep Xtreme похож одновременно и на Vista, и на Mac OS. С первым его роднят модные блестяще-черные тона, а со вторым — доки. Минус у такого подхода один: Winstep Xtreme трансформирует интерфейс Windows в довольно непривычную структуру. Нельзя сказать, что в этих изменениях нет логики, поэтому привыкавших к новой оболочке быстро. Но далеко не все захотят привыкать ради будущей удобств.

Пользователю также предоставляется большой полигон для экспериментов с настройками. Одних только тем имеется несколько штук, а уж возня с доками и различными менюшками может затянуться не на один день. Впечатление такое, словно знакомиться с новой операционной системой.

Из той же категории программа **DesktopX** (но она, в отличие от вышеперечисленных экземпляров, уже платная). После ее установки создается впечатление, что система переродилась. По крайней мере, появляется чувство неузнаваемости. В хорошем смысле.

Но не только внешний вид может изменить DesktopX. В комплекте имеется целый ворох утилит различной степени ценности. Одних только аркадных игр одиннадцать штук. Да таких, что наворачиваются ностальгические слезы. Или взять, например, программный аналог бумажных стикеров, которыми часто заклеиваются офисные мониторы. Полезная штука, помогающая не забыть что-нибудь важное.

Есть здесь также средства мониторинга системы, свой калькулятор и плейер, забавный первый пару часов и абсолютно бесполезный мужичок Барни, разгуживающий перед глазами по рабочему столу. И это далеко не полный перечень возможностей программы. Естественно, все сделанные настройки можно сохранить и поставить на автозагрузку.

ЛОКАЛЬНЫЕ УКРАШАТЕЛЬСТВА

Трансформ-паки — решение простое и эффективное, но есть у них один серьезный недостаток: слишком уж они стандартизированы, слишком мало дают простора для тонкой настройки внешнего вида системы. Если хочется изменить лишь отдельные элементы операции, эти пакеты нам не подойдут. Зато приго-

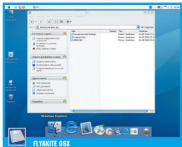
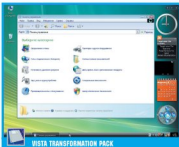
дятся утилиты, речь о которых пойдет ниже.

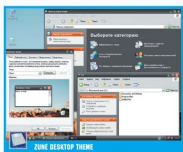
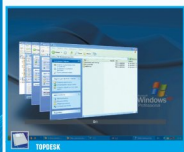
Всюкую вещь, платную и не очень, навешивает на рабочий стол **Yahoo! Widget Engine**. Это сборник небольших приложений (widgets), призванных облегчить пользователю жизнь. Виджетов довольно много: часы, календарик, пуль управления плейером, строка поиска, проверка почты и многое другое. Постоянно добавляются новые полезные панели. Впрочем, имеются среди них и не очень полезные, но забавные, например, **Werewolf Monitor** (изображен на скриншоте в виде Луны между цифровыми и аналоговыми часами). Виджет отслеживает, в какой фазе находится Луна. Убедиться в правильности его работы просто: надо всего лишь взглянуть в окно в безоблачную ночь. Ну, или иметь при себе ручного оборотня.

На фоне существенные изменения способна платная **WindowBlinds**. Основное преимущество этой утилиты перед конкурентами состоит в удобстве использования и широких возможностях: изменить можно как отдельные элементы интерфейса, так и внешний вид целиком. Причем предлагаемые варианты здорово отличаются друг от друга, и выбор между ними сделать трудно — хочется опробовать все.

Очень похожа на WindowBlinds программа **StyleXP**, так, к сожалению, платная. Здесь тоже можно изменить как тему оформления целиком, так и отдельные элементы интерфейса, включая загрузочный экран и экран приветствия. В комплекте с программой идет десяток визуальных стилей. Остальное можно скачать со специальных сайтов, самым крупным из которых по праву считается <http://themexp.org>. Справедливости ради стоит сказать, что темы Style XP заметно уступают красотам WindowBlinds, ибо последняя щеголяет всевозможными эффектами аля Windows Vista. Зато Style XP съедает не больше ресурсов компьютера, нежели стандартные темы Win XP.

Чтобы увидеть новое лицо Windows, совсем необязательно устанавливать сторонние программы. Ведь в Win XP есть возможность изменить тему оформления (щелчок правой кнопкой мыши по рабочему столу, затем





«Свойства»). Так что можно просто воспользоваться новой темой. Например, **ZoneDesktopTheme**. Это официальное и бесплатное средство от Microsoft дополнит богатый список тем Win XP интерфейсом в модных темных тонах.

Еще одна тема от создателей Windows — **Christmas Theme**. Хоть сейчас уже и не зима, менее красивой от этого она не становится. А мечтать о морозной свежести в душный летний день лучше всего как раз с такой темой на рабочем столе.

Куча тем оформления собрана в **Theme Manager**. Их действительно много, каждый подберет себе что-то по вкусу. Но, к сожалению, в бесплатной версии программы в списке доступных не числятся лишь две: классическая и новогодняя. Зато какая! Она легко даст фору официальной рождественской теме. Как выглядят остальные, можно посмотреть в демонстрационном окне программы, и, надо сказать, внимание они привлекают.

Приукрасить можно и загрузку системы. Для этого существует программа **BootSkin**, которая без проблем меняет новогодний загрузочный экран на новый. В комплекте с программой идет несколько привлекательных картинок, но дело этим не ограничивается. Много больше загрузочных экранов можно найти на официальном сайте **BootSkin**.

Той же направленности условно-бесплатная утилита **BootXP**, но она вдобавок славится тем, что умеет преобразовывать любой графический файл (по крайней мере, из распространенных форматов) в загрузочный экран.



Подойдет для тех, кто не хочет качать уже готовые загрузочные экраны из интернета.

Программа **Transbar** создана для того, чтобы сделать панель задач прозрачной, причем прозрачность можно варьировать самому. Вряд ли единственная функция утилиты облегчит кому-то жизнь, но ведь украшениями заниматься не ради пользы. Так почему бы и не сделать панель задач похожей на призрачную дымку?

Кому этого мало, могут воспользоваться утилитой **XP Visual Tools**. Она делает прозрачной не только панель задач, но и меню «Пуск», а также может изменять обои и экран приветствия Windows.

Для создания собственных экранов приветствия можно воспользоваться узкопрофильным, условнобесплатным специалистом **Logon Studio**. Правда, чтобы с ним освоиться, понадобится некоторое время, ибо не такая это простая задача, как кажется на первый взгляд.

В Windows Vista есть такой инструмент, как **Flip 3D**. Это когда все открытые окна выстраиваются друг за дружкой в трехмерном пространстве. Этакая альтернатива стандартному переключателю задач. Альтернатива очень удобная, но в Win XP ее нет. Однако у этой проблемы есть решение (правда, условнобесплатное) — **TopDesk**. Работает программа точно так же, как и **Flip 3D**, да к тому же обладает некоторыми дополнительными функциями, вроде сворачивания/разворачивания сразу всех окон либо окон, принадлежащих какому-то одному приложению (**Internet Explorer**, например).

Для изменения курсоров служат **CursorXP**. Многие спросят: а зачем она нужна, если в самой Windows есть возможность поменять курсоры? Все просто: Windows использует далеко не все свои возможности для отображения объектов, в том числе и курсоров. А вот **CursorXP** использует их на все 100%: анимация, прозрачность, всевозможные эффекты при кликах и движении курсора, ну и так далее. В общем, смотрится все это гораздо луч-



ше, чем скучные стрелочки и песочные часы Windows.

За графические эксперименты над внешним видом папок отвечает условно-бесплатная утилита **PolyMorph**. Эта утилита видоизменяет внешний вид не всех папок, а только тех, что были выбраны пользователем.

Другая утилита для изменения внешнего вида иконок — **Icon Packager**. Она меняет почти весь набор системных иконок сразу и хорошо тем, что собранные в ней пакеты иконок подойдут для многих нестандартных интерфейсов.

И наконец, пара слов об обоях рабочего стола. Очень популярным менеджером обоев является **Webshots Desktop**. Она, как и положено, обладает некоторыми дополнительными (помимо смены обоев) функциями, вроде рисования календарика на рабочем столе, но прелесть ее не в этом. А в том, что в базе **Webshots Desktop** собраны изображения потрясающей красоты. Каждое из них можно легко назвать произведением фотографического искусства. **Webshots Desktop** стоит поставить на компьютер хотя бы ради этих картинок.

Если вообще ничего из предложенного выше не нравится, а желание сотворить что-то субто индивидуально держится стойко, обратитесь к виду на условно-бесплатную **SkinStudio**. С ее помощью можно не много ни мало нарисовать свою собственную тему оформления для Windows. Но ставьте **SkinStudio** только при условии, что есть время на освоение его достаточно непростого приложения. Кстати, в комплекте с ним идет программа **WindowBlinds**.

Аппетит приходит во время еды. Это в равной степени справедливо и для украшения. Раз принявшись за настройку внешнего вида операционной системы, остановиться трудно: всегда хочется чего-то нового. Думаем, собранного здесь набора программ хватит надолго, и вы наверняка подберете себе что-нибудь по душе.



На DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗЬ НОМЕРА

XNVIEW 1.90.3

Разработчик: Пьер Гугель
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://perso.orange.fr/pierre.guinview/xnview.html>

Объективно XNView — один из лучших просмотрщиков и конвертеров графических файлов. Мало того, что он поддерживает практически все существующие форматы изображений (их около четырех сотен), имеет русскоязычный интерфейс, быстр и удобен, так еще и полностью бесплатен. Слайд-шоу — пожалуй-то, преобразование в JPEG без потерь — непременно, вся информация о файле (включая даже такую странную штуку, как гистограмма) — без проблем. Возможность по редактированию файлов тоже не упущены. Повороты, преобразование цветов, зеркальное отображение — все на месте. Так что если вы все еще пользуетесь для просмотра изображений встроенной в Windows программой, непременно попробуйте XNView.

Рейтинг: **★★★★★★**

СВЕЖАТИНА!

ALIVE DVD RIPPER 2.2.3.6

Разработчик: AliveMedia, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (20 дней, функциональные ограничения)
Цена: \$34,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.alivemedia.net/dvd-ripper

Компактная и максимально простая в использовании программа Alive DVD Ripper — это граббер и конвертер DVD-видео в популярные видеоформаты. Достоинства этой утилиты — высокая скорость работы и поддержка всех распространенных форматов видео, таких как SVCD, DivX, Xvid, MPEG1, MPEG2, MPEG4, AVI, VOB и других. Среди возможностей Alive DVD Ripper имеются выбор и настройка параметров сохранения фильмов, подключение различных кодеков (как видео, так и аудио), пакетный режим работы, автоматическое выключение компьютера по завершению процесса копирования и многое другое.

Рейтинг: **★★★★★★**

AZUREUS 3.0.1.0

Разработчик: Сильвио Малуши
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://azureus.sourceforge.net>

Как ни борются с пиринговыми сетями медийные корпорации и многочисленные правообладатели, устранить возможность для беспрепятственного обмена файлами невозмож-



но. Этому препятствует сам принцип распространения контента. Наоборот, р2р-сети ширятся и растут. Да и количество программ-клиентов для работы с ними тоже постоянно увеличивается. Одним из таких клиентов является Azureus, программа для быстрой загрузки файлов в рамках популярной пиринговой сети BitTorrent. Она поддерживает загрузку нескольких файлов одновременно, настраивает очереди и приоритета скачивания, докачку фрагментов и многое другое. Есть возможность по поиску torrent-файлов.

Функциональность программы можно расширять за счет плагинов, которые доступны на сайте разработчика. Единственная особенность: для работы Azureus требуется виртуальная Java-машина. Но если у вас ее нет, ничего страшного: вы найдете ее в архиве с программой на нашем DVD.

Рейтинг: **★★★★★★**

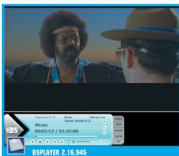
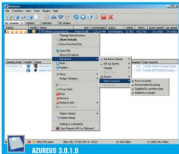
BETTERJPG 1.7.0.1 BETA

Разработчик: BetterJPEG Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно (для русскоязычных пользователей)
Сайт: www.betterjpeg.com/index.htm

Чтобы быстро отредактировать фото, можно воспользоваться универсальным и мощным «Фотошопом». Но такой подход больше напоминает забивание гвоздей микроскопом. Пользоваться Photoshop еще надо уметь. Проще и удобнее установить компактную, но достаточно функциональную утилиту BetterJPEG. Она позволяет преобразовывать изображения (поворачивать, вырезать части картинки, удалять эффект красных глаз и прочее) без потерь в качестве от повторного сжатия, имеет симпатичный внешний вид и русскоязычный интерфейс. Минус лишь один: BetterJPEG работает только с изображениями в формате JPEG.

Для жителей экс-СССР программа бесплатна. Надо только скачать с сайта разработчика (или взять с нашего DVD) регистрационный файл.

Рейтинг: **★★★★★★**



BSPLAYER 2.16.945

Разработчик: Winblat
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно (с рекламными модулями)
Сайт: www.bsplayer.org

От проигрывателя мультимедийных файлов нам требуется всего ничего: качественное воспроизведение, лояльность к системным ресурсам, корректная поддержка кодеков и некоторое количество наиболее распространенных функций. Это в равной мере относится как к аудио-, так и видеопроигрывателям. BSPlayer как раз удовлетворяет всем этим запросам: и качество воспроизведения дает неплохое, и процессор не нагружает. Но главное его достоинство заключается в одинаково корректном воспроизведении как обычных AVI и MPEG, так и фильмов в формате DVD. Добавим сюда функции масштабирования изображения, поддержку субтитров, отличные настройки звука, сменные «шкурки» и русский язык интерфейса — и Windows Media Player может отправляться в корзину.

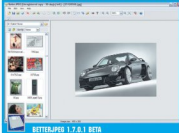
Рейтинг: **★★★★★★**

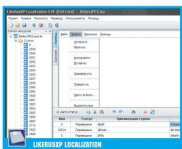
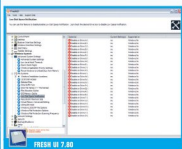
CRYSTALDISKMARK 1.0 FINAL

Разработчик: Crystal Disk World
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://crystaldiskmark.info>



Указываемая производителем жестких дисков скорость чтения и записи обычно лишь приблизительно соответствует соответствующей реальности. А ведь этот показатель (который складывается из нескольких параметров) — одна из самых главных характеристик HDD. Чтобы проверить, какова действительная скорость работы вашего винчестера, не надо сидеть с секундомером и переписывать с одного логического раздела на другой объемные файлы. Достаточно взять





небольшую программку **CrystalDiskMark**, которая буквально за пару минут выдает вам все нужные цифры. Тестирование проходит в три этапа: чтение и запись большого файла (можно указать размер), 512-килобайтного кусочка информации и 4-килобайтного. Причем проверить можно отдельно все логические диски, а не только физические. В результате получаем наглядную картинку с указанием скоростных характеристик вашего винчестера.

Рейтинг: **★★★★★ 7**

FRESH UI 7.80

Разработчик: FreshDevices.com
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.freshdevices.com/freshui.html

В операционной системе Windows имеется множество настроек, которые или скрыты (так сказать, во избежание), или находятся так глубоко в недрах системных служб, что добраться до них может только терпеливый или очень решительно настроенный пользователь. Но если вам действительно надо настроить Windows (подкорректировать интерфейс, оптимизировать загрузку тех или иных программ, служб и т.д.), то копаться в недрах ОС нет смысла. При помощи программы **Fresh UI** большинство доступных и скрытых настроек можно изменить парой кликов мышью. Настройки программ, интерфейса, устройств и системной политики в отношении пользователей — все это можно быстро и удобно отредактировать. Главное знать, что именно делать, иначе последствия могут быть печальными. Поэтому перед тем как копаться во множестве доступных параметров и менять все подряд, сделайте бэкап. Тем более что в **Fresh UI** такая функция есть.

Рейтинг: **★★★★★ 8**

INCREMAIL 5.50.2884

Разработчик: IncredMail
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно (с рекламой модулями)
 Сайт: www.incremail.com/english/ziphtml/ziphtml.asp

Все мы уже привыкли пользоваться проверенными почтовыми клиентами, у которых

и интерфейс по большей части стандартен, и набор возможностей не отличается оригинальностью. Что касается второго, то программа **IncredMail** на фоне своих собратьев по цеху тоже не выделяется. Работа с несколькими ящиками, просмотр писем на сервере, сортировка почты на основе правил... Зато внешняя сторона этого почтового клиента вызывает исключительно положительные эмоции: яркий и красочный интерфейс, который можно изменить при помощи скинов, возможность легко оформить письма анимационными картинками, включить в текст милые графические смайлики и кучу 3D-эффектов. Также в программе имеется речевой синтезатор, сообщаящий о приходе почты и иных событиях.

Рейтинг: **★★★★★ 9**

LIKERUSXP LOCALIZATION 5.18

Разработчик: SetSoft
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
 Цена: 800 рублей

Способ оплаты: кредитная карта, почтовый перевод, банковский перевод, PayPal, PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги и
 Сайт: www.setsoft.com/likeorusxp.php

Зачастую многие из нас не могут пользоваться программой просто из-за отсутствия русского интерфейса. Особенно если она налична всевозможными меню и диалоговыми окнами. Причина тому — банальное незнание английского языка. Побороть эту проблему можно, причем способом явно намного более простым, чем поход на курсы американского и прочего английского. Небольшая утилита **LikeRusXP Localization** — это универсальный русификатор, который может перевести на русский язык практически любые программы, драйверы, библиотеки и т. п. Достаточно указать программе нужный файл, и **LikeRusXP Localization** переведет его, используя словарь на 60 тыс. слов и выражений. Перевод, впрочем, не будет таким уж



«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуются разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят такие «Гвозди номера» (лучшие программы во всей подборке, она всегда бесплатна), «Смежатель» (тоже в основном бесплатные утилиты) и «Игromанский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обзорчики). 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, DOSSBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 6.100 (Lite 5.10 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 драйверы 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.

полным и гладким, но для работы с нужной программой его будет вполне достаточно.

Рейтинг: **★★★★★ 7**

MOBILEBALANCE 2.56

Разработчик: MTS Soft
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.mtssoft.com/mobilebalance

Утилита **MobileBalance** отслеживает в режиме онлайн баланс сотовых телефонов, используя информацию, получаемую из интернета. Программа работает практически со всеми сотовыми операторами России (по крайней мере, MTC, «МегаФон» и «Билайн»). Но польза от **MobileBalance** была бы довольно сомнительна, если бы не ее дополнительные возможности. А это подключение плагина, позволяющего получать статистику о финансах на счету платного ТВ и по картам IP-телефонии. Причем программа не только отслеживает и выдает вам текущие цифры, но и может генерировать отчеты по вашим затратам (вплоть до подсчета ежедневных затрат на мобильную связь). Работает **MobileBalance** без инсталляции и позволяет отслеживать баланс до пяти сотовых телефонов одновременно.

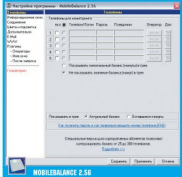
Рейтинг: **★★★★★ 7**

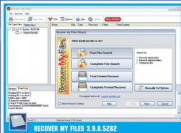
RBTRAY 3.2

Разработчик: Николай Редко
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://sourceforge.net/projects/rbtray>

Единственная задача, для которой создан **RBTray**, — перемещать в трей открытое окно любой программы (правым кликом мышью по крестику или комбинацией клавиш Win + T). Причем даже в том случае, если в самой программе такая возможность не предусмотрена. Пригодится **RBTray** приверженцам минимализма и тем, кто не любит, когда многочисленные окна захлампают и без того не очень уж большое пространство панели задач. Кроме основной своей функции **RBTray** также умеет изменять размер выбранного окна до 800x600 или закреплять любое приложение поверх всех окон.

Рейтинг: **★★★★★ 7**





RECOVER MY FILES 3.9.8.5282

RECOVER MY FILES 3.9.8.5282

Разработчик: SoftData
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: \$79.95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.recovermyfiles.com

Потеря нужных файлов — дело опасное и печальное. Но если быстро среагировать (пока на место удаленного файла не было записано что-нибудь еще), то шансы восстановить нужную информацию остаются. Например, при помощи программы **Recover My Files**, специально предназначенной для спасения удаленных файлов и нервов пользователя. Главное достоинство этого файл-рекавера заключается в простоте использования. После старта программы достаточно указать нужные параметры поиска и дожидаться завершения сканирования выбранных дисков или папок. После этого доступные для восстановления файлы можно запросто оживить, вернув их на прежнее место. Недостаток утилиты — высокая стоимость. Но информация дороже.

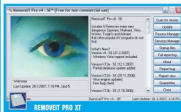
Рейтинг: **8**

REMOVEIT PRO XT

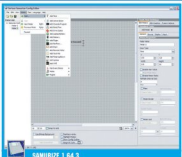
Разработчик: Дамиан Игронич
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.incodeolutions.com

RemoveIt Pro XT SE 27.03.2007 — небольшая и простенькая утилита с широким набором возможностей. Разработчик умудрился вложить в 1,3 Мб инсталляционного файла антивирус и несколько полезных для настройки системы твикеров. По поводу антивируса, конечно, есть вопрос: настолько ли он хорош, как заявляют разработчики? Особых нареканий работа этой части программы не вызывает, но, честно говоря, лучше пользоваться проверенными и известными программами. А вот сведения и управление активными процессами системы, списки всех запущенных модулей и редактирование загружаемых при старте ОС программ — все это очень полезно. По крайней мере, тем, что находится в одном месте и запускает несколько служебных программ Windows нет нужды.

Рейтинг: **7**



REMOVEIT PRO XT



SAMURIZE 1.64.3

SAMURIZE 1.64.3

Разработчик: Samurize Crew
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.samurize.com

Работа программы **Samurize** основана на так называемых виджетах. Это значит, что она выводит на ваш рабочий стол различные данные в виде небольших модулей. Стандартно в пакет программы входят модули, информирующие о загруженности процессора, свободной оперативной памяти, незанятом месте на жестком диске, о приходе письма электронной почты и т.д. При помощи идущего в комплекте редактора можно настроить как идущие в комплекте информеры, так и сделать свои. Кроме того, на домашней странице Samurize находится множество дополнений к программе, позволяющих кроме системной информации выводить на рабочий стол данные о погоде, сводки новостей, программу телепередач, календарь и т.п.

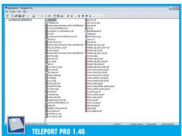
Рейтинг: **8**

TELEPORT PRO 1.46

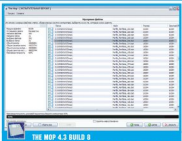
Разработчик: Terryson Maxwell Information Systems, Inc.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$39.95
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.terymax.com/teleportpro/home.htm

Teleport Pro — одна из старейших и наиболее продаваемых программ зачакки сайтов и сохранения их на жестком диске для дальнейшего просмотра в режиме оффлайна. Особенно полезна эта программа будет для тех, кто работает с Сетью по обычному dial-up соединению. Множество настроек, высокая скорость работы, удобный интерфейс — это есть популярности возникла не на пустом месте. Среди возможностей Teleport Pro есть настройки по глубине проарбатываемых ссылок (можно указать, скачивать ли только отдельные страницы сайта или же захватывать еще и его подразделы), есть выбор того, что именно нужно скачать (только текст, текст и картинки и т.д.), настройки прокси-сервера, встроенный планировщик зачекки и многое другое.

Рейтинг: **9**



TELEPORT PRO 1.46



THE MOP 4.3 BUILD 8

THE MOP 4.3 BUILD 8

Разработчик: The Mop Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (функциональные ограничения)
Цена: 140 рублей
Способ оплаты: банковский перевод, почтовый перевод, WebMoney, Яндекс.Деньги
Сайт: www.the-mop.com/ru/

The Mop — небольшая, но очень полезная утилита, предназначенная для очистки жесткого диска от так называемого мусора. Доложный перевод названия программы — *швабра*. Действительно, эта утилита сначала сканирует все логические разделы на предмет файлов, которые не содержат никакой ценной информации и просто занимают место (те же временные файлы, например). После подтверждения со стороны пользователя она нещадно их «выметает», тем самым освобождая немного свободного пространства на диске. Единственный минус при таком подходе — увеличение фрагментации винчестера. Поэтому лучше всего использовать программу в комплексе с хорошим дефрагментатором, вроде **VoptXP**, реч о котором пойдет чуть ниже.

Рейтинг: **9**

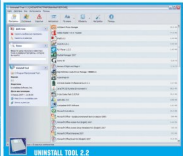
UNIVERSAL SHARE DOWNLOADER 1.3.4.3

Разработчик: Dimonius
Язык: английский, русский, украинский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.dimonius.ru

Условно-бесплатные файлообменники вроде www.rapidshare.de прочно вошли в нашу сетевую жизнь. Что неудивительно: они позволяют без больших проблем передать другому человеку объемные файлы. Зато маленьких проблем с ними хоть отбавляй: на халву дают скачать только определенное количество мегабайт, не разрешают загружать много файлов подряд, заставляют ждать *ссылку* от 10 секунд до нескольких минут... **Universal Share Downloader** хотя бы частично избавит вас от этой неудобсты. Она автоматическим образом проверяет через кучу страничек к требуемой ссылке и закачивает нужный файл. Второй плюс программы — поддержка списков зачекки. Таким образом, можно поставить в очередь все необходимые ссылки, и она поочередно их загрузит без вашего участия (или практически без вашего — кое-где надо вводить код подтверждения).



UNIVERSAL SHARE DOWNLOADER 1.3.4.3



UNINSTALL TOOL 2.2

ния, который выводится в виде картинки).

На данный момент USD поддерживает около 120 сервисов обмена файлами, и этот список постоянно расширяется.

Рейтинг:  8

UNINSTALL TOOL 2.2

Разработчик: Crystalidea Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$19,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, PayPal
Сайт: www.crystalidea.com/?q=utoof

Все мы прекрасно знаем, что удалять проинсталлированные программы и игры надо, не просто стирая их с диска, а через специальный апплет в панели управления, который так и называется — «Установка и удаление программ». В противном случае данные о программах останутся в системе, что приведет к захламлению реестра и раздуванию размера самой Windows. На первый взгляд «Установки и удаления программ» вполне достаточно. Но на самом деле лучше воспользоваться программой стороннего производителя. Такой как Uninstall Tool. При помощи этой утилиты можно удалить те программы, которые невозможно удалить, используя штатные средства Windows, а также вырезать все данные о программах из реестра. И, разумеется, Uninstall Tool гораздо быстрее, нагляднее и удобнее встроенного деинсталлятора Windows.

Рейтинг:  9

VOPTR 8.16

Разработчик: Golden Bow Systems
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$60
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.voptr.com

Игры в последнее время пошли такие, что требуют не только мощного процессора, большого объема оперативной памяти и high-end-видеокарты, но и немалого количества места на жестком диске. И проблема тут не в наличии свободного пространства, а в том, что многочисленные гигабайты информации постоянно перезаписываются с места на место, фрагментируются и тем самым значительно снижают общую скорость работы как игры в частности, так и всей системы в целом. Советы по оптимизации работоспособности Windows почти



VOPTR 8.16

всегда начинаются со слов: «Проведите дефрагментацию диска». И желательно не встроенной в Windows программой, а, например, такой, как VoptrXP. Кроме непосредственно функции по дефрагментации дисков (с которой утилита справляется быстро и качественно) в VoptrXP встроены возможности по очистке системы от мусора, изменение размеров файла подкачки и жсда, а также показ происходящих в системе процессов, занятых ресурсов и т.п.

Рейтинг:  8

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ:



XMPlay 3.4 — очень толковый аудиоплеер, поддерживающий огромное количество форматов. Есть возможность менять внешний вид проигрывателя, управлять им горячими клавишами, поддерживается интеграция в Windows Explorer. Кроме того, плеер не требует инсталляции и отлично звучит.

Portable Firefox 2.0.0.3

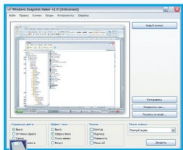
— популярный браузер Firefox, но оптимизированный для работы с мобильными носителями (USB-накопителем, флэш-карт и т. д.). Позволяет работать с любимым браузером на любом компьютере.

Periodic Table 3.0

пригодится школьнику или студенту-химику. Это удобная и наглядная периодическая система химических элементов с подробной информацией по каждому элементу.

WinSnap 2.0.5

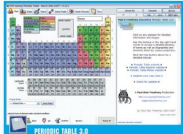
— программа для съемки скриншотов. Достоинства — приятный и понятный интерфейс, многочисленные визуальные эффекты и наличие нескольких режимов съемки.



WINSNAP 2.0.5



PORTABLE FIREFOX 2.0.0.3



PERIODIC TABLE 3.0

www.IGROMANIA.RU

**ТВОЯ
ДОМАШНЯЯ
СТРАНИЧКА**

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ НА DVD



Планы построены чуть ли не на год вперед, так что в самом ближайшем будущем будет множество интересных теоретических статей.

Статья «Редактор титанов — детализация»



В октябрьском номере «Игромании» за прошлый год мы закончили публикацию цикла статей по Titan Quest, в котором рассмотрели все тонкости квестописания и картостроения. Но вышел аддон Immortal Throne, и интерес моделеров к игре снова возрос — на нас посыпались вопросы, как сделать то, добавить это, да еще и во-о-он то видоизменить. Мы тщательно проанализировали письма и написали статью, в которой разобраны тонкости редактирования. Там вы найдете информацию о том, как создавать подземные уровни, как логично распределять игровые объекты по категориям, а также мы рассмотрим основные принципы создания и редактирования записей в базе данных Titan Quest.

Статья «Школа рисования»



В журнальных и DVD-статьях, опубликованных в пре-

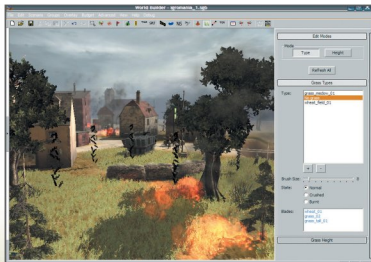
дыдущих номерах «Игромании», мы очень много говорили о создании текстур на основе фотографий, давали массу советов и рекомендаций по изготовлению текстур. Но очень мало уделили внимания рисованию текстур в Adobe Photoshop с нуля.

Статья «Школа рисования» ориентирована в первую очередь на новичков, которые хотят научиться создавать реалистичные текстуры. В материале детально рассмотрены основные приемы и некоторые хитрости создания текстур дерева, кирпичной кладки, мрамора и водной поверхности.

Урок «Создание новых карт для Company of Heroes. Часть 2»



Встречайте второй видеоролик по редактированию Company of Heroes. В первом видеоролке мы рассказали вам лишь об общих принципах построения игрового пространства и обошли стороной такие моменты, как формирование водных преград, добавление спецэффектов, создание вайпайнтов и импорт в локацию контрольных отметок. Сегодня мы наведем упущенное и создадим полностью игровальный уровень.



Добавляем спецэффекты на карту Company of Heroes.

Стройматериалы



Напомним, что на нашем DVD в рубрике «Игровой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выкладываем в связи с 3D-модельерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.

Если хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, пришлите ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Урок «Создание модели BMW Coupe-48. Часть 2»



В прошлом выпуске «Игромании» мы начали цикл видеороликов, посвященный созданию модели спорткара в 3DS Max. Мы сконструировали так называемую виртуальную студию для авто — параллелепипед с нормальями. Сегодня мы сделаем еще один шагок на пути к построению классной машины — создадим модель, которая будет в общих чертах повторять форму кузова, и полностью изучим нестандартные методики редактирования элементов сцены.

Ролик по ZBrush 3



Очень красивый рекламный ролик по готовящейся к выходу третьей итерации популярного 3D-модельера с возможностями 2D-редактора ZBrush. В ZBrush 3 всех нас ждет еще больше возможностей по высокополигональному моделированию, текстурированию и совмещению плоских и трехмерных сцен. Разглагольствовать о новых возможностях программы можно долго, но проще посмотреть ролик. Если вы работали во второй версии программы, то продемонстрированные функции вас, мягко говоря, удивят. Да даже если и не работали и вообще к игровому отношению не имеем — все равно посмотрите, уж очень красиво сыто.

АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

*Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!*

WWW.ADRENALIN2.RU

ТРЕХМЕРНЫЙ ГЕРОЙ КОНКУРС 3D-МОДЕЛЕЙ



Тра-та-та-там! Фанфары и бурные аплодисменты. Предлагаем вам поучаствовать в конкурсе на лучшую 3D-модель игрового персонажа. Для этого всего-то и нужно вообразить — с фантазией, взять наизготовку трехмерный редактор, создать классную модель и выслать ее нам. Ну а после этого получить отличный приз.

Правила конкурса

На конкурс принимаются модели персонажей, созданные в самых разнообразных пакетах 3D-графики — 3DS Max, Maya, Z-Brush. Но есть и ряд довольно жестких условий. Жюри будет рассматривать исключительно модели игровых персонажей (людей, монстров, роботов, животных и так далее) с достаточно низким числом полигонов. Верхняя планка — **25 000 полигонов**. Примерно столько, сколько могут обрабатывать современные игровые движки (мы равняемся на стандарты, заложенные в Half-Life 2). Сумеете сделать классную модель из меньшего числа полигонов? Отлично, это будет только приветствоваться.



1 МЕСТО.

Монитор ENZO M190WM

Какую модель нужно создать, чтобы она получила высокую оценку, а вы выиграли в конкурсе? Во-первых, модель должна быть оригинальной. То есть не стоит копировать уже существующих игровых персонажей, лучше проявить фантазию и придумать уникального героя. Безусловно, мы будем принимать на конкурс и модели уже существующих персонажей игр, фильмов, мультфильмов, комиксов. Но при наличии двух моделей, скажем, Дюка Нюкема и придуманного персонажа, одинаковых по техническому исполнению, жюри конкурса отдаст предпочтение придуманному герою, а не Дюку.

Во-вторых, персонаж должен вписываться в окружение игры какого-либо жанра (RTS, RPG, экшена — не суть важно).

В-третьих, моделька персонажа должна быть детально проработана и покрыта качественными текстурами.

При оценке работ жюри будет руководствоваться двумя главными критериями:

- **Оригинальность** — проявите фантазию, создайте интересного персонажа.
- **Качество исполнения** — умение работать с текстурами, грамотно подгонять их, рационально расходовать полигоны.

Сроки и технические требования

Работы принимаются на конкурс **до 1 августа 2007 года включительно**. Все работы, которые придут 2 августа и позже, рассматриваться не будут. Подведение итогов произойдет, скорее всего, в ноябрьском выпуске «Игромании». А теперь внимание! **Технические требования к конкурсным работам:**

- От одного участника конкурса принимается до трех моделей.
- Присылаемые модели должны быть представлены в двух расширениях — *.3ds и *.max. То есть, если вы делали их в нестандартном

Прием конкурсных работ

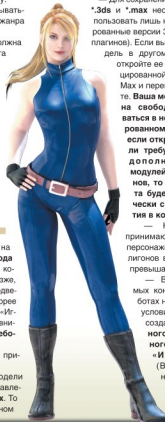
Работы принимаются на электронный почтовый ящик 3d@igromania.ru. В заголовке письма напишите «3D-Конкурс/Название вашей модели». Если подтверждения вы не получили, значит, ваши работы до нас не добрались.

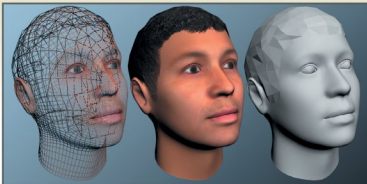
модellerе, то обязательно переconvertите модель в формат 3DS Max 9.

— Для сохранения в формате *.3ds и *.max необходимо использовать лишь немодифицированные версии 3DS Max (без плагинов). Если вы сделали модель в другом редакторе, откройте ее в немодифицированной версии 3DS Max и переconvertируйте. Ваша модель должна свободно открываться в немодифицированном 3DS Max 9; если открытие модели требует наличия дополнительных модулей или плагинов, то такая работа будет автоматически снята с участия в конкурсе.

— На конкурс принимаются модели персонажей, число полигонов в которых не превышает 25 000.

— В присылаемых конкурсных работах необходимым условием является создание красочного трехмерного логотипа «Игромании» (BMP-шаблоны поджидают вас на [нашей](http://www.igromania.ru) DVD в





Пример скриншота, наглядно иллюстрирующего различные стадии создания модели. Нечто похожее вам нужно приложить к вашей модели.

разделе «Игровой»), который будет украшать вашу модель. Это необходимо для отсечения от конкурса моделей, которые созданы не участниками, а взяты со сторонних интернет-источников. Иными словами, это такая проверка на достоверность.

— Присылаемые модели должны быть покрыты текстурами.

— Каждая присылаемая модель должна сопровождаться несколькими качественными скриншотами в формате JPG, наглядно иллюстрирующими вашу модель (будет здорово, если вы сделаете скриншоты разных стадий разработки модели — например, голый каркас, одна из стадий наложения текстуры, финальная модель).

— К каждой модели в письме обязательно прикладывайте игровой-паспорт в txt-файле (что это такое, читайте ниже по тексту).

— Все присылаемые модели должны быть обязательно упакованы архиватором WinRAR.

Судейство

Как мы уже сказали, конкурсные модели принимаются до **1 августа** включительно. В ноябрьском выпуске «Игромания» мы выложим на наш DVD лучшие работы, а также обзором победителей. В состав жюри входят постоянные авторы и редакторы журнала

«Игромания»: Эдуард Клишин, Анна Клишина, Алексей Макаренко, Светлана Померанцева и Павел Севец. В случае возникновения спорных моментов мы будем консультироваться у 3D-модделлеров крупных игровых компаний.

Стройпаспорт

Стройпаспорт — это файл в формате TXT, где содержится информация о вас и о ваших моделях. Файл с паспортом должен быть отправлен вместе с моделями внутри RAR-архива.

Паспорт состоит из двух частей. В первой части вы указываете информацию, которая не будет нами нигде опубликована. Во второй части паспорта вы сообщаете данные, которые будут сопровождать вашу модель на нашем DVD.

Конфиденциальная информация, только для жюри конкурса:

1. Ваши имя, фамилия и отчество (если вам меньше 14 лет, укажите также одного из родителей или кого-то еще, иначе могут возникнуть сложности с получением приза).
2. Ваш адрес и почтовый индекс.
3. Контактный телефон(-ы). Если вы не москвич, пишите код города.
4. Все e-mail'ы, по которым с вами можно связаться.

Открытая информация для нашего DVD:

1. Название модели.
2. Ваш никнейм или имя/фамилия.
3. Откуда вы: страна и город.
4. E-mail (по желанию).
5. Художественное (почему решили создать именно эту модель, для какого жанра игры предназначается модель, какое место в игре отведено объекту) и техническое описание модели (сколько полигонов, версия содержит объект, какие текстуры покрывают модель, прочие особенности).
6. Перечень программ, в которых была создана модель, например: 3DS Max 7, Adobe Photoshop CS.

В качестве примера мы подго-

Призы

1 МЕСТО — монитор ENZO M190WM, диагональ 19 дюймов, время отклика 8 мс, разрешение — до 1440X900.

2 МЕСТО — портативный аудио-видео плеер QUMO FIT.

3 МЕСТО — Bluetooth-гарнитура IQUA BHS-603.

Благодарим за предоставление призов компании Enzo (www.enzo.ru), Qumo (www.qumo.ru) и Iqua (www.iqua.ru).

товили уже заполненный шаблон открытой части стройпаспорта:

СТРОЙПАСПОРТ

Название модели: Igro-Vampir

Автор модели: Игроманьяк Игроманьяковин aka Igro-man

Страна и город: Россия, Москва

E-mail: igro-man@igromania.ru

Описание модели: Уникальная модель вампира, разработанная в генетической лаборатории «Игромания» под руководством Ктулху. Данный NPC может в два счета отправить к праотцам с десяток простых персонажей — перекусить им шею вставными челюстями или до смерти заковырять их специальными вантузами, заменяющими руки мутанта. При этом никакие серебряные пули, основные колья и прочие приспособления убить эту тварь не помогут.

Экспериментальный образец был получен примерно за три дня и по нашим подсчетам вообраз в себе 24 600 полигонов. Модель вампира придется к месту в любом современном экшне или RPG.

Инструменты: 3DS Max 8, Adobe Photoshop CS.



Вот такие несложные правила и условия. Более подробную информацию о конкурсе и сопровождающие материалы вы можете обнаружить **на нашем диске в разделе «Игровой»**. Желаем вам творческих успехов. Создавайте классные модели, оформляйте их соответствующим образом и присылайте их нам. Даже если вы не станете победителем конкурса, у вас появится неплохой шанс заявить о себе, ведь ваша работа окажется на нашем DVD и разойдется по стране тиражом более 200 000 экземпляров. ■

QUMO



2 МЕСТО.
Плеер QUMO FIT.

iqua



3 МЕСТО.
Bluetooth-гарнитура
IQUA BHS-603.



ПЕХОТА — ЦАРИЦА ПОЛЕЙ

СОЗДАНИЕ УМНЫХ ЮНИТОВ НА ПРИМЕРЕ WARFARE

Юниты — основа любой RTS. Можно иметь сколь угодно совершенный движок, проработать до мелочей сюжетную линию, сделать гениальные уровни... и все равно сесть в лужу. Игроки любят не пафосные слова и не число полигонов в моделях, а чтобы удобно, понятно, играбельно. Далеко не все разработчики понимают, что оригинальные юнитов, скажем так, приятность управлять ими — это куда важнее ярких спецэффектов и умного AI.

Потому что если без эффектов и шикарного AI еще как-то можно прожить, то без качественных юнитов и модели их поведения — уже никак. Никто просто не станет играть в такое. Именно поэтому наш сегодняшний разговор будет посвящен... пехоте. Да-да, той самой царице полей, без которой немислющая любая стратегия. И неважно, как выглядит пехотинец: закован он в средневековую кольчугу, щеголяет ли современным камуфляжем или все же заточен в энергетические латы далекого будущего. Именно пехота — неотъемлемая часть любой стратегии. Другие классы юнитов могут различаться в зависимости от игры, от временной эпохи, обремененной в геймплее, — да много еще от чего. А вот пехота есть всегда.

Об особенностях создания пехотинцев нам рассказал **Виталий Шугров**, руководитель компании **GFI Russia**, которая сейчас активно работает над созданием стратегии **Warfare**, релиз которой намечен на осень этого года.

Вид из окопа

Что такое пехота в большинстве RTS? Чаще всего это стандартное пушечное мясо: игрок выделяет отряд, отправляет его в не-

кую точку, в которой большая часть атакующих неизбежно распрощается с жизнью, бездумно выполняя приказ главнокомандующего. Иногда процесс можно растянуть «кликая на плексик» для пополнения отряда.

У нас, в **Warfare**, моделируются современные боевые действия, а в современном мире в большинстве случаев они происходят в населенных пунктах, городах или в труднопроходимой местности — например, в горах или в лесу. Именно там волею судьбы все себя чувствует пехота. Ведь при столкновении с современной техникой в чистом поле шансы на выживание любого пехотинца равны нулю. Ну а раз так, значит, на пехоту можно и нужно акцентировать внимание.

Мы постарались сделать действия пехоты максимально реалистичными: бои перемещаются не поодиночке, а в отрядах. При этом примерно количество членов отряда и вооружение соответствует тому, что применяется в боевых подразделениях взводов армии США и арабов.

Но мало просто бегать по улицам. Основная сила пехоты в городе — в засадах, которые удобнее всего устраивать в зданиях. Так в **Warfare** появился первый особенный элемент геймплея. Как обычно поступают дивелоперы, если нужно разместить бойцов в здании? Делается, условно говоря, две модели: пустое зда-

ние и здание, в которое зашли бойцы. Когда юнитам дается команда занять дом, модели юнитов поднимаются — и вуаля. Игроки могут даже не догадаться, что их вот так нагло обманули. Хотя во многих играх бывает заметно, что разработчики поступают вот так вот нечасто. Ведь если заменяется модель, то расчет повреждений ведется усредненно, а не для каждого отдельно взятого юнита. Это, конечно, экономит мощности компьютера, но вот с реалистичностью сразу возникают проблемы.

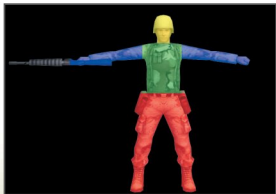
Мы решили сделать все достоверно. Занимая позицию в здании, отделение распределяется по огневым точкам в зависимости от специализации. Для тех же гранатометчиков вести огонь с крыши по решеткам моторного отделения тяжело бронированных танков куда удобнее.

Поэтому у нас пехота не просто исчезает рядом со зданием, изменяя его модель, а вбегают в дверь, послушно разбегаются по позициям внутри (при этом опять-таки можно задать направление, которое надо прикрывать в первую очередь). Но в процессе работы мы сообразили, что чего-то все же не хватает. И довольно быстро поняли, чего именно — естественности.

Вот забжал пулеметчик на крышу и застыл у ящиков. А правильной было бы ему залечь, а пулемет между ящиков выставить.



«Живая» анимация в **Warfare**. Командир повернул голову в сторону опасности, двое пехотинцев рядом на бегу взяли врага в прицел и готовы открыть огонь.



Пехотинец, разделенный на сектора: руки, ноги, корпус, голова «работают» независимо друг от друга.

И мы сделали модификаторы позиций, из которых пехота узнает, что около окна лучше приосесть на колесо, а на крыше надо залезать за ящиками или бордюрами, минимизировать площадь для огня противника. Вроде бы очевидные вещи, но про них девелоперы обычно забывают, или не забывают, а просто хотят сэкономить, упростить себе жизнь. А в результате бой на экране смотрится примитивно, совсем не так, как он происходит в реальной жизни. Для игроков такие бои выглядят неудобительно, и, как следствие, эрф-факт погружения в игру снижается.

Под прицелом

Но на этом проблемы не закончились. Вроде занимает у нас пехота здание, но опять же не хватает чего-то. Зачастую в строении есть мелкие препятствия — подбедка пехотинец к окну, а подоконник мешает вести огонь. Или отряд штурмует здание, подбегая вплотную к стенам. Здание бойцы вверх, а стволы-то не поднимают! И такие проблемы у разработчиков RTS на каждом шагу. Стоит прикрутить к игре какой-то новомодный элемент, как тут же вылезает десяток связанных с ним проблем, которые надо решать.

Мы сделали в Warfare систему «живой» анимации из «АЛЬФА: антиггер — Мужская работа». Работает она по следующему принципу. Тело пехотинца делится на несколько частей, которые работают независимо друг от друга, но связаны определенной логикой. Например, стреляя вверх, пехотинец поднимает винтовку вверх. Если ему мешает стена, то он либо немного отбежит, либо выскочит из-за угла, чтобы можно было стрелять и при этом оставаться максимально закрытым от огня противника.

Как только мы ввели эту возможность в игру, сразу начали накапливать новые идеи. Да вы и сами можете догадаться — логика-то довольно простая. Если пехотинцы могут поворачивать корпус, то почему бы не сделать возможность стрелять на ходу в разные стороны. Ведь когда система независимой работы частей тела уже добавлена в движок, это сделать очень просто. А еще можно организовать жестовые команды, красивые анимации гибели...

То есть стоит добавить в RTS всего один базовый элемент, обеспечивающий свободу передвижения, как тут же появляется множество дополнительных фишек, которые очень хочется тоже сделать. Просто потому, что все это становится просто сделать. А ведь каждая такая правка, даже очень мелкая, отбедает время и силы. Тут важно держать себя — не утонуть во множестве воз-

можностей, а сделать только то, что необходимо для реалистичности геймплея. А то так можно дойти и до того, что солдаты в свободное от боя время станут джиги отплывать.

Кстати, неожиданно-негадано для себя мы частично повторили систему поведения пехоты в *Company of Heroes*. Солдаты на ходу поворачивают голову в сторону опасности, открывают огонь, не прекращая движения, жестикулируют.

Еще больше войны

Дальнейшее развитие пехоты в игре шло уже по пути наращивания возможностей. Если уж у нас американская армия — одна из основных действующих сил в игре, а американцы очень любят высаживаться с вертолетов на тротуар, то грех было не реализовать такт атакции. В Warfare можно выкинуть десант практически на любую крышу: указал здание — «вертушка» подошла, открыла люк, выкинула трос, и послышался по нему один за другим наши бравые вояки. А началось все с одной маленькой проблемы, когда пехота не могла стрелять по окнам!

Любой город в RTS полон препятствий. Если построить систему вэйпойнтов так, чтобы пехотинцы каждую преграду на пути обегали, вояки будут снова по городу, словно муравьи. Их даже в отряде будет сложно удержать. Тут же возникает проблема: надо научить бойцов перелезать через небольшие препятствия. Мы оперативно сделали такую возможность.

И снова пошла логическая цепочка. Если у нас пехота умеет перелезать через заборы, то почему бы ей не научиться залезать в окна штурмуемых зданий. Тогда можно сделать еще и вот какой реалистичный элемент. Двери домов в реальности часто закрыты. Значит, и мы можем поставить на карте закрытые здания, в них пехота будет проникать именно через окна. И даже в здания, у которых есть дверь: ведь во время реальных боевых действий солдаты обычно заходят в постройки с разных сторон, чтобы максимально быстро и безопасно проверить, нет ли внутри противника. То есть простое вхождение в постройку на экране можно превратить в настоящий спектакль, в хорошем смысле этого слова. Что мы и сделали.

Получив команду «Занять здание», отделение делится на несколько отрядов. Кто-то, подтянувшись, забирается через окна на первый этаж, кто-то карабкается на крышу по пожарным лестницам, а несколько человек, сформировав отдельную группу, бегают через «парадный» вход, предварительно высидя дверь ударом ноги.

И снова, как вы уже, наверное, догада-

лись, у нас возникла проблема. А что если здание на самом деле занято противником? Можно, конечно, перестреляться с улицы до потери пульса, но уличные бои в реальной жизни очень часто перебегают в схватки внутри зданий, когда драка идет буквально за каждый этаж. Мы тоже решили сделать битвы внутри зданий. Несложно догадаться, что пришлось детально их проработать. Вроде бы в игре это занимает не самое важное место, а помолоть голову пришлось изрядно.

Хитрости начались сразу, как только мы добавили пехоте возможность обегать в здание, занятое противником. Ну бежали они, хорошо, а что дальше? Опять перестреляться? А если в доме узкие коридоры и два пехотинца из разных армий столкнулись нос к носу? Стоять в метре друг от друга и садить их автоматом? Это же несерьезно, да и выглядит смешно. Мы понимаем, что в некоторых играх так оно и сделано, но геймеры же все это замечают и формируют мнение об игре. Нам стало понятно, что надо делать рукопашную.

Но если уж мы хотим, чтобы все было красиво и максимально реалистично, то мало наделять юниты возможностью врезать врагу прикладом. Поэтому рукопашная была выделена в отдельный класс действий. Появились удары и блоки с уклонениями, а каждая схватка стала похожа именно на схватку, а не просто «помолотили по воздуху кулаками». Встретившись в коридоре, два противника начинают демонстрировать различные приемы рукопашного боя, падать от ударов «с ноги» и снова вставать, если противник не успел добить очередь из автомата.

Сумма частного

Суммируя все вышесказанное, хочу обратить внимание вот на что. При создании RTS всегда будьте готовы к тому, что, добавив в игру всего одну новую фишку (в нашем случае это было разделение тела пехотинцев на составные части), вы получите целый ворох дополнительных возможностей. Отказаться от них очень сложно, все хочется сделать и внедрить в геймплей. Но этим можно заниматься до бесконечности.

В какой-то момент затрачиваемые усилия и прирост качества перестают окупаться. То есть вы будете добавлять классные функции, реализм будет расти, а игроки этого уже не заметят. Для стратегии, например, практически неважно разнообразная анимация юнитов, когда они бездействуют. Можно сделать два-три варианта — и все. Добавлять возможность сидеть, курить, играть в ножки совсем необязательно. Вряд ли на это уйдет уйма, а дивиденды будут почти ну-



Раскадровка одного из сражений в здании на окраине Мекки. Получив ботинком в живот, американский молчок падает. Впрочем, в этом бою он выжил, арабский автоматчик почти сразу после удара был убит выстрелом снайпера рейнджеров с крыши здания дальше по улице.

Правила создания умной пехоты

■ Глобальный искусственный интеллект в рамках RTS — не более чем красивый термин. Способность солдат оценивать тактическую обстановку, как правило, не приносит игроку никакой пользы. Судите сами: если отряд пехоты в северо-восточном углу карты получит сигнал бедствия от тяжелого танка, подбитого на юго-западе, и ринется спасать боевую машину через всю локацию, скорее всего, бойцы бездарно погибнут, а главком, сидящий по ту сторону монитора, этого и не заметит. В то же время, если пехотинцы, увидев врага, начнут маневрировать, группироваться и сами займут стратегически выгодное укрытие, это не только произведет впечатление, но и прибавит динамики игре. Уделив должное внимание локальному AI и обучив юниты самостоятельно принимать верные решения, разработчик добьется максимально глубокого погружения в игровой процесс.

■ Представить себе пехотинца, расслабленно покуривающего под артиллерийским обстрелом, способно лишь самое смелое воображение. Болванчики, не реагирующие на взрывы, несмотря на тающую с каждой секундой лайфбар, приводят игрока в бешенство. Это относится не только к своим, но и к вражеским юнитам.

■ «Больше естественности!» — вот главный девиз при создании модели поведения солдата. В реальном мире у людей есть устойчивые реакции на определенные события. Структурируйте поведенческую модель по тому же принципу — каждое явление в их жизни должно вызывать адекватный ответ с их стороны. Следуя этому принципу, вы сможете создать юнитов, которые лишь номинально отличаются от живых людей.

■ Внимательность к мелочам — залог успеха. Не надо думать, что если игрок смотрит на солдат с высоты птичьего полета, то не обращает внимания на нюансы. Воины, пробегающие сквозь забор, вместо того, чтобы эффектно его перепрыгнуть, вызывают как минимум недоумение. Кроме того, подобные ляпы nämlich губят атмосферу игры.

■ Реалистичность — важнейший ингредиент вкусного блюда под названием «Качественная стратегия», но без зрелищности оно так и останется пресным. Кино и поп-корн сделали свое злое дело — человеческий мозг воспринимает беззвучно умирающего бойца как дешевой суррогат и возмущению требует грохота взрывов, воплей раненых и криков языков пламени. Проработанная анимация трагических моментов скорострельной кофички участников боевых действий — одна из вещей, которая заставляет открывать рот сидящего перед монитором.

■ Эпоха немного кино канула в Лету больше чем полвека назад. Не стоит забывать об этом, работая над юнитами. Молчаливый солдат хо-



рош в разведке, но мхурый чурбан, никак не комментирующий происходящее вокруг, не вызовет у игрока ни сострадания, ни желания участвовать в его судьбе. Цель любой стратегии — создать у игрока полноценную иллюзию управления армией. Армией, которая состоит из людей, а не безликих и бездушных исполнителей. Чем больше событий, на которые ваши солдаты выражают свою реакцию вслух (нужно помнить, что на каждый случай должно быть заготовлено минимум шпиль для разных реплик), тем лучше. Радиоэфир, заполненный переговорами, криками, помехами и грохотом взрывов, в легком деле воссоздания атмосферы поля боя играет ту же роль, что и визуальные эффекты.

■ Нет ничего нелепее, чем солдаты, получившие команду на движение и побежавшие «в ногу». Сделайте разбор на начало движения до секунды, бегущие вразнобой солдатики выглядят намного живее, чем группа «синхронного плаванья».

■ Злоупотребление анимацией юнитов приводит к тому, что вместо дисциплинированных бойцов по монитору разгуливает группа пациентов психдиспансера, страдающих двигательным возбуждением. Бесконечные оглаживания и театральное вскидывание автомата создают ощущение, что вы командуете параноиком, а не солдатом, которому положено дышать и покатываться из стороны в сторону. Если расстройством двигательной функции начинает страдать целая группа бойцов, ощущение комичности происходящего усиливается. Разнообразная анимация хороша, но в меру!



левые. Это же не экшен от третьего лица, где каждый персонаж значительно более акцентирован.

Мы, как нам кажется, сумели удержаться на грани баланса. То есть не зарылись и сделали ровно столько, сколько нужно не для максимальной, а для оптимальной реалистичности. Хотя удержаться было сложно. Realist Warfare уже не за горами, но мы все еще продолжаем развивать пехоту. Добавляем динамическое нахождение укрытий, возможность замаскироваться в зарослях травы. Конкретно сейчас работаем над специальными командами для штурмовых отрядов. На-

пример, они смогут передвигаться по улице под прикрытием брони танка или БМП. Указав танк, за которым пехотинцам нужно следовать, и заранее определив сектор, из которого исходит опасность, можно, прикрываясь броней, подходить вплотную к зданию, где засел противник. Или пересекать улицы, простиравшиеся вражескими снайперами и пулеметчиками.

О таких элементах, как система опыта отряда, специальные навыки, перки и дополнительное вооружение, мы специально умолчали. Это уже почти RPG-элементы и тема совсем для другого разговора.



Пример «смешивания» анимаций — верхняя часть тела (руки, корпус, голова) независима от нижней части. Ноги могут бегать, голова при этом может быть повернута, а руки прижаты к корпусу.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ


ж 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 «Virus». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы  M Express

КОНКУРЕНТНЫЕ ВОЙНЫ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

В толстых книжках по экономике есть кое-что — как заработать первый миллион, как заработать второй миллион и как не спустить заработанное непосильным трудом прямоком в канализацию. Особое место в этих академических размышлениях отводится здоровой конкуренции, которая формирует очень-очень здоровый рынок, где будут плавать исключительно здоровенные бизнесмены.

Некоторые особенно заслуженные академики даже выдвигали идею о некоей саморегулируемости такого рынка, поскольку в «свободных» условиях производится только то, в чем нуждаются граждане. А в чем они не нуждаются, производится не будет. Логика простая до невеняемости. По этой логике конкуренция — двигатель рынка. Ведь представители любой индустрии хотят делать свои зонтики, ботинки и крышки для унитазов более

привлекательными, чем у коллег. И в результате повышают качество товара, растут над собой. Отличная теория, только почему-то на практике все выглядит по-другому.

Так ли оно на самом деле? Давайте попробуем выяснить. О конкуренции в игровой индустрии нам сегодня расскажем:

DM — Дмитрий Гусаров, руководитель **Katauri Interactive**;

Mushroomer — Василий Кашников, менеджер **Temporal Games**;

lek — Юрий Некрасов, генеральный директор **CrioLand**;

Richy — Дмитрий Бурковский, руководитель игрового отделения ЗАО «Новый диск»;

amicus — Петр Прохоренко, руководитель проектов и ведущий гейм-дизайнер **Lesta Studio**;

Feodor — Федор Мукин, директор компании **Arise**;

Zorich — Александр Зорич, по псевдонимом которого скрываются писатели-фантасты **Дмитрий Гордеский** и **Яна Бозман**.

Представители «Игромании» — **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренко** и **Светлана Померанцева** — получили право на умный вопрос в острой конкурентной борьбе друг с другом. Но победила все-таки дружба.

Котлован для русского Half-Life 2

ИМАНУИЛ Есть ли польза от конкурентов по игровому бизнесу — хотя бы теоретическая? Или все-таки больше вреда, чем пользы?



[Zorich]

Хоть я и не являюсь продюсером по должности, но в последнее время все больше приходится задумываться именно над общими вопросами и проблемами игровой индустрии. У меня сложилось такое мнение, что для отечественной игровой индустрии острая конкуренция с западным геймдевом ничего хорошего не сулит. Хотя бы по той простой причине, что конкурировать на равных она не в состоянии. На данный

момент происходит одностороннее поглощение нашего рынка зарубежными играми.

Если говорить откровенно, справиться с описанной выше ситуацией без протекционизма невозможно. То есть я не вижу никаких «честных» способов изменить наши хит-парады таким образом, чтобы большую их часть занимали проекты отечественных разработчиков.

Что касается внутрисервисной конкуренции, то в сколько-нибудь осмысленных терминах можно говорить только о конкуренции между крупнейшими российскими издателями, но не между разработчиками. Нечто здоровое и полезное в такой конкуренции имеется. И при всех моих искренних симпатиях к нашему флагману, фирме «1С», я бы не желал ей превратиться в монополиста на российском рынке. Если не в самой ближайшей перспективе, то гарантировано в среднесрочной это привело бы к множеству неблагоприятных последствий.



[DM]

Пока между собой конкурируют издатели. И это положительный фактор как для разработчиков, так и для игроков. Чем больше издателей на рынке, тем больше возможностей у девелоперов продать им свою игру. Не взяв в одном издательстве, обратимся к другому — возможно, там разглядят в гадком утенке белого лебедя.

Да и возможность выбирать более подходящие условия контракта у разных издателей дорогого стоит. А вот конкуренция между игроками от российских разработчиков пока нет. Она появится со временем. Как только перейдем на новый уровень качества — сразу появится. Нужно доводить нашу игровую индустрию до такого состояния, чтобы она могла конкурировать с западной. Иначе у нее нет будущего.



[Zorich]

Ну, насколько мне известно, **Katauri Interactive** как раз есть чем похвастаться Мы тоже стараемся в меру своих сил. Локальные успехи есть, и

обязательно будут еще. Надо, конечно, бороться. Но в плане глобального баланса я полон скепсиса.



[nek]

А я попробую ответить с точки зрения группового эгоизма. В рамках компании (причем любой компании) коллективному эгоизму было бы значительно приятнее, чтобы других производителей не было вообще. Чтобы их в природе не существовало. Для этого, правда, нужно «всех сожрать». С точки зрения группового эгоизма коллектива компании другие производители мешают их личному процветанию. Задает гонку технологических вооружений, изобретают новые элементы, стремясь обойти конкурентов. Приходится отслеживать новые варианты и соответствовать им. Никакого спокойствия.

В рамках государства групповой эгоизм производителей желает видеть на полках магазинов только отечественные продукты. Остаются — в топку! Свои пусть и конкуренты по благо граждан. А вот групповому эгоизму игроко, в рамках планеты, нужна именно конкуренция без границ. Только так они могут получить самые лучшие игры. То есть вопрос исключительно точки зрения. Лично мне все три кажутся оправданными, хотя их реализация противоречит друг другу.



[amicus]

К государственной поддержке нужно относиться с опаской. Она вряд ли спасет наш рынок — наоборот, вгонит в гроб. Тут надо понимать, что вместе с государственными деньгами «на развитие мультимедийной индустрии в России» придут и «профессионалы» по их освоению.

Не надо думать, что эти деньги дадут правильным «папанам из геймдева». Нет, совсем нет. На них вырост котлован для нового технопарка, в котором «через пять лет будут производиться сверхосвременные компьютерные игры». Деньг хватит только на котлован!

Даже если предположить феерическую ситуацию, что деньги действительно дойдут до конечных адресатов (разработчиков), — не помогут они нам. Есть уже в геймдеве несколько дотационных (за счет неотраслового инвестирования) структур, занимающихся подготовкой «прорыва» в разных игровых жанрах. Одна из известных мне компаний готовит проекты долгие годы, но пока ее игры по выходу окулают всего лишь 1-2 месяца из потраченного на разработку времени.

Другая имеет все шансы преуспеть в этом же направлении. У нас не тот уровень менеджмента в целом по больнице, чтобы справиться с взрывным ростом производства, который неизбежен в случае осязаемой финансовой поддержки государства. Выражая грубо, «бабки-то мы усами», — русский Half-Life 2» от этого пишеварительного процесса волшебным образом не появится.

Завтра война



[nek]

Игровая индустрия сформировалась совсем недавно, в конце прошлого века, когда на постсоветском пространстве было очень не комфортно: холодно, голодно — словом, паршиво. Строительство игровой индустрии требует денег, а их тогда было не очень много.

Кому-то удалось подсушиться раньше — они и заняли ведущие позиции. Думаю, что российская индустрия может всплыть только при очень серьезной поддержке государства. Простое вливание шальных денег не поможет. Нужны регулирующие механизмы, которые самой индустрии выработать затруднительно. Не будут же успешные компании сами себе ограничивать возможности?

Групповой эгоизм им этого ни за что не простит. Конечно, любое государственное регулирование противоречит законам свободной конкуренции. Но что делать, если она и так не совсем свободна? Нам сейчас нужно сосредоточиться на небольших игровых проектах. Конкурировать с большими зарубежными компаниями наша индустрия все равно пока не в состоянии. Победы могут быть только случайными. Начинать любую войну, в том числе и конкурентную, нужно лишь тогда, когда полностью уверен в победе. И наше время придет. Завтра война!



[Mushroomer]

От конкуренции есть как польза, так и вред. Нельзя сказать конкретно, чего больше. Результаты следует оценивать сугубо в динамике. К примеру, парни из другой компании успели выпустить спортивный симулятор значительно раньше, чем это сделали вы. Геймеры купили игру, журналисты написали обзор, коллеги разобрали ошибки.

Учитывая опыт конкурента, есть все шансы сделать свою игру интереснее. Так сказать, научиться на чужих ошибках (кто же в здравом уме учится на своих?). Есть польза? Есть. Однако тут все зависит от сроков. Пользу можно получить только в том случае, если между релизами пройдет не менее полугода. А если меньше? Геймеры уже купили похожую игру, журналисты ее описали, коллеги утомились перечислять недостатки. А вы тут опьтаете...

В такой ситуации на вашу игру обратят внимание только в том случае, если она значительно лучше, чем у конкурентов. Если это не так, бесполезно уверять публику, что она ничем не хуже.

Она хуже, поскольку все это публика только что видела. Все достоинства вашего проекта (такие же, как у конкурентов) увидят как в перевернутом бинокле — малюсенькими, крошечными. Зато любые мелкие недочеты встанут в полный рост, над ними будут издеваться еще долго после того, как вы потратили последний рубль из собранных за игру денег. Хорошо это или плохо? Ну, если вы не поклонник садо-мазо, то, наверное, в такой ситуации надо постараться выпустить свою игру первым. Опять же, хорошо это или плохо? Как сказать...

Можно привести и более простые примеры конкуренции игровых компаний. К примеру, команда конкурентов получила эксклюзивное право использовать на своем виртуальном футбольном поле эмблему и название «Спартак» и «ЦСКА». Ребята подсушались, и теперь геймеры доступны посланные российские игроки Жо, Карвальо и Лав (а также Квинси, Кован и Моцарт).

А у вас не нашлось нужной суммы на увеличение российского спорта, или вы не были достаточно расторопны. Кому теперь нужен ваш российский чемпионат (хоть и виртуальный) без знаменитых команд и этих русских «чудо-богатырей»? Вы проиграли в конкурентной борьбе уже на старте!

Естественно, речь не идет только о спортивных симуляторах. Речь о лицензировании известных брендов: кинолицензия, игра по книгам популярных авторов. Цена вопроса сильно меняется от количества желаемых атрибутов права. Если таковых окажется много, исполнение желаний обойдется значительно дороже. Неприятно? Конечно. Польза есть? Безусловно, спортсмены, авторы книг и кинофильмов такую конкуренцию приветствуют. Но если после оплаты счетов от скудных средств останется что-то на разработку игры, это будет хорошим примером здоровой конкуренции в игропроме. Кто успел, тот и съел.

Конкуренция в стране эльфов



[Иванна]

Здоровая конкуренция в банковской среде регулярно освещается прессой и телевидением (в криминальной хронике и передаче «Дежурная часть»). Банкиры от нее здоровее почему-то не становятся, скорее наоборот. Что можно отметить к разряду нездоровой конкуренции применительно к компьютерным играм?



[Zorich]

По поводу конкуренции с криминальным отъемком можно отметить очень простой констатацией: объем денежных средств, который крутится в геймдеве, заметно меньше, а уровень куль-



туры людей, занятых в нашем бизнесе, — заметно выше, чем у банкиров. Сочетание этих двух факторов творит чудеса.



[Mushroome]

А вы подождите немного. Когда в нашем геймдеве денежные обороты будут сопоставимы с банковскими, никакой уровень культуры не поможет, к сожалению. Впрочем, и сейчас ничто не мешает распространять слухи, порочащие конкурентов других игровых компаний.

Переманивать сотрудников, суля им высокую зарплату и привлекательный соцпакет. Делать провокационные заявления с целью подорвать доверие и посеять сомнения в талантах «противника». Все это примеры нездоровой конкуренции. До мордобоя дело уже дошло. Попейте всходы обильным денежным дождем, и будет не хуже, чем у банкиров.

Так бывает, когда кто-то пытается выглядеть (а не быть) лучше, чем другие. И достаточно циничен, чтобы в борьбе «все средства были хороши». Это жесткий мир и жесткая борьба. Будут и победители, и проигравшие. Само по себе закрытие отдельных компаний — абсолютно нормальное явление. Баланс немедленно восстановится за счет новых. А рынка, я думаю, пока хватит на всех.



[Feodor]

Честная конкуренция между странами, как и свободный рынок, существует только в стране эльфов да в головах у недалеких граждан. Нормальное поведение государства в случаях, когда импортные товары «ущемляют» местные, — давить иноземцев. Отечественные тайтлы должны конкурировать с зарубежными на чужой территории, но никак не на нашей.

Но так не будет по целому ряду причин. В конце концов весь рынок останется за Electronic Arts и еще парочкой мега-мошера, а всем остальным уготовано подбирать крошки и драться за них в своих мелких нишах и резервациях.



[DM]

Я думаю, что залогом успеха в настоящей конкурентной борьбе должно быть качество. В этом случае невозможно выиграть, если не стараться сделать лучше, чем у других. Раньше русскую игру покупали лишь за то, что она русская. А в каждом годовом пользователе становится требовательнее. Он хочет получить не просто русское, но еще и качественное. А это ведь напрягаться надо, да и не каждому по силам.

Поэтому сейчас пользователь зачастую получает... рекламные обещания. Вопреки старой восточной мудрости, если сто раз сказать слово «халва», какой-то части геймеров и вправду покажется, что игра будет сладкой. И только попробовав ее на вкус, они поймут, что это далеко не халва, а совсем даже наоборот. Но игра-то уже куплена...

Пиар-промычка мозгов позволяет продать продукт и при этом не напрягаться по поводу качества. Как говорится, «превед», слезай закручивай — приехали. То есть идет конкуренция в пиар-технологиях и маркетинге, но отнюдь не в качестве. Это не просто нечестная, это неправильная конкуренция, которая вредит всему российскому игропрому. Отсутствие качества порождает лишь локальные успехи. Эти успехи случайны, поэтому их мало. Полагаю, именно поэтому скепсис имеет место быть.



[amicus]

Лично я не ощущаю особой конкуренции между конкретными российскими и прочими постсоветскими разработками. Вероятно, в классическом понимании ее нет. Есть очень серьезное давление так называемой конъюнктуры рынка и ряд бездарных приемов кадровой политики со стороны локальных северо-западных компаний.

Проще говоря, нас периодически «хедхантят». Причем делают это не московские компании или там воронежские, а соседние-гитерцы. Это неприятно (потому что добавляет элемент непредсказуемости), но в конечном итоге идет нам же на пользу — уходят обычно середнячки, и в целом команда становится только сплоченнее.

Конъюнктура рынка задается прежде всего издателями, которые формируют ее в силу своей способности оценивать тенденции в настроениях геймеров и через эту призму потом уже рассматривают все предлагаемые проекты. Тут единственная проблема — издатели ошибаются слишком часто. Ну, например, говорят: «Нет, эта идея нигде не годится! Так совсем никто не делает. Выберите лучше что-нибудь из набора наших свежих триш-кинолент».

Занятно потом, через некоторое время, почтитать пресс-релиз проекта какой-нибудь западной компании, который построен на ложной идее. Так что полноразные хозяева нашего игрового рынка (издатели) сами во многом складывают нашу «ущербность» и «вторичность» относительно зарубежных коллег. И где-то сами виноваты в нашей не совсем конкурентоспособности.

Кажется, что в теории свободный рынок, за редким исключением, общее отношение делового к здоровой конкуренции между игровыми компаниями весьма положительное. Жаль только, что реальное здоровье и у рынка, и у конкуренции чисто теоретическое. Болеют они часто. И все больше неизлечимыми заморскими болезнями. ■

Игровая пресса



[Richy]

Как бывший игровой журналист (и сотрудник «Игромании» со второго номера), приведу пример конкурентной борьбы по параметру «качество» из игровой журналистики. Проблема в том, что профессиональная игровая пресса, которая бы разбиралась в проблемах разработки и анализа бы все от и до, нет нигде.

Исключения — ряд профильных и очень специфических ресурсов вроде некоторых разделов IGN или британского EDGE. С последним все понятно, достаточно посмотреть на послужный список сотрудников, большинство из них в прошлом были разработчиками. И результат? Тираж EDGE, несмотря на то, что его читают, кажется, все геймдевелоперы мира, крайне низок. А об оценках этого издания ходят легенды.

Познавательное зайти на любой российский игровой форум, где эти оценки обсуждаются. Около 90% сообщений транслируют раздражение геймеров, которые недовольны «семеркой» вместо положенной (в их понимании) «десятки». В итоге что мы получаем? EDGE не читают и совсем не уважают обычные геймеры, за совсем уж редким исключением.

Любое издание должно быть коммерчески выгодным, если у его создателей нет каких-либо иных целей (для Future Publishing журнал EDGE является убыточным, но имиджевым проектом). Поэтому и игровая журналистика что в нашей стране, что за рубежом является такой, какой ее хотят видеть читатели — те люди, которые покупают журналы и в итоге приносят деньги создателям.

Пока же EDGE в аутсайдерах, несмотря на признанное разработчиками всего мира качество материалов. Можно сколько угодно осуждать текущий уровень игровой журналистики, однако я не думаю, что ситуацию можно изменить какими-либо иными мерами, кроме экономических. Потребуется этой стране свой EDGE — он появится. Будет он нравиться читателям, будет расти тиражи, и другие издания последуют его примеру.

ФУМИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ИЮНЕ

В ПРОДАЖЕ С 22 МАЯ

НАЗАД В БУДУЩЕ

ЗВЕЗДНЫЕ КОВЧЕГИ

«КОРАБЛИ ПОКОЛЕНИЙ»
В РЕАЛЬНОСТИ
И В ФАНТАСТИКЕ

АНИМЕ

ОТЕЦ И СЫН МИЯДЗАКИ

ДИНАСТИЯ ЯПОНСКИХ
АНИМАТОРОВ



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ЗАТЕРЯННЫЕ ГОРОДА

ЛЕГЕНДЫ И ПРЕДАНИЯ,
ДОМЫСЛЫ И ФАКТЫ



КЛАССИКИ

ПИТЕР ДЖЕКСОН

КНИГ-КОНГ СОВРЕМЕННОГО
КИНОМАТОГРАФА



ХРАМ ДЖЕДЛАЕВ

ТАТУИН 30 ЛЕТ СПУСТЯ

ЭКСКУРСИЯ ПО МЕСТАМ
СЪЕМОК «ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН»



БРАТА МИРОВО

МАГИЯ «КОЛЕСА ВРЕМЕНИ»

ВСЁ О ЕДИНОЙ СИЛЕ



АРМИТАЖ: ПОЛИМАТРИЦА

(Armitage The Third, 1997)



- А ТАКЖЕ:
- РОЛИКИ К НОВЫМ ФАНТАСТИЧЕСКИМ ФИЛЬМАМ
 - ОЧЕРЕДНАЯ ПОДБОРКА ИЗ СЕРИИ «ОШИБКИ И ИНТЕРЕСНОСТИ» И ДРУГИЕ ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ

А ТАКЖЕ:

- НОВЫЕ РАССКАЗЫ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА И ЮРИЯ НЕСТЕРЕНКО
- «ЖАНРЫ»: «ТВЕРДАЯ» НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА
- «ХУДОЖНИКИ»: МАРТИНА ПИЛШЕРОВА
- «АРСЕНАЛ»: ЛУЧЕВОЕ ОРУЖИЕ
- КАРТА СРЕДИЗЕМЬЯ НА ПОСТЕРЕ
- БОЛЕЕ 50 РЕЦЕНЗИЙ НА ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯ
- И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ



ФАБРИКА ТАЙЛОВ

ЗДУАРД КЛИШИН, АННА КЛИШИНА

Практически в каждой современной игре, будь-то экшен нового поколения типа **Crysis** или незамысловатый флэш-квест с простеньким окружением, используются тайловые фототекстуры. Они покрывают модели зданий, поверхность земли, оружие. Правильно созданная, красивая текстура способна скрыть недостаток полигонов в моделях, огрехи в архитектуре, а там, где всех этих недоработок нет, тайловые фототекстуры просто улучшают общее впечатление от игры.

Мы в нашем игровом-цеху постоянно сталкиваемся с необходимостью делать подобные текстуры и сегодня поделимся с вами основами текстурирования. Рассмотрим процесс подготовки артов, их преобразования в **Photoshop**, изучим некоторые хитрости ручного и автоматического (он же — конвейерный) производства фототекстур.

Материал будет интересен в первую очередь начинающим моделиерам, продвинутые же игровостроители, возможно, узнают что-то новое из описаний программ для создания тайлов.

ОСНОВЫ ЦИФРОВОЙ ФОТОСЪЕМКИ

У любого мастера, чем бы он ни занимался, должен быть полный набор инструментов, с помощью которых он и будет творить. При этом инструменты должны быть качественными. При производстве тайл-фототекстур дело обстоит аналогичным образом. Перво-наперво необходимо получить несколько качественных цифровых фотоснимков и лишь потом делать их дальнейшую обработку и трансформацию непосредственно в текстуру. Какие же инструменты нам понадобятся для получения качественного сырьевого материала, то есть фотографий?

Для создания качественных снимков нам прежде всего необходимо обзавестись про-

стейкой, но качественной моделью цифрового фотоаппарата с достаточной глубиной резкости, чтобы даже снятые под углом текстуры получились четкими. Работая над этой статьей, мы, например, использовали недорогую по современному меркам фотокамеру **Sony DSC-W40** (но ничуть не худшие модели есть и у других производителей фототехники — **Canon, Nikon, Fuji**).

Профессиональные и полупрофессиональные фотокамеры, конечно же, дадут лучший результат, и если у вас уже есть, скажем, **Nikon D80** или **Canon EOS 400D**, то вам можно только позавидовать. Но улучшение качества в данном случае значительно ниже, чем прирост стоимости на фотоаппарат. Не забывайте еще и про то, что даже в самых современных играх используются тайловые текстуры сравнительно невысокого разрешения — 256x256, 512x512, 1024x1024, максимум 1280x1280. А для получения качественных изображений такого формата вполне достаточно недорогой камеры (хотя светопередача должна быть хорошей).

После того как камера выбрана/куплена/взята у приятеля, следует обзавестись штативом, который позволит вам зафиксировать фотоаппарат в нужном положении. Можно обойтись и без штатива, однако при плохом освещении вы вряд ли сможете получить резкие снимки. А замешенную кирпичную стену (одна из самых распространенных и востребованных текстур) почти всегда приходится снимать где-нибудь в подворотне, где света очень мало.

Цифровой фотоаппарат приобретен, штатив выбран, можно приступать непосредственно к «захвату» 2D-изображений, то есть к фотографированию. Выберите объект для съемки (камень, стену или поверхность земли), убедитесь в том, что объектив прибора параллелен фотографируемому

элементу, и сделайте несколько снимков (от 2-3 до 10). При этом помните, что для создания качественных текстур нужны изображения, на которых отсутствуют какие-либо тени от посторонних объектов и отражения (если речь идет о стеклянных поверхностях).

ГЛАЗА БОЯТСЯ, А РУКИ ДЕЛАЮТ

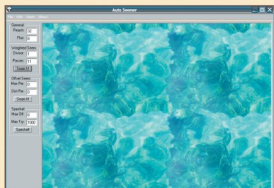
Подготовительный этап закончен. Предположим, что на нем вы уже сформировали внушительную коллекцию разных фотографий с изображением кирпичных стен, окон, паркета, водной поверхности, металлических решеток, заборов. Приступаем ко второму, самому важному этапу работы — созданию текстур на основе сделанных ранее цифровых фотоснимков. Из софта нам потребуется лишь **Adobe Photoshop** (мы работали в версии CS, седьмая и CS2 отличаются незначительно).

Запустите программу и подгрузите в нее цифровое фото, на основе которого хотите сделать бесшовную текстуру. Прежде чем начать творить, внесем ясность в терминологию. Названия «тайлинг», «тайл» и «тайловая текстура» происходят от английского *tile*, что в переводе означает «плитка». Тайлинг — это построение целостного бесшовного изображения на основе одинаковых плиток или тайлов. Тайловая фототекстура — тайл, сделанный на основе фотографии; термин используется для того, чтобы подчеркнуть, что тайл получен не за счет автоматической генерации на основе программных алгоритмов.

Для того чтобы сделать тайл-текстуру, нам необходимо ликвидировать швы, возникающие на стыке двух копий исходной фотографии по вертикали и горизонтали. Начнем с тайлинга фотографии в вертикальном направлении. Заходите в **Photoshop**, загрузите текстуру, отмасштабируйте ее и выберите



Программа **TextureWorkshop** — дорогая, удобная и предельно простая в освоении. Автоматизирует процесс изготовления бесшовных текстур.



Auto Seamer — одна из немногих бесплатных программ, позволяющих трансформировать простые изображения в тайлы.

пункт меню **View>Show/Grid** (или просто нажмите **Ctrl+G**) для включения режима отображения сетки. После этого выделите нижнюю часть фотографии при помощи инструмента **Rectangular Marquee Tool**, который можно активировать при помощи горячей клавиши **M**. Затем скопируйте выбранный фрагмент изображения в буфер при помощи клавиш **Ctrl+C** и поместите клонированный участок на холст посредством горячей клавиши **Ctrl+V**.

Далее расположите сделанную копию в верхней части арта, используя инструмент **Move Tool**. Отключите опцию показа сетки и сотрите образовавшуюся в результате проданных опций границу с помощью инструмента **Erase Tool (E)**. Также можно воспользоваться инструментами **Clone Stamp** и **Healing Brush**. Создайте новое изображение в Adobe Photoshop и поместите на его форму нашу фотографию за вычетом нижней части, копию которой мы расположили в верхней области арта. Если вы скопируете полученное изображение в буфер обмена и поместите его копию вплотную к исходному арту снизу или сверху, то увидите, что на месте их стыковки швы будут отсутствовать, то есть текстура тайлится по вертикали. Проведите аналогичные манипуляции с одной из боковых сторон конечного арта. В итоге вы получите полноценный тайл, который в дальнейшем можно будет использовать для текстурирования 3D-моделей.

КОНВЕЙЕРНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

Описанный выше метод универсален и позволяет изготавливать очень качественные тайлы с нуля. Но что делать, если вам для вашего проекта (игры или мода) нужны сотни относительно однообразных текстур? Уникальные-то вы сделаете сами, но как быть с клонами? Не сидеть же часами за экраном монитора, выполняя раз за разом одну и ту же операцию.

В таких ситуациях лучше использовать утилиты, которые позволяют автоматически генерировать тайл-текстуры на основе фотоснимков. Рассмотрим кратко основные инструменты для скоростного создания фототекстуры, а также их положительные и отрицательные стороны.

TEXTUREWORKSHOP

Программа **TextureWorkshop** позволяет в считанные секунды преобразовать практически любую фотографию в тайл, которая стыкуется с таким же тайлом. Также утилита можно использовать в качестве примитивного графического редактора — **TextureWorkshop** позволяет изменить цветовую схему изображения, яркость, контрастность, насыщенность.

Механизм автоматической генерации тайлов на основе простых изображений довольно тривиален — запускаете приложение, подгружаете в него тот или иной арт (кнопка **Open**), настраиваете ряд атрибутов тайлинга на закладке **Tilize** и жмете кнопку **Apply** с изображением зеленой галочки. Вуаля — текстура готова.

Единственный недостаток **TextureWorkshop** заключается в том, что за полную версию приложения вам придется раскошелиться на **\$24.95**. На нашем DVD вы найдете trial-версию утилиты, которая работает ровно 10 дней и имеет некоторые функциональные ограничения.

TEXTURE MAKER

Гораздо более мощным средством для создания тайлов является редактор **Texture Maker**. По сути, эта программа является эдакой виртуальной студией, кузницей самых разнообразных текстур. Она позволяет в несколько кликов формировать бесшовные арты, производить редактирование изображений (применять фильтры, изменять яркость/контраст/цветовую гамму изображения, рисовать на поверхности арта), генерировать текстуры и много чего еще.

После запуска **Texture Maker** перед вами появится форма с окном 2D-вида, а также несколько полей объектов и панелей, под завязку набитых различными инструментами. Создание тайла в **Texture Maker** начинается с того, что вы подгружаете в приложение фотографию или просто какую-нибудь картинку, на базе которой хотите сделать бесшовную текстуру.

После того как арт выбран, достаточно щелкнуть по кнопке **Make Seamless** на панели выбора функций (**Function Selection**) в

правой части программы и кликнуть мышкой по дочернему к категории **Make Seamless** пункту **Stretch Edge** для получения тайла.

Среди отличительных черт, выделяющих данную разработку на фоне аналогов, стоит отметить наличие встроенного генератора текстур, отличную документацию, поддержку пользовательских плагинов и скриптов. Минус у редактора всего один — программа условно-бесплатная. Полная версия стоит целых **\$99.95**.

AUTO SEAMER

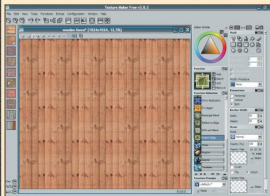
Если вы не хотите раскошелиться на дорогостоящие программы, заточенные под создание тайлов, почитайте простоту и минимализм, то наверняка придете в восторг от крохотной бесплатной утилиты с говорящим названием **Auto Seamer**. Она умело трансформирует BMP-изображения в бесшовные текстуры.

После запуска утилиты вы увидите, что большая часть рабочего экрана отведена под поле для отображения различных артов, остальное место занимают поля, в которых задаются те или иные параметры. Создание тайла в программе производится следующим образом — подгружаете в приложение произвольную картинку формата **Bitmap** (через пункт меню **File/Open**), настраиваете ряд атрибутов в левой части программы и жмете кнопку **Seam It!** в поле **Weighted Seam**.

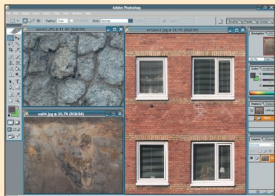
■ ■ ■

Подведем краткие итоги. Сегодня мы рассмотрели основные принципы создания тайлов на основе различных цифровых изображений — изучили методы ручного и автоматического изготовления бесшовных текстур. Какому способу отдать предпочтение — зависит исключительно от ситуации.

Например, если речь идет о разработке игры, в которой очень важны детали (отдельные окна, бордюры, заборы), то лучше выбрать ручной способ создания текстур. Если же вы делаете проект в духе **GTA**, где отдельно взятые элементы не так важны и недочеты на фоне общей картины будут незаметны, рациональнее воспользоваться услугами различных программ для автоматического создания тайлов. ■



Утилита **Texture Maker** — настоящая кузница текстур, в том числе и бесшовных.



Примеры тайлов, созданных нами в графическом редакторе **Adobe Photoshop**.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

ТОТАЛЬНЫЙ ААА-ПЕРЕДЕЛ

ИНСТРУМЕНТ: ArmA Tools

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Почти все моды для **Armed Assault** добавляют в игру что-то новое: модели, скрипты, локация, звуки. Но ведь встроенный редактор такие модификации делать не позволяет! С его помощью можно создавать только относительно несложные сценарии, построенные с использованием стандартных скриптов, графики, спецэффектов.

Сразу возникает вопрос — откуда же берутся моды, в которых реализовано столько новаторских идей? Все дело в том, что у **Armed Assault** существует целая армия поклонников, заинтересованных в развитии проекта и его модернизации. Ну а поскольку в основу игры был положен старый движок **Operation Flashpoint**, создавать сторонние утилиты и редакторы для **Armed Assault** совсем несложно — бери за основу уже готовые ОФР-шные инструменты, оптимизируй, совершенствуй их и выкладывай в интернет.

Один из энтузиастов, пользователь с ником **Kegetys**, решил собрать свой комплекс из нескольких инструментов для моддинга **Armed Assault**. Несколько месяцев кропотливой работы, и вот уже готов набор под кодовым названием **Arma A Tools**, состоящий из утилит **србо**, **unRap**, **PAAPlug** и **UE_highlight**. Рассмотрим вкратце каждую из них.

— Инструмент **србо** представляет собой консольную утилиту для создания и распаковки **PBO**-архивов игры. Программа лишена графического интерфейса и функционирует исключительно в режиме командной строки. Чтобы разобраться с принципами ее работы, достаточно в совершенстве знать синтаксис командной строки — уметь листать команды для запуска приложений, перехода к нужным каталогам, задания параметров

распаковки. С одной стороны, все просто — перечень настроек прилагается в **txt**-файле. С другой — командная строка не самая удобная, что придумано индустрией. Графический интерфейс намного удобней.

— **unRap**. Если вы заглянете в один из архивов игры **Armed Assault**, то обнаружите там множество файлов с расширением **.bin** и **.rvmat**, в которых хранятся скрипты. Если вы думаете, что сможете в два счета извлечь файлы на жесткий диск и отредактировать их содержимое при помощи обычного «Блокнота», то вы сильно ошибаетесь. Данные файлы зашифрованы разработчиками специальным **raP**-энкодером. Утилита **unRap** как раз позволяет снять установленную девелоперами защиту и дешифровать скрипты. Для этого вам нужно всего-навсего разархивировать нужные файлы, запустить приложение **unRap** и указать полный путь до файла. В рабочем каталоге будет создано **N**-ное количество **HPP**-файлов, которые в дальнейшем можно будет модифицировать в текстовом редакторе уровня **WordPad**.

— **PAAPlug** — плагин для известного графического редактора **Adobe Photoshop**, позволяющий загружать и сохранять изображения в форматах **PAA**, **PAC** (именно они используются в **Armed Assault** для хранения графики). Прежде чем приступить к работе, нужно подключить модуль к **Photoshop**. Для этого просто скопируйте файл плагина **PAAPlug.8bi** в корневую директорию установленного редактора. Что касается совместимости «добавки» с различными версиями **Photoshop**, то тут стоит отметить, что в наших тестах плагин отлично функционировал как на шестой версии, так и на **CS 2**.

Помимо элементарных вещей, вроде простой загрузки и сохранения артов, плагин позволяет установить уровни формат компрессии изображения, а также применить тирпарт-фильтры и эррефты.

— **UE_highlight** — дополнение к удобному текстовому редактору **UltraEdit**. Добавляет в программу **SQS/SQF** синтаксис **Armed Assault**.

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игровой») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также получить небольшие уроки по работе в самых важных для игровщика редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

Assault. Это означает, что при написании своих собственных миссий с чистого листа вы сможете подставлять команды, функции и операторы нажатием всего одной горячей клавиши. Все ключевые слова в скриптах будут выделены жирным шрифтом. Чтобы «прикрутить» дополнение **UE_highlight** к редактору, следует перенести все содержимое файла **SQSwordfile.txt** в конец текстового файла **wordfile.txt** приложения **UltraEdit**.

БЕРДИК: Отличный фанатский набор, в который вошли все самые нужные программы для создания модификаций к **AAA**. Главная отличительная особенность пакета — все утилиты отлажены, не вылетают и не сбоят, чего нельзя сказать о большинстве других фанатских разработок. Вот если бы еще программа **unRap** работала не из командной строки, а из графического интерфейса...

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

БЕЗГРАНИЧНЫЙ МИР ВОЙНЫ

ИНСТРУМЕНТ: EditorUpdate v 102

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: И снова

мы обращаемся к **Armed Assault**. Матерые модостроители наверняка знают, что при создании сценариев для этой игры можно использовать недокументированные объекты окружения — водные поверхности, скалы, различные таблички и вывески, дорожные знаки, здания, фонари, мосты, деревья, бревна.

Встает вопрос: как реализовать все это на практике, если во встроенном редакторе таких опций нет? Ответив. До недавнего времени единственным способом добывать



Изменение внешнего облика и ряда скрытых параметров в **Armed Assault** стало возможным лишь с появлением набора утилит **Arma A Tools**.



ОБНОВЛЕНИЯ

Мы продолжаем выкладывать на нашем DVD обновления самых значимых утилит, редакторов и SDK. Разработчики редко выпускают патчи для редакторов, чаще всего они просто выкладывают в Сети обновленные версии, которые весят даже больше, чем оригиналы. Скачивать каждый раз такой объем могут далеко не все. Теперь этого делать и не нужно, все обновления вы сможете взять с нашего диска.

ZANOZA MODELER 2.09

С очередное «заноэзистов» обновление, которое носит чисто косметический характер. Создатель данного 3D-редактора провел масштабную работу над ошибками — устранил баги, возникающие при импорте/экспорте моделей, свел к минимуму вылеты приложения в Windows, ну и просто оптимизировал исходный код программы.

Однако не думайте, что дело ограничилось одной только доводкой программы до ума — автор подругил свой малый графический пакет с форматом моделей, использующийся в NFS: Carbon (да-да, модели из «Карбона» теперь можно подругить прямо в Zanoza Modeler 2), и включил в редактор рабочий autoupdater — приложение, автоматически выкачивающее с официального сайта все свежие обновления и заплатки для программы (напомним, что в версии 2.08 такая опция была специально заблокирована).

Тем не менее совсем уж идеально и на этот раз не получилось — наряду с многочисленными поправками и добавками из «Заноэз» был вырезан фильтр для NFS: Most Wanted. Так что если вы вдруг захотите загрузить в редактор пару-тройку авто-текст из Most Wanted, придется сделать откат к версии «Заноэз» 2.08.



Написание сложных сценариев из нудной и кропотливой работы превращается в легкое и приятное занятие. Вместо серой рутинки — творческий полет мысли. А вот для картостроителей данный инструмент, увы, практически бесполезен — создавать новые уровни в нем нельзя.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

МОДУЛЬ-КОНТРОЛЬ

ИНСТРУМЕНТ: Encapsulated Resource File Editor

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С появлением Neverwinter Nights 2 на персоналках модотворцы не на шутку забеспокоились: каким же инструментарием воспользоваться, чтобы добавить в игру новые объекты, перерисовать оригинальные текстуры, повлиять на физику, наконец, модифициро-

BLENDER 2.43

Крупные компании-разработчики вроде Autodesk давно перестали вносить в новые версии своих программ какие-то совсем уж кардинальные изменения. За примерами далеко ходить не надо. Max, Maya — с годами эти утилиты практически не меняются: интерфейс остается прежним, новые модули если и добавляются, то исключительно второстепенные.

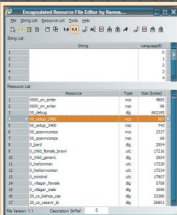
Совсем другое дело, когда над созданием крупных программ трудятся сотни, а то и тысячи энтузиастов по всему миру, да и сами приложения при этом носят статус свободно распространяемых утилит. Взять хотя бы бесплатный пакет моделирования Blender. Усилиями нескольких сотен пользователей программы удалось обновить до версии 2.43 и при этом внести в нее более двух сотен поправок и несколько десятков кардинально новых инструментов моделирования.

Например, в Blender 2.43 появился специальный режим моделирования и редактирования скульптур, был оптимизирован трудоемкий процесс анимации персонажей (теперь оживить модельку можно буквально в пару кликов), добавлена опция рисования 2D-артов, значительно расширена стандартная система команд (например, появилась возможность имитации всплеска воды!), а также прикручены новые модули композитинга, рендеринга и скриптинга.

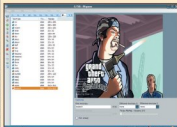
Если вы ранее по каким-то причинам не успели ознакомиться с «Блендером», срочно сделайте это — зачем класья в и без того пухлый карман Autodesk несколько тысяч веневоленных, когда тут вам все предлагают совершенно бесплатно.

Фанаты поклеились-поклеили, да и взялись за программирование. Шли дни, недели, месяцы напряженной работы... За это время модотворцы успели собрать не одну сотню разнообразных дополнений, используя официальный инструментарий. И вот после затяжного штиля в Сети начали появляться любительские программы для моддинга игры — конвертеры 3D-моделей, редакторы ресурсов и другие нужные в хозяйстве приложения.

Encapsulated Resource File Editor — одна из таких утилит. По сути, эта программа предназначена для импорта/экспорта и редактирования данных так называемых ERF-файлов (Encapsulated Resource Files), ко-



Encapsulated Resource File Editor поможет вам изменить модуль Neverwinter Nights 2 от любых файлов, а также подругить в него дополнительные ресурсы.



G-TXD — пожалуй, самый мощный инструмент для просмотра и редактирования TXD-архивов с текстурами для серии GTA.

все это в игру была правка скриптов. Нужно было сначала поместить на карту доступный из редактора игровой юнит, после чего выйти из редактора, открыть «Блокнот», изменить название базового юнита на наименование одного из недокументированных объектов, снова открыть редактор и так далее. В общем, как в бордодатом анекдоте: «Открывает сумочку, достает кошелек, закрывает сумочку, открывает кошелек»...

Теперь же все эти ухищрения ни к чему. Фанат с ником LowFly соорудил специальное дополнение, которое значительно расширяет список доступных из редактора объектов — позволяет использовать различные здания, водонапорные башни, бревна, растительность, участки ландшафта. В общем и целом, количество новых объектов увеличено на несколько сотен!

Вам больше не придется перепланировать весь код миссии, чтобы добавить на сцену нестандартные элементы. Запустили редактор, выбрали нужную модель из списка и поместили ее на карту двойным щелчком левой кнопки мышки. Обратите внимание, дополнение заточено исключительно под совместную до 1.05 версии Armed Assault и с предыдущими билдами несовместимо.

ВЕРДИКТ: Добавка для редактора, которая заметно упрощает жизнь мододелам.

торые представляют собой набор всевозможных ресурсов (звук, диалоги, скрипты). То есть фактически утилита позволяет просмотреть список всех ресурсов, содержащихся в любом модуле, а также удалить или добавить в этот самый список новые файлы.

ПРАКТИКА: После загрузки редактора перед вами появится экран с двумя таблицами — **String List** и **Resource List**, в них загружаются текстовые строки и файлы модуля. Рядом расположена панель инструментов. Просмотр и редактирование файлов игры проходит по стандартной схеме — подгружаете нужный файл в программу (**File/Open**) и при помощи команд из меню **String List** и **Resource list** добавляете, удаляете или исправляете структуру модуля. При желании можно проделывать те же самые действия, используя соответствующие кнопки на инструментальной панели.

Основные достоинства редактора — удобный и очень простой интерфейс, а также возможность работы как с ERF-файлами **NwN 1**, так и **NwN 2**. Серьезный недостаток у программы только один — с ее помощью можно редактировать только списки ресурсов, но не сами файлы модуля. Допустим, вы можете добавить (или удалить) новый диалог в тело модуля, но модифицировать содержание самого разговора, увы, не получится.

ВЕРДИКТ: Рассмотренный редактор поможет модостроителям подчистить файлы модулей от всяческого хлама, а также подключить к дополнению дополнительные компоненты (диалоги, скрипты). Но не более того — редактировать ресурсы модулей утилита, к сожалению, не позволяет.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10

МОРЕ ТЕКСТУР

ИНСТРУМЕНТ: G-TXD

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Большинство модмейкеров используют для редактирования TXD-архивов текстур **GTA: San Andreas** утилиту **TXD Workshop**. Оно и понятно: с этой программой можно буквально за пару кликов подгрузить в архив изображения форматов **BMP** и **TARGA**, автоматически масштабировать «неквадратные» текстуры, да и работает без сбоев.



При помощи бесплатного пакета 3D-графики Blender 2.43 можно создавать модели, не уступающие по качеству снимкам, изготовленным в 3DS Max, Maya и других 3D-монстрах.

ИНТЕРЕСНОСТИ

БОЛЬШЕ ДОПОЛНЕНИЙ ДЛЯ ARMED ASSAULT



Компания

Bohemia Interactive

всюду трудится над созданием специального инструментария для своего детища — **Armed Assault**, который позволит видоизменить практически любую составляющую игры. Добавлять новые модели, перелисывать физику, аврлять мозги компьютерным соперникам и, разумеется, создавать новые и редактировать уже существующие карты местности.

На данный момент сотрудники **Bohemia** всюду занимаются бета-тестированием инструментов набора и заверяют нас, что в ближайшем будущем выложат в интернет часть редакторов. Что ж, запасаемся терпением и смиренно ждем релиза официальных модостроительских утилит.

ADOBE ДЕЛАЕТ ХОД КОНЕМ



Компания **Adobe**

готовится к релизу

Photoshop CS3, точнее,

сразу двух его

версий — стандартной

и расширенной. Выход

запланирован на апрель

этого года. То

есть когда вы будете читать эти строки, **CS3**, скорее всего, уже можно будет свободно купить.

Что касается различия версий, то обыкновенный **Photoshop CS3** будет состоять из новых инструментов для реставрации изображений, обновленными фильтрами, ну и, разумеется, увеличенной в несколько раз производительностью. Расширенная же версия позволит работать — внимание! — с 3D-объектами (делать с нуля и редактировать готовые трехмерные модели), создавать сложные анимации, добавлять красочные спецэффекты в фильмы и видеоклипы, словом, найдёт большее распространение среди научных исследователей, профессиональных фотографов, архитекторов, а также специалистов в области графики, мультимедиа и веб-дизайна.

Какой версии **CS 3** отдать предпочтение — решать исключительно вам. Заметим лишь, что стандартная комплектация **Photoshop CS3** обойдется вам ровно в **\$649**, в то время как за расширенную версию пакета придется оторвать от сердца и кошелечка **\$999**. С более подробной информацией о **CS3** вы можете ознакомиться на официальном сайте компании — разработчика: www.adobe.com.

Однако сейчас этот редактор начал сдавать свои позиции и уступил место лидерства воистину уникальной разработке — приложению **G-TXD**. Эта простая на первый взгляд утилита переплюнула **TXD Workshop** буквально во всем — приложение запросто пережевывает арты форматов **BMP**, **JPEG**, **TARGA**, **PNG**, **Direct X Texture**, позволяет выполнить проверку сопоставления **TXD**-файла определенной **DFF**-модели игры, умеет мгновенно конвертировать **TXD**-архивы **GTA: SA** в формат **Vice City** и **GTA 3** (и наоборот), к тому же поддерживает русский язык.

ПРАКТИКА: Пона редактора состоит из двух частей — левой, где отображается инфор-

мация о текстурах, хранящихся в **TXD**-файле, и правой, где демонстрируется выбранная текстура и ее свойства. Редактор оснащен удобной инструментальной панелью (приоткрылась в левой области программы), на которую вынесены кнопки для импорта/экспорта файлов, сохранения, поиска нужных текстур.

Давайте поучимся создавать в **G-TXD** новые архивы текстур. Первым делом выполните команду **Options>Language** и выберите из списка строку **Russian** для активации русского языка. Далее воспользуйтесь комбинацией горячих клавиш **Ctrl+N** для создания нового **TXD**-файла и в открывшемся диалоговом окне выберите любой путь и наиме-



нование будущего архива. Нажмите **Ok** и выберите название игры.

Пустышка сформирована, можно наполнить ее картинками. Клиньте правой кнопкой мышки по белому полю в левой части приложения и в контекстном меню выберите пункт **Добавить**. В поле **Текстуры для добавления** открывшегося окна вновь щелкните правой кнопкой мышки и в выпадающем меню выберите пункт **Добавить**. Укажите путь к одной или целому набору текстур разрешенных форматов и нажмите кнопку **Открыть**.

Щелкните по кнопке **Добавить** в окне **G-TXD** — **Добавить текстуру**. Выберите пункт меню **Инструменты/Сжать все текстуры для компрессии** всех изображений (San Andreas умеет работать только со сжатыми артами) и наконец — сохраните файл, нажав комбинацию клавиш **Ctrl+S**.

ВЕРДИКТ: Редактор TXD Workshop проигрывает гонку вооружений и уходит со сцены. На его место приходит компактная, шустрая, простая в освоении и абсолютно безглючная утилита G-TXD.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

«ДЕРЕВЯННЫЙ» ГЕНЕРАТОР

ИНСТРУМЕНТ: TreeGenerator 2.0

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Если несколько лет назад при разработке игр можно было сильно упростить графику (сфокусировать на полигонах при моделировании форм, текстур, не используя новейшие HDR-эффекты), то сегодня разработчики все как один гонятся именно за максимальной реалистичной картинкой.

В большинстве современных игр ландшафты проработаны очень детально, здания и другой антураж тоже впечатляют. Но вот с растительностью дела до сих пор обстоят не очень: основная масса девелоперов так и не научилась создавать детально проработанные деревья, кустарники и прочую зелень. Обычно флора представлена простенькими спайтовыми формами, которые издалека действительно смотрятся неплохо, но вот близки...

Причины такого подхода тоже более-менее понятны. С одной стороны, это здорово снижает нагрузку на процессор и видеокарту, с другой — чтобы сделать качественные деревца/кусты/траву, необходимо нанимать целую отдельную команду моделлеров, которые несколько месяцев подряд только тем и занимались, что моделировали возвоозможную растительность.

Многие геймеры, плохо знакомые с вопросом, любят говорить, что сейчас много хороших генераторов деревьев, так что все оправдания разработчиков просто смешны. Ну как вам сказать... Мы внимательно изучили множество графических пакетов подобного рода и пришли к выводу, что хотя таких утилит десятки, более 90% из них просто ужасны. Десятки багов, постоянные вылеты, да и результат работы выглядит хуже, чем полуспринтовая зелень.

Тем не менее мы отыскали-таки несколько вполне качественных программ. Одна из лучших, на наш взгляд, — **TreeGenerator 2.0**. По сути, это даже не генератор, а мощный и multifunctionальный конструктор

деревьев, позволяющий изменить форму, габариты, число веток, текстуры и пр.

ПРАКТИКА: После запуска приложения вы увидите панель навигации слева (содержит кнопки для перемещения камеры в окне 3D-вида), а справа — поле параметров генерации дерева. Между ними затиснуто окно пересекать, быстрое передвижение в котором производится при помощи курсорных стрелок на клавиатуре и мышки с зажатой левой кнопкой.

Создание нового растения проводится буквально в пару кликов — передвигаете ползунки, регулирующие за внешний вид элементов дерева (листья, веток, ствола и ряда других) в поле параметров генерации, подгружаете текстуры листьев и коры из вкладки **Leaves** и **Texture**. Настраиваете уровень детализации (вкладка **Level of detail**) и скроите, что же у вас эдакое получится.

Изготовленный в TreeGenerator объект можно сохранить в виде скриншота или экспортировать в файл модели одного из трех форматов (**.3ds**, **.dxf**, **.obj**), понятных большинству современных редакторов 3D-контента. На нашем DVD находится trial-версия TreeGenerator, ограниченная по сроку службы 30 днями и не имеющая никаких функциональных ограничений. Для снятия временного лимита вам следует зайти на ссылку www.treegenerator.com/register.html, кликнуть по кнопке **Buy** и пройти платную регистрацию (лицензионная копия TreeGenerator 2.0 обойдется вам в \$49, при этом, стоит отметить, \$5 из этой суммы будут пожертвованы в фонд защиты окружающей среды).

В заключение хочется добавить, что при необходимости вы можете скачать себе ряд растений из бесплатной онлайн-коллекции разработчиков, доступной для зарегистрированных пользователей по адресу: www.treegenerator.com/freetrees.html.

ВЕРДИКТ: Нудный процесс моделирования растений уходит в прошлое: зачем тратить драгоценное время и деньги на создание деревьев и кустарников, когда можно просто воспользоваться генератором, который быстро и качественно сделает всю работу?

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

ИНСТРУМЕНТ: 3DS Max 9 Service Pack 1

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Чуть больше полугода назад компания Autodesk представила на строгий суд общественности девятую версию наиболее распространенного пакета 3D-графики — **3DS Max 9**. Редактор вышел, но оказался вовсе не так хорош, как обещали разработчики.

Моделлеры недовольно вздыхали, аниматоры морщили нос, архитекторы недоуменно чесали за ухом. До релиза Autodesk твердила о том, что, мол, 3DS Max 9 будет целоголосыми новыми модулями анимации, скоростью рендеринга себя возрастает в несколько раз... И что же? Увы, оштинного прироста производительности замечено не было, какие-либо ноу-хау в программе напрочь отсутствовали (речь идет о модулях, призванных максимально упростить процесс моделирования и анимации сложных форм).

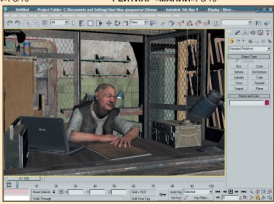
Единственное, чего в «девятке», как говорится, с избытком, так это багов и глюков. Такой вот бонус за несколько тысяч долларов. В течение недели после выхода 3DS Max 9 пользователи нашли в нем порядка 50 критических ошибок, приводящих к вылетам в Windows, зависаниям и фатальным сбоям.

Разработчики на протяжении полугода собирали информацию обо всех этих ошибках, выслушивали сотни гневных отзывов пользователей по телефонной линии, изучали тысячи электронных посланий. После чего собрались с силами и сделали первый сервис-пак, устраняющий почти все вышеперечисленные недоработки. Вот только нам удалось за 10 минут заставить девятый «Макс» вылететь в Windows целых пять раз. То есть баги поправили далеко не все.

Надемся, последующие сервис-паки будут не только лечить 3DS Max 9 от недугов, но и включать в себя хотя какие-то новые модули, в противном случае непонятно, за что мы платим деньги.

ВЕРДИКТ: Работа над ошибками — штука необходимая, только вот непонятно, сколько раз можно наступать на одни и те же грабли и исправлять одни и те же ляпы, да еще и не до конца. Перед нами на скорую руку сделанная заплатка для 3DS Max 9, которая, к нашему великому сожалению, так и не смогла выключить программу ото всех болезней. Подождем, может быть, разработчики в каком-нибудь третьем сервис-паке устроят все баги, как это было в случае с 3DS Max 8.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 6/10



Если бы создатели «Сталкера» при разработке игры использовали 3DS Max 9 в чистом виде, то дату релиза пришлось бы перенести еще на годик-другой. Разработчики просто утонули бы в багах.



НЕЙТРАЛЫ НА ВОЙНЕ ВСКРЫТИЕ НОММ 5: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

В **мартовском номере «Игромании»** мы провели детальное вскрытие аддона **Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера** и заменили Орден Порядка расой Отступников. На почтовый ящик «Игровстрой» пришло множество писем с просьбами продолжить модификацию игры.

Откликаемся на ваши просьбы: сегодня мы создадим еще одну фракцию, на этот раз на базе Академии Волшебства. Мы заставим сражаться на ее стороне нейтральных монстров. Естественно, мы их немного изменим, как того требует игровой баланс. Сможете и с постройками, в которых вы сможете нанимать юнитов, ранее стоявших от вас по ту сторону баррикад.

В новом моде вы получите возможность командовать различными видами элементарей, являющимися мантикорами, горящими вечным огнем и возрождающимися из пепла фениксами и прочей экзотической живностью. Пополнение ожидается и в семействе некромантов.



УСОВЕРШЕНСТВОВАННЫЕ ВОИНЫ

Разрабатывать новую фракцию можно на основе любой из оригинальных группировок. Наиболее подходящим обитателем для нейтральных существ будет уже упомянутая Академия Волшебства (а в меньшей степени Лесной Союз). Посему предлагаем модернизировать именно ее.

Первым делом обновите в замке обеих нейтральных тварей первого уровня и улучшенных созданий следующих ступеней. Зайдите



Волки всегда ходят стаей. Поэтому во время боя они могут вызывать подмогу.

в каталог `\GameMechanics\Createur\Creatures` из архива `a1-data.pak`. Здесь нас интересуют восемь файлов из подкаталога `Weutrals`: `Wolf_xdb`, `SnowApe_xdb`, `Water_Elemental_xdb`, `Arch_Elemental_xdb`, `Fire_Elemental_xdb`, `Earth_Elemental_xdb`, `Manticore_xdb` и `Phoenix_xdb` и еще восемь из субдиректории `Academy`: `Gremlin_xdb`, `Master_Gremlin_xdb`, `Obsidian_Gargoyles_xdb`, `Steel_Golem_xdb`, `Arch_Magi_xdb`, `Master_Genie_xdb`, `Rakshasa_Rukh_xdb` и `Titan_xdb`. Из каждого файла первого списка поочередно скопируйте в соответствующие файлы из второго списка (заменяя при этом аналогичные фрагменты) все содержимое за исключением следующих трех строк (в случае с парами `Wolf_xdb` — `Gremlin_xdb` и `SnowApe_xdb` — `Master_Gremlin_xdb` копировать нужно только две первые строки):

```
<PairCreature>...</PairCreature>
<CreateTown>...</CreateTown>
<Visual href="...>
```

После этой операции войнами замка станут волки и йети (соответственно, обычные и улучшенные создания первого уровня), а также усовершенствованные модификации следующих юнитов: водные элементарии (второй уровень), воздушные элементарии (третий), огненные элементарии (четвертый), земные элементарии (пятый), мантикоры (шестой) и фениксы (седьмой). Как видите, для полной комплектации не хватает еще шести существ. Речь о неулучшенных войнах со второго по седьмой уровни. Ими мы займемся позднее, а сейчас доработаем уже перенесенные в Академию Волшебства бойцов, потому что они слишком сильны и зарплату победит любых противников из других замков.

Начнем с созданий первой ступени. В файле `Gremlin_xdb`, которая после проделанных манипуляций описывает вовсе не гремлинов, а волков, придайте параметрам (в скобках приведены пояснения к атрибутам) следующие значения: **AttackSkill** (навык атаки) — 4, **Speed** (скорость передвижения) — 5, **Initiative** (инициатива) — 10, **Health** (здоровье) — 15, **Exp** (опыт, даваемый за уничтожение противников) — 26, **Upgrade** — false, **CreatureTier** (уровень юнита) — 1, **Gold** (цена) — 100.

Следующая наша цель — файл `Master_Gremlin_xdb`, который соответствует йети. Сюда вам нужно внести следующие изменения: **AttackSkill** — 6, **DefenceSkill** (навык защиты) — 4, **MinDamage** (минимальный урон, наносимый тварью) — 4, **MaxDamage** (максимальный урон) — 7, **Health** — 20,

Exp — 30, **CreatureTier** — 1, **WeeklyGrowth** (еженедельный прирост) — 8, **Gold** — 130.

Переходим к файлу `Obsidian_Gargoyles_xdb`, в нем собраны характеристики водных элементарей. Здесь нужно сделать следующие преобразования: **AttackSkill** — 6, **DefenceSkill** — 10, **MinDamage** — 6, **MaxDamage** — 6, **Initiative** — 8, **Health** — 23, **SpellPoints** (зачас маны) — 15, **Exp** — 40, **CreatureTier** — 2, **WeeklyGrowth** — 6, **Gold** — 250.

Что касается тварей третьего уровня (речь об улучшенных воздушных элементарях), то за них отвечает файл `Steel_Golem_xdb`, подредактировать его стоит следующим образом: **Initiative** — 15, **Exp** — 44, **CreatureTier** — 3, **WeeklyGrowth** — 5, **Gold** — 300.

Далее обратимся к файлу `Master_Genie_xdb` (земные элементарии с агридом), проделаем в нем следующие операции: **MinDamage** — 12, **MaxDamage** — 18, **Speed** — 6, **Initiative** — 7, **Health** — 85, **Exp** — 66, **CreatureTier** — 5, **WeeklyGrowth** — 3, **Gold** — 450. С усовершенствованными фениксами (за них отвечает файл `Titan_xdb`) обидея следующим образом: **AttackSkill** — 28, **DefenceSkill** — 26, **Initiative** — 13, **Health** — 140, **Exp** — 600, **Gold** — 7000.

Теперь переименуем новых юнитов, чтобы игрок не спутал их с непрогретямивыми аналогами из другого замка. Для начала найдите в архиве `a1-data.pak` папку

`\GameMechanics\Createur\Visual\Creatures\Neutrals`. В ней нас интересуют шесть файлов: `Water_Elemental_xdb`, `Arch_Elemental_xdb`, `Fire_Elemental_xdb`, `Earth_Elemental_xdb`, `Manticore_xdb` и `Phoenix_xdb`. В каждом надо копировать в буфер весь код, начиная с четвертой строки (включительно), и вставлять в соответствующий файл (опять же начиная с четвертой строчки) из вот этого списка: `Obsidian_Gargoyles_xdb`, `Steel_Golem_xdb`, `Arch_Magi_xdb`, `Master_Genie_xdb`, `Rakshasa_Rukh_xdb` и `Titan_xdb`. Последние шесть файлов вы найдете в каталоге `\GameMechanics\Createur\Visual\Creatures\Academy` архива `data.pak`, расположенного в директории `data`.

Наконец, придумайте для улучшенных тварей со второго по седьмой уровень подходящие названия и укажите их (предварительно удалив исходный текст) в соответствующих файлах из папки `\Text\Game\Creatures\Academy` архива `p2-texts.pak`. `Obsidian_Gargoyles_xdb` — водные элементарии, `Steel_Golem_xdb` — воздушные элементарии,

ТЕМНЫЕ РЫЦАРИ

Думаю, вы обратили внимание на то, что среди нейтральных воинов присутствуют пары отчетливо некромантской природы — мумии, черные рыцари и рыцари смерти. Эту тройку несложно воссоединить с их собратьями. Особенно легко вписываются в Некрополис рыцари, так как они парные кони.

Оба вида темных всадников являются воинами шестого уровня, на что указывает значение атрибута **CreatureTier**. Поэтому внедрять этих двух нейтралов в новую фракцию мы будем на место умеревшей и вестников смерти. Умеревшая заменим на черных рыцарей, а вестников смерти на рыцарей смерти. Зайдите в папку **GameMechanics\Creature\Creatures**, расположенную, напомню, в архиве **a1-data.pak**. Сделайте копии файлов **Black_Knight.xdb** (черные рыцари) и

Death_Knight.xdb (рыцари смерти), находящихся в подкаталоге **Neutrals**. Копии переименуйте соответственно в **Wight.xdb** и **Wraith.xdb** и поместите затем в субдиректорию **Wecropolis**, заменив исходные файлы.

Новое содержимое файлов необходимо несколько изменить. В обоих файлах присвойте характеристике **CreatureTown** (определяет фракцию, к которой принадлежит тварь) значение **TOWN_NECROMANCY**. В файле **Wight.xdb**, помимо этого, параметрам **Upgrade** и **PairCreature** пропишите соответственно слова **false** и **CREATURE_WRAITH**.

Что касается **Wraith.xdb**, то здесь нужно подрегулировать настройки **PairCreature** и **Gold**, придав первой значение **CREATURE_WIGHT**, а второй — **2000**.

После этого в замке появятся два сильных воина, обладающих таким полезным



Рыцари смерти сильны главным образом своим смертельным ударом, который крайне опасен для любого существа.

умением, как наложение проклятия. Особенно хороши в бою рыцари смерти, которые за счет периодически используемого смертельного удара способны за одну атаку уложить несколько врагов седьмого уровня.

Arch_Magi.xdb — огненные элементали, **Master_Genie.xdb** — земные элементали, **Rakshasa_Ruhk.xdb** — мантикоры, и **Titan.xdb** — фениксы. Самый простой вариант составления новых имен таков: к наименованиям неулучшенных воинов прибавлять определение «старшие» (или какое-то другое, подчеркивающее высокий статус юнита). Или вот еще примеры — усовершенствованные фениксы можно назвать королевскими, мантикоров — банально супермантикорами и так далее.



ОБЫЧНЫЕ ВОИНЫ

Мы адаптировали восемь нейтральных созданий. Однако почти половина слотов существа до сих пор свободна. Необходимо поселить здесь еще шесть существ.

Первым делом зайдите в директорию **GameMechanics\Creature\Creatures\Academy** и архива **a1-data.pak** и отыщите там файлы **Obsidian_Gargoyle.xdb**, **Steel_Golem.xdb**, **Arch_Magi.xdb**, **Master_Genie.xdb**, **Rakshasa_Ruhk.xdb** и **Titan.xdb**. Сделайте их копии и переименуйте соответственно в **Stone_Gargoyle.xdb**, **Iron_Golem.xdb**, **Magi.xdb**, **Genie.xdb**, **Rakshasa.xdb**, **Giant.xdb** и в таком виде верните обратно (то бишь в

папку **GameMechanics\Creature\Creatures\Academy**), заменив при этом оригинальные файлы.

После этого обычные представители замка (за исключением уже измененного нами ранее волка) станут точными копиями усовершенствованных. Это необходимо поправить, чем мы сейчас и займемся.

В файле **Stone_Gargoyle.xdb** (он соответствует водным элементалю) удалите следующий фрагмент кода:

```
<Item>
<Spell>SPELL_FROST_RING</Spell>
<Mastery>MASTERY_BASIC</Mastery>
</Item>
```

Это преобразование отучит неулучшенную вариацию водных элементалей пользоваться таким мощным заклинанием, как «Кольцо холода». Кроме того, придайте перечисленным далее атрибутам стоящие рядом значения: **AttackSkill** — **5**, **DefenceSkill** — **5**, **MaxDamage** — **8**, **Initiative** — **7**, **Health** — **20**, **Exp** — **34**, **Upgrade** — **false**, **PairCreature** (существо-дубль) — **CREATURE_OBSIDIAN_GARGOYLE_Gold** — **180**. Наконец, исправьте текст, соответствующий атрибуту **Visual** (и заключенный в кавычки), на «**GameMechanics\CreatureVisual\Creatures/Neutrals/Water_Elemental.xdb#xpoin-**

er(CreatureVisual)».

В файле **Steel_Golem.xdb** (воздушные элементали) изменения будут минимальными: **AttackSkill** — **7**, **Speed** — **7**, **Initiative** — **10**, **Exp** — **40**, **Upgrade** — **false**, **PairCreature** — **CREATURE_IRON_GOLEM_Gold** — **260**, **Visual** — «**GameMechanics\CreatureVisual\Creatures/Neutrals/Air_Elemental.xdb#xpoiner(CreatureVisual)**».

Небольшой корректировки достаточно и в случае с файлом **Magi.xdb** (огненные элементали): **AttackSkill** — **8**, **MinDamage** — **10**, **MaxDamage** — **17**, **Health** — **38**, **Exp** — **55**, **Upgrade** — **false**, **PairCreature** — **CREATURE_ARCH_MAGI_Gold** — **350**, **Visual** — «**GameMechanics\CreatureVisual\CreatureVisual/Creatures/Neutrals/Fire_Elemental.xdb#xpoiner(CreatureVisual)**».

Зайдите в файл **Genie.xdb** (земные элементали) и пропишите в нем следующие значения для атрибутов: **MinDamage** — **12**, **MaxDamage** — **15**, **Speed** — **5**, **Initiative** — **6**, **Health** — **75**, **Exp** — **60**, **Upgrade** — **false**, **PairCreature** — **CREATURE_MASTER_GENIE_Gold** — **400**, **Visual** — «**GameMechanics\CreatureVisual\Creatures/Neutrals/Air_Elemental.xdb#xpoiner(CreatureVisual)**».

Что касается файла **Rakshasa.xdb** (ман-



Улучшенные водные элементали второго уровня нелегко разбираются в магии.



Мантикора, атакуя врага, не только наносит прямой урон, но и отправляет его смертоносным ударом.

тикры), то здесь логичнее всего сделать такие преобразования: **AttackSkill** — 13, **DefenceSkill** — 14, **MaxDamage** — 40, **Health** — 100, **Exp** — 134, **Upgrade** — false, **Gold** — 1600, **PairCreature** — **CREATURE_RAKSHASA_RUKH**, **Visual** — «/GameMechanics/CreatureVisual/Creatures/Neutrals/Man-ticore.xdb#xpinter/CreatureVisual».

Последняя наша жертва — файл **Titan.xdb** (фениксы). Его следует «пропарировать» следующим образом: **AttackSkill** — 23, **DefenceSkill** — 23, **Speed** — 8, **Initiative** — 10, **Health** — 125, **Exp** — 550, **Upgrade** — false, **PairCreature** — **CREATURE_GIANT**, **Gold** — 6000, **Visual** — «/GameMechanics/CreatureVisual/Creatures/Neutrals/Phoenix.xdb#xpinter/CreatureVisual».

ЦЕНООБРАЗОВАНИЕ



Заключительный этап в создании новой группировки — удешевление строительных работ. Думаю, вы уже обратили внимание на то, что почти все войны замка довольно дороги и играть довольно сложно. Именно поэтому и нужно резко снизить затраты на строительство зданий.

Зайдите в папку **GameMechanics\TownBuildingSharedStats\Academy** архива **a1-data.pak**. Используя текстовый редактор, понизьте значения атрибута **Gold** в файлах, описывающих улучшенные юниты: **Manufactory.xdb** (лежит в подкаталоге **Dwelling_1**), **ObsidianParapet.xdb** (**Dwelling_2**), **GolemFoundry.xdb** (**Dwelling_3**), **ArchmageTower.xdb** (**Dwelling_4**), **AltarOfWishes.xdb** (**Dwelling_5**), **GoldenPavilion.xdb** (**Dwelling_6**), **ThundercloudTemple.xdb** (**Dwelling_7**), соответственно на 1000, 1400, 1500, 3500, 4000, 5000, 8000 единиц золота.

Также уменьшите цену в файлах, описывающих невраггрейженных тварей: **StoneParapet.xdb** (**Dwelling_2**), **GolemForge.xdb** (**Dwelling_3**), **MageTower.xdb** (**Dwelling_4**), **PinnacleOfWishes.xdb**

МУМИИ

Мумии тоже можно добавить в замок некромантов. Чтобы подселить этот вид нежити в Некрополис, зайдите в директорию **GameMechanics\Creature\Creatures**. Скопируйте из подкаталога **Neutrals** в любую свободную папку файл **Mummy.xdb** в двух экземплярах. Первый назовите **Lich.xdb**, второй — **Demilich.xdb**. Скопируйте оба в поддиректорию **Neccropolis**, заменив оригинальные файлы.

Тем самым вы поставите мумий на место пары личи/архиличи. На данный момент мумии ничем не отличаются друг от друга. Чтобы это исправить, откройте файл **Lich.xdb**. Присвойте следующим настройкам указанные рядом значения: **MinDamage** — 18, **MaxDamage** — 25, **SpellPoints** — 22, **Exp** — 102, **Upgrade** — false, **PairCreature** — **CREATURE_DEMILICH**, **CreatureTown** — **TOWN_NECROMANCY**, **Gold** — 750.

Теперь для устранения путаницы необходимо переименовать модернизированных мумий. Делается это так. Откройте файл **Demilich.xdb**. В значении параметра **Visual** текст **Neutrals/Mummy** исправьте на **Neccropolis/Demilich**. В файле **Mummy.xdb** из директории **GameMechanics\Creature\Creatures\Neutrals** (архив **a1-data.pak**) скопируйте в буфер все содержимое, начиная с четвертой строки (включительно). Вставьте этот фрагмент (опять-таки, начиная с четвертой строки) в файл **Demilich.xdb** из каталога



Мумии подкупают прежде всего своими магическими способностями, а вот огненным здоровьем похвастаться не могут.

GameMechanics\Creature\Visual\Creatures\Necropolis (его вы найдете в архиве **data.pak**).

И последнее. Отыщите в папке **Text\Game\Creatures\Neccropolis\Demilich** архива **p2-texts.pak** (который пребывает в каталоге **dataa1**) файл **Demilich.txt**. В нем на место слова «Архиличи» поставьте словосочетание «Древние мумии».

Готово — новые существа пятого уровня поступили в распоряжение некромантов. Причем, как и полагается, в двух видах — обычном и улучшенном. Базовые юниты зовутся просто мумиями, а продвинутые — древними мумиями. Обе разновидности — существа в высшей степени медлительные и довольно-таки хрупкие, но очень сильные и с развитыми магическими способностями. Одно только вооружение союзников чего стоит!

Dwelling_5), **SilverPavilion.xdb** (**Dwelling_6**), **CloudTemple.xdb** (**Dwelling_7**) соответственно на 800, 1000, 1400, 1600, 3500, 8000 золотых.



В результате сегодняшнего вскрытия вы получили новую расу, составленную из нейтральных войск. При желании вы можете дать ей и новое название (теология переименования та же, что и в случае с Отступниками в прошлом «вскрытии» игры). Единственный ее недочет, который крайне трудно устранить, — одинаковая внешность парных существ, занимающих уровни со второ-

го по седьмой; придется ориентироваться по подсказкам к юниту.

Новая фракция получилась довольно необычной: она дорога в обслуживании, но очень сильная. Стоимость практически всех юнитов очень высока, хотя те же земные элементали (и их улучшенные аналоги), наоборот, стоят очень дешево для существ пятого уровня. Но главное, у новой группировки крайне малы расходы на строительство зданий (примерно в полтора раза меньше, чем у других рас). Так что теперь в игре есть совершенно уникальный, но при этом сбалансированный замок. ■



У фениксов одна проблема — слабое здоровье (по меркам существа нынешнего уровня). Зато они умеют возрождаться.



Феникс гроит феникса. В данном случае один побеждает другого числом.

7.62mm

"7.62" - тактический боевик
 в духе классических представителей жанра:
 Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада Е5.

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 Е5: 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.

1С
 ФИРМА "1С"



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главаря
 незаконного вооруженного банда/формирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

р. среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий,
 нос, глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

ИМЯ-ЛИВО СВЕДЕНИЯМИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ
 ЗАМЕДИТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ.

СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

7.62mm



ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ



Реклама

1С
 ФИРМА "1С"

1С
 АPEIRON

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

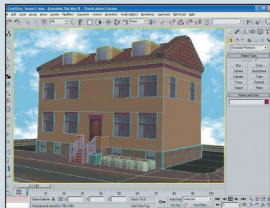
© 2007 «Апейрон». Все права защищены.



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, что ответы на вопросы даются только в журнале.

Отсмотрев на днях ваш видеоролик по моделированию здания в 3DS Max, я принялся за конструирование своего собственного строения. Хотел сделать low-poly-модельку для игры Mafia, используя инструмент Slice Plane, а вместо этого у меня вышел какой-то сверхполигональный монстр — административное здание, состоящее из нескольких сотен тысяч треугольников. А как же делать низкополигональные модели? Ведь hi-poly невозможно нормально разместить в игре.



При помощи инструмента Slice Plane мы сделали и оптимизировали под игру «Мafia» модель дома.

Работать с инструментом Slice Plane — все равно что играть с огнем. При его использовании возникает довольно много побочных ребер и вершин, которые в дальнейшем просто-напросто не используются. Для их удаления нужно целесообразно выполнить следующие действия.

Скелетировать элемент с избыточным числом плоскостей в редактируемый полигональный объект (Editable Poly), выделить лишние ребра и кликнуть по кнопке Remove в свитке Edit Edges поля инструментов. Напоследок дадим еще одну дельную рекомендацию по экономии драгоценных полигонов — старайтесь по возможности использовать инструмент Cut из свитка Edit Geometry, чтобы удалить лишние детали из вашей модели, иначе она все равно будет слишком большой для конвертации в игру.

Во время работы по созданию карты для Neverwinter Nights 2 у меня постоянно появляется назойливое окошко автосохранения модуля. Мало того, если на самом начальном этапе карту не сохранить, она просто затеряется в директориях. Да еще и от творческого процесса это пункт ужасно отвлекает. Можно ли отключить эту вредносную (на мой взгляд) опцию?

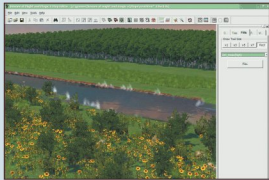
К счастью для вас, функцию автосохранения можно отключить. Выберите пункт меню View/Options. После этого в левой части от-



Окошко с запросом на сохранение. Скриншот прислал автор вопроса — Александр Балы.

крышегося окна выделите строку General и установите значение атрибута AutoSave в правой части окна в положение False. Нажмите кнопку Ok, чтобы изменения вступили в силу. Теперь назойливое окошко не будет досаждать вам во время работы.

В материале по картостроению для пятых «Героев» вы рассказали, как работать с объектами и группами объектов, но не сказали ни слова о заполнении больших участков карты массивами травы, деревьев и прочей растительности. Неужели придется озеленять территорию по травинке? Ведь это неудобно, наверняка есть возможность посадить растения сразу на большой площади?



Инструмент Fill позволяет озеленять большие территории, а не сажать флору по кусту.

Есть такая возможность. Предусмотрительные разработчики поместили в редактор карт специальный инструмент, позволяющий буквально за пару кликов мышкой создавать травяные, лесные и прочие массивы. Например, чтобы покрыть определенный участок ландшафта зеленой травой, вам понадобится выполнить следующую последовательность действий.

Переместиться во вкладку Fills, расположившуюся на панели инструментов. Затем выбрать радиус охвата кисти в поле Draw Tool Size и выделить нужный участок ландшафта. Важный момент — при выделении нельзя разрывать условную линию покрытия: заполнить несколько несоединенных участков карты определенными элементами редактор не сможет.

Когда фрагмент территории будет выделен, необходимо выбрать из списка в меню инструмента произвольную категорию, в нашем случае — группу Grass и нажать кнопку Fill. Спустя несколько секунд или минут (все зависит от быстродействия вашей машины), редактор заполнит выделенную область уровня моделями из выбранной группы. Манипуляции с элементами массивов ничем не отличаются от действий над обычными объектами игрового мира.

С помощью какой команды в San Andreas Mission Builder можно получить произвольное число из заданного диапазона — от X до Y? Ведь генератор случайных чисел используется в игре буквально на каждом шагу.

Если речь идет о целых числах, то вам понадобится следующая команда:

0209: \$var[] = random int 1000 2000

Где var[] — произвольное название переменной, 1000 — левая

граница, 2000 — правая граница. Между этими крайними значениями игра выбирает случайное.

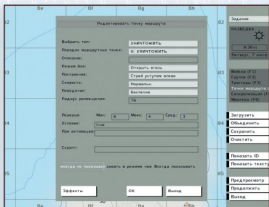
Если же вас интересуют дробные числа, то вам потребуется другая команда:

```
0208: $var[j] = random float -0.2 0.9
```

В статье и видеоролке по созданию новых миссий к **Armed Assault** вы вкратце рассказали о добавлении на карту специальных путевых отметок (вэйпойнтов) и упомянули, что они могут служить не только для построения четкого маршрута, но и для задания простейших целей юнитам. Хотелось бы уточнить — а как именно заставить определенный отряд бойцов выполнить конкретную задачу, скажем, подорвать какой-нибудь важный стратегический объект или отправить на воздух танковый взвод неприятеля?

Все совсем несложно. Выделяете главного бойца из группы юнитов, включаете режим работы с вэйпойнтами (кнопка **Точки маршрута** на панели инструментов) и кликаете дважды левой кнопкой мышки по вражескому объекту (транспортному средству, NPC или любому другому). Затем в открывшемся окне редактирования путевой узла устанавливаете одну из целей: **Уничтожить**, **Найти** и **уничтожить**, **Присоединиться**, **Зациклить**. Этого до-

статочно, чтобы в игре юниты начали выполнять соответствующие задания.



Вэйпойнты могут служить не только для задания пути юнитам, но и для обозначения некоторых целей.

Вопрос месяца

Можно ли как-то сделать игру **Dark Messiah of Might and Magic** кровавее?

Да, такая возможность есть. В основном конфигурационном файле игры — **mm_game_settings.txt** (он хранится в директории **<Каталог игры>\scripts**) — в разделе **ai** имеются характеристика **scale_blood_limbs**. Она влияет на величину брызг крови, вылетающих при обезглавливании врагов. Пропишите здесь, например, единицу, и каждая декапитация противников будет сопровождаться ливнем красной жидкости.

Настройки крови вы также обнаружите в индивидуальных файлах монстров (имеют расширение **.qct**). Они рассортированы по следующим субдиректориям папки **<Каталог игры>\mm\models\npc**: **larantir** (темный маг Арантир), **bone_dragon** (костяной дракон), **icyclope_undead** (циклоп), **deathknight**

(рыцарь смерти), **ghoul** (вампир), **goblin** (гоблин), **vich** (лич), **vich_king** (король личей), **menelag** (колдун Менелар), **negroguard** (некромант-стражник), **negromancer_lord** (лорд некромантов), **orc_chief** (орк-шеф), **undead** (мертвец).

В этих файлах нас интересует атрибут **Blood_ratio** из блока **entity_data**. Он задает величину капели и пятен вражеской крови. У каждого противника в игре здесь стоит число **0.3**. Замените его опять же на единицу (желательно проделать это во всех имеющихся **qct**-файлах, благо их всего-то тринадцать!), и капли увеличатся более чем в три раза.

Тут же можно поменять и цвет крови персонажей посредством регулировки настройки **Blood_Color_Type**. В окончательном варианте игры у всех ваших оппонентов здесь стоит значение **RED**, окрашивающее кровь в традиционный красный цвет. Однако первоначально, по задумке разработчиков, цвет крови у некоторых врагов был другой. Это видно по закомментированным строкам, дублирующим эту характеристику. Например, первоначально кровь вампира, гоблина и орк-шефа была необычных окрасок (и рядом с параметром стояло в первом случае слово **GHOUL**, во втором и третьем — **ORC**). У большинства же ваших врагов она была зеленоватая (**UNDEAD**).

Не совсем понятно, почему авторы игры в итоге отказались от разноцветной крови. Но никто не мешает вам вернуть ее в игру в первоначальном виде. Для этого раскомментируйте в файлах некоторых монстров (в том числе в уже упомянутых **npc_ghoul.qct**, **npc_goblin.qct** и **npc_orc_chief.qct**) строку вида **«Blood_Color_Type» «X»** (где на месте X стоят значения **UNDEAD**, **GHOUL** или **ORC**) и при этом обязательно закомментируйте действующую строку **«Blood_Color_Type» «RED»**.

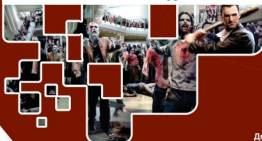
В результате всех выше перечисленных преобразований в игре будут проливаться реки крови, причем самых разных расцветок.



Жестокий кровавый мод для **Dark Messiah of Might and Magic** получен изменением всего нескольких параметров.

ПАМЯТИ ПАВШИХ

ЗАКРЫВШИЕСЯ СТУДИИ-РАЗРАБОТЧИКИ



Дмитрий Карасев



Accolade оставила немалый след в истории — и не только своими играми. Ее создатели Алан Миллер и Роберт Уайтхед были выходцами из **Activision**, более того — они же ее и основали. Видимо, там им пришлось несладко — ведь, выбирая название для новой фирмы, они преследовали одну цель: всегда быть впереди Activision хотя бы по алфавиту. Такую же цель, кстати, они преследовали и при выборе названия для самой Activision, только тогда им нужно было опередить в алфавите **Atari** (где они работали до 1979 года).

Руководители **Accolade**, внимательно следившие за развитием индустрии, одними из первых разглядели потенциал PC и потихоньку начали переводить производство на эту платформу. Одновременно компания начала работать и с консолями. Это закончилось тем, что в 1992-м Алан Миллер со товарищи (Боб Уайтхед к тому времени студию покинул) оказались в центре знакового для всей индустрии судебного процесса. Компания выразила решительное несогласие с той высокой платой, которую взымали **Nintendo** и **SEGA** за право разрабатывать игры для своих приставок. Первый этап разбирательства остался за производителями консолей, но в конечном счете победу праздновала **Accolade** — японцы остались ни с чем.

В 1990 году на прилавках появились знаменитый **Star Control**, который под присмотром **Accolade** создавала студия **Toys for Bob**. А **Star Control 2** (1992) и вовсе приобрел культовый статус. Но постепенно **Accolade** начала сдавать позиции — если когда-то ее игры считались образцом качества, то теперь они были или переполнены недоделками, или просто посредственными. В 1994-м ушел Мил-

лэр. В то время не считалось серьезной игровой платформой, поэтому игры **Accolade** выходили на Commodore 64 и Atari. 80-е стали золотым веком для компании, именно тогда зародились ее самые долгоиграющие серии — бейсбольный **Hardball!** и **Test Drive**, проложивший дорогу популярному ныне жанру аркадных гонок (первый **Need for Speed** в 1994-м называли всего лишь удачным подражанием **Test Drive**).

Точное количество существующих студий-разработчиков не знает никто в мире. А уж тем более трудно отыскать те компании, что уже отправились в мир иной. Одни прозрели и закрываются в безвестности, других в последний путь провожают толпы скорбящих фанатов. Жизнь у разработчиков зачастую складывается интересная — где вы видели, к примеру, чтобы какой-нибудь банк, подобно **Acclaim**, пытался вывешивать рекламу новой системы вкладов на могильных надгробьях?

Вот только девелоперам зачастую бывает не до смеха. Увы, порой студии, выпускавшие хорошие игры на протяжении многих лет, закрываются. Сегодня мы начинаем рассказ о таких компаниях. И первым на очереди...

Accolade

Годы жизни: 1984-2001

Вклад в историю: **Slave Zero**, серия **Star Control**, **Test Drive**, **Hardball!**



Алан Миллер (на трибуне) и Боб Уайтхед получают приз на GDC 2003 за заслуги перед индустрией (**Accolade** стала первым сторонним разработчиком).



Самый первый **Test Drive** — прародитель NFS, Burnout и их подобных.



Реваншизация **Test Drive 2007** года. Само собой, уже без участия **Accolade**.



Star Control за номером один (слева) и три (справа).



Специальный репортаж

лер, и у руля компании оказались люди, бесконечно далекие от игровой индустрии (новый исполнительный директор, к примеру, прежде руководил футбольной командой).

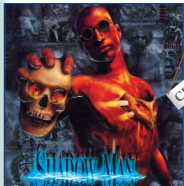
Star Control 3 (1996) был поручен совсем другой студии и в итоге был принят без особого энтузиазма. Реанимированная в 1997-м серия **Test Drive** поначалу принесла неплохой доход, но постепенно выродилась в инструмент для банального вытягивания денег из фанатов. Тем не менее, постоянно урезая расходы и сокращая сотрудников, Accolade сумела протянуть до 1999 года, когда ее приобрела **Infogrames** — но лишь затем, чтобы в 2001-м закрыть окончательно. Самое смешное, что ныне Infogrames выпускает игры под брендом Atari — той самой компании, из которой когда-то со скандалом ушли основатели Accolade.

Acclaim Entertainment

Годы жизни: 1987-2004

Вклад в историю: **Burnout, Forsaken, сериалы Turok, ShadowMan, WWF, The Simpsons, South Park**

Acclaim имеет определенные заслуги перед игровой индустрией, но больше она запомнилась своими выкрутасами (ей-богу, иного слова не подберешь) при раскрутке игр. Поначалу компания занималась исключительно издательской деятельностью, но вскоре решила, что бремя разработчика ей тоже по силам. Acclaim специализировалась на играх по лицензиям — среди ее клиентов такие популярные личности, как Бэтмен, Люди Икс, Симпсоны и сериал **South Park**.



У **ShadowMan** была шикаришая обложка, но сама игра выглядела до того тоскливо, что...



Turok: Evolution с динозавром в главной роли — американская версия сценки про крокодила Гену вышла открытым тиражом.

На протяжении почти всей своей истории Acclaim успешно сочетала деятельность разработчика с изданием комиксов. Не менее известна она и портированием игр с аркадных автоматов. Именно она открыла широкой публике такие игры, как **Mortal Kombat**, **Wizards & Warriors** и **Bust-A-Move**.

В 80-е и 90-е Acclaim сопутствовал успех, но чем больше времени проходило, тем ниже становилось качество ее проектов. Но вместо того, чтобы начать ответственнее подходить к своей работе, компания стала вытворять какие-то глупости. Чего только стоит обманчивая в велосимуляторе **Dave Mirra Freestyle BMX** (игра в итоге вышла такого качества, что знаменитый велосипедист Дэйв Мирра потребовал убрать свое имя из названия). Сюда же можно отнести и предложение заплатить 500 фунтов супружеской паре, которая назовет своего ребенка в честь главного героя игры **Turok: Evolution** (2002), здесь же — попытка приобрести рекламные места на надгробиях для рекламы экшена **ShadowMan** (1999).

В дополнение ко всем прочим неприятностям, Acclaim затааскали по судам: сестры Оуэн попали в тюрьму, но не получили гонорар за игру с их участием, а хозяева Acclaim обвинили бухгалтеров компании в финансовых махинациях. Окруженная со всех сторон, 1 сентября 2004 года студия выбросила белый флаг и была официально признана банкротом. Все права на ее игры в конце концов достались **Thornback Entertainment**. А спустя два года Говард Маркс (Howard Marks), выходец из Activision, основал под именем **Acclaim Games** компанию для продвижения бесплатных онлайн-игр. Но это уже совсем другая история.

Argonaut Games

Годы жизни: 1982-2004

Вклад в историю: **Skyline Attack, I-Ninja, Malice, сериалы Croc, Alien**

Argonaut не может похвастаться впечатляющим послужным списком, но она является хорошим примером того, как порой может сложиться судьба. Студия была основана в далеком 1982 году Джемом Саном (Jez San), британским подростком, только-только окончившим школу (!). Название Argonaut он выбрал из-за сходства своего имени с именем Ясона, мифического предводителя аргонавтов.

Несмотря на свой юный возраст, Джем очень быстро освоился в игровой индустрии. Уже первая его игра — скроллер **Skyline Attack** — добилась впечатляющего успеха. За ним последовал **Starglider**. Argonaut постоянно росла и развивалась — к началу 90-х это была уже полноценная компания.

1993 год стал поворотным для «аргонавтов» — в студии был изобретен чип **Super FX 3D** для приставки SNES (Super Nintendo Entertainment System), позволивший заметно улучшить графику. Оказавшись под крылом Nintendo, Argonaut немедленно взялась делать для нее игры. Теперь студия занималась в основном детскими тайтлами — на ее счету, например, симпатичный платформер **Croc** и участие в сериале **Harry Potter**.

Но со временем Argonaut все больше отказывалась от создания игр в пользу технологи-



Срок: маленький крокодильчик на какое-то время стал видной карточкой Argonaut.

ческих разработок. Наконец, в октябре 2004 года, после релиза многострадальной **Malice** (задумывалась как launch-тайтл для Xbox, а в итоге вышла лишь в 2004-м, и не только на Xbox, но и на PS2; сама по себе игра получилась весьма средней), игровой отдел — то, с чего все и началось, — был распушен и компания полностью сосредоточилась на технологических разработках.

Attic Entertainment Software

Годы жизни: 1990-2001

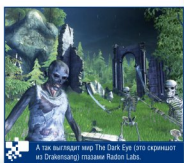
Вклад в историю: серия **Realms of Arkania**

Никто по течению можно прочитать о **Westwood**, чьим первым успехом была сделанная на базе популярной системы D&D ролевая игра **Eye of the Beholder**. Сходным образом сложилась судьба немецкой **Attic Entertainment Software** — ее звездный час пришелся на времена **Northlandtrilogy**, трилогии на основе настольной RPG **The Dark Eye**.

Студия начала творческий путь с ролевых игр для Amiga и Commodore 64 (**Lords of Doom, Spirit of Adventure**). В 1993-м вышла **Realms of Arkania: Blade of Destiny**, первая игра из этой серии. Происходящее на экране напоминало **Might and Magic**, но ролевая си-



Третья часть Realms of Arkania под названием **Shadows Over Vixia**.



А так выглядит мир **The Dark Eye** (это скриншот из **Drakensang**) тлазики Radon Labs.

CLOSED

CLOSED

CLOSED

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

стема кардинально отличалась. Игроку поручалось добыть единственную надежду на спасение родного королевства от полчищ орков — Меч Судьбы.

Не слишком известная у нас, она стала хитом на Западе, а на родине, в Германии, до сих пор считается эталоном ролевого жанра. Поначалу Blade of Destiny была издана в Германии силами самих разработчиков, а затем канадская Sir-Tech, заметив ее растущую популярность, перевела игру на английский и начала продавать уже по всему миру.

На волне успеха вышел сиквел **Realms of Arkania: Star Trail** (1994), а за ним и третья игра — **Realms of Arkania: Shadows Over Riva** (1997). Все три эпизода обладали оригинальной возможностью: сохранившись после прохождения игры, вы могли перенести героя в следующую часть. Таким образом, всю трилогию можно было пройти одним героем (представьте, к примеру, что ваш персонаж из первого **Diablo** мог бы безболезненно перекочевать во вторую часть).

Однако популярность трилогии не помогла Atlic удержаться на плаву, и в 2001-м компания прекратила свое существование. А вот жизнь вселенной The Dark Eye на PC не закончилась — над **Drakensang: The Dark Eye** сейчас трудится **Radon Labs**, еще одна немецкая компания.

The Bitmap Brothers

Годы жизни: 1987-2006

Вклад в историю: **Cadaver**, **The Chaos Engine**, **World War 2: Frontline Command**, сериалы **Z**, **Xenon**, **Speedball**

Перестроить под новые условия порой весьма сложная задача, и студии **Bitmap Brothers** пришлось убедиться в этом на собственном опыте. Первая игра «братцев» вышла в 1988 году и мгновенно стала хитом. Это был скроллер **Xenon**, где игроку нужно было пробираться через некую испанскую постройку (то ли базу, то ли гигантский корабль), по мере необходимости трансформируя свой самолет в танк и обратно. Никакого сюжета не наблюдалось, отсутствовала даже конечная цель — надо было просто перебить больше врагов, и все.

Далее последовал другой общепризнанный хит **Speedball** (1988), представлявший собой смесь гандбола, хоккея и боев без правил. Разрешалось делать все что угодно, лишь бы забить сделанный из стали мяч в ворота соперника, в идеале — вместе с врата-



Серию **Speedball** обладал осязным сюжетом, рассказывающим о становлении этого вида спорта (на скриншоте — **Speedball Arena 2000** года выпуска). Что в общем-то необходимо для спортивных симуляторов.



Z: Steel Soldiers было суждено остаться одной из самых недооцененных игр в истории.

рем. Это был первый проект, графику к которому создавал Марк Коулман, чей фирменный стиль станет визитной карточкой игр от **Bitmap Brothers**.

Поначалу студия работала под присмотром японской **Konami**, но в 1990-м отправилась на вольные хлеба и начала самостоятельно продвигать свои игры. **Bitmap Brothers** всегда стремились к максимальной независимости — по мнению президента компании Майка Монтегери, настоящее творчество без этого невозможно. Еще одной удачей стал **The Chaos Engine** (1993) — первый в истории шутер, где можно было выбирать класс персонажа, а по ходу всех миссий игрока сопровождал управляемый AI напарник.

Как и прочие хиты студии, **The Chaos Engine** вышел на **Atari** и **Amiga ST**. В конце 80-х — начале 90-х **Bitmap Brothers** заслуженно считались одними из флагманов игровой индустрии. Но переход на PC почему-то оказался на студии не самым лучшим образом — ни одна из новых игр за десять с лишним лет не смогла повторить успехи старых хитов. Ближе всего к этому была **Z** (1996) — стратегия про войны роботов. Она собрала немало поклонников, прежде всего потому, что в ней не было никаких ресурсов, никакого развития, только напряженная борьба сразу по нескольким направлениям.

Bitmap Brothers навсегда останутся в истории как разработчики, успешно хорошо зарекомендовавшие себя на всех фронтах, от стратегий и спортивных симуляторов до стратегий. Тем не менее дела у компании к началу нового века пошли уже совсем неважно. Сиквелы старых хитов — **Speedball 2100** и **Z2: Steel Soldiers** — успешно не оказались. В 2003-м вышла последняя игра студии **World War 2: Frontline Command**, а потом воцарилась молчание. Майк Монтегери покинул студию, чтобы основать новую — **Tower Software**. Согласно официальным документам, **Bitmap Brothers** числятся безразрешенно почившей с сентября 2006-го. Все ее разработки достались **Frogster Interactive**, которая сейчас пустила в ход сразу две из них — ремейки **Speedball 2** и **The Chaos Engine** должны появиться в 2007 году.

Black Isle Studios

Годы жизни: 1996-2003

Вклад в историю: **Planescape: Torment**, **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**, сериалы **Icedwind Dale**, **Fallout**

Black Isle — пожалуй, первое, что всплывает в голове, когда заходит разго-



Fallout — одна из самых известных в мире игр, но продлевать она каким-то совершенно мажорным тиражом.

вор об RPG. Ну, по крайней мере, одно из первых. Неудивительно, ведь **Interplay** как раз и создавала это подразделение для разработки ролевых игр по лицензии **Dungeons & Dragons** (именно на них в середине 80-х **Interplay** сделала себе имя и состояние). Тем забавнее выглядит тот факт, что ее первая игра основывалась на самостоятельной вселенной, имела совершенно иную ролевою систему и вообще происходила в далеком будущем. Как она называлась? Правильно, **Fallout**.

Появление первой части в 1997-м произвело эффект разорвавшейся ядерной бомбы. Невылазная свобода действий и уникальная вселенная вызвали восторг у игроков. Ничуть не хуже оказался и вышедший через год **Fallout 2**.

Еще наблюдая за тем, как спорно идет у разработчиков конструирование первой части, в **Interplay** задались вопросом: а почему бы не завести специальное отделение для ролевых игр? Сказано — сделано. В 1996-м в Калифорнии появилась новая студия, во главе которой встал Фергус Урхарт (**Fergus Urquhart**). Потом он рассказывал, что самым трудным оказалось выбрать название — они перебрали все доступные варианты, от **10 Gauge** до **Colostomy Bag Food Fight**. Наконец, решено было остановиться на **Black Isle** — такой окрестности действительно существует у берегов Шотландии, родины Фергуса Урхарта (на самом деле это полуостров, но не будем придираться).

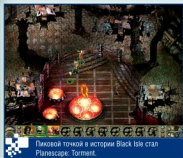
Разрабатывая **Fallout**, студия также вела работы над **Planescape: Torment**, который уже стопроцентно базировался на правилах **D&D**. **Planescape** увидел свет в 1999-м, и вновь **Black Isle** попала в яблочко: среди множества конкурентов, отличавшихся друг от друга разве что боевой системой, игра выделялась сложным сюжетом и акцентом на взаимодействии с окружающим миром. Необычным миром, где реально то, во что ты веришь.



Icedwind Dale порой по ошибке приписывают **BioWare**. Переутьуть из **Black Isle** легко: об этом напоминает на В и еще делают ролевые игры.

Special Специальный репортаж

CLOSED



Пиковой точкой в истории Black Isle стал Planescape: Torment.

Black Isle часто путают с BioWare. Первым приписывают «чужую» серию **Baldur's Gate**, вторых по ошибке записывают в создатели **Planescape** и **Icwind Dale**. Обе студии действительно активно помогали друг другу — так, **Baldur's Gate** «биоверсы» создавали при поддержке консультантов из Black Isle, а им, в свою очередь, помогали освоить свой движок **Infinity**. Впрочем, есть одно исключение — **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**, последнюю часть серии, предназначенную лишь для консолей, делала именно команда Уржарта.

В 2000-м вышла **Icwind Dale** — еще один успех. Затем Black Isle анонсировала один своих из самых амбициозных проектов — **TORN**. Инноваций в игре было залпанировано немало: например, вместо прямого контроля партии надлежало отдавать лишь общие приказы, которые каждой герой понимал по-своему. Но специально лицензированный движок **LithTech** оказался непригоден для нужд ролевой игры, и летом 2001-го проект умер.

Несмотря на успех **Icwind Dale 2** (2002), над студией стремительно сгущались тучи. Interplay ушла в затяжной финансовый кризис (начавшийся на самом деле еще в конце 90-х), а в 2003-м Black Isle потеряла свой главный актив — лицензию на игры по D&D. Затем часть сотрудников попала под сокращение, в том числе и Джош Соуер (Josh Sawyer), ведущий дизайнер **Icwind Dale 2**. Именно он отвечал за разработку **Fallout 3**, которая до его отбытия шла вполне успешно. Наконец, 8 декабря 2003 года Interplay с прискорбием сообщила, что Black Isle настал конец. Помимо третьей части **Fallout**, студия в тот момент трудилась над **Baldur's Gate 3**.

Наследие Black Isle разошлось по частям. Права на **Fallout** достались **Bethesda Softworks** (известной по серии **Elder Scrolls**), которая намерена в 2008 году выпустить свою версию третьей части. Сотрудники тоже разбрелись кто куда, но большинство из них осело в **Obsidian Entertainment** (**Star Wars: Knights of the Old Republic 2**, **Neverwinter Nights 2**).

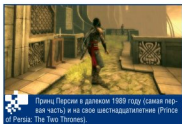
Braderbund Software

Годы жизни: 1980-2001

Вклад в историю: **Lode Runner**, **Karateka**, **Stunts**, **SimCity**, **Galactic Empire**, **The Last Express**, сериалы **Where in the World is Carmen Sandiego?**, **Prince of Persia**, **Myst**
Компания с необычным названием **Braderbund** (читается как бродербунд, хотя



Karateka стала одним из прорывов Tekken, Mortal Kombat и Street Fighter.



Принц Персии в далеком 1989 году (самая первая часть) и на свежешестидесятилетие (**Prince of Persia: The Two Thrones**).

ее сотрудники какое-то время говорили бродербунд) появилась на свет благодаря двум братьям — Дагу и Гэри Карлстонам, приехавшим в США из Швеции. Уже само ее название умудрилось войти в историю — это первый случай применения leavspreek (популярный ныне в интернете сленг, Bot 4to из себя представляющий).

Braderbund отменилась такими играми, как скроллер **Galactic Empire** (1980) и **Karateka** (1984), одним из первых файтингов — **Дагу и Гэри Карлстон**, приехавшим в США из Швеции. Но широкой публике она запомнилась прежде всего по **Prince of Persia** (1989). Именно выходы из Скандинавии положили начало приключениям в мире арабских сказок, конца-края которым не видно до сих пор.

Долгое время **Braderbund** занималась изданием книг и комиксов, как и описанная выше **Acclaim**. В 1993-и они выпустили **Myst**. В том же году случился **Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame** — второй и последний «Принц» от **Braderbund**.

В общем, **Braderbund** успешно существовала почти два десятка лет. Проблемы у студии начались в 1998-м, когда ее приобрела **The Learning Company**. Почти сразу же была уволена половина сотрудников. А в 2001 году, после череды банкротств и финансовых скандалов, наследство **Braderbund** поделили между собой французская **Ubisoft** и ирландцы из **Riverdeep**.

Bullfrog Productions

Годы жизни: 1987-2004

Вклад в историю: сериалы **Populous**, **Syndicate**, **Theme Park**, **Dungeon Keeper**
Некоторые разработчикам суждено навсегда остаться в истории студиями одного человека, хотя на самом деле там было гораздо больше сотрудников. Отличным примером тому может послу-

жить **Bullfrog**, которая в сознании большинства игроков всегда будет ассоциироваться всего с одним именем — Питером Молиньей (**Peter Molyneux**).

Самым фактом своего появления **Bullfrog** облазна курьезу. В 1987 году Молиньей руководил скромной фирмой **Taurus Impact Systems**, разрабатывавшей софт для бухгалтерского учета. Каково же было его удивление, когда ему позволили не кто-нибудь, а представители **Commodore** и совершенно бесплатно предложили несколько компьютеров **Amiga**, чтобы тот проверил на них свои программы. Причина была в том, что **Taurus** перепутали с **Torus** — крупнейшим на тот момент производителем сетевого оборудования.

Так Молиньей стал счастливым обладателем нескольких суперсовременных компьютеров, еще даже не появившихся в продаже. На радостях он забросил скучные базы данных и вместе с другом Лесом Эдгаром (**Les Edgar**) открыл **Bullfrog Productions** (*bull* было взято в память о **Taurus**, а *frog* — в честь любимого животного дочери Леса).

Поначалу будущие авторы **Dungeon Keeper** зарабатывали портированием, адаптируя игры с других платформ под свежую **Amiga**. С первым же собственным проектом **Populous** было сложнее — издателей жутко пугала идея отобрать у игрока возможность прямого управления юнитами. Наконец, студия взяла под свое крыло **Electronic Arts**. Время подтвердило прозрачность **EA** — дебют жанра *god sim* прошел с успехом, и **Populous** до сих пор входит в список самых продаваемых игр в истории.

Но, несмотря на успех, отношение между **Bullfrog** и издателем сразу же не заладилась. **EA** требовали регулярно выпускать коммерчески успешные игры (читай: сиквелы), Молиньей же хотел, чтобы каждый проект был новым и тщательно проработанным. Кончилось все тем, что **Bullfrog** стали делать игры буквально для отмазки, лишь бы успокоить издателя. По такому принципу были выпущены и **Populous 2**, и гоночная аркада **Hi-Octane**, сделанная на колесике за полтора месяца.



Перед самым закрытием Bullfrog работала над **Dungeon Keeper 3**. По слухам, возрождение игры возможно в самой ближайшей версии.



Syndicate — одна из немногих игр Молиньей, где приказы подчиненным можно отдавать напрямую.

CLOSED

CLOSED



Syndicate Wars, продолжение **Syndicate**. Как и **Dungeon Keeper**, игра выдержала два издания. У **Bullfrog** как-то беда с третьими частями.

Но вместе с тем были и хиты, которые принесли **Bullfrog** заслуженную славу. В 1993-м вышел **Syndicate**, собравший армию поклонников по всему миру. Следом появился **Theme Park** (1994) — игра стала настоящим хитом в Европе, но в США продалась из рук вошло плохо. Говорят, обычно сдержанный Молинье после этого нелицеприятно отказался от американской публики, мол «любая игра, где надо думать, в Штатах обречена на провал». В 1994-м был выпущен **Magic Carpet**, волшебный во всех смыслах симулятор коврансамолета, так и не достигший по достоянству.

В январе 1995-го EA стала полноправной владелицей **Bullfrog**. Молинье был назначен вице-президентом **Electronic Arts**. В 1997-м вышел **Dungeon Keeper** со своим бессмертным слоганом «Evil is good!». Но неудача, такие как **Magic Carpet**, убедили издателей в двух вещах: надо не изобретать велосипед, а делать сиквелы к старым хитам, и не трогать на них слишком много времени. Практически все вышедшие после этого игры **Bullfrog** — это продолжения, такие как **Syndicate Wars** (1996) или **Dungeon Keeper 2** (1999).

Самой собой, подобная политика нравилась не всем. К 1997 году в **Bullfrog** не осталось никого из ветеранов — часть ушла за Молинье в **Lionhead**, часть основала **Mucky Foot Productions** (**Startopia**). И это сразу же сказалось на качестве новых игр. В 2001-м вышли последние проекты **Bullfrog**, а в 2004-м она волилась в состав EA UK.

Cinemaware

Годы жизни: 1985-2005

Вклад в историю: **Defender of the Crown**, **S.D.I.**, **Sinbad and the Throne of the Falcon**, **It Came from the Desert**, **The King of Chicago**, **Wings**, серия **TV Sports Cinemaware** с полным правом можно назвать концептуальной студией. Как видно из названия, все ее проекты были основаны на фильмах. Но при этом ни одной игре по лицензии в активе разработчиков вы не най-



It Came from the Desert сочетала в себе тира, гоним и квест. А еще это был ночной кошмар тех, кто в детстве любил подкалывать муравьями.

дете — **Cinemaware** опиралась на целые эпохи в киноиндустрии.

Сейчас ее название мало кто вспомнит, но в свое время практически все проекты студии расхвалили впечатляющими тиражами. Успех первой же игры — квеста **Defender of the Crown** (1986), основанного на многочисленных приключенческих фильмах о Робине Гуде, д'Артаньяне и иже с ними, — можно сравнить с будущим триумфом **Myst**. Графика игры была признана настоящим прорывом. С тех пор шаркаря картинка стала фирменным знаком **Cinemaware**.

Дальше хиты последовали один за другим. В том же году вышел космический экшен **S.D.I.**, обыгрывающий пропагандистские фильмы времен холодной войны (нехорошие советские шпионы атаковали мирный американский спутник со сверхмощным секретным оружием на борту). В 1987-м на прилавках появился экшен **The King of Chicago** по мотивам классических гангстерских фильмов.

В то же время вышел в свет **Sinbad and the Throne of the Falcon**, который **Cinemaware** подгадала под ненадолго всплывшую моду на Ближний Восток (вообще, по ее играм можно отслеживать веки в развитии западного кинематографа). **Sinbad** воплотил в себе лучшие качества игр от **Cinemaware** — полная свобода действий, развивающийся в зависимости от действий игрока сюжет, множество дополнительных возможностей.

Далее последовал **The Three Stooges** — набор мини-игр по мотивам комедийных фильмов (одним из испытаний, к примеру, было метание тортов в посетителя ресторана). В 1988-м студия отметилась экшеном **Rocket Ranger**, отсылающим к научно-фантастическим сериалам 50-х годов. Следом на прилавки поступил **Lords of the Rising Sun** — дань памяти «Семи самураям» Акиры Куравы. Из «кинематографичной» линейки **Cinemaware** выживает лишь серия спортивных симуляторов **TV Sports**. И то, по словам разработчиков, они имитировали не столько сам спорт, сколько то, каким он видится на экранах телевизоров.

В 1989-м появился **It Came from the Desert**, квест по мотивам ужастиков категории «В», в частности классического **Them!** («Они», 1954). Этот квест, рассказывающий о назвавших гигантских муравьев-убийц на маленький городок, был единодушно признан игрой года и до сих считается лучшим творением **Cinemaware**. Игра имела собственный таймер, события развивались независимо от того, с какой скоростью игрок продвигался к разгадке тайны гигантских насекомых. Впрочем можно было и не угнаться...

К 1990 году у **Cinemaware** намечались проблемы. Фирменная технологическая продвинутость стала наваждением разработчиков — каждая новая игра выходила со все большим

количеством фиш, которые погребали под собой сам игровой процесс. К тому же и авиа-экшен **Wings** (1990), основанный на фильмах о летчиках Первой мировой, и **TV Sports: Boxing** провалились в продажах из-за пиратов, которые успели распространить игры до их официального выхода. Это предредило судьбу компании — в конце 1991-го она была объявлена банкротом.

На рубеже веков студия ненадолго возродилась, чтобы выпустить ремастеринг старых хитов. А в 2005-м **Cinemaware** стала издательским лейблом **eGames, Inc** — но к той **Cinemaware** из 80-х она уже не имеет никакого отношения.

Cyberlore Studios

Годы жизни: 1992-2005

Вклад в историю: **Warcraft 2: Beyond the Dark Portal**, **Heroes of Might and Magic 2: The Price of Loyalty**, **Deadlock 2: Shrine Wars**, **Majesty**, **Playboy: The Mansion**, серия **MechWarrior** у **Cyberlore Studios** была интересная судьба. Студия промышляла заказами от крупных компаний, причем поручали ей в основном проекты по мотивам других игр. **Cyberlore** работала с такими известными брендами, как **MechWarrior**, **Might and Magic**, **Risk**, **Warcraft**.

А вот большинство ее самостоятельных начинаний пошла прахом. В 1995-м **Cyberlore** совместно с Элом Лоу (**Al Lowe**), отцом **Leisure Suit Larry**, взялись за игру **Capitol Punishment**. Это был шутильвый квест в фирменной манере Ларри, только объектом сатиры на этот раз становился главный ловец Америки Билл Клинтон, как раз в то время сказавшийся в центре всем известного скандала. К сожалению, игра не выдержала проверки тестированием и так и не вышла в свет.

Настоящая слава пришла к **Cyberlore** в 2000-м с появлением на прилавках **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**. Уставшие от стандартных стратегий игроки на ура приняли симулятор волшебного королевства, где нельзя было напрямую управлять героями — только строить таверны и назначать награды за головы монстров. После успеха **Majesty** студия взялась за другую амбициозную стратегию, на этот раз по волеянной **Star Trek — Borg Assimilator**. Главная идея заключалась в том, что все новые технологии добывались путем переработки поверженных юнитов противника. Но в 2002-м планы издатели (**Activision**) изменились и проект был закрыт.

Последней игрой **Cyberlore** стал **Playboy: The Mansion** (2004). В то же время шла работа над второй частью **Majesty**. **Majesty Legends** должна была полностью перейти в третье измерение и обрести несколько дополнительных возможностей вроде взаимодействия с соседними королевствами. Работы растянулись на



Вышедший в 2003-м **Robin Hood: Defender of the Crown** — ремейк произведения **Cinemaware**.



Star Trek: Borg Assimilator (по релизу не дожид) получился каким-то зелено-зеленым.



Мажесту быть в общем-то довольно коровей, но милой стратегией.



В стилизованной Looney Tunes можно было ездить по городу, вылезать из машины и гоняться за преступниками. И это во времена второй Grand Theft Auto.



Eye of the Beholder — одна из первых RPG от первого лица.

три года, а в сентябре 2005-го обанкротился. Hip Interactive, издатель Majesty. После этого сотрудники Cyberlore решили, что сыты играми по горло. Студия сменила название на **Minerva** и перешла к разработке обучающих программ.

Digital Anvil

Годы жизни: 1996-2005

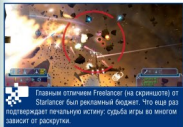
Вклад в историю: Starlancer, Freelancer

Причиной появления **Digital Anvil** на свет стала... ностальгия. Основал компанию Крис Робертс (Chris Roberts), автор серии **Wing Commander**. По его собственным словам, он хотел вернуть дух 80-х, того времени, когда студии были маленькими, но обладали куда большей свободой и независимостью.

Планы у Робертса были самые амбициозные. **Digital Anvil** начала сразу несколько проектов: **Freelancer**, задуманный как неофициальное продолжение **Wing Commander**; **Conquest: Frontier Wars** — real-time-стратегия в стиле **Command & Conquer**; наконец, **Loose Cannon**, на несколько лет опереживший **GTA 3** (виды она в срок и, возможно, **San Andreas** стал бы дополнением совсем к другому хиту).

Первой выпущенной игрой студии стал космосим **Darlaner** (2000). Для Робертса игра стала тем, чем должен был стать в свое время **Wing Commander**. Увы, к моменту релиза космические симуляторы стали уже непопулярны, так что продажи **Starlancer** оказались катастрофически малы. Единственная ошибка похоронила мечты Робертса о независимости — чтобы остаться на плаву, студии в 2000 году пришлось продать **Microsoft**.

Компания имени Windows подвергла планы **Digital Anvil** существенному пересмотру. **Conquest: Frontier Wars** и **Loose Cannon** были проданы Ubisoft, а экшен **Brute Force**, еще одна разработка компании, был целиком переведен на Xbox (релиз состоялся в 2003 году). Сам Робертс, не пожелавший мириться с такой политикой, покинул студию. Впрочем, он по-прежнему помогал своим товарищам с последним удающимся проектом — **Freelancer**.



Главным отличием **Freelancer** (на скриншоте) от **Starlancer** был рекламный бюджет. Что еще раз подтверждает печальную истину: судьба игры во многом зависит от раскрутки.

Westwood Studios

Годы жизни: 1985-2003

Вклад в историю: Eye of the Beholder, Dune 2, Command & Conquer

Westwood возникла благодаря Бретту Сперри (Brett Sperry) и Луису Кастли (Louis Castle), наверное, в самом подходящем для игровой студии месте — в Лас-Вегасе, штат Невада. Начала она с того же, с чего начинали и многие другие известные разработчики: с портирования игр на Amiga и Atari ST (тем же в свое время промышляла описанная выше по течению **Bullfrog** Питера Молинье).

Первый блин собственного производства — научно-фантастическая RPG **Mars Saga** (1988) — вышел комом. Девелоперы, серьезно опаздывая по срокам, выпустили не просто не готовый, а наполовину незавершенный продукт. В игре, к примеру, имелась система навыков, но применять их было негде. А большинство предметов работало не так, как должно было. Но **Westwood** быстро училась на своих ошибках. Всего через два года студия выставила на прилавки **Eye of the Beholder**, базировавшийся на прилавках **D&D**. Игра вывела жанр RPG на новый уровень и принесла создателям мировую известность.

Так началась первая половина 90-х — золотой век **Westwood**, когда один успех следовал за другим. В 1993-м вышла ролевая игра **Lands of Lore**, наследница **Eye of the Beholder** (**Westwood** поначалу оweist тяготела к RPG). За ним последовал экшен **The Legend of Kyrandia** (1992) — пародия на штампы фэнтези. И, наконец, **Dune 2** (1992) по книгам Фрэнка Херберта. Она не

стала первой real-time-стратегией в истории, но установила каноны RTS, которым жанр неукоснительно следует до сих пор. За это **Westwood** простили даже самое простое добавление в игру дома Ордоос, отсутствовавшего в оригинале.

А в 1995-м, основываясь на опыте **Dune 2**, студия выпустила стратегию **Command & Conquer**, свою первую игру в собственной вселенной. Она же стала и самой успешной.

Увы, в какой-то мере **C&C** стал тем рубежом, который **Westwood** повторно взять уже не смогла. Последовавшие за этим игры были в основном лишь повторением пройденного — того же **C&C**, **Lands of Lore**, **The Legend of Kyrandia**. В 1996-м **Westwood** была куплена **Electronic Arts**, которая включила в ее состав свою студию в Калифорнии (короевое имя **EA Pacific**, авторы **Red Alert 2**).

С началом 2000-х дела у **Westwood** пошли совсем плохо. Несколько неудач подряд, провал в 2002-м **C&C: Renegade** (экшена во вселенной **C&C**) — все это заставило **EA** задуматься о закрытии студии. Что и было сделано сразу после завершения работ над космической MMORPG **Earth & Beyond**. Часть сотрудников переехала в лос-анджелесское отделение **EA**, остальные же предпочли отправиться на вольные хлеба, основав студию **Petroglyph**. Так что амбициозным планам **Westwood** сбыться было не суждено. А в эти самые планы входили **Renegade 2**, который стал бы сюжетной связкой между **Red Alert** и **C&C**, и **Continuum**, MMORPG в мире тибериума и **GDI**. Катаклизм пережил только **C&C 3...**

Как видите, жизнь разработчиков отнюдь не легка. Можно иметь долгую и славленную историю за плечами, но одна лишь ошибка способна перечеркнуть все достижения.

Хотя на самом деле, конечно, все не так страшно. Закрываются студии — но работающие в них люди остаются, перебираясь на новое место работы. Остаются их заработки, которые используются другими компаниями. Большинство знаменитых серий также находят себе хозяев. Словом, жизнь продолжается. ■



Самый старый (слева) и самый новый (справа) **Command & Conquer**.



СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



ДОЛГАЯ ДОРОГА К ЗОЛОТУ

ИДЕИ НЕ ПРЕДЛАГАТЬ



Илья Стрёмовский

В игровые компании всего мира ежемесячно приходит сотни писем от талантливых людей, которые интересуются играми, хорошо в них разбираются и предлагают для реализации идеи новых оригинальных проектов. Эти люди полны энтузиазма и очень удивляются, когда им объясняют, что в их услугах компания не заинтересована и вообще их идеи ничего в индустрии не стоят. Почему так?

ОБ АВТОРЕ

Илья Стрёмовский занимается разработкой компьютерных игр уже больше десяти лет. Последние пять из них — в компании Nival Interactive. Принимал участие в разработке проектов «Операция Silent Storm», «Операция Silent Storm: Часовые», «Блицкриг 2». Постоянный докладчик на Конференции разработчиков игр, преподаватель курса основ дизайна игр в ИГУ.

Иллюзия полета

Давайте представим себе, как, по логике вещей, должна происходить разработка. Все вроде бы несложно. Для начала у кого-то должна родиться идея будущей игры. Я думаю, у многих игроков бывали такие моменты, когда неожиданно возникала мысль о том, какой можно было бы сделать замечательный проект, до которого никто еще не додумался.

Предположим, желание реализовать появившуюся идею оказалось настолько велико, что человек, которого посетило подобное озарение, стал делать что-то по этому поводу. Он начинает думать, записывать свои идеи и через несколько дней или недель создает объемный дизайн-документ будущей игры. Но этот дизайн надо дальше воплощать, а возможностей у одинокого дизайнера для этого немного. Поэтому он отправляется к какому-нибудь разработчику или в игровое издательство, чтобы продать им свою, несомненно, замечательную идею будущего суперблокбастера. Человек он серьезный, и уже написанный дизайн-документ показывает, чего он стоит.

Конечно, жизнь — не сахар, нашему творцу приходится помываться по разным компаниям, которые не спешат расстаться со своими деньгами. Но упорство и труд наконец приведут его к благосклонному инвестору, тот выделит на разработку нужные средства, а

«...Он начинает думать, записывать свои идеи и через несколько дней или недель создает объемный дизайн-документ будущей игры. Но этот дизайн надо дальше воплощать, а возможностей у одинокого дизайнера для этого немного...»



создателя дизайн-документа возьмет в команду в качестве ведущего дизайнера или даже руководителя проекта. После этого дизайнер тщательно проанализирует и разложит на задачи. Менеджеры нарисуют планы разработки и раздают задачи сотрудникам. Все будет ударно работать в течение полутора лет, пока готовая игра окажется на прилавках магазинов. Если ее автор был достаточно талантливым, игра будет успешной и все заработают достойные деньги — инвестор получит прибыль, а автор — гонорар за свою идею. Он поедет на пару-тройку месяцев в отпуск, где его, возможно, посетит следующая идея, и все повторится сначала. Такое представление о процессе разработке хоть и ожидаемо, но, к сожалению, неверно.

Кое-что из описанного выше было справедливо в уже отдаленном прошлом на заре разработки игр. Это была пора дизайнерско-инженерных команд, которые одновременно придумывали игру и сами же ее реализовывали. Тогда дизайнеры были и программистами, и художниками, и даже музыкантами в одном лице. Требования к качеству и наполнению игр того времени это позволяли. В наше время пожившие истории еще случаются в период возникновения новых течений в индустрии (см. игры на мобильных телефонах, казуальные игры и тому подобное). И каждый раз открывается золотое окно для энтузиастов, которые могут в одиночку соревноваться с гигантами.

Но потом неумолимые силы рынка и конкуренции заставляют разработчиков укрупняться, расти и повторять путь, который проходили до них коллеги из других областей. Со временем золотое окно остается открытым все меньше и меньше. Что поделяет индустрию взрослому. Разработка игр — это уже большой бизнес, и он увеличивается день ото дня. Поэтому все, что происходит в процессе создания игры, направлено на то, чтобы вложенные деньги принесли как можно большую

прибыль, а поскольку речь идет о миллионах и даже десятках миллионов долларов, цена ошибки становится очень и очень высока. Настолько высока, что те, кто деньги вкладывает, старается себя максимально обезопасить.

Давайте держат эту мысль в голове, пока будем разбираться с тем, как именно все происходит на самом деле.

Бизнес есть бизнес

Конечно, как и любое дело в жизни, разработка новой игры начинается с идеи. Но времена, когда независимый разработчик мог придумать идею и немедленно приступить к ее реализации, практически прошли. Теперь можно сказать, что у каждого игрока (не говоря уже о разработчиках) есть идея новой игры, и зачастую не одна. И книги для начинающих разработчиков пестрят предостережениями о том, что придумать гениальную идею недостаточно для того, чтобы представлять для индустрии хоть какую-то ценность. Сейчас основные инициаторы новых проектов — это в основном работники маркетинговых отделов крупных издателей. Они, опираясь на исследования рынка и пожеланий широкой аудитории игроков, принимают решение, что на рынке будут востребованы игры той или иной направленности. После этого они рекомендуют продюсерам разработку тайтлов, подходящих под эти требования. Поскольку при принятии решений маркетинговые службы ориентируются на прошлые игры и учитывают риски инновационных проектов, наиболее безопасной рекомендацией будет разработать сиквел к уже вышедшей успешной игре.

Надо заметить, что наибольшие шансы имеют идеи, инициированные внутри издателя. Для их рождения может понадобиться скорее финансовое и бизнес-образование, которое позволяет провести очень подробный анализ каждой идеи с точки зрения того, на

сколько прибыльной она может оказаться. В результате случается так, что несколько издателей одновременно выводят на рынок игры в одинаковом жанре и одинаковом сеттинге — их аналитики посчитали, что такие проекты будут наиболее востребованы на рынке, и никто не пожелал уступить в конкурентной борьбе (сейчас, например, все сходит с ума по шахмам про нарпакиков — см. **Battlefield: Bad Company, Mercenaries 2: World in Flames и Army of Two**). Может показаться, что такой подход несовместим с успехом. Но в реальности именно такие игры наиболее предрасположены к успеху. А то, что идея, возможно, не поражает воображение своей новизной, — еще не причина сбрасывать ее со счетов. В конечном итоге ценится не только и не столько оригинальность идеи, сколько ее воплощение. Для массовой аудитории важно, чтобы купленная за немалые деньги игра принесла как можно больше удовольствия, а для этого ее исполнение должно быть безупречным.

Ирония судьбы заключается в том, что какими бы образом ни зародилась первоначальная идея, она никогда не увидит свет, не попадет на прилавки и не будет осторожно отрецензирована на страницах игрового журнала. С момента ее возникновения начинается длительное и полное опасных поворотов удаление от идеала к воплощению. Первый отрезок пути уходит на смакование идеи в сознании до того момента, как вернется способность объективно ее воспринимать. Это смакование нужно для достижения двух целей. Одна из них эгоистическая — насладиться продуктом своего творчества. Вторая цель практическая. Если после нескольких недель смакования автор будет не способен описать свое детище в превосходной степени, эта прототипа, не покидая мозга создателя, должна отправиться туда, куда в итоге отправляются все игры, которые «не очень», — пылиться на полку. Если же идея даже после «отстоя пены» остается привлекательной, начинается ее оформление в документальном виде.

Бумажные замки

В момент релиза любая игра должна получить свое место на полке крупного розничного магазина. И об этом месте надо позаботиться еще за пару лет до того, как оно понадобится. Поэтому разработчикам следует задуматься о том, чтобы в момент выхода у игры не оказалась брата-близнеца, с которым ей придется особенно жестко бороться за жизненное пространство. Каждая игра должна быть уникальна. У нее должна быть пусть небольшая, но своя изюминка. Конечно, иногда изюминка бывает из разряда «первое в мире подсолнечное масло без холестерина» (для тех, кто поддался на рекла-

«В ходе согласований у лидера проекта могут потребоваться уступки и переделки, в ходе которых первоначальное видение изменится, иногда неузнаваемо. Жертву первоначальной задумкой, в обмен он получит поддержку людей, без которых эта идея в жизнь не воплотится вовсе...»



му, напоминая: холестерин — вещество животного происхождения, и в подсолнечном масле его быть не может), но что подделка — реклама движет миром.

Обычно игра выделяется из толпы себе подобных какой-нибудь новой игровой особенностью или, что сейчас встречается все чаще, комбинацией особенностей. Например, **Battlefield 2142** — игра про будущее, где можно ездить на боевой технике и присутствовать вражеские «Титаны». Она уникальна просто потому, что в других играх такое сочетание не встречается. Делает ли это игру лучше или хуже? Нет. Улучшает ли это ее шансы на выживание в рекламной борьбе? Скорее всего, да. Вот эта уникальная фишка называется USP (unique selling proposition). Если по-русски — уникальное товарное предложение. Члены инициативной группы нового проекта звучивают его как «Отче наш» и могут выстрелить этой фразой в потенциального инвестора в любой момент, будь то в кабине лифта, в гроте выставочного павильона или на экзотическом острове.

Но, кроме очевидных рекламных преимуществ, USP емко формулирует видение будущей игры для тех, кто будет непосредственно заниматься проектом. Игра про танки в будущем отличается от игры про те же танки в современности. Пусть разница не принципиальна, но она интуитивно понятна. Примерно яс-

«Результатом альфа-этапа обычно становится один уровень (в случае с многоуровневой игрой) или последовательность миссий (в случае с межмиссионной игрой). Для этой участка игры геймплей должен быть доведен до эталонного состояния. Все особенности, которые планируются в финальной версии, должны быть и в альфе...»

но, что можно позволить себе в игре и чего в игре быть не должно. У всех, кто занимается проектом, появляется основа для того, чтобы говорить на одном языке. Но этого все-таки недостаточно, чтобы начинать разработку. Ведь для каждой USP может быть бесконечное количество реализаций. Поэтому ее берут и разбирают на набор утверждений, которые должны быть верны, чтобы любой человек мог подтвердить, что да, в игре действительно присутствует заявленная USP.

Продолжая пример с **Battlefield 2142**, утверждения могут звучать так. Во-первых, действие игры будет происходить в XXII веке. Во-вторых, в ней можно будет найти много разной боевой техники из будущего, причем техники управляемой. В-третьих, будут «Титаны» — летающие базы, разрушение которых чревато проигрышем всей команды. Эти утверждения и есть особенности проекта. На начальном этапе их формулируют около десятка. Если на них навести маркетинговую позолоту, то получится жутко заманчивые вещи, из тех, что пишут списком на обратной стороне коробки с игрой или в рекламных объявлениях.

Описанием особенностей игры ложится в основу так называемого документа о видении проекта. Разные компании могут называть эту бумагу дизайн-концептом, концепт-документом или high concept. Название не имеет значения, его цель в том, чтобы, вооружившись печатным словом, привлечь под знамена своей идеи людей, которые необходимы для ее реализации. Конечно, под этим понимается взаимный поиск издателя и команды разработчика. Но прежде чем начнется этот поиск, документу приходится пройти тернистый путь внутри родной компании. Вне зависимости от того, как именно появилась идея сделать ту или иную игру, решение о ее

запуске принимается коллективно. Ведь даже самый шуточный чих по поводу разработчик стоит несущихся вложений. Если идея зародилась в недрах компании-разработчика, ее нужно будет рано или поздно продать издателю. В возможность такого благоприятного исхода должны верить не только руководители компании, но и те люди, которые будут впоследствии разрабатывать проект. И значителями игры зачастую приходится проводить целую рекламную кампанию среди своих коллег.

Если инициатором выступает издатель, ему нужно найти себе разработчиков, которые подрядятся реализовывать заказ. Чтобы выложить нужные для этого миллионы, потенциал будущей игры препарируют на всех уровнях компании. Каждая будущая игра проходит многочисленные рассмотрения в разных кругах бюрократического ада, прежде чем ей дают зеленый свет. Причем никто не гарантирует легкой жизни. Известно, что Уилл Райт, будучи после феноменального успеха **SimCity** в статусе знаменитости, потратил несколько лет, пытаясь убедить руководство **Electronic Arts** в том, что его следующий проект имеет шансы на успех. Проект этот впоследствии был назван **The Sims**.

В ходе согласований от лидера проекта могут потребоваться уступки и переделки, в ходе которых первоначальное видение исказится, иногда неузнаваемо. Жертвывая первоначальной задумкой, в обмен он получит поддержку людей, без которых эта идея в жизнь не воплотится вовсе. Иногда (хотя сейчас такая ситуация встречается все реже и реже) лидер может получить поддержку, не имея за душой стоящего концепта — просто на былых заслугах или за счет мощи своей харизмы. Чаще всего это приводит к появлению плохих игр.



Предполетная подготовка

Наконец будущий издатель и разработчик находят друг друга. Они мыслят на одной волне и не прочь попробовать воплотить замысел в жизнь. Начинают ли они немедленно решать бизнес-вопросы? Как бы не так. Тут надо соблюсти определенный ритуал. Издатель посылает разработчику послание, которое называется Request for Proposal. Это документ, обычно конфиденциальный, где разработчику предлагается выработать концепцию того, как он планирует реализовать пожелания издателя, и описываются основные ограничения по проекту. Такой запрос поступает даже в том случае, если разработчик сам пришел к издателю.

После получения этого письма разработчику нужно подготовить эти самые предложения. Обычно запрос содержит в себе список документов, которые ему надо предоставить. Например, там может быть требование предоставить концепт-документ, примерный план работ, анализ рисков проекта, разбивка по этапам разработки, список особенностей, прототипы интерфейсов, бюджет, список команды. Как правило, эти документы следует подготовить в кратчайшие сроки, порядка одной-двух недель, и предоставить результат издателю. От разработчика требуется показать, что он дает достаточно адекватные оценки своих сил и знаком с принятым в индустрии форматом документации.

Если все получилось удачно, начинается подготовительный этап, называемый в игровой индустрии препродакшеном. Задача этого этапа — выработать спецификацию той игры, что будет делаться в течение основного цикла разработки. Для этого на основании концепт-документа разрабатывается более подробный список особенностей игры. Теперь их может быть несколько десятков. Поскольку при такой детальности каждая особенность представляет собой уже нечто конкретное, что-то такое, что может быть реализовано, то именно на основе этого документа можно рассчитывать будущие трудозатраты. Для такого расчета привлекаются эксперты из числа программистов, художников и дизайнеров, уже имеющих опыт подобных расчетов. Если какой-то элемент еще никогда не делался, то на него отводят максимальное количество времени, которое команда готова потратить. Так получают время, требуемое для реализации всех особенностей игры в том виде, в котором она представляется на данном этапе.

Имея оценки временных затрат и сопоставив их с имеющимися трудовыми ресурсами, можно построить расписание работ в виде карты Ганта в программе Microsoft Project. Понятно, что данная программа и данный формат представления календарных планов

не являются единственным вариантом. Но он опять-таки очень популярен среди издателей, умение предоставлять проектные планы в таком формате — навык очень даже необходимый. На этапе составления плана становится ясно, какое количество членов команды будет занято в процессе разработки и насколько долго, сколько человек надо будет нанять и к какому сроку, а также какие работы придется отдать аутсорсерам (внешним исполнителям). Чаще всего становится ясно, что или людские ресурсы придется завозить из Китая, или разработку нужно будет организовывать как межпланетный полет, который закончат далекие потомки начинателей. Что поделает, мозг, как и любой сложный объект, порождает идеи себе под стать. При этом супер-идея опять отделяется от своего переисточника, сохнет, ужимается, но вместе с тем парадоксально приближается к своему воплощению. Именно в этот период приходит осознание, что к концу разработки лишь немногие избранные будут иметь смутное представление о том, с чего все начиналось. Игроки в это число входить не будут.

Исходя из посчитанных трудозатрат и прибавив плату за офис и оборудование, составляется бюджет проекта. Кроме того, именно на этом этапе создается первая версия дизайна. В идеале он должен давать полное и однозначное описание будущей игры. На практике все оказывается не совсем так. Дизайн-документ в его первой ипостаси служит основанием для заключения контракта между разработчиком и издателем. На его основании издатель пытается понять, что именно он покупает. В дальнейшем, в случае возникновения споров на тему того, что именно должно содержаться в игре, дизайн становится если не последним, то очень весомым аргументом.

Конкретную же реализацию той или иной особенности обычно выбирают значительно позже. Вместе с другими документами информация в очередной раз отправляется издателю. Там ее опять начинают придирчиво изучать и предлагать многочисленные улучшения. Вся описанная выше работа хоть и очень волнительна, но происходит как бы до того, как начнется настоящее производство.

И вот наступает знаменательный день — подписывается контракт. Только теперь у разработчика появляется уверенность, что издатель действительно заинтересован в том, чтобы довести его до конца. Заметьте, сколько всего должно было быть для этого сделано. Большинство начинающих разработчиков никогда не достигают этого момента, не справившись с первыми неожиданными сложностями.

Греческий алфавит от альфы до беты

Итак, проект запущен, и следующая цель — альфа-версия. Или, как ее еще называют, Reference Playable (эталонная играбельная) — эталонная игра в миниатюре. То есть это полноценный проект, возможно, еще не отполированный до блеска, только с одним уровнем/картой, содержащий ошибки, но в остальном полностью отвечающий той концепции, что была выработана в начале. Для начинающих разработчиков бывает трудно понять, как можно получить во многом готовую игру иногда за четверть всего времени, отведенного на разработку.

Результатом альфа-этапа обычно становится один уровень (в случае с многоуровневой игрой) или последовательность миссий (в случае с межмиссионной игрой). Для этого участка игры геймплей должен быть доведен до эталонного состояния. Все особенности,



«Если же все получилось так, как и задумывалось, то игра переходит в стадию беты — массовое производство. Этот этап занимает несколько месяцев, большую часть периода разработки. Получившийся в конце альфы прототип берется за основу, и найденные решения повторяются многократно во многих вариантах, отражаясь, преломляясь, маскируясь до неузнаваемости...»

которые планируются в финальной версии, должны быть и в альфе.

Альфа — пора экспериментов. Чем смелее идея, тем больше требуется этих экспериментов. Минимальными силами создаются прототипы или эталоны того, что, согласно концепту, должно присутствовать в игре. Программисты делают критические участки графического движка «круче, чем в Quake 10»; художники — красивые, безумно реалистичные модели, текстуры и анимации; дизайнеры готовят настольный вариант или прототип в виде мода к уже существующему тайтлу. При этом тесты на красоту, интересность и технологическую крутизну могут существовать отдельно друг от друга и оставаться убедительными для окружающих. Но если окружающие упорно отказываются убедиться в том, что все будет хорошо, то команде нужно или доводить все компоненты до ума, или признать, что идею надо было завернуть с самого начала. Тогда все расстается, говоря друг другу: «Ну, ты это, заходи, если что».

Если же все получилось так, как и задумывалось, то игра переходит в стадию беты — массовое производство. Этот этап занимает несколько месяцев, большую часть периода разработки. Получившиеся в конце альфы прототип берется за основу, и найденные решения повторяются многократно во многих вариантах, отражаясь, преломляясь, маскируясь до неузнаваемости. Работа тонкая, она не ювелирная, но требует выносливости. Игра наполняется деталями, становится комфортна

глазу и уму вероятного потребителя. В ней почти не остается бунтарства и революционности, наоборот, она приобретает некоторую бюрократскую солидность. На этом этапе в некоторых организациях главного придумщика отстраняют от дел, потому что он начинает скучать и в него вселяется бес вечного улучшения. Страхась того, как с каждым днем его видение скрывается под слоями повседневности, он может попытаться вернуться к истокам и внести пару ма-а-а-леньких и таких замечательных улучшений. Но, к сожалению, так делаются только неудачные игры.

И вот несколько месяцев спустя игра готова для первого выхода в свет. Все вроде на месте, только шероховатости тут и там, где-то краской залепано, где-то провода торчат. Но для глаза, замыленного за месяцы кропотливого труда, все выглядит как положено. Не терпится, наконец, сделать последний шаг к славе и богатству. Если разработчики поддаются этому импульсу, получается настольно плохая игра, что так же почти никто не делает. Вместо этого проект предпосылает публике с большой мигающей надписью на борту: «бета».

Жадная до новостей толпа бета-тестеров хватается еще пахнущее краской творение разработчика и разрывает его на мелкие кусочки. При этом не забывают сообщить разработчикам все, что они думают по поводу несудимой игры. Количество изъевших бывает столь велико, что порой кажется, будто проще начать все сначала или махнуть рукой, поправив самые выпирающие углы и забыть, слов-

но страшный сон. Как вы понимаете, очень много неудачных игр сделано именно так. Требуется проявить выдержку и заняться тем, чего уже действительно ошеломительной работой. На ум приходит операция выделки тончайшей золотой нити путем прогитивания через множество постепенно сужающихся отверстий. В старину это называли канителю, старинными же современными игроделов столь же нарицательными могут стать слова «балансировка» и «полировка».

Не все на «золото», что блестит

Но постепенно упорство и труд перетирают и этот несокнотаемый вал исправлений. Поток все ослабевает и в конце концов сходит на нет. Параллельно программисты регулярно собирают новые версии, которые принято называть кандидатами на релиз. Их могут послать издательство на издательское тестирование специально нанятой для этого фирмой. В принципе, любой из этих кандидатов может оказаться той игрой, которая и отправится в печать, но обычно ею становится последняя версия перед принятием решения о тиражировании. Эта версия объявляется «золотой». Еще через несколько недель финального тестирования, тиражирования и развоза игры по магазинам она наконец оказывается на прилавках.

Процесс разработки на этом не заканчивается. Впереди будут еще патчи, версии для других стран или для других игровых платформ. Но уже в первые недели после релиза разработчики понимают, насколько удачной вышла игра, которую они в поте лица разрабатывали все эти долгие годы.

Теперь, в конце разработки, уже с трудом можно узнать в готовом проекте ту идею, с которой все когда-то начиналось. Подробно лампочке Эдисона, вдохновение составляет всего один процент от конечного результата. Остальное — напряженный труд и десятки трудных решений. И если идеи постоянно витают в воздухе и десятками оседают в ящиках письменных столов, то способность довести хотя бы одну идею до релиза попадаете один раз на тысячу. А раз так, то по законам спроса и предложения ценится именно она. Поэтому вместо писем «у меня есть идея, хотите ее реализовать?» разработчики мечтают увидеть в почтовом ящике письмо со словами «могу помочь реализовать вашу идею, вот смотрите как». Но таких писем электронный почтальон не приносит.

P.S. После прочтения этой статьи рекомендуем также ознакомиться с материалом Ship It, опубликованном в декабрьском номере «Игромании» за 2005 год (см. его на нашем сайте по адресу www.igromania.ru/articles/index_new.php?4831). Там, в принципе, рассказывается то же самое, но немного с другой стороны. ■

«В конце разработки, уже с трудом можно узнать в готовом проекте ту идею, с которой все когда-то начиналось. Подробно лампочке Эдисона, вдохновение составляет всего один процент от конечного результата. Остальное — напряженный труд и десятки трудных решений...»



ПОХОЖДЕНИЯ

Бравого Солдата

Швейка

- Классический квест по мотивам знаменитого произведения Ярослава Гашека
- Искрометные диалоги, максимально близкие к авторскому тексту
- Графика в стиле оригинальных иллюстраций Йозефа Лады
- Новый взгляд на приключения знаменитого героя





Игорь Варнавский

ЧЕЛОВЕК-ПАУК 3

Враг в отражении

Жанр: спецэффекты с оплывами
Режиссер: Сэм Рэйми
Сценаристы: Сам Рэйми, Айван Рэйми, Гэвин Сарджент, Стэн Ли и Стив Дитко
В главных ролях: Тоби Магуайр, Кирстен Данст, Джеймс Франко, Брюс Кампбелл
Бюджет: \$258 млн
Кассовые сборы: \$382 млн (по состоянию на начало мая)
Сайт: <http://spiderman3.sonypictures.com>

В 2000-х гг. Голливуд как-то неожиданно прорвало на экранизации комиксов. В принципе, их много снимали и раньше («Бэтмен», «Супермен», «Блейд», «Ворон»), но здесь за несколько лет вышло сразу несколько крупных картин. В 2000-м — «Люди Икс», в 2002-м — «Человек-паук», в 2003-м — «Халк», в 2004-м — «Хеллбой». Самый заметный след из них оставил «Человек-паук» — фильм собрал такую кассу (\$300+ млн), что сразу занял в линейке Sony Pictures центральное место. Последовавший в 2004 году «Человек-паук 2» принес еще \$780+ млн.

Положа руку на сердце, это были не то чтобы очень уж выдающиеся фильмы, но даже те, кому они не нравились, понимали, почему они нравятся другим. Старомодные и

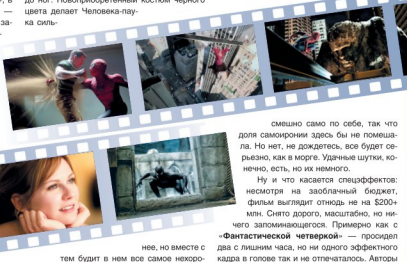
того, что Питер Паркер (мирское имя Человека-паука) лежит в обнимку с Мэри Джейн на паутинке, удовлетворенно смотрит на звезды и понимает — делать ему решительно нечего. Родной город вне опасности, Мэри Джейн мурлычет под боком, сам он живет в сто лет не отремонтированной комнате и работает внештатным фотографом в защитной газете Daily Bugle (по-нашему, то есть, «Гудок»). Прелюд мечтаний!..

Но в это время на Землю под видом падающей звезды прибывает некая черная слизь (в мире комиксов известная под именем Веном) и хлопается неподалеку от Паркера и его подружки. Зацепившись за мотоцикл Питера, Веном приезжает к нему домой и, улучив момент, обклеивает его собой с головы до ног. Новоприобретенный костюм черного цвета делает Человека-паука

Мэри Джейн. Какая-то четкая структура (вступление, кульминация, развязка) у фильма отсутствует — одна сюжетная линия может закончиться, потом начаться опять, а где здесь пиковый момент, непонятно вовсе. Даже финал обозначен неочевидно: во время сеанса в кинотеатре я наблюдал, как люди несколько раз порывались уйти, но всякий раз оказывалось, что еще не конец.

Но реальная структура — это еще полбеды. При всей своей наивности и старомодности фильм пытается донести еще и какие-то, страшно сказать, Высокие Мысли. Сцены, где Мэри Джейн устраивает трагедию на пустом месте, а Тоби Магуайр старательно лупоглазит своими честными-грешными глазами и изображает Немислившего Страдания, вызывают смех, а не сочувствие. Для фильма, который подает такие вещи на полном серьезе, это, пожалуй, худшая характеристика.

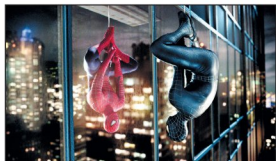
Излишняя серьезность — вообще очень серьезная проблема «Человека-паука 3». Фильм про мужика в обтягивающем красном костюме, прыгающего по небоскрегам, — это



по-хорошему наивные, эти картины вызывали какое-то доброе чувство, хотя и оставались при этом чистокровными блокбастерами — во многом бессмысленными, но предельно зрелищными. «Человек-паук 3: Враг в отражении» в общем-то гнет ту же линию, но теплых чувств к нему уже как-то не возникает. Кино начинается с

тем будит в нем все самое нехорошее. Хотя это еще как посмотреть: ступивши на темную сторону Паркер вызывает куда больше симпатии, чем его приторно-добрая версия. Он начинает хорошо одеваться и танцевать, обзаводится эмо-челкой и на счет «раз» ставит любого выскоку на свое место (вообще, весь этот эпизод — самый интересный во всем фильме) — ничего общего с тем тихой-матюхтой, на которого мы любуемся все оставшееся время.

Но это завязка лишь одной сюжетной линии, а всего их тут ого-го сколько. Гарри Осборн мстит за своего папашу, погибшего еще в первом фильме, убийца дяди Питера Паркера становится Песчаным человеком и начинает терроризировать весь город, сам Паркер никак не может наладить отношений с



смешно само по себе, так что доля самориронии здесь бы не помешала. Но нет, не дожидется, все будет серьезно, как в морге. Удачные шутки, конечно, есть, но их немного.

Ну и что касается спецэффектов: несмотря на зоблачный бюджет, фильм выглядит отнюдь не на \$200+ млн. Снято дорого, масштабно, но ничего запоминающегося. Примерно как с «Фантастической четверкой» — просидел два с лишним часа, но ни одного эффектного кадра в голове так и не отпечаталось. Авторы «300 спартанцев» за \$65 млн сняли что-то невероятное, а здесь потратили врод в четыре раза больше — и все без толку.

Самое грустное во всем этом то, что, несмотря на все недостатки, фильм все равно соберет немаленькую кассу (а он уже поставил рекорд по сборам за один день (\$59.3 млн), обойдя даже «Пиратов Карибского моря: Сундук мертвеца») и залечит в кинотеатры сотни миллионов людей. Все это посмотрят, выйдут из кинотеатра со сложными лицами, но, тем не менее, пойдут на еще один ненужный сиквел. Такова сила массовой психологии: всем интересно, с чего вдруг такой ажиотаж. А ажиотаж этот всего лишь с того, что в рекламу фильма вбухали безумные деньги.

Резюме: Бессмысленный и бестолковый блокбастер, не оправдывающий свое существование даже спецэффектами. Светлые места есть, но их катастрофически мало.

Оценка: ★★★★★

Теперь еще вкуснее



НОВИНКА

Люблю их еще больше





Альберт Алиев

ГРАЙНДХАУС: ПЛАНЕТА СТРАХА

ГРАЙНДХАУС: ДОКАЗАТЕЛЬСТВО С М Е Р Т И

GRINDHOUSE: PLANET TERROR
GRINDHOUSE: DEATH PROOF

Жанр: стилизованные хорроры
Режиссеры/сценаристы: Роберт Родригес («Планета страха») Квентин Тарантино («Доказательство смерти»)
В главных ролях: Роуз МакГовен, Брюс Уиллис, Нэвин Эндрос, Джош Бролин, Курт Рассел, Роуз МакГовен, Розарио Дюсон, Марли Шелтон
Бюджет: \$67 млн
Кассовые сборы: \$24 млн (по состоянию на начало мая)
Премьера в России: 21 июня/7 июня
Сайт: www.grindhousemovie.net

Самым неожиданным в истории с «Грайндхаусом» является то, что он с треском провалился в прокате. Буквально за две недели. Провалился не потому, что плохой (он как раз хороший), не потому, что арт-хаус или там какое высококопое кино не для среднего зрителя, — нет, совсем наоборот. То есть, понятно, что «Грайндхаус» Тарантино и Родригеса это арт-проект, но проект скорее антикудужественный. Вооружившись лозунгом «Кино должно развлекать, не заирая ни на что», два режиссера позвали друзей, сняли по фильму и несколько фальшивых трейлеров для несуществующих фильмов, смонтировали все это безобразное и выпустили в прокат. Две безумных ленты, четыре вопиюще idiotических трейлера, немного фальшивой рекламы. Три часа экранного времени. А, да — перед тем как показать получившееся зрителям, режиссеры

долго и упоенно мяли и царапали пленку («Чтобы все как настоящее было!»).

Собственно, главный вопрос «Грайндхауса» как раз в том и заключается: перед нами явно стилизация, но подо что? Прежде чем ответить на этот вопрос (а ответ будет довольно длинным, но, надеемся, интересным для любого человека, который хоть изредка смотрит кино), уточним, что мы тут

зять своим произведением?». Такие вопросы пусть задает учительница русского языка и литературы средней школы, нам же интересно, откуда взялся этот фильм, почему он с треском провалился и почему эта картина уже сегодня является классической (модной, культовой — список бессмысленных эпитетов можно продолжить).

«Грайндхаус» состоит из двух полнометражных и вполне полноценных фильмов, никак не связанных друг с другом. «Грайндхаус: Планета страха» — абсолютно безумный боевик про зомби и маленького городок. Действие не прекращается ни на секунду, сюжетные повороты будут неожиданными только и исключительно для тех, кто знает подобные фильмы наизусть. Разудалый сборник киноштакмов, дурацких шуток... но при этом совершенно самостоятельный фильм, не пародия типа «Очень страшного кино». Смотреть всем любителям хоррора и боевиков. Нелюбителям по возможности тоже. Снято Родригесом по собственному сценарию.

«Грайндхаус: Доказательство смерти» (перевод названия не имеет ни малейшего отношения к сюжету; Death Proof — это скорее «защитный от смерти», так в фильме называется специальный каскадерский автомобиль). Очень медленный и плавный хоррор, поставленный



вовсе не собираемся задаваться глобальными вопросами типа «что же авторы хотели ска-

Квентином Тарантино по сценарию, естественно, Тарантино. Как и положено, режиссер сначала выворачивает жанр наизнанку, потом еще раз наизнанку и заявляет, что все так и было. Выбор орудия убийства у местного маньяка весьма странный. К фильму прилагается замечательные автопортреты и фирменные тарантиновские диалоги — на сей раз в исполнении двух комплектов хихикающих девич. Кстати, одна из девич была дублершей Умы Турман в фильме «Убить Билла», а в «Доказательство смерти» играет саму себя.

Оба фильма вполне тянут на 10 из 10, хотя, надо заметить, «Планета ужаса» должна понравиться куда более широкой аудитории, чем неспешное «Доказательство смерти».

Но вернемся к истории кино. Для начала разберемся, кто такой Квентин Тарантино и как он дошел до жизни такой. Имя его знают даже те, кто не смотрит никакого кино, кроме сериалов по телевизору. Это режиссер, причем хороший (модный, культовый), снявший на данный момент пять с половиной фильмов (модных, культовых) и спродюсировавший еще десятков (чуть менее модных и гораздо менее культовых). Никого, надеемся, не удивит, если мы сообщим, что Тарантино очень любит кино, причем не только снимать, но и смотреть. Любовь к кино преследует Квентина с детства, к тому же перед тем, как стать режиссером, он



успел поработать в видеопрокате, где посмотрел приблизительно в двадцать раз больше фильмов, чем нормальный человек видит за всю жизнь. Разумеется, после того, как Тарантино стал режиссером, он продолжил любить кино во всех видах. Более того, он оборудовал у себя дома небольшой кинотеатр с настоящим кинотеатральным проектором (таким, знаете, стрелочным, с катушками) и стал коллекционировать фильмы. Не на DVD, а настоящие, на пленке. Может, в конце концов, себе позволить. Старая выцветшая пленка с царапинами, никому не известные фильмы, которые никто никогда не переиздавал... Понятно теперь, откуда взялась идея «Грайндхауса»? Квентин Тарантино искренне считает, что вот это вот — настоящее кино, а все блокбастеры, цифровые спецэффекты и многомиллионные бюджеты — издевательство и обман честного кинозрителя. Теория интересная и, в принципе, правильная. Ну и последний штрих к портрету великого кинорежиссера: он является, что никогда не подходит к компьютеру ближе чем на три метра. Врет, конечно.

Прежде чем перейти к собственно фильмам, вернее, двум фильмам, а еще вернее — аттракциону под названием «Грайндхаус», необходимо разобраться, что это вообще такое, грайндхаус. Это сугубо американский термин и обозначает он (точнее, обозначал в свое время) старый кинотеатр, где показывают какие-то странные фильмы, в основном категории Б. С легкой руки Тарантино термины «би-муви» и «грайндхаус» теперь стали взаимозаменяемыми, только один термин существует лет восемьдесят, а другой — новый (модный, культовый). Многие стало ясно, не так ли? Не так, поэтому продолжим углубляться в историю кино. Тарантино с Родригесом породили такой замечательный культурный феномен, что вот так с ходу в нем и не разобраться.

Термин «грайндхаус» одинаково непонятен и русскому,

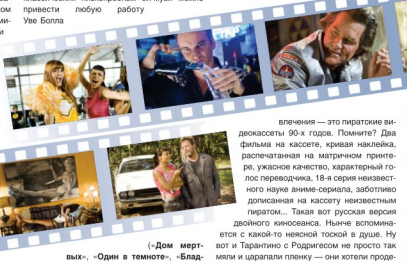


стиль» и, наконец, «он невр, и он отомстил глумным белым сволочам». Для США 70-х это было крайне актуально. Так вот, «Брат» использует первый из означенных сюжетов и обладает всеми остальными признаками подобного фильма: снят без бюджета, вместо нормального саундтрека использована ~~смерщная~~ удивительная современная музыка, в главной роли — молодой актер с трагической судьбой...

С другой стороны, в качестве примеров классических низкопробных би-муви можно привести любую работу Уве Болла

современного вечера перед телевизором, только без пива, дивана и за деньги. К концу 60-х телевизор придушил подобные кинотеатры, выжили только многозальные монстры, демонстрирующие исключительно свежие блокбастеры. Изобретение видеокассет окончательно добило грайндхаусы.

Тут, кстати, можно провести одну интересную параллель: ближайший русский эквивалент подобного раз-



влекения — это пиратские видеокассеты 90-х годов. Помните? Два фильма на кассете, накрывая наклейка, распечатанная на матричном принтере, ужасное качество, характерный голос переводчика. 18-я серия неизвестного аниме-сериала, заботливо дописанная на кассету неизвестным пиратом... Такая вот русская версия двойного киносанса. Нынче вспоминается с какой-то неясной тоской в душе. Ну вот и Тарантино с Родригесом не просто так мяли и царапали пленку — они хотели продемонстрировать нам, КАК ЭТО БЫЛО. Продемонстрировали. Масовый зритель, увы, не оценил. «Грайндхаусу» от этого ни тепло, ни холодно — он прекрасен сам по себе. А учитывая сказанное выше, будет даже как-то обидно, если наши прокатчики не догадуются стилизовать обложку DVD под видеокассету неизвестного производителя и не наймут переводчиком Володарского. Это было бы стопроцентное попадание.

Резюме: Удачная стилизация — это всегда хорошо. Концепция бездумного боятика с военными-зомби и история про коварного маньяка, выслеживающего и убивающего девушку, — ценности вечные и непреходящие. Как тетрис, DOOM и Street Fighter 2.

Оценка: ★★★★★

(«Дом мертвых», «Один в темноте», «Бладрейтин»). Объединяет оба вида фильмов то, что снимают их практически без денег. Разница же в том, что режиссер обычного b-movie снимает то, на что у него хватит денег, а вот режиссеры exploitation стараются что-нибудь сказать миру. Необязательно новое, но хоть что-то.

Замысел Тарантино и Родригеса был в том, чтобы показать зрителям кино, которое они оба считают настоящим; кино, которого ни одна живая душа не видела уже 30 лет. Отсюда и формат мероприятия: в кинотеатрах грайндхауса один билет продавался сразу на два фильма, и перед каждым из них крутили рекламу точно таких же малобюджетных, часто нелепых и нигде больше не рекламирующихся фильмов. Так кино показывали еще в 30-х годах прошлого века, допояла его вытеснение новостей и короткометражным мультфильмом. В общем, полный эквивалент

и британскому, да и, вообще говоря, американскому зрителю. Фильмы, которые показывали в кинотеатрах грайндхаусного типа, гораздо более известны в народе под названием «кино категории Б», они же — b-movies. Чуть менее известен отдельный, самый ценный поджар би-муви (некоторые даже склонны выделять этот вид фильмов в отдельную категорию) — exploitation, термин, очень сложно поддающийся переводу на русский. Есть такой термин «чернуха», но он немного не о том. Отличным примером русского кино в жанре exploitation является фильм «Брат» (первая часть). Exploitation потому так и называется, что эксплуатирует остросоциальные сюжеты типа «он вернулся с войны — и всем отомстил», «он вышел из тюрьмы — и всем отомстил», «у него есть мотоцикл, и он всем отом-



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

ТЕНИ ЧЕРНОБЫЛЯ

- Жанр: сборник рассказов
- Авторы: Ежи Тумановский, Дмитрий Калинин, Стил Оборотень, Роман Куликов, Mad_dog, Юрий Круглов, Gall и Rad-X
- Издательство: «Эксмо»
- Тираж: 12,1 тыс. экземпляров
- Твердый переплет, 448 стр.

Если оглянуться немного назад и посмотреть, как зарождалась современная российская фантастика, то окажется, что все начиналось с подражания западным писателям. Причем речь шла даже не о банальном заимствовании идей или писательских приемов, а о полном использовании чужих миров и персонажей. За примерами далеко ходить не надо — одного Толкина у нас в стране продолжали и переписывали не менее полудюжины раз, и все это было напечатано солидными издательствами.

Или еще говорить, что в любой западной стране и писатель, и издательство, рискнувшие опубликовать фанфик, моментально получили бы себе кучу проблем в виде судебных исков и разбирательств.

А вот в России за годы дикого капитализма сложилась весьма стойкая традиция

публикации произведений, написанных фанатами того или иного фантастического мира. Единого мнения о том, хорошо это или плохо, не существует, но не секрет, что некоторые известные писатели, например Перумов и Павлов, сами проводят конкурсы среди своих поклонников и способствуют публикациям лучших работ. За последние годы в издательстве «Эксмо» вышло немало подобных сборников, и неудивительно, что оно взялось за издание лучших рассказов по мотивам игры S.T.A.L.K.E.R., тем более что это уже не первый опыт сотрудничества между московскими издателями и фирмой GSC Game World.

S.T.A.L.K.E.R. был интересен и сам по себе, и еще тем, что вокруг него задолго до релиза сложилось достаточно внушительное комьюнити. На протяжении всех шести лет, что велась разработка игры, сотрудники GSC восторженно подогревали интерес к ней. В частности, на официальном сайте разработчиков некоторое время назад прошел литературный конкурс. Посетителям предлагалось написать произведение, так или иначе связанное с Зона, и теми отчаянными парнями, что отправляются туда навстречу опасностям в поисках артефактов.

Естественно, соревновались участники конкурса не из чистого энтузиазма — лучшие рассказы обещали напечатать в рамках книжной серии S.T.A.L.K.E.R. И стоило игре добраться до заждавшихся ее геймеров, как подоспели и книжки, в том числе и сборник, получивший название «Тени Чернобыля».

Открывается книга своим самым объемным и масштабным произведением — повестью «Клык». Еще чуть-чуть, и из нее получится бы полноценный роман, но даже в нынешнем виде повесть стала центральной в «Тенях Чернобыля». Главного героя, как несложно догадаться, зовут Клык, и он стalker. Правда, не совсем обычный: почти не пользуется огнестрельным оружием, склонен к бескорыстным поступкам, а вот с инстинктом самосохранения у него явные проблемы, причем с развитием сюжета героя дорожит своей жизнью все меньше.

По воле случая или ее величества Зоны этот странный стalker оказывается втянут в ряд необычных даже по меркам Чернобыля приключений, которые могут навсегда изменить облик здешних территорий. «Клык» разбит на несколько частей, и если поначалу перед нами предстают лишь истории из жизни одного, пусть и несколько необычного сталкера, то постепенно повесть обретает черты эпической фантастики, а главный герой превращается в своего рода Избранного. Последнее, честно говоря, выглядит не слишком умест-

ным: идея, может, была неплохая, но финал истории подкачал. Наверное, автору стоило ограничиться чем-то менее амбициозным, ведь львиная доля тех, кто пишет фанфишны, имеет склонность к некоторому литературному максимализму.

Да, сразу предупреждаем: все рассказы из «Теней Чернобыля» — это именно фанфишны, так что не ищите в них достоверной информации о мире «Сталкера». Хотя поклонники игры и старались сохранить атмосферу игры, у них в распоряжении просто не было тех ресурсов, которыми наверняка располагали писатели, работавшие над романами серии S.T.A.L.K.E.R., поэтому и судить их строго за возможные неточности нельзя. Тем более что подобные недостатки с лихвой искупают искренность и энтузиазм, чувствующаяся почти во всех произведениях «Теней Чернобыля».

Есть у сборника и другое неоспоримое достоинство. Если «Зона поражения» и еще неизданные романы («Дезертир» и «Дом на болоте»), как и «Клык», сосредоточены на судьбе сталкеров, то несколько рассказов из «Теней Чернобыля» позволяют взглянуть на Зону глазами других ее обитателей. Думается, легко живет полтергейстам?.. Рассказ «Первый» заставит вас взглянуть на anomalies Зоны несколько по-иному. Запоминаются и «Две улыбки для контроллера»: в этом произведении мы становимся свидетелями внутренней борьбы простого солдата, попавшего под влияние «контроллера». Эти рассказы почти лишены сюжета, но оригинальные и психологически глубина необычных героев в данном случае оказываются гораздо важнее. Если бы упор в «Тенях Чернобыля» был сделан именно на такие, пусть почти лишённые действия, но атмосферные рассказы, то сборнику цены бы не было. Но отсутствие чего-то такого, что связывало все рассказы в единое целое, на корню губит затею. По отдельности практически все произведения, вошедшие в «Тени Чернобыля», неплохи, но не более того.



Резюме: «Клык», самый большой рассказ сборника, не дотягивает до полноценного романа ни по объему, ни по качеству, а все остальные, опубликованные будто бы «в нагрузку», слишком легковесны. Словом, «Тени Чернобыля» получилась достаточно странным сборником. Особенно если учитывать, что вместо того, чтобы покупать книгу, можно зайти на сайт разработчиков «Сталкера» и скачать те же самые рассказы в электронном виде совершенно бесплатно. ■

Оценка: ★★★★★





- Жанр: военная фантастика
- Автор: Василий Орехов
- Издательство: «Эксмо»
- Тираж: 12,1 тыс. экземпляров
- Твердый переплет, 416 стр.

Чем литература отличается от чтива? На первой растут поколения, ее читают и перечитывают десятки раз, и даже по прошествии многих лет она не устаревает. Чтиво может быть сколь угодно качественным и увлекательным, но за душу оно не цепляет и может претендовать лишь на мимолетное внимание публики, склонной менять свои пристрастия, как модница — дорогие наряды.

Какое это имеет отношение к Зоне и сталкерам, спросите вы? На самом деле самое непосредственное. Как известно, создатели S.T.A.L.K.E.R., главного игрового долгожителя на постсоветском пространстве, черпали вдохновение в знаменитом фантастическом романе братьев Стругацких «Пикник на обочине» и снятом по его мотивам фильме. Казалось бы, книга написана в дремущие советские времена и должна была уже сто раз устареть. Но нет, и по сей день поклонниками сталкеров зачитываются как любители фантастики со стажем, так и те, кому Стругацкие могли бы приходить дедушками. Вот что значит роман с честью прошел проверку временем.

Едва ли Стругацкие могли помыслить, что в самом начале XXI века начнет выходить серия романов, концепция которых будет практически напрямую позаимствована из «Пикника на обочине». Впрочем, законы современного рынка уверенно диктуют свои правила, в том числе и издатели. А практика показывает, что наш читатель падак на гримке, бредовые книжные серии. Что и неудивительно, ведь всегда приятно вернуться, хоть и ненадолго, в мир, полюбившийся благодаря фильму или игре.

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

ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ

На Западе выпуск подобной литературы давно уже поставлен на поток, в нашей же стране пока делаются лишь робкие попытки. Особенные усилия на этом направлении прикладывает фирма GSC, которую явно не обескуражила не самая удачная книжная серия «Герои уничтоженных империй». Но если в прошлый раз был приглашен более-менее состоявшийся писатель Илья Новак, который, судя по всему, отнесся к заданию без особого энтузиазма, то официальную «сталкерскую» серию открывает роман совсем молодого автора — Василия Орехова.

Это, очевидно, уже другое дело: начинающий писатель не может спустя рукава работать над книгой, которая вполне может прославить его имя. И надо отдать должное, Василий Орехов действительно постарался на славу, даже если учесть, что он, по большому счету, не смог предложить читателю ничего, кроме увлекательного боевика.

Завязка сюжета не отличается особой оригинальностью. Матерому сталкеру Хемулю предлагают контракт, который кажется на удивление легким и сулит весьма солидную прибыль. Всего-то и требуется провести группу неплохо подготовленных туристов в Зону, помочь им прикончить несколько известных монстров, да вывести любителей острых ощущений обратно живыми. Для опытного сталкера — раз плюнуть.

Но в полном соответствии с законами Мерфи, все оказывается гораздо сложнее и опаснее. И вот уже сафари превращается в настоящую борьбу за выживание, ведь Хемулю со товарищи угрожают не только привычные зомби с «контроллерами», но и таинственные Хозяева Зоны.

Так что если в фантастической книге вы ищите увлекательных приключений, большого количества драк, перестрелок, разнообразных опасностей и военной романтики, то можете смело брать за «Зону поражения». Несколько часов удовольствия гарантированы, особенно если вам близка эстетика «Сталкера» — ее Орехов сумел воспроизвести весьма умело, да и язык у писателя легкий и живой. В общем, если особо не задумываться, а только наслаждаться действием, знакомым антуражем и локациями, то «Зона поражения» может понравиться. В то же время есть несколько существенных «но», которые портят общее впечатление от романа.

Во-первых, осталось загадкой, в чем заключается особая крутость Хемуля, не раз подчеркиваемая по ходу книги. Парень с завидным постоянством впадает в серьезные неприятности, а выходит сухим из воды исключительно благодаря везению (читай: авторскому произволу и ролям в кулстах). Для сравнения клоны-штурмовки из романов, основанных на Star Wars: Republic Commando, не только выбирают из передыг своими силами, но и нередко спасают даже непосредственное начальство — джедаев. Во-вторых, влечет внимание то и дело портят совершенно неуместные шуточки на тему современной и не очень фантастики. Неумелый стёб над «Ночным дозором» или тем же «Пикником» вызывает недоумение и заставляет вспомнить известную басню о слоне и москве. И в-третьих, несколько смазанной вышла концовка: так и напрашивается мысль, что финал автор дописывал впопыхах, хотя книга вроде бы анонсировала задолго до выхода и на недостаток времени Орехов пожаловаться не может.

В принципе, все эти недостатки можно списать на неопытность автора, который имеет все шансы стать очень неплохим фантастом. Но главный вывод, который позволяет сделать «Зона поражения», более монументален: кажется, наконец появилась и в наших палестинах качественная межавторская серия, основанная на компьютерной игре. Не слышим ли скороплительный данный вывод, мы узнаем уже совсем скоро — следующие книги из «сталкерской» серии должны появиться в продаже одновременно с этим номером «Игромания».



Резюме: Неплохой боевик, который может служить своего рода путеводителем по многим известным локациям Зоны. Для молодого писателя «Зона поражения» весьма достойный роман, хотя и мало чем выделющийся на фоне другой фантастики (кроме известного сеттинга). Короче говоря, это то самое чтиво, с которого начинался наш разговор, но достаточно хорошее, чтобы на него было не жалко потратить несколько часов. ■

Оценка: ★★★★★



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



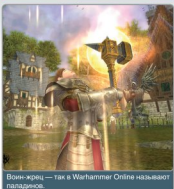
Пламенный привет всем пиратам онлайнных морей, флибустерам виртуальных Карибов и просто интернетчикам, бросившим якорь в нашей постоянной рубрике «Игра в онлайн». Самым значимым событием прошлого месяца можно смело назвать **КРИ**. Краткий обзор онлайнных игр, представленных на конференции, читайте через страничку. Но помимо игр на **КРИ 2007** была представлена целая секция, посвященная онлайн. 6 апреля на протяжении целого дня в разных залах гостиницы «Космос» отечественные специалисты в области игрового онлайн несли в темные массы свет знаний. Получалось у них... когда как.

Например, за круглым столом под названием «Клиентские онлайнные игры» участники начали со спора о том, что считать клиентскими онлайнными играми. И только когда в зале начали подхихкивать, перешли к каким-то общим вещам, до которых, в принципе, легко может додумать любой здравомыслящий человек, к онлайн никакому отношению не имеющий. Впрочем, остальные доклады — «Российский рынок онлайнных игр», «Продвижение онлайн в России» и «Локализация зарубежных проектов» — были более предметными и содержательными. Главным же разочарованием онлайнного отделения **КРИ** стала несостоявшаяся лекция **Хильмара Петурсона** из **ССР**, который должен был поведать слушателям о том, как создавался и раскручивалась **EVE Online**.

В целом онлайнная секция, хотя и выглядела несколько сумбурной и протесной, прошла успешно. Но будем надеяться, что к следующему году отечественные разработчики сообразят, о чем и в какой форме надо рассказывать посетителям, и подготовят более профессиональные доклады.

Алексей Макаренко
(редактор раздела)

RvR лучше, чем PvP



Воин-жрец — так в Warhammer Online называют паладина.

Разработчики **Warhammer Online** не так давно раскрыли еще один секрет: похоже, именно сражения между двумя сторонами, Порядком и Хаосом, станут основой всей игры (кстати, PvP в игре называется RvR — Realm vs. Realm).

Устроены они будут примерно следующим образом: на глобальной карте есть несколько больших зон, в которых идет война. Зоны эти, в свою очередь, поделены на локации для игроков разных уровней (в демонстрационном ролике их показано ровно четыре). Каждая локация — эдакий мини-фронт: обе стороны на нем стараются набрать больше очков, чем противник, и достичь победы, за которую наверняка будут полагаться разные приятные бонусы. Но что самое интересное — часть заработанных очков передается «наверх», то есть «младшенькие» не только колоссалют друг дружку, но еще и помогают своим более «взрослым» собратьям. Алогей всей этой возни — битва за столицы, которую ведут игроки самых высоких уровней.

Забавлять упомянутые выше очки можно будет сразу несколькими способами. Во-первых, это, как ни странно, PvE-задания, в которых вовсе и не надо убивать игроков противоборствующей фракции. Во-вторых, это классический уличный «ганк»: встретил врага — можешь попробовать его убить. Интересно, что «ганкач» будет разрешено не по всему игровому миру, а только в части локаций. В-третьих, это так называемые поля сражений (Battlefields), на которых игроки будут драться за контроль над точками. Ну и, наконец, четвертый способ — «сценарии», отдельные зоны, на которых заранее созданные группы игроков, сорев-

нуйсь друг с другом, выполняют определенные задачи.

Картина вырисовывается любопытная. В теории у **Warhammer Online** может быть одна из лучших PvP-систем: сражения здесь будут объединены общей идеей (в отличие, например, от **World of Warcraft**), при этом они очень разнообразны и, что важно, потрясающе сбалансированы. Теперь дело за главным — реализовать эту красивую идею.

Китайские онлайн-страсти



Онлайнные игры — один из самых лучших «пылесосов» для свободного (и не только свободного) времени. Больше всего это обстоятельство беспокоит, как ни странно, власти Китая, которые регулярно пытаются ограничить доступ своих граждан к MMORPG. Их новая программа, стартовавшая 15 апреля, — пожалуй, самая масштабная в онлайн-истории. Ключевой элемент — измененные правила регистрации игроков, которые обязывают указывать свое настоящее имя и номер удостоверения личности. Сделано это потому, что все старые ограничения хитрые сыны Мао обходили путем создания нескольких аккаунтов и посереднего их использования. Теперь подобный трюк не действует (хотя, возможно, сробает вариант с покупкой зарубежной версии через интернет).

Разумеется, этим дело не обошлось — введены и ограничения по времени, которые на первый взгляд тоже могут показаться жестокими. Подросткам до 18 лет нормально играть разрешено только три часа в день — дальше количество получаемого опыта уменьшается в два раза. Ну а после пяти часов пользования начинает преследовать сообщение о том, что он играет слишком долго и что в любой момент у него могут отнять все очки опыта — то есть банально заблокировать аккаунт.

Впрочем, мы не зря написали «на первый взгляд». Как показывает наш личный

опыт, большинство онлайн-игроков все же рады тому, что на любимое увлечение приходится тратить чуть ли не целый день — просто они вынуждены так поступать из-за постоянного соревнования, в котором побеждает именно тот, кто играет дольше всех. Китайское ограничение, как ни странно, делает MMORPG более справедливыми, ведь теперь на первый план выходит умение, а не то, сколько часов человек может позволить себе провести за компьютером.

\$50 тыс. за кучку пикселей



Виртуальная любовь тоже продается.

Условно-бесплатный проект **Second Life**, похоже, становится главным центром виртуальной коммерции. Так, за последний год в этом когдо-то простеньком онлайн-овом симуляторе флирта... простите, жизни открыли свои представительства великое множество компаний — начиная с информационного агентства **Reuters** и заканчивая электронным гигантом **Sun Microsystems**.

Не менее впечатляющие и сделки, которые проворачиваются между игроками. Не так давно, например, за \$50 тыс. (реально) был продан кусочек «Амстердама» — локация, которая достаточно точно воспроизводит небольшой район этого города (на улицах можно даже встретить проституток!). Продавец — **Кевин Альдерман**, глава фирмы **Eros LCC**, которая занимается «интимным» бизнесом... правильно, на просторах **Second Life!** Имя покупателя остается неизвестным.

Топ уже не Secret

В апрельском номере «Игромании» за этот год мы писали о новом проекте знаменитого **Дэйва Перри** и издательства **Acclaim** — секретной онлайн-игре, которая скрывается под вполне логичным названием **Top Secret**. Изюминка проекта — грандиозный конкурс на лучшую идею, в котором может принять участие любой желающий. Главный приз — пост руководителя проекта.

Теперь же Дэйв сотоварищи подводит первые итоги своей суперсекретной затеи. За первый месяц конкурса на сайте зарегистрировалось 27 тыс. человек, из их идей и будет построен будущий проект. Впрочем, абсолютной творческо-дилетантской свободы, как мы и предсказывали, не получилось. Жанр проекта уже определен — это онлайн-овые гонки. Выйти игра должна в 2008 году, что очень и очень скоро. Чтобы успеть к такому сроку, разработку надо вести уже сейчас. Как бы в итоге не получилось, что победитель конкурса станет руководителем проекта прямо к его бета-тестированию...

Коротко о важном



Anarchy Online уже шесть лет. То, что это огромный возраст для игры, видно по качеству графики.

■ 30 апреля произошло слияние европейских PvP-серверов **EverQuest 2**: англоязычный **Darathar**, французский **Gorenair** и немецкий **Talendor** превратились в интернациональный **Venekor**. Причина слияния не называется, но, скорее всего, это результат падения популярности игры.

■ Началось бета-тестирование **Pirates of the Caribbean Online**. Дата выхода игры (лето этого года), судя по всему, уже не изменится.

■ Издательство **SEGA** и входящая в него студия **Sports Interactive** анонсировали онлайн-овый футбольный менеджер **Football Manager Live**. Главное его отличие от «стандартных» коллег по жанру — вашей команде придется сражаться с командами других людей. Да и большинство сделок (например, покупку игроков) придется проводить с живыми партнерами.

■ Стали известны сроки проведения очередного фанфеста (праздника для фанатов) игры **EVE Online**. Мероприятие пройдет с 1 по 2 ноября в столице Исландии, городе Рейкьявике. Игроков ждут крутые столы, лекция, пиво и многое-многое другое. Копите деньги на билеты и пакуйте чемоданы.

■ Студия **TimeGate**, известная неплохим фэнтези-сериялом **Kohan** и достаточным средним дополнением **F.E.A.R.: Extraction Point**, объявила, что ведет работы над незавершенной онлайн-овой игрой.

■ MMORPG **Dark & Light** от французской компании **NP Cube** временно стала бесплатной. Сделано это, по всей вероятности, для привлечения игроков к почти полностью потерявшему популярность проекту.

■ Западный игровой сайт **IGN.com** назвал 25 лучших игр для PC за всю историю существования платформы. Единственный онлайн-овый проект — **World of Warcraft** — занял 17-е место.



■ Легендарная MMORPG **Anarchy Online** в июне празднует свое шестилетие. А это значит, что игроки получат подарки — в рамках еженедельных мероприятий будет разыграно бесплатное игровое время, подписка на все дополнения и даже бета-ключи **Age of Conan**, нового онлайн-ового проекта **Funcom**.

■ Буквально через несколько дней после запуска онлайн-овой ролевки **The Lord of the Rings Online** (ее обзор читайте в прошлом номере «Игромании») было анонсировано первое бесплатное дополнение — **Shores of Evendim**. В нем игроки ждут земли Эвендима, 60 квестов, новая броня, новые монстры и многое другое. Аддон выйдет в начале июня.

■ Владыкам оригинального **World of Warcraft** теперь доступна 10-дневная пробная версия дополнения **The Burning Crusade**...

■ ...те же, кто кроме компьютерной версии **World of Warcraft** играет и в одноименную карточную игру, найдут в новых колодах специальные loot-cards, дающие доступ к внутриигровым предметам.

КРИ-ОНЛАЙН

С 6 по 8 апреля в гостинице «Космос» прошла пятая по счету Конференция разработчиков игр (КРИ). И хотя онлайн-направление было представлено на ней совсем не в том объеме, в каком презентовали однопользовательские игры, на конференции мы получили довольно много интересной информации, которой и спешим с вами поделиться.

Оговорка не по Фрейду



Безусловно, самым громким событием онлайн-КРИ стал неофициальный анонс проекта от Nival Online. На круглом столе, посвященном развитию онлайн-игр в России, Сергей Орловский якобы случайно обронил фразу следующего содержания: «...когда наши «Аллоды Онлайн» выйдут...», чем вызвал у всей аудитории секундное замешательство, а затем минутные аплодисменты, чередующиеся радостным шепотом: «Ну наконец-то! Я так и знал!».

Что интересно, буквально за 10 минут до этого Орловский активно рассуждал о новом проекте, причем явно давал понять, что название его произнесено пока не будет. Так что, скорее всего, эта «оговорка» — удачный рекламный ход, спланированный заранее.

Преступление и наказание



Другим громким проектом выставки стала крайне нестандартная онлайн-ролевка с элементами эшшена CrimeCraft от молодой, но очень амбициозной компании Vogster Entertainment. О ней здесь мы подробно рассказывать не будем — пролистать несколько страниц, вы можете прочитать подробное првью.

Ragnesis рвется в бой



Ragnesis Online, о котором мы уже подробно рассказывали вам в летних номерах «Игромании» за прошлый год, наконец-то обзавелся вменяемой и даже немного игровой бета-версией, которая и демонстрировалась на стенде всем желающим. Мы, разумеется, не упустили своего шанса и почти целый час побежали по виртуальным просторам. Впечатления остались крайне неоднозначные.

С одной стороны, был продемонстрирован неплохой дизайн персонажей и локаций, а также очень удобная и многогранная система генерации главного героя. Настроить можно практически все — от комплекции до толщины носа. Но анимация и боевая система (точнее, та ее часть, которую нам продемонстрировали) пока не выдерживают никакой критики. Персонажи перемещаются словно пациенты травматологического отделения, а во время сражений с монстрами постоянно приходится удерживать их прямо напротив главного героя: чуть развернулся — и персонаж перестает махать мечом. Да и сама динамичная боя оставляет желать лучшего — все происходит словно в замедленной съемке.

Квесты, социальная система, работа в партии показаны не были. В обзорном будущем планируется бета-тест, который позволит получить изучить игру. Но пока — незачет.

Онлайновая арена



После выхода 3D-клиента Arena Online разработчики всескипи пиарят игру, не пропуская ни одного мероприятия, где можно было бы ее показать. КРИ не стала исключением — симпатичные девушки в тематических нарядах раздавали шаржи с логотипом игры и диски со свежим дистрибутивом. Однако, когда мы познакомимся с игрой поближе, у нас возникло легкое недоумение — на экранах мониторов было представлено почти то же самое, что мы видели в прошлом году на «ИгроМире» и на

недавно прошедшем GameX-Expo, на котором, к слову, Arena Online была единственной MMO-игрой.

Конечно, некоторые изменения (в основном, геймлеяного характера, которые скажут о многом лишь постоянным игрокам) есть, но в целом — визуально игра выглядела точно так же, как и год назад. И все без ничего, но раз от раза мы слышим от разработчиков одну и ту же фразу: «За прошедшее время наш 3D-движок далеко шагнул вперед и стал гораздо лучше и красивее». Что ж, «ИгроМир-2007» не за горами — посмотрим, что там покажут.

Сфера судьбы



Destiny Sphere, она же «Сфера судьбы» (пожалуй, самая старая браузерная стратегия в России) порадовала своих пользователей и посетителей конференции новым, переработанным почти с нуля интерфейсом, гораздо более красивым и, что самое важное, информативным.

Браузерки наступают



На стенде компании Nekki были представлены два весьма интересных браузерных проекта. Обе игры не ролевки, от которых у современных интернетчиков уже давно только изжога и флюктуация в кишке, а самые настоящие экономические менеджеры.

Первая игра называется «Золотая Буца» (www.butsa.ru), она придется по вкусу всем любителям футбола, которые хотят почувствовать себя в роли тренера собственной команды. Вторая — «Гладиаторы» (www.gladiators.ru) — позволит игроку ощутить на своей шкуре все тяготы владычества бойцов Колизея. Оба проекта смотрятся крайне перспективно, а «Гладиаторы» еще и претендуют на историческую достоверность.



РАГНАРОК

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

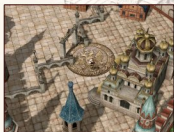
ДРЕВНЯЯ РУСЬ

Уникальное событие - впервые в игре, насчитывающей более 35 миллионов подписчиков по всему миру, появится настоящая русская локация.

Новая локация, созданная специально для русского официального сервера:

- неповторимый древнерусский колорит, отраженный в архитектуре зданий и игровых предметах
- монстры, сошедшие со страниц русских сказок и былин
- знакомые с детства персонажи: Баба-Яга, Змей Горыныч и многие другие
- увлекательные квесты, основанные на русском народном фольклоре

Для всех игроков - три дня свободного доступа в игру для изучения новой локации





Алексей Макаренко

ГРЯДЕТ НОВАЯ БИТВА

- Жанр: MMORPG
- Издатель: NCsoft
- Разработчик: ArenaNet
- Издатель в России: «Бука»

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

После анонса **Guild Wars 2**, состоявшего два месяца назад, играющего онлайн-общественность вколыхнула. Информации от разработчиков было крайне мало (читайте превью в апрельском номере «Игромании»), но поклонники игры, подключив фантазию, моментально насочинили разнообразных баек и небойд. Причем зачастую выглядящих настолько достоверно, что даже крупные игровые порталы принимали их за правду и ставили в новостную ленту.

Чтого только стоит детальное описание физики игры на основе **Unreal Engine 3**, сделанное неким фанатом GW на одном французском сайте. Или «полное раскрытие сюжетной линии сиквела» с одного из немецких форумов. А уж сколько было скриншотов-фейков — не пересчитать.

Чтобы отделить зерна правды от плевел вымысла, мы обратились непосредственно к разработчикам и задали им наши очень конкретные вопросы. Специалисты из ArenaNet колты и увильтывали не стали, отвечали очень конкретно и по делу. Предлагаем вам узнать всю правду о **Guild Wars 2**. Точнее, ту ее часть, которую авторы готовы озвучить на сегодняшний момент.

На наши вопросы ответили:

— **Эрик Фланнум**, геймдизайнер, начинал геймдев-карьеру в **Blizzard** в качестве художника и левел-дизайнера. Работал над **Warcraft 2, Diablo** и **Starcraft**.

— **Майк О'Брайен**, соучредитель компании, программист. Был руководителем **Blizzard**, в которой проработал более четырех лет. Работал над **Warcraft 3** в качестве

главного программиста, в частности, разработал с нуля графическую часть **Diablo**. Также трудился над **Starcraft, Diablo**, а ранее — над **Warcraft 2**.

— **Бен Миллер**, геймдизайнер, закончил художественный институт в Фениксе. Начал карьеру с должности менеджера проектов в **ARUSH Entertainment**. Работал над игрой **Playboy: The Mansion**.

— **Джеймс Финни**, геймдизайнер, начал с работы программистом в **Chaos Studios**. Позже перешел в **Blizzard**, где успешно работал над **Warcraft 2, Diablo** и **Starcraft**. Именно Джеймс написал сюжет и диалоги для игры **Sacrifice** от **Shiny Entertainment**.

Линия повествования

Начнем с сюжета. Геймеры чего только не напридумывали за два месяца. И что раса **Чарр** захватит власть над всем миром, и что дружки **Магуауа** разрастутся по всей Тирии. При этом из официального анонса не было даже известно, где будет происходить действие **Guild Wars 2**. Давайте вместе выясним в этот вопрос.

ВНИМАНИЕ Расскажите о сюжете и предыстории игры.



[Майк]

Сюжет **Guild Wars 2** развернется через несколько сотен лет после событий, описанных в **Prophecies** и аддоне **Eye of the North**. Мы решили вернуть геймеров на хорошо знакомые им территории, которые после многочисленных аддонов к оригинальной **GW** могли подзабыться.

В **GW 2** геймеры окажутся на континенте Тирия, в королевствах **Аскалон** и **Крита**, где происходили многие события **Eye of the North**. Главная задача, которую мы ставим перед собой, — сделать живой, развивающийся мир. А не просто написать новый сюжет и подстраивать под него игру.

В основу геймплея положен мир, который живет по своим законам. Несколько непонятно звучит, но мы собираемся рассказать игрокам историю при помощи этого мира. То есть окружающее пространство станет инструментом для формирования геймплея. Если проще, то в **Guild Wars 2** не сюжет движет миром, а мир — сюжетом. В игре будет несколько новых игровых рас, про это мы немного рассказали в анонсе. Большая же часть сюжета будет закручена вокруг того, как взаимодействовали игроки с этими расами в аддоне **Eye of the North** и как эти культуры развились за века после этого.

В самом начале игры все расы будут объединены в очень непрочный, но все же альянс. Над миром нависнет некая угроза, и все понимают, что для противостояния темным силам с междоусобицах лучше забыть. Например, **Чарр** были врагами людей в оригинальной **Guild Wars** и во всех дополнениях, но в **Guild Wars 2** у людей с ними пуская шуткое, но перемие. Если вы выберете себе персонажа-человека, то придется сотрудничать с ящерами, иногда сражаться с ними бок о бок. Кстати, играя в **Eye of the North**, вы узнаете, что же это за угроза нависла над **Guild Wars 2**. Но пока это секрет.

До недавнего времени нам было известно только, что в **Guild**

Wars 2 будет несколько игровых рас, а не одна, как в **GW** (в ней можно было играть только за разные классы людей). А также то, что одна из рас умеет во время боя мутировать в медведя. Теперь же нам известны подробности.

ВНИМАНИЕ В чем основные отличия между расами? Насколько будет различаться геймплей за каждую из них?



[Эрик]

Мы собираемся сделать каждую расу уникальной. Причем не просто в целом, но и на уровне классов персонажей. Например, игра воинской расы **Norn** будет резко отличаться от игры воинской расы **Asura**. О деталях различия говорить пока слишком рано, но я вполне могу привести конкретный пример. У **Norn** есть расовая способность, которая позволяет им превращаться в огромного волшебного медведя. Эта уникальная черта напрямую влияет на боевую систему расы.

А те же **Asura** будут наделены какой-то другой отличительной способностью, которая ничем не похожа на оборотной **Norn**, но полностью компенсирует их мутацию в бою. Геймплей будет очень сильно различаться для каждой расы, но в целом окажется сбалансирован не хуже, чем в **Guild Wars**.



Ваша раса **Norn** отличается крайне необычным дизайном.

ИМНИЦА Расскажите по-дробнее о превращении в медведя. Сможет ли игрок управлять превращением, или оно будет происходить автоматически?



[Джеймс]

Мы пока еще не решили окончательно, как все будет происходить. Guild Wars 2 разрабатывается еще слишком долго, чтобы говорить о деталях.

О классах и локациях

В Guild Wars система классов построена следующим образом. Одна раса (люди) поделена на классы: монах (монк), алхимик, рейнджер. В аддонах было добавлено по два новых класса: в Factions — ритуалист и ассасин, в Nightfall — паранорм и дровщик. Скиллы каждого класса делятся на две категории: уникальные (доступные только этому классу персонажей) и дополнительные.

Практически в самом начале игры геймер должен выбрать себе вторую профессию. Она выбирается из оставшихся классов, то есть если вы играете воинам, то можете выбрать себе профессию некроманта, ритуалиста, рейнджера или какую-то другую, но только не воина. Аналогично для других классов. От этой второй профессии ваш персонаж получает все скиллы, кроме уникальных.

ИМНИЦА У каждой расы будет одинаковый набор профессий, или каждая раса уникальна?



[Бен]

Каждая раса будет иметь доступ ко всем профессиям. Мы пока не можем дать полный список, но зависимости профессии от расы или класса выбранного персонажа, скорее всего, не будет.

ИМНИЦА Значит, особых профессий для каждой расы не будет?



[Эрик]

Ну, давать голову на отсечение я бы не стал. В процессе разработки подобные вещи могут меняться, но мы стараемся обеспечить игроку максимальную свободу на этапе создания персонажа, так что очень сильно вряд ли.

ИМНИЦА Как построены взаимоотношения рас

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ ВО ВСЕМ

ИМНИЦА Вы собираетесь сделать мир более интерактивным. Как это отразится на геймплее и насколько сильно?



[Бен]

Помимо новых средств управления персонажем, которые напрямую влияют на геймплей, появятся еще много второстепенных элементов. Давайте рассмотрим на конкретном примере. В Guild Wars, когда вы кастуете фэйрбрэн, он никак не взаимодействует с миром, а только с другими персонажами. Враг может увернуться от него, а может и не увернуться... но в любом случае окружающей среде достук энергии никакого ущерба не причинит.

В Guild Wars 2 вылетевший из ваших рук или посох огненный шар летит вперед, пока не врежется в препятствие. Если этот препятствием окажется живое существо — фэйрбрэн нанесет ему урон, если дерево — оно может загореться, а бочка может и взорваться.

Интерактивность возрастет настолько, что окружающий мир станет как бы еще одним персонажем игры. Кроме чисто боевых эффектов, за счет интерактивности мы собираемся упростить новичкам освоение игры. Если сейчас геймеру, который хочет понять, что делает чужой скилл, нужно читать описание, то в Guild Wars 2 он сможет просто посмотреть, что происходит при использовании скилла.

Например, если умение действует на всех существ в определенной области, мы сделаем так, что эта область будет четко видна. При этом мы не собираемся превращать Guild Wars 2 в экшен, в них пусть играют поклонники жанра. Мы просто сделаем MMORPG с динамичными, простыми и наглядными боями.



тем как сражаться с другим геймерами, должен был открыть соответствующие скиллы. В Guild Wars 2 они будут доступны сразу.

Все прочие новшества Guild Wars 2, вроде постоянного мира, сделают PvP только интересней. Отсутствие ко-дв инстансов добавит PvP кое-где соревновательности. В дополнение к этому режиму в Guild Wars 2 появится еще один режим PvP — «Мир против мира». Это будет упрощенный вариант битвы между игроками, в него будет гораздо легче попасть и проще выйти.

Вся вселенная GW2 будет поделена на миры. В каждом мире будут особые места (The Mists), где любой персонаж из вашего мира сможет бросить вызов бойцам из других миров. В отличие от старого, более строгого стиля PvP, здесь не будет ограничения по числу участников, и поэтому геймерам не придется играть заранее прописанную и хорошо известную роль своего персонажа.

Появится возможность выбирать, как повести себя в конкретной битве. Никто не помешает отвести персонажа назад и поддержать союзников с безопасного расстояния: можете сопроводить обзвы и доставлять камни к катапультам, защищать стены замков и стрелять из огромных арбалетов, а можете подняться на дозорную башню и сообщать союзникам о передвижениях врага. Высокоскоростные же персонажи-танки, как не сложно догадаться, будут вальсировать вперед, чтобы сразиться в честном бою один на один с кем-нибудь из врагов. Мы считаем,

в игре? Враждуют ли они, находятся в нейтралитете? Можно ли подкупить или, наоборот, рассорить?



[Джеймс]

Это довольно сложный вопрос. Каждая раса имеет долгую и сложную историю, поэтому взаимоотношения рас могут варьироваться от прочного союза до почти открытой вражды, как, например, у людей с Чарр.

Guild Wars построена на так называемой инстансовой системе. То есть для каждой партии, которая отправляется выполнять любой квест, формируется отдельная зона, в которую никак не могут попасть другие игроки или партии. Они даже видеть то, что происходит в инстансе, не могут.

С одной стороны, это очень удобно, потому что при выполнении заданий нет пересечения с другими людьми, конкуренция за ресурсы и убийствосов. С другой стороны — есть некое ощущение изолированности мира, отсутствия целостности.

ИМНИЦА В анонсе вы упомянули, что мир GW2 будет целостным. Что это значит? Неужели вы решили полностью отказаться от инстансовой системы?



[Бен]

Конечно, нет, это уже поклонники за нас додумали. Инстансовая система в том виде, в каком она сделана в Guild Wars, — это мощнейший дизайнерский инструмент. И мы не собираемся от

него отказываться. Скажу больше, именно инстансы — самая главная гайка в механике геймплея Guild Wars. Не было бы их, игра рассыпалась бы, как картонный домик.

Но во многом вы правы. Мы добавим постоянно существующую — но инстансовую — мир с старой системой локаций. У дизайнеров появится дополнительный инструмент для изменения геймплея, а игроки получат ощущение целостности мира.

ИМНИЦА Как вы собираетесь бороться с перенаселением единого мира?



[Майк]

Об этом пока рано говорить, но методы борьбы с перенаселением в MMORPG давно существуют и хорошо отработаны.

Игроки против игроков

Guild Wars 2 по-прежнему остается игрой, заточенной под битвы между игроками и их группировками.

ИМНИЦА Изменится ли какой-то режимы PvP и войны гильдий? Появится ли возможность PvP вне специально отведенных для этого территорий?



[Джеймс]

В Guild Wars 2 мы хотим сохранить режим PvP из первой части, ведь он очень популярен. Однако мы хотим сделать его несколько проще. В Guild Wars игрок, перед

что для начинающих игроков именно этот режим будет наиболее привлекателен.

ИГРА Как будет построена социальная структура игры? Будут ли какие-то изменения по сравнению с первой частью?



[Бен]

Игровой социум будет сильно изменен в первую очередь из-за появления постоянного мира, не поделенного на инстансы. У такой системы есть очень важное преимущество — она поощряет естественные союзы между геймерами. Если раньше игроки формировали партии только перед выполнением квестов в городах, то теперь вы будете встречать других персонажей прямо на открытых локациях, сможете завязывать с ними отношения. Опять же система миров всячески поощряет формирование альянсов внутри отдельного востного мира. Вдоль вас будет не просто множество чужаков, а в какой-то степени соратники.

ИГРА Раз уж вы снова упомянули о мирах, давайте о них поподробней. Что это такое? Как происходит разделение на них? Расовая принадлежность как-то влияет на то, к какому миру будет принадлежать персонаж?



[Зрик]

Расы и миры — это совершенно разные вещи. В каждом мире представлены все расы. Сервера, на которых проходит игра, также не влияют на разделение. По сути, мир — это просто группа из многих тысяч игроков, находящихся в одном окружении и собранных в

одну базу данных на центральном сервере. Кстати, глобальная база данных по всем игрокам сразу — технология, которую мы обкатали еще на Guild Wars. Работает отлично, так что отказываться мы от нее не собираемся.

Имя каждого персонажа должно быть уникально в пределах одного мира, что позволяет игрокам свободно взаимодействовать. Привязка к конкретному миру нет, если вы, скажем, узнаете, что ваши друзья играют в другом мире, вы всегда сможете перейти к ним. И разумеется, никакие не дуноты гильдии, они не признают ни границ государств, ни границ миров.

Дела геймплейные

Для любой MMORPG крайне важно, чтобы персонажем было удобно управлять, чтобы была возможность создавать несколько персонажей на одном аккаунте, чтобы mobs (противники, управляемые компьютером) были не только красивые, но и умные, а главное — каждый со своей манерой поведения. Давайте разберемся, как со всем этим будут обстоять дела в Guild Wars 2.

ИГРА Изменится ли как-то число персонажей, которых можно держать на одном аккаунте?



[Бен]

Сейчас у нас нет никакой конкретной информации по этому вопросу, но персонажа на одном аккаунте будет больше, чем в Guild Wars.

ИГРА А что с графикой? Игра делается на движке GW? Насколько он доработан?

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ ВО ВСЕМ



[Игромания]: Самый общий и самый важный вопрос. Насколько GW2 по геймплею в целом будет напоминать первую Guild Wars? Не технически, а по ощущениям. Что ожидать поклонникам?

[Джеймс]: При создании игры мы руководствуемся следующим принципом — кому понравилась Guild Wars, вторая часть должна понравиться еще больше. Однако всегда, когда ты хочешь сделать шаг вперед, нужно что-то менять. Мы пойдем вперед, но очень, очень осторожно. Я не хочу сказать, что Guild Wars 2 будет полностью идентична GW, однако миллионы людей во всем мире играли в первую часть, и мы учитываем их пожелания.



[Джеймс]

Движок Guild Wars 2 основан на компоненте движка Guild Wars, но будет, разумеется, и улучшен. Появятся шейдеры, динамическое освещение, высокополигональные модели, новые материалы и эффекты. Мир будет выглядеть куда более реалистичным, а главное, гармоничным.

Некоторые составляющие движка мы полностью перепишем. К примеру, в системе управления персонажем появятся новые возможности — плавание, прыжки, лазанье. А это значит, что появится новая степень свободы, исследовать мир игры будет значительно проще, а главное, интересней. Кроме того, мы существенно повысили интерактивность, ведь в GW она была на довольно низком уровне.

ИГРА Важный момент: в GW очень удобное управление и настраиваемый интерфейс. А что будет в GW2?



[Майк]

Сначала несколько слов об удобстве настройки. Мы постоянно работаем над этим. Интерфейс в GW2 много будет полностью настроить под себя. Ведь многие играют по несколько часов подряд, а значит, им просто необходим эргономичный интерфейс.

Что же касается управления персонажем, тут стоит обсуждать только какие-то общие моменты. Ведь пока игроки сами не управляют героями, они не поймут, насколько это здорово. В целом, ругить персонажами будет еще удобней и естественней, чем в GW. Грубо звучит, но мы стараемся сделать так, чтобы персонаж был как бы продолжением игрока в виртуальности.

Опытные геймеры, например, часто жалуются, что в Guild

Wars нельзя преодолеть некоторые участки местности. Мы знаем об этом и согласны с ними. Движение и взаимодействие с объектами будет доработано. То есть игроку не придется задумываться: «А могу ли я залезть вот на ту скалу или пересечь во-он ту речку?» — это можно сделать в реальной жизни, будет доступно и в GW2. Но, конечно, с соответствующими усилениями. То есть при подъеме в гору скорость будет резко падать, если плыть против течения, оно будет тормозить героя. Мы уверены, что сумеем сделать почти идеальное управление.

ИГРА С кем нам предстоит сражаться? Какие противники будут представлены в игре? Будут ли старые, хорошо знакомые игроки, появятся ли новые?



[Зрик]

Вы уже знаете, что все расы из Guild Wars, включая Чарр, появятся и в Guild Wars 2. Некоторые из них будут неизменяемыми, но все равно останутся вашими союзниками, и их культуры станут взаимодействовать с культурами рас, за которые можно поиграть.

Появятся и новые расы, но о них мы пока умолчим. Должна же быть какая-то интрига! О самом же главном враге вы узнаете из аддона Eye of the North. Его стоит рассмотреть как приквел ко второй части.



Guild Wars 2 практически наверняка станет хитом. Даже если просто перенести геймплей GW на новый движок, игра собрала бы отличную кассу. Запасемся терпением и ждем, когда создатели будут готовы поделиться с нами еще какими-нибудь подробностями. ■



Первая часть Guild Wars считается одной из самых красивых MMORPG. Что же ждет нас в секвеле?

Когекс вои́нbl



Реклама



<http://kv.games.1c.ru>

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Co. Все права защищены.



Алексей Макаренко

GUILD WARS

Eye of the North



СВЯЗЬ ВРЕМЕНИ

- Жанр: MMORPG
- Издатель: NCsoft
- Разработчик: ArenaNet
- Издатель в России: «Бука»

ДАТА ВЫХОДА

август 2007 года

В апрельском номере «Игромании» мы кратко рассказали вам о заключительном аддоне для Guild Wars. Сами разработчики называют дополнение не аддоном, а кампаниями, за их масштабность. Кратко напомним вам, что было известно на тот момент.

Eye of the North — дополнение, которое завершает сюжет GW и плавно подводит к событиям Guild Wars 2. Помимо этого, в нем будут все признаки масштабного аддона: новый контент, дополнительные навыки (цельных 150) и несколько огромных подземных локаций.

Для прояснения деталей мы связались с разработчиками из ArenaNet и задали им множество вопросов. На наши вопросы ответили геймдизайнеры Бен Миллер, Эрик Фланум и Джеймс Фвини, а также ведущий программист компании Майк О'Брайен.

Повороты сюжета

Первым делом нас, конечно, интересовали сюжетные перипетии. Ведь в случае с Eye of the North это не просто некая самодостаточная линия, но еще и переход к сюжету следующей.

ВНИМАНИЕ Расскажите о сюжете Eye of the North?



[Бен]

Сюжет Eye of the North закончен вооружением чудовищного землетрясения, расколотившего мир. Причиной тому послужили некие магические силы, мы называем их

Разрушителями. Земля содрогнулась, произошел раскол коры, который открыл проходы в подземные локации. Именно их игрокам и предстоит исследовать в аддоне.

Но Разрушители не просто устроили тектоническую бурю, они заставили магические расы Тирии, которые дремали под землей сотни лет, покинуть свои норы. Геймерам придется загонять всю эту нежить обратно под землю при помощи магии и холодного оружия. Основная битва развернется на новых территориях. В Far Shiverpeak (это волшебная земля с заснеженными горами) и в Charr Homeland (расположена на юге джунглей Магуума).

ВНИМАНИЕ Какие навыки появятся в дополнении? Если это не тайна, опишите несколько наиболее интересных.



[Джеймс]

В аддоне появятся 100 PvP-скиллов и 50 PvE. Причем PvE-скиллы будут поначалу скрыты. Чтобы открыть их, придется вступить, скажем так, в тесное общение с различными расами. Хорошим примером PvE-скилла, который мы добавим в аддон, является Light of Deldrimor. При активации он создает ауру, наносящую урон противникам, и подвешивает секреты и ловушки. Аура будет выглядеть как некая яркая область вокруг персонажа — действие скилла распространяется только на нее. То есть это умение полезно как в бою (ведь оно бьет врагов), так и вне сражения, поскольку позволяет находить различные бонусы на уровнях. Такой дуализм — характерная черта всех PvE-скиллов в Eye of the North.

PvP и PvE

Несмотря на то, что в Guild Wars отличный сюжет и PvE-режим, из названия следует, что игра в первую очередь ориентирована на сражения между игроками и их группами. PvP в игре прак-

тически идеален — бои настолько продуманы, а эффективных наборов скиллов так много, что битвы зачастую напоминают шахматные партии. От силы мало что зависит, все решает тактика и стратегия.

ВНИМАНИЕ Будут ли внесены изменения в PvE-режим и войны гильдий?



[Майк]

Как уже было сказано, мы добавили 100 PvP-скиллов. Кроме того, игрок сможет открыть еще 10 гров, а это значит, что тактик станет еще больше. Разумеется, мы продолжим совершенствовать исходную PvP-систему при помощи патчей.

Но не будем забывать и о геймерах, которые жарким PvP-баталиям предпочитают размеренное прохождение сюжетных квестов. Приготовили ли разработчики что-то интересное для них?

ВНИМАНИЕ Сколько будет новых квестов?



[Эрик]

Я сейчас не могу точно ответить на этот вопрос, потому что структура аддона будет сильно отличаться от структуры оригинальной игры. Предыдущие кампании были, по сути, набором квестов на до-

полнительных территориях. В Eye of the North главная задача игрока — исследовать новые территории и огромные пещеры. В аддоне мы сделали 18 многосуровневых подземелий, их дизайн будет сильно отличаться от привычного.

За один раз ни одну из пещер освоить не удастся: придется возвращаться под землю вновь и вновь. На этот раз мы сделали ставку не столько на число квестов, сколько на реиграбельность каждого отдельного задания. Поэтому сравнить количество квестов аддона и оригинальной игры не совсем правильно.

Сюжет — основа любой MMORPG, квестовая селка — ее сердце, а вот вещи (они же шмотки, хабар, дроп) — это кровь любой онлайновой ролевки. Если броня, оружие, амулеты и прочая бижутерия хороша, то геймеры получат удовольствие, просто примеряя новую одежду, апробируя в бою клинок и лук.

ВНИМАНИЕ Какие предметы вы добавите в мир Guild Wars?



[Майк]

Мы собираемся добавить множество новых предметов — брони, доспехов, мечей, топоров, луков... Особое внимание мы уделили



На скриншоте изображен Разрушитель. Видно, это и есть та сила, которая обрушится на мир в Guild Wars 2.

внешнему виду предметов. Например, один из наборов доспехов, который вы увидите в аддоне, это лучшая броня из сделанных нами за всю время существования Guild Wars.

Ведь в чем вся прелесть работы над любым дополнением? В основной игре разработчик задает базовую концепцию, а в аддонах можно довести до совершенства разные мелочи. В особенности те, которые нравятся геймерам.

Более подробно о предметах мы рассказывать сейчас не будем, чтобы сохранить интригу. К тому же броня и оружие будут обладать разными интересными возможностями, которые игрокам будет интересно раскрыть самостоятельно. Скажу только, что с этим связан один из важнейших элементов геймплея в аддоне.

Общая концепция

Разобравшись с особенностями аддона, мы решили попытаться разработчиков о принципах развития Guild Wars в целом. Ведь многие вопросы, которые задавались в разное время геймерами на официальном форуме, до сих пор остались без ответа.

ВАНИЯ Почему за всю историю GW вы ни разу не увеличили максимальный уровень персонажа, как это делают многие разработчики других MMORPG?



[Бен]

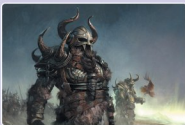
Когда мы работали над концепцией Guild Wars, мы старались собрать в ней лучшее, что есть в современных онлайн-ролевках, и добавить много нового. Недостаток же, присущий жанру MMORPG, мы старались всецело избежать.

Один из неприятных моментов в очень многих MMORPG — необходимость постоянно прокачивать своего персонажа. Многие только тем и занимаются, что качают, качают, качают... В логике за уровнями теряется сама игра. Ее сюжет и квесты воспринимаются просто как средство для достижения нового уровня.

В Guild Wars же безудного прокачивания нет вообще. Двадцатого уровня можно достичь за две-три недели несложного геймплея — это та граница, за которой, собственно, и начинается сама игра. Затем же искусственно поднимать уровень героев, если геймплей построен вовсе не на прокачивании?

Изначально разработчики сказали, что Eye of the North, скорее всего, станет последним аддоном

НОВИЧКИ И ХАРКОРЩИКИ



После анонса финального аддона в интернете начала появляться информация, что он рассчитан исключительно на высокоуровневых игроков и что остальным в нем делать нечего. Нам показалось странным такой подход, и мы решили прояснить ситуацию.

[Игромания]: Вы говорили, что Eye of the North в большей степени рассчитан на продвинутых игроков? В чем это будет выражаться? Насколько сложно будет освоиться в дополнении новичкам?

к первой части Guild Wars. Мы уточнили, настолько ли они категоричны в своем решении. Ведь Guild Wars 2 появится, скорее всего, только в 2009 году. Неужели геймерам все это время придется играть в статичном, не изменяющемся мире?

ВАНИЯ Собираетесь ли вы выпускать еще дополнения к первой части игры или Eye of the North финальная кампания?



[Эрик]

Если честно, то мы и сами пока не знаем. Сейчас ясно только одно — Eye of the North получается очень необычным аддоном, будем ли мы делать еще что-то похожее, пока непонятно.

ВАНИЯ В каждой новой части GW вы добавляли по две профессии. В Factions и Nightfall — дервиш и парagon. Почему в Eye of the North вы не добавите новых классов?



[Дженне]

Это опять же связано с концепцией нового аддона. Новых классов не будет потому, что Eye of the North расширяет уже существующий мир Guild Wars, а не добавляет новые земли. К каждой из предыдущих кампаний — Factions и Nightfall — мы добавляли по две профессии, потому что эти дополнения были, по сути, отдельными тайтлами. Чтобы играть в них, даже не нужно было покупать оригинальную Guild Wars. Вы могли просто приобрести кампанию и осва-

[Эрик]: Тут вот какой момент. Eye of the North — аддон не для продвинутых игроков, а для существующих игроков. Это большая разница. Анонсируя проект, мы имели в виду, что весь контент дополнения заточен под тех геймеров, которые сейчас играют в GW. А это в большинстве случаев уже довольно опытные игроки. Мы не стали создавать никакие учебные зоны, территорий для новичков и низкоуровневых вещей. Но это вовсе не значит, что персонажи с низким уровнем не смогут поиграть в Eye of the North.

Просто мы делали аддон не для привлечения новых геймеров в игру, а для того, чтобы те, кто уже играют в GW, смогли получить максимум удовольствия. Но специально что-то усложнять мы не собираемся. Еще раз повторюсь, главная цель — сделать игру интересной для геймеров, уже имеющих опыт в Guild Wars. Очень скоро мы выпустим бесплатное обновление, которое добавит новые, очень сложные режимы игры. Они будут доступны не только в аддоне, но и в оригинальной GW. Вот это как раз и будет подарком для хардкорщиков.



Основное действие аддона развернется в недрах Тирин — в огромных пещерах.

ивать только ее. А Eye of the North рассчитан на тех, кто уже играет в GW. Разница принципиальная.

Сейчас в игре 10 классов, для каждого из них доступно по несколько сотен скилов. То есть в игре больше тысячи различных навыков. Это очень много. Мы проводили опросы среди геймеров, они не хотят новых классов. Ведь чтобы их освоить, придется создавать нового персонажа, а основная масса играющих в GW сейчас сосредоточена на оттаивании тактик и стратегий. Для этого нужны развитые герои. Вот поэтому мы и сосредоточились на доведении до совершенства уже существующих классов.

ВАНИЯ И последний вопрос. Когда предположительно состоится релиз игры?



[Бен]

Мы планируем выпустить Eye of the North в августе 2007 года.



Алена Ермилова



PIRATES Of the Burning Sea



ПИРАТЫ ОНЛАЙНОВЫХ МОРЕЙ

- Жанр: MMORPG
- Издатель: Flying Lab Software
- Разработчик: Flying Lab Software
- Акцелла
- Издатель в России: Akella Online
- Сайт игры: www.burningsea.com

ДАТА ВЫХОДА

июнь 2007 года

Заканчивается пятый год ожидания. Релиз **Pirates of the Burning Sea** назначен на июнь этого года. Американская компания **Flying Lab**, разработчик игры, и российская «Акелла», на правах авторского права создающая корабли и получающая эксклюзивные права на публикацию игры (больше известную как «Корсары онлайн») на территории СНГ и стран Балтии, готовы слушать свой проект на воду. «Корсары онлайн» — первая крупномасштабная «пиратская» MMORPG, поэтому нам было особенно интересно, что же творится у разработчиков перед самым релизом. Экзамен на знание морского дела «Игромания» сдавал исполнительный продюсер компании **Flying Lab Software** **Рассел Уиллпэм**.

Я эту сказку все же сочиню

С самого начала решение разработчиков втиснуть геймплей в очень узкие временные рамки (1700-1720 года) вызвало очень много вопросов. Авторы объяснили это тем, что в начале XVIII века три державы, сражающиеся за господство на Карибах (Англия, Франция и Испания), еще не поделили зоны своего влияния. Кроме того, это время — золотой век пиратства, когда морями владели отъявленные головорезы, способные противостоять даже королевскому флоту. То есть именно на этот

период пришлось больше всего морских сражений.

Казалось бы, ответ получен, но вопросов стало только больше. Например, насколько точно будут разработчики придерживаться исторических событий, происходящих в это время на Карибах? Также мы задались вопросом о том, насколько быстрее идет время в игре, чем в реальности, и не пройдут ли обещанные 20 лет за несколько месяцев? Как планируют развивать игру? Отменят ли технический прогресс? И будет ли тогда интересно играть в застывшем мире?

Разработчики отвечают вполне предсказуемо: играть будет очень интересно. **Flying Lab** жалуются, что, говоря об их игре, все постоянно забывают один очень важный факт: это не просто историческая MMORPG, а в первую очередь — вымышленная MMORPG по мотивам реальных событий.

[Рассел]: Создавая «Пиратов», мы взяли за основу реальные исторические события, но оплели их собственными вымыслами. В нашем мире вы сможете встретить знаменитых пиратов, которые существовали в реальности, но жили в разное время. Многие корабли также скопированы нами из реального мира, они действительно существовали, а многие мы придумали сами.

Вот **Oliphaunt** — вымышленный корабль. Тем не менее он был создан по образцам кораблей, строившихся в XVIII веке на Карибах, и, в принципе, вполне мог быть в реальности. Именно благодаря вымыслу игра и будет развиваться после того, как геймеры достигнут заветной цифры «1720» на календаре.

Мир «Горящего моря» будет постоянно меняться. Довольно долго девелоперы не могли решить, как игроки смогут преодолевать большие расстояния. С одной стороны, не хотелось обязывать геймеров совершать

длительное утомительное плавание. С другой — быстрое перемещение исключает возможность тактических битв на море и гонки друг за другом. Намучившись с этими двумя взаимоконфликтными вариантами, разработчики нашли, наконец, альтернативу.

[Игромания]: Как будет проходить перемещение по миру игры? Ведь бороздить сотни миль виртуального водного пространства очень скучно.

[Рассел]: Перепробовав массу вариантов, мы создали абстрактные, уменьшенные Карибы и назвали их Открытым морем (*Open Sea*). Поскольку мир искусственно уменьшен, игроки смогут перемещаться между портами очень быстро, но, вступая в сражение, они переместятся в мир, равный по размеру реальному. Когда же бой закончится, игроки снова переместятся в Открытое море и продолжат путешествие.

Всасаживаться на берег можно будет только в определенных местах. Когда мы начали делать игру, то сразу решили, что не станем бесполезно плодить дополнительные острова с пустым пространством. Копипаст — не наш метод. Вместо этого мы вручную сделали все доступные локации. Из-за этого часть островов изначально недоступна, но со време-

нем мы при помощи патчей и дополнений подключаем и их.

Всего в **Pirates of the Burning Sea** будет около 100 портов, где можно бросить якорь, передохнуть, потогорвать, набрать команду, завести друзей, сыграть в карты в местном кабаке. Порты будут расположены не только на островах Карибского моря, но также на побережье Северной, Центральной и Южной Америки.

Сам себе Акелла

Несмотря на то что все технические вопросы решает **Flying Lab Software**, за визуальный ряд отвечает компания «Акелла». Когда мы беседовали с Расселом, российские девелоперы почти закончили создавать первый набор из 22 кораблей, которые будут доступны в июньском релизе. По словам Рассела, выбрать партнера для создания игры было несложно.

[Рассел]: Мы почти сразу остановились на «Акелле». Посмотрев все их «морские» игры, мы тут же поняли, что нам нужен. Если бы мы работали с другими компаниями, пришлось бы объяснять им, какие именно нам нужны корабли, как конструировать их модели и так далее — мелочей ведь очень много. «Акелла» же изначально знала, как все это делается.



Беседа с наставником. Ведется, разумеется, только с новичками.

Несмотря на то что игра получается очень многогранной, разработчики отлично понимают, что удовлетворить вкусы всех геймеров невозможно. Поэтому Flying Lab старались восхитить фанатов в разработку игры. В частности, всем желающим было предложено моделировать флаги и паруса для своих кораблей.

Работа проходит таким образом: как только игрок создает дизайн своей эмблемы, он выкладывает картинку на сайт разработчиков. Затем его работа рецензируется, проходит голосование, и лучшие образцы попадают в игру. Как только человек вступает в игру, ему (и только ему!) становятся доступны файлы, которые он создал. Потом, по мере создания гонимой и альянсов, обретения друзей, такие работы, по желанию игрока, могут стать эмблемами игровых сообществ.

Разработчики даже выложили специальный софт (2D и 3D User Content Program) для создания двухмерного (флагов, парусов, эмблем) и трехмерного игрового контента (самих кораблей).

[Игорянин]: Почему вы решили привлечь к разработ-

МЕРТВОЕ МОРЕ — ЖИВОЕ МОРЕ?



Один из слухов, который долго и с удовольствием пережевывали, глотали, срыгивали и снова глотали геймеры на сотнях форумов, был связан с релизом игры. Несколько лет назад было объявлено, что Pirates of the Burning Sea выйдут в несколько заходов. Сначала собирались создать три релиза: R1, R2, R3. Градация была такая: в самом первом (R1) появятся непосредственно корабли (без команд, адские Летучие Голландцы). Затем, через неопределенный промежуток времени, появятся R2, в котором к кораблям добавятся аватары капитанов. И потом, наконец, R3, где планировалось произвести такие кардина-

льные изменения геймплея, что о них даже тактично умалчивалось.

Однако скептики сделали свое дело. Flying Lab, добитая письмами о том, что пока они будут делать все обновления, геймеры разберутся, откладывала и откладывала основную релиз. Тем не менее как разработчики ни старались убить слух о трех релизах и «бесчеловечных» кораблях, он выжил и продолжает терзать сердца заочно влюбленных в игру геймеров. Расставим все точки над i.

[Игорянин]: Рассел, так что же со слухами по поводу мертвых кораблей и нескольких релизов?

[Рассел] Действительно, первоначально мы планировали три релиза, но теперь все поменялось. Мне кажется, у нас возникла некоторая путаница с терминологией, и сейчас я ее проясню.

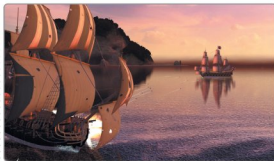
Термин R1 использовался для обозначения самого релиза. Как только мы его запустим, мы будем каждые 2 месяца

добавлять новые элементы, увеличивать мир, исправлять баги.

Для обозначения этих дополнительных и придуманы следующие названия: R2 — первое обновление после релиза, R3 — второе и так далее. Мы используем эти термины, чтобы было понятно, насколько критично и важно то или иное дополнение. То есть если мы говорим «Дополнение X выйдет в релизе R2», то имеем в виду, что оно настолько важно, что мы выпустим его в первом же обновлении, которое будет делать.

Да, и еще. Первоначально мы планировали, что запустим игру без людей, то есть изображения самих персонажей, но сейчас все не так. Игроки не только будут иметь своего персонажа, как в любой MMORPG, но даже смогут спенировать бортовую команду для захвата вражеского корабля.

Со временем мы собираемся выпустить и платное дополнение, которое заметно расширит игровой мир, но это будет еще нескоро.



Битва двух линейных кораблей выглядит впечатляюще. Дистанция эффективной стрельбы весьма реалистична.

ке игры простых пользователей? Ведь опыта и навыков у них значительно меньше, чем у вас.

[Рассел]: Идея подключить игроков к работе возникла у нас довольно давно. Действительно, зачем им томиться в ожидании релиза, ведь за это время можно столько всего насочинять, что потом даже самая совершенная игра их надежд не оправдает. А вот если они будут заняты делом (станут делать корабли своей мечты), то все будет просто отлично.

Да, «Акелла» смоделировала первую партию из 22 шкарных кораблей, но теперь очередь игроков. Ведь и «Акелла», и Flying Lab — это коммерческие организации, у нас есть бюджеты и сроки, в которые приходится укладываться. Что же до геймеров, то для них не проблема потратить три-четыре месяца на корабль своей мечты. Я не удивлюсь, если работы многих игроков будут лучше наших.

Ну а для тех, кто не хочет рисковать корабль самостоятельно, в игре предусмотрена система ин-

СЕРВЕР: НАДО ЧАЩЕ ВСТРЕЧАТЬСЯ



Одна из серьезных проблем, которая волнует всех игроков: сколько серверов будет и сколько геймеров они будут вмещать. Если на одном сервере будет играть большое количество людей, он может подвисать и тормозить. Если игроков будет мало, есть

шанс, что они будут чувствовать себя одиноко в огромном игровом мире. Flying Lab сейчас занята именно этой проблемой.

[Рассел] Мы планируем разделить игровой мир на зоны (их количество будет зависеть от результатов бета-теста). Каждую отдельную игровую зону будет контролировать 20 серверов. Каждый сервер, по нашим подсчетам, сможет вмещать от 20 000 до 25 000 игроков. Мы не уверены, сколько именно, потому что еще не заполнили сервера до отказа.



Исполнительный продюсер Flying Lab Software Рассел Уильямс в обычной жизни любит винтажные корабли.

дивидуализация уже существующих судов.

Дух странствий

В «Корсарах онлайн» — четыре класса персонажей: вы можете играть за представителя королевского флота (Navy), охотника за приключениями (Privateer), вольного торговца (FreeTrader) и непосредственно за пирата (Pirate). Для первых трех классов придется выбрать еще и нацию — англичан, испанцев или французов. Соответственно, игрок каждой нации будет сражаться как минимум с тремя вражескими группами: англичанами — с пиратами, французами и испанцами, пират — с французами, испанцами и англичанами, и так далее.

Путешествие по Карибскому морю начинается на собственном корабле. Разработчики решили, что подарить корабль — это куда лучше, чем заставлять игрока нанимать или красть его в самом начале игры. Поэтому в «Пиратах» вы можете сразу же покинуть гавань и отправиться бороздить морские просторы.

Для тех, кто никогда не держал в руках штурвала (то есть не играл в «морские» игры), в Pirates of the Burning Sea встроены подробный tutorial. С его помощью новички научатся управлять кораблем, совершать простейшие маневры, осваивать стрельбу по вражеским судам.

В игре одна основная, но индивидуальная для каждого класса сюжетная линия, которой придется придерживаться вплоть до 50-го уровня (это около 300 часов игрового времени). Когда же основной сюжет завершится, начнется настоящая пи-

ратская вольница. Конец сюжетной линии — это вовсе не конец игры.

[Игромания]: Рассел, расскажите, что произойдет, когда игрок достигнет максимального уровня?

[Рассел] Расслабьтесь, игра не закончится. Когда игрок достигнет максимального уровня, он даже станет значительно свободнее. Появится возможность участвовать в конфликтах между нациями, добавится целый ряд экономических возможностей, будет больше сражений. Но, в принципе, те, кто достиг 50-го уровня, уже могут считать себя победителями в игре.

Впрочем, есть еще один путь выиграть. Вы должны настолько отличиться в битвах между странами, что вам воздвигнут памятник в столице вашей нации. Ведь XVIII век — время, когда люди покоряли новые земли ради памяти в веках! Слава — это бессмертие.

Тем не менее уже сейчас мы думаем, что, возможно, стоит создать дополнительные сюжетные линии для тех, кто пройдет сюжет целиком.

Уйти, чтобы вернуться

Даже если игрок умрет на пике славы, он не понесет больших потерь. Разработчики не будут сильно наказывать игроков, особенно в режиме PvP.

[Игромания]: Что случится с персонажем после его гибели?

[Рассел] Мы не хотим, чтобы смерть приводила к слишком уж



✓ Боевая система, в которой пока известно не так уж много, в действии.

большим потерям: кораблей, имущества, опыта — да чего угодно. Мы нашли альтернативное решение — очки износостойкости. Сейчас объясню, что это такое.

Мы сделали так, что у каждого корабля есть дополнительная характеристика, описывающая его состояние. Чтобы было проще, но интереснее играть, корабли низкого уровня будут иметь много таких очков, а корабли высокого — мало. Каждый раз, когда игрок будет терпеть поражение в битве, эти очки будут уменьшаться на 1. Когда они достигнут нуля, игрок потеряет корабль и все снаряжение, которое было на нем.

Но и это еще не все. На корабль есть специальные слоты, в которые можно вставлять некоторые вещи, добытые на квестах. Вот эти вещи не теряются никогда, даже если вы остались без корабля. В PvP же мы и вовсе отказались от наказания за гибель.

Наказание за трусливый преждевременный выход из игры куда страшнее, чем за гибель в честном бою. Стандартная процедура выхода из игры такая: когда игрок собирается покинуть Карибы, начинается своего рода обратный отсчет, который может быть прерван, если на вас собираются напасть. Как только отсчет заканчивается, ваш корабль покидает мир вплоть до следующего появления. В случае разрыва связи или когда вам необходимо срочно покинуть игру — такой отсчет начинается автоматически.

А вот если вы выйдете из игры во время сражения, ваш корабль пойдет ко дну вне зависимости от того, в чью сторону

склонялась фортуна. Поэтому трусливо убежать не следует даже в самых провальных битвах. Вдруг у вашего оппонента сейчас прервется связь с сервером, и он, весь такой сверкающий золотом и грохочущий пушками, пойдет ко дну, оставив победителем вас — с дрявыми парусами и течью в дыре.

Горящее море возможностей

Несмотря на то, что разработчики, которые люют разработчики своему проекту, впечатлены от игры остается двойное. Очевидных плюсов великое множество: шикарные корабли, мощная корабельная энциклопедия, красивая графика, отличная музыка, продуманная система перемещения по игровому миру. Да и сама концепция «пиратских будней», наконец, которой в онлайн-новых играх сейчас ох как не хватает.

Это с одного борта. А с другого? А с другого у нас довольно расплывчатые описания геймплея, только общие очертания качественной сетки, но совсем понятные режимы битв. А еще множество островов, которые можно заселять; плантации, которые приносят хороший доход; возможность раздавать квесты друг другу... Но обо всем этом говорится в двух вариантах. Либо «увидите, когда игра выйдет», либо «появится в дополнениях».

Впрочем, мы искренне надеемся, что все это не скажется на игре. «Пираты» просто не имеют права пойти на дно мирового онлайн. Уж слишком много геймеров жаждут подняться на своих судах Веселого Роджера. ■



✓ Поиграть за персонажа-женщину тоже можно. Ведь среди пиратов были и дамы.

SpellForce 2

DRAGON STORM

Возвращение в мир Эо – продолжение легендарной RPG

С ДРАКОНАМИ НЕ ШУТЯТ!



Антон Грачевников

CRIMECRAFT



- Жанр: MMORPG
- Издатель: Vagster Entertainment
- Разработчик: Vagster Entertainment
- Сайт игры: www.vagster.com/index.php?page=projects

ДАТА ВЫХОДА

конец 2008 года

CrimeCraft, довольно необычная MMORPG в фантастическом сеттинге, стала, пожалуй, самым ярким онлайн-овым событием КРИ. На стенде **Vogster Entertainment** крутили ролик, больше всего напоминающий вступление к какому-нибудь экшену от третьего лица, но никак не к онлайн-овой ролевой игре. Лафоновый голос за кадром сообщал: «Современный американ-

ский мегаполис, которым правят деньги и грубая сила. Полиция и спецназ ведут борьбу с крупными корпорациями и бандитскими группировками. Кто победит? Решать тебе. **CrimeCraft** — город, который может стать твоим. Переселение начинается».

Но ролик роликом, а вот на закрытой презентации об игре рассказали куда больше, а главное, показали технодемо, на основе которого уже можно сделать какие-то выводы. Так что же нас ждет?

Огни большого города

Сюжет укладывается в несколько строчек, озвученные в ролике. Начав игру, геймер сможет выбрать одну из трех группировок: полицейские, бандиты или предприниматели. Все три фракции постоянно враждуют между собой и стараются подмять под себя как можно большую площадь мегаполиса. Прибыль группировки напрямую зависит от того, сколько районов города она контролирует.

И если полиция и бандиты используют для расширения своего влияния старые добрые методы (пришел, увидел, застрелил), то торговцы действуют в основном исподтишка. Подкупают, проплачивают, заключают выгодные сделки: если карманы полны хрустящими купюрами, всегда можно и охрану нанять, и с боевым отрядом для захвата территории договориться, да и сделать новое оружие на фабрике не проблема.

Огромный мегаполис, где происходит действие игры, разделен на два типа локаций. Любимые — это мирные зоны, в которых нельзя никого убивать, зато можно общаться и готовиться к предстоящим сражениям. Главное же действие происходит в инстансах — там царит тотальный PvP с незначительными вкраплениями PvE-элементов.

И вот тут мы подошли к самому интересному. Боевая система **CrimeCraft** — это что-то совершенно новое и непонятное для всех MMORPG-игроков. Она сочетает в себе как относительно несложные элементы стандартных MMORPG, так и нечто подобное экшену в духе **PlanetSide** и **Unreal Tournament**.

С одной стороны, игроку предстоит, как в UT-подобных играх, наводить перекрестные прицелы на противника и удерживать его все время, пока ведется огонь. С другой — урон, место, да и сам факт попадания будет обчислять компьютер. Предполагается, что такой подход делает бои динамичнее, но для победы в схватках недостаточно будет просто уметь хорошо стрелять — не помешает и прожка персонажа. К сожалению, боевка пока не готова, поэтому в технодемо ее не показали. На словах же пока звучит не очень: далеко не всегда попытка скрестить муху со сломом дают жизнеспособные гибриды.

Графика игры пока тоже смотрится, скажем так, неоднородно. **CrimeCraft** создается на **Unreal Engine 3**, что подразумевает высокое качество картинки. Но то, что было продемонстрировано на КРИ, ничем особо выдающимся не выигдидит. Низкая детализация, местами кривая, а местами излишне гротескная анимация персонажей... А вот физика очень порадовала: в инстансах, где UE3 работает на полную катушку, можно кидаться различными предметами, пули простреливают тонкие преграды и выбивают щебенку из стен. Правда, при этом персонаж с заведящим постоянством застревает в дверях и проваливается в стены, но спешим это на сырьез технодемоки.

■ ■ ■

CrimeCraft — проект, безусловно, весьма интересный и нестандартный. Но сказать сейчас, что получится из игры, невозможно. Слишком уж многое остается непонятным. Надеемся, что детали прояснятся после начала бета-тестирования, которое запланировано на осень. Мы же продолжаем держать **CrimeCraft** на прицеле. ■

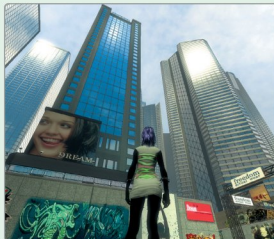
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Несомненно, проект, из которого вполне может выйти топик. Но пока в **CrimeCraft** еще больше непонятного, чем прицельного.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



✓ При первом взгляде на **CrimeCraft** в ней узкоются намеки на GTA.



✓ На билбордах разработчики собираются размещать рекламу.

FURY



- Жанр: MMOTPS
- Издатель: Gamesack Media Group
- Разработчик: Auron
- Сайт игры: <http://massivelytheory.com>

ДАТА ВЫХОДА

конец 2007

Очень многих геймеров в современных MMORPG раздражает крайне медленные, тягучие бои. В том же EverQuest 2 можно включить авто-атаку и успеть принять душ, выпить чашечку кофе или приготовить яичницу. Как раз к возвращению противник испустит дух. Даже в World of Warcraft и Guild Wars сраже-

ния далеко не всегда столь динамичны, как хотелось бы.

Разработчики из австралийской компании Auron разделяют мнения тысяч геймеров по всему миру, именно поэтому в их новой игре с характерным названием Fury нет места авто-атаке и полчасовым медитациям с магическим бубном. Мечи здесь сверкают со скоростью вертолетных лопастей, кровь и мясо фонтаном разлетаются по всей арене. Они даже придумали для своей игры новый жанр — MMOTPS (Massively Multiplayer Online Third Person Slasher), многопользовательский онлайн-овый слешер от третьего лица.

Необычное название тем более оправдано, что в Fury нет и многих RPG-элементов. Например, отсутствует четкое разделение на классы. Каждому игроку по мере роста будут доступны все заклинания, специальные способности и виды оружия, правда, далеко не все можно будет использовать в бою. Если вы хотите в одном сражении стать непобедимым ниндзёй, а в

другом — народным целителем, придется заранее подготовить соответствующие реинкарнации. Так называются наборы способностей, которые можно составлять из доступных умений, сохраняя и выбирать перед каждой схваткой. Сколько кровавых приемов вы сможете вместить в одну реинкарнацию, зависит от очков эквипировки — они зарабатываются в бою, по мере повышения ранга. Хотя даже на ранних этапах герой сможет проводить серии ударов, которые позавидует и Данте из Devil May Cry.

Не зря разработчики хвалятся, что у них самая динамичная боевая система из всех MMORPG. Около 90% способностей в Fury работают мгновенно, они не требуют ни маны, ни энергии, ни очков ярости. Главное, успевать как можно быстрее жать кнопки и использовать нужные приемы в нужное время в нужном порядке. Впрочем, освоить боевое искусство в совершенстве не так просто: это займет немало времени, так как всего умений более 200 и никогда заранее не знаешь, какие реинкарнации заготовит противник.

А как же квесты, крафт, убийство монстров? У разработчиков на все эти вопросы один ответ: «Забудьте!». Вся суть Fury состоит в непрерывных сражениях между игроками на аренах. У настоящих гладиаторов нет времени на сбор крысиных шкур или крафтинг, а значит, и PvE делать не обязательно. Хотя кое-какие задания давать все-таки будут, но все они из разряда «сходи еще раз на арену, надерги там всеи фильминую часть!». Зато в плане PvP у Fury в рукаве припрятано сразу несколько тузов. В игре будет четыре режима:

Bloodbath — стандартный Free for All, где нет друзей, кругом одни мишени, а главная задача — выбраться из передряги живым.

Elimination — разборки между двумя командами. Сине против красных, розовые против фиолетовых. Победитель только один.

Vortex — старый добрый Capture the Flag. 16 игроков с одной стороны, 16 с другой. Все режут друг другу глотки за кусок материи.

Fortress — масштабная битва за ресурсы, в которой предстоит разгромить цитадель врага и отстоять свою.

Чтобы еще сильнее увеличить сходство с сетевыми экшенами, разработчики щедро рассыпали по каждой арене бонусы, повышающие урон или усиливающие параметры. Не хватает только рейлгана с ракетницей. Но в отличие от Quake и UT-подобных игр, в Fury у каждого игрока есть своя родина — сервер, который выбирается в начале игры и навсегда закрепляется за геймером определенной цвет. Например, есть зеленый мир, есть желтый, для любителей экзотики предусмотрен голубой.

Каждый сервер вмещает в себя тысячи игроков и позволяет им общаться между собой, обмениваться снаряжением, создавать кланы и отстаивать честь соратников в бою. Но даже если вы не хотите вступать в сообщества — не беда, достаточно зайти на арену, и игра сама доберет команду из предстателей вашего мира, а в качестве противников выступят игроки другого цвета.

Самые назойливые гладиаторы наверняка спросят: «А зачем все, собственно, воюют?». Причина проста — мана. Не та, которой колдуют колдуны в WoW-клонах, а та, что поддерживает хрусткий мир Fury. Которая дороже золота и важнее жизни. На нее можно покупать оружие и доспехи, заклинания и дополнительные скиллы.

Очень похожий геймплей и систему развития персонажа на данный момент мы видели только в **Rakion**. Но в этой игре ко всем вкусностям горькой подливкой идет устаревший движок с кривой анимацией, что для подобного проекта смерти подобно. Fury же базируется на **Unreal Engine 3**, а анимация в трейлере смотрится просто потрясающе. Так что с нетерпением ждем выхода, а пока затачиваем виртуальные мечи. ■



Некоторые клибы в Fury смотрятся весьма кинематографично. Остается только сожалеть, что в игре нет режима slow-mo.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Попытка сделать качественный онлайн-овый слешер с элементами RPG. Даже если выйдет не идеально, поклонники у Fury будут множеством: ведь альтернатива лишь одна — морально устаревший Rakion.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

80%



LINEAGE 2

THE CHAOTIC THRONE — INTERLUDE

С выходом *Interlude* в истории Lineage 2 начинается новая эпоха (или, если следовать игровой терминологии, *Saga 2*) — на смену *The Chaotic Chronicle* приходит *The Chaotic Throne*. В конце марта разработчики открыли игрокам доступ к публичному тестовому серверу (PTS), запуск же на всех основных серверах состоялся 11 апреля. Мы побывали как на тестовых, так и на массовых полях виртуальных сражений и готовы поделиться с вами самой свежей и достоверной информацией.

Время очередных перемен

Несмотря на то что в Lineage 2 довольно неплохой PvE режим, игра славится в первую очередь своим PvP. Чувствовать себя в полной безопасности игрок может только спрятавшись за толстыми стенами одного из городов, все остальные локации — настоящая охота для любителей скрепить меч с реальными противниками. Никаких ограничений на PvP нет — нападай, грабь, убивай сколько душе угодно.

В отличие разработчики продолжили развивать PvP-направление и ввели... самые настоящие межконтинентальные войны — как в рамках сервера, так и между серверами. Подобные баталии это не просто способ поднакопить экспириенс и собирать множество редких предметов. Межконтинентальные войны изменяют игровой контент — в окрестности городов будут появляться новые места охоты и магазины с разнообразными вещами (в случае победы нации) или же эти самые города будут недоступны (в случае поражения). Не менее интересно и то, что в битвах участвуют неигровые персонажи (то есть управляет ими компьютер), враждебные всем прочим группировкам. То есть победить живых игроков противостоящей нации недостаточно, необходимо расправиться с управляемыми AI оппонентами.

Малые кланы и одиночки

Но не думайте, что *Interlude* — это аддон, рассчитанный исключительно на игроков, проводящих дни напролет в масштаб-

ных войнах. Небольшим кланам и одиночкам тоже будет чем заняться. Малые группировки, у которых нет сил, чтобы захватывать крупные замки, могут сразиться за новый вид построек — крепости, что-то среднее между замками и обителями.

Ну а для солистов (как в LA2 называют игроков-одиночек) приготовили новое оружие, броню и множество других предметов. Особо хочется отметить новые демонические мечи *Akamanah*, они дополнят уже существующий меч *Zariche*. Появится в игре и призрачное оружие, которое заметно сильнее классического, но имеет ограниченную прочность и через некоторое время рассыпается. Сертификаты на призрачное оружие можно получить после прохождения квеста на первую или вторую профессии, а также, начиная с 40-го уровня, купить у NPC за деньги.

Впрочем, что это мы все о PvP, да о PvP. Про PvE разработчики тоже не забыли. Например, они добавили в LA2 увлекательнейший режим охоты. Выслеживать и загонять в угол игрокам нужно не абы кого, а самых настоящих динозавров! На *Primeval Isle*, где обитают эти милые твари создания (по аналогии остров больше всего напоминает Лес Зеркал), можно встретить как совсем маленьких рептилий, так и огромных монстров, больше всего напоминающих тиранозавров. Кстати, не смотрите на разницу в размерах.

Маленькие ящеры вовсе не лыком шиты, у всех 80+ уровень, так что перекусить пополам даже высокоуровневого героя они могут не хуже собратьев-гигантов.

Чтобы вы полностью себе представили масштабы динозавробоедства, вотжем на первые два скриншота, иллюстрирующие статью. Они сделаны непосредственно в местах обитания коварных рептилий. Кстати, заплатки 2 млн адены (местная валюта), можно попасть в инстанс, где будет находиться лишь ваша группа и динозавры, другие игроки мешать не будут. Однако помочь в случае чего тоже будет некому. Разумеется, за удачную охоту полагается отличная награда.

Добираться на остров динозавров проще всего влбавым, браassem или кролем. Любителям же попутешествовать на корабле придется раскошелиться на билеты туда и обратно. Они, правда, совсем недорогие, если сравнивать с деньгами, которые можно заработать, убивая тирексов, ратторов и прочих диллодков.

Среди новых рейд-боссов в *Interlude* засветились опять же представители класса пресмыкающихся: *Sallren* — рейд-босс 87-го уровня, один из самых опасных; *Eloki* и его юный братец *Uraka*, они открывают новые квесты; а также множество других, менее примечательных (например, *Iron Giant Totem* — порождение демона по имени *Beleth*, *Doom Blade Tanatos* из *Border Outpost*).

- Жанр: MMORPG
- Разработчик: NCsoft
- Издатель: EAG Team
- Издатель в России: «Бука»
- Цена игры: 799 руб.
- Ассениская плата: 600 руб/мес
- Скорость связи: 56 Кбит/с
- Трафик: от 3 до 15 Мб/с
- Сайт игры: www.lineage2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц ЦП, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

На сегодняшний день MMORPG Lineage 2, которую в России привыкли называть просто «Линейкой», собрала по всему миру более 3 млн подписчиков, почти в полтора раза больше, чем у *World of Warcraft*. И это только те, кто исправно платит абонентскую плату. Сколько на просторах интернета пиратских серверов — одному богу известно. Разработчики, компания NCsoft, отлично понимают, что у них в руках курица, несущая золотые яйца, и поэтому всецело стараются поддерживать интерес игроков к своему творению. Примерно раз в полгода они исправно выпускают совершенно бесплатные аддоны, которые по количеству нововведений и изменений не уступают многим платным дополнениям других MMOG (больше по размеру, пожалуй, только кампании для *Guild Wars*).



✓ Злые ящеры 80+ уровня способны растерзать даже прокачанного героя буквально за несколько секунд.



Primeval Isle — место охоты на коварных рептилий. Ко многим лучше во подходить, а убивать из лука.



Рейды на боссов, как и прежде, позволяют быстро набрать уровень.

Технический прогресс

Научно-техническая революция тоже не стоит на месте. В частности, в игре появился воздушный транспорт, который можно использовать, например, для переброски войск при масштабной атаке. Кстати, чуть не забыли вас предупредить, сражаться теперь можно не только на суше, но и на море, и даже в поднебесье.

Также нас ждет несколько более мелких, но все же очень приятных изменений: дворцы бракосочетаний, новые мини-игры, святые мечи, возможность сменить персонажу имя или перенести его на другой сервер (возможность будет введена несколько позже), чего многие игроки ждали с нетерпением уже очень давно.

В игре появились дуэли — по обоюдному согласию между игроками или даже целыми партиями. Для битв партий в игру добавлены новые умения, нацеленные на повышение характеристик всех бойцов сразу. Ну и, конечно же, в Lineage 2 появились новые терри-

тории — кроме уже упомянутого выше острова динозавров, на карте проступили Eiroki Isle, Lost Nest и Sallren's Lair.

Графика осталась прежней, что, впрочем, неудивительно — переходит на новый движок разработчики пока не собираются. Хотя, на наш взгляд, пора бы уже. «Линейка» очень красива, но Unreal Engine 2.0 — это все-таки вчерашний день. Недостаток полигонов ощущается во всех моделях, а спецэффекты уже не смотрятся новаторскими, как было два-три года назад. Но еще раз обратим внимание: мир потрясающе стилизован, анимация отлично проработана — на фоне всего этого устарелость движка уже не так заметна.

Будущее Трона



Interlude — лишь начало целой серии дополнений под общим названием The Chaotic Throne. И уже сейчас разработчики рассказывают, какие изменения и дополнения ждут нас дальше. Правда, упоминают пока только о всевозможных мелочах. Но оно и логично, пытаются создать интригу. Вот самые, на наш взгляд, интересные мелочи.

■ Появятся плащи и накидки, а также социальные атрибуты, по которым можно будет судить о вашем положении в обществе.

■ Игроки давно просили сделать что-нибудь из волками. Другие зверюшки хоть чем-то полезны: на страйдах можно ездить, маленькие кошечки лечат, взрослые питомцы накладывают усиленные заклинания, а волки только и делают, что жрут и мрут. Зверье уменьшит свои аппетиты и получит новые способности, которые будут развиваться по мере набора новых уровней.



Interlude — лишь первый адрон к Lineage 2 из серии The Chaotic Throne. Но уже по нему понятно, что разработчики неспроста сменили название серии дополнений. «Трон хаоса» сильно отличается от «Хроник». Масштабные битвы, охота на динозавров, новые необычные локации, появление инстансов системы... С не-

■ Во время осад противник нередко применял запутывающую тактику, когда перед самым началом осады менялся иконка клана на сиющую с иконкой врага или его союзника. Это затрудняло процесс распознавания — где свои, а где чужие — ведь в осадах порой участвует до нескольких тысяч игроков. Решен и этот момент: да здравствует новая система обозначения участников осад, которая избавлена от подобных выходов и имеет свое собственное обозначение.

■ Во всех фэнтези-расказах, помимо демонических мечей, обычно присутствуют и святые мечи. Будут они и в Lineage 2. Например, Blood Sword. В отличие от Demonic Sword, этот меч будет давать игроку активные умения.

■ Также будет добавлено сообщение о том, какая именно группа успешно повысила уровень кристаллов душ во время рейда, что значительно облегчит жизнь игрокам, желающим улучшить свои вещи.

терпением ждем следующего дополнения, очень уж хочется посмотреть, что еще новенького добавят в игру разработчики.

Кстати, с выходом Interlude в LA2 начали приходить новые люди, причем в большом количестве. Поэтому если вы еще не играли в «Линейку», то сейчас самое время: не придется чувствовать себя одиноким дилетантом среди толпы профессионалов. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Масштабное дополнение, которое открывает новую серию адронов The Chaotic Throne. Разработчики ни в чем не обманули: формат адронов действительно изменился, они становятся, во-первых, масштабней, во-вторых — более разнообразными.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.5

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

CORUM ONLINE



- **Жанр:** MMORPG
- **Издатель:** Giga-Net
- **Разработчик:** NetTimeSoft, Inc.
- **Цена игры:** бесплатная
- **Скорость связи:** 56-128 Kbit/c
- **Трафик:** от 2 до 4 Мб/ч
- **Сайт игры:** <http://corum.gigat.net>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
600 МГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Делать бесплатную MMORPG — не такое уж неблагодарное занятие. Как показывает практика, даже если игровой клиент свободно доступен в Сети и отсутствует абонентская плата, существует множество способов выбить из игроков деньги. Достаточно ограничить качество выпадающих в игре предметов и предложить за пару десятков долларов более выгодные решения. Именно по такому принципу и работает **Corum Online** — новая MMORPG от корейской фирмы **NetTimeSoft**.

Раз корейская — значит, европейской внешности от персонажей ждать не стоит. Каждый герой здесь носит филоновые волосы, имеет громадные глаза и всем своим видом напоминает анимешного ниндзя Naruto. Цвет и форму волос можно выбрать при старте — это единственное, что разрешено изменять, не считая имени и класса. Камера в игре расположена таким образом, что удобнее всего наблюдать за персонажем сверху, и отключать его от соевого проце всего по яркому парку, а не форме бровей или носа.

Классы — отдельная история. **Corum Online** — редкий вид

MMORPG, где выбор деятельности героя четко закреплен за его полом. Воины, священники и саммонеры в этом мире — исключительно мужчины. Стрелять же из лука и пускать огненные шары научились лишь женщины. В связи с этим в подземельях **Corum** нередко встречаются Джоны и Майклы в мини-юбках, а некоторые мускулистые бойцы носят имена типа Olenka или Jessica.

Всего классов в игре шесть, по три на каждый пол. Файтер целиком и полностью зависит от внутренней ауры, которая накапливается в бою и тратится на многократное усиление ударов ближнего боя. Прист поклоняется богу Gaia и является лучшим саппорт-классом в игре. Лечит союзников, улучшает параметры, снимает нехорошие эффекты. Саммонер может усмирять некоторые когнитивные зверушки, которые срываются на его стороне. Рейнджер — настоящий ниндзя. Активно использует энергию Chaika для нанесения молниеносных ударов и уклонения от атак, умев пользоваться ядами и прочими нечестными приемами. Волшебник пускает напалмы по группам врагов и сжигает все на своем пути. Arcus, единственный стрелок в игре, может по-разному влиять на монстров и даже заставлять их сражаться на своей стороне.

Способности классов никто не запрещает комбинировать, так что, выбрав путь воина, вы можете позаниматься парой способностей из других веток и стать в итоге боевым лечащим магом, умением стрелять из лука и призывать зверей. Если, конечно, очко мастерства хватит.

Игра начинается в центре маленькой деревеньки, где обитают пара-тройка продавцов, одаривающих редкими квестами, и горстка других путешественников. Никаких долгих телодвижений по поводу того, кто вы такой и как здесь очутились, нет. Деньги тоже ни копеечки. Их нужно



✓ Все персонажи в **Corum** — близнецы-братья и сестры. Различать их можно только по прическе.

или купить на сайте у разработчиков, или вытратить из монстров, обитающих поблизости. Как правило, в населенном пункте всегда найдется кто-то с кричащей надписью «HELP!» над головой и просьбой прикончить десяток местных гоблинов. После встречи с ним в деревне становится делать нечего и пора выходить в большой мир.

Мир этой представляет собой пространство, поделенное на 20 с лишним пронумерованных участков. Каждый из них содержит несколько подземелий — чем дальше, тем сложнее. Хотя вначале попасть в другие земли, конечно проще, вам не грозит — для этого нужен транспорт, а на него нужны деньги. А деньги где? Правильно, у монстров, которых нужно убивать, чтобы добыть с них деньги и опыт, чтобы попасть на другие участки, убивать там новых монстров и зарабатывать еще больше денег и еще больше опыта. Такой вот нехитрый смысл жизни всех обитателей мира **Corum**.

Герой может передвигаться по участку карты без проблем, не боясь нападения. Для того чтобы столкнуться с тварями или другими игроками, нужно подойти к любому подземелью и во-

прос «вам точно сюда?» дать положительный ответ. А дальше начинается своеобразный аналог **Diablo** на **Battle.Net** с толпами блуждающих негодяев и километрами лабиринтов, в конце которых поджидают боссы.

Враги умирают с одного-двух ударов, а если поцарапают — беда, достаточно нажать кнопку «Отдых», и не успеете оглянуться — вы снова полны сил. В новых подземельях ждут другие монстры, немного изменится интерфейс — вот, в общем-то, и все различия. Особым стоят так называемые осадные пещеры, которые игроки могут захватывать и затем брать с входящих рэду. Именно там падают самые редкие вещи и можно поучаствовать в PvP-баталиях. Но самые лакомые куски уже застолбились крутые гильдии и уступать их новичкам не собираются.

Игру могла бы если и не спасти, то хотя бы немного подтянуть графика. Но движок по нынешним меркам просто ужасный: чем-то напоминает движок «Сферы», а ей skoro стукнет четыре года. Впрочем, на фоне многих других бесплатных MMORPG **Corum** выглядит неплохо. Вот только не на них нужно равняться! ■



ДОЖДАЛИСЬ?

Очередная малообсужденная MMORPG-подделка, единственный плюс которой — полная бесплатность. Может заинтересовать лишь самых отвлеченных калецкошек.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 4.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.5

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

RAGNAROK ONLINE

ЭПИЗОД 10.2



- Жанр: MMORPG
- Модель: Gravity Co.
- Разработчик: Gravity Co.
- Модель в России: Gravity OS
- Цена игры: бесплатная
- Скорость связи: 56-128 Kbit/s
- Требования: от 1 до 4 GB/ч
- Сайт игры: www.ragnarok.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
500 МГц, 128 Мб, 16 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1200 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

В Ragnarok Online праздник на сервере был добавлен новый эпизод за номером 10.2. Что на этот раз предложила Gravity и стоит ли качать с сайта файл вебом в полторы сотни мегабайт, мы сейчас с вами разберемся.

Помимо ставших уже стандартными для RO-обновлений новых шалочек, монстров, умений, оружия и экзотичности эпизод 10.2 включает в себя три города и несколько принципиальных изменений в геймплее.

Новые локации

Самое главное нововедение — город Лайтхайзен, гордость республики Шварцвальд. Это наукоград с широким авеню, светлыми чистыми улицами и красивой архитектурой. Город делится на две части: северную и южную. На севере находится деловой центр с развитой инфраструктурой, сеть банков, торговых центров и множество парикмахерских. Южные районы города — спальные. Посетить их следует хотя бы для того, чтобы посмотреть на медленное течение жизни. Время здесь словно растянуто: никто нигде не спешит, не суетится, не бежит, сломя голову. Это самое тихое место в Рун Мидгарде.

Весь Лайтхайзен развивается благодаря компании «Рекенбер», которая спонсирует многих ученых и археологов республи-

ки. Знаменитые дирижаблы, заменившие мост между Лайтхайзеном и Эйрброком, — одна из разработок «Рекенбер». Добраться до города можно либо по воздуху из Юно, либо по железной дороге из Эйрброка.

Единственное место, омрачающее репутацию города мечты, — биологическая лаборатория. Она находится недалеко от Лайтхайзена, в пригороде Регенширм. Жуткое, знаете ли, место: здесь талантливые ученые (среди которых есть и злые гении) творят в изоляции от внешнего мира.

Лаборатория имеет три этажа. Первый вполне приспособлен для жизнедеятельности, именно тут проводятся основные исследования. На втором этаже ставятся эксперименты над животными и людьми. Третий этаж — эдакий виварий из «отбракованного биологического материала». Страшные чудовища, монстры из ночных кошмаров, разлагающиеся мутанты — все жертвы неутешных ученых ютятся на третьем этаже биолога. Пока он закрыт для посещения, но, видимо, очень скоро количество монстров превысит допустимый предел и ученые позволят игрокам провести зачистку. Правда, пускать будут только персонажа 95 уровня и выше.

Еще одна большая локация, включенная в эпизод, — подземный город Юперос. Он существовал давно, но возможность погулять по его каменным чертогам мы получили только сейчас. Юперос, как и биолога, тоже имеет три этажа. Первый населяют роботы Ванату, второй — медлительные охранники апокалипсиса. На третьем томится в ожидании добычи страшный монстр Веспер.

Другой из котелка

На этом интересности не заканчиваются. Эпизод 10.2 дает игрокам возможность создавать



Улицы Лайтхайзена широки и многолюдны.

себе гомуноклов, маленьких ручных помощников-мутантов. К сожалению, способностью «сварить в котле» друга обладают только алхимики. Развитие до определенного уровня квестовое умение «биотика» и использование предмета «эмбрион», они могут призвать одного из четырех гомуноклов: поддержки, атаки, защиты и каприза. Последний — Ванил (название соответствует содержанию) — наиболее редкий, варится только в 10% случаев. Он может нанести как физический, так и магический урон.

Если игрок ухитрится сварить себе гомунокла, в папке с Ragnarok появится файл **AI.lua**, отвечающий за искусственный интеллект зверушки. С его помощью можно запрограммировать своего спутника, сформировать его характер и манеру игры. Тем же, кто не хочет заниматься правкой файла, изначально доступно несколько типовых схем поведения монстрика.

Но что это мы только о хорошему? Не обошлось без накладок. При старте эпизода 10.2 почему-то оказалась неактивной функция «варки» гомуноклов, обнару-

жилась проблема с лутом (его стало вываливаться из монстров в несколько раз больше, чем обычно), на одном сервере из церкви Пронтеры исчез священник. В результате в день старта игра была закрыта на полчаса — «диагностической профилактикой серверов», на некоторые мелкие баги не исправили до сих пор.

RO-сообщество разделилось на три лагеря. Одни говорят, что новый эпизод — всего лишь очередной PR-ход Gravity, чтобы удержать игроков за мониторами. Другие не соглашаются и говорят, что игра не может насучить, а новый эпизод — это логичное развитие проекта. Третьи пытаются лоббировать свою точку зрения: на надо нам городов и гомуноклов, лучше сделали бы постоянное перераспределение умений (эта акция прошла в виде недельного ивента после старта нового эпизода).

Не будем вникать в их спор, Gravity к нему все равно не прислушается — она уже готовит эпизод 10.3. А нам остается надеяться, что он появится только после того, как будут исправлены ошибки предыдущего обновления. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из самых больших и необычных эпизодов для «Рagnaroka». Если так пойдет дальше, скоро эпизоды можно будет называть полюбозными адресами.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

Светлана Померанцева



GUILD WARS PROPHECIES

ЛОКАЛИЗАЦИЯ

- **Жанр:** MMORPG
- **Издатель:** NCSoft
- **Разработчик:** Artchitect
- **Надатель в России:** «Бука»
- **Цена игры:** 1300 руб.
- **Абонентская плата:** нет
- **Скорость связи:** от 128 до 256 Кбит/с
- **Требования:** от 2 до 20 МГц
- **Сайт игры:** www.guildwars.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Компания «Бука» выпустила локализованную версию первой части **Guild Wars — Guild Wars Prophecies**. Мы изучили ее, получили в закрытом бета-тестировании русификацию и теперь спешим поделиться с вами своими впечатлениями.

До недавнего времени количество MMORPG на русском языке было крайне ограничено. По сути, у игроков, не знающих английского языка, но усмевно рвущихся в большие онлайн-ролевки, был только один выбор — «Сфера», которая, несмотря на поддержку русского языка, сегодня уже морально устарела. Ситуация начала меняться, когда **Akella Online** выпустила полностью русифицированный **EverQuest 2**. У игроков появился выбор.

Но в русском **EverQuest 2** игра происходит на русских серверах, где народу, к сожалению, не так много, как на серверах международных. К тому же большинство геймеров, даже тех, кто не знает английский, хотят почувствовать себя в самой горячей событий, а это, опять же, возможно только на международных площадках.

«Бука» поступила по-своему — стала открывать собственный сервер для **Guild Wars**, а запустила всех русскоговорящих геймеров на мировую арену. Нам в редакцию приходит много вопросов именно по переводу GW, поэтому сразу объясняем, как работает локализация.

Для начала самый частый вопрос: надо ли покупать коробочку? Если вы уже купили DVD-бокс до этого (то есть английскую версию от «Буки»), то повторно платить не нужно. При запуске игры у вас автоматически скачается патч (если вы постоянно играете, то он уже давно скачан), и в меню настроек появится выбор русского языка. Активируете опцию и начинаете играть в русскую версию игры.

Теперь — что касается перевода. Буковки не стали переводить имена собственные (названия монстров, оружия, локаций), оставив их на английском. Поиграв две недели в локализацию, мы обнаружили как плюсы, так и минусы такого подхода. Рассмотрим их раздельно.

ПЛЮСЫ:

■ Тем, кто раньше играл в GW, не придется надуманно вглядываться на переведенные названия. То есть если уж есть в игре **Bail Hammer**, то он во всех версиях игры **Bail Hammer**, а не какой-нибудь «Молот с шаровым набалдашником». Поскольку на момент локализации русскоязычное сообщество GW насчитывало около 20 000 человек, этот момент очень важен.

■ Тем, кто раньше не играл в GW, будет проще играть на международных серверах. Они сразу будут звучать англоязычные названия предметов, после чего смогут правильно называть их при общении с западными игроками. Особенно это важно во время торгов. На начальных этапах игры хорошие вещи очень сложно выбрать из монстров на заданиях, их можно только купить у торговцев (реальных людей, а не игровых персонажей). Разумеется, большинство торговцев англоговорящие. Даже с элементарными знаниями английского можно с ними общаться. Написав, пусть и с ошибками, что-то вроде *I want to buy Feathered Longbow for 1 gid* — вы получите желаемый лук, ведь его название вы знаете из локализации.

■ Для незнакомых английский язык подобный неполный перевод — отличный способ начать потихоньку учить иностранную мову. Все квесты, диалоги и прочее вы отлично поймете, потому что они переведены, а названия локаций и хабара, если уж совсем непонятно, посмотрите в словаре.



✓ Все диалоги и квесты переведены. Но имена собственные оставлены на английском.

МИНУСЫ:

■ Вкратлении английского текста в русский смотрятся, конечно же, не идеально. К этому привыкаешь, но не сразу.

■ Зачастую эти самые вкратления стоят друг за другом. Так получается, что идет русский текст, дальше один игровой термин на английском, затем другой термин (но забывайте, что названия предметов и локаций могут состоять из нескольких слов). В результате человеку, не знающему английского, сложно разобрать, что же имелось в виду. Приведем простой пример. Описание локации **Great Northern Wall** содержит следующее предложение: «...до **Searing Northern Gate** были важным дипломатическим входом для приветствия приезжих сановников...». В данном случае имеется в виду, что до приветствия **Шаг в Аскалон (Searing)** — это как раз и есть битва между людьми и Чарр, когда маги Чарр обрушили на Великую северную стену и окрестности огонь и серу! Северные врата были пропускными для дипломатов. Однако из-за того, что два термина — **Searing** и **Northern Gate** — стоят друг за другом, не знающий английского может решить, что **Searing Northern Gate** — единое понятие. Смысл фразы в этом случае теряется. Подобных казусов не много, но они есть.

Вот также дела. На наш взгляд, плюсы подобного подхода перевешивают недостатки. Возможность постепенно заучивать англоязычные термины подготавливает геймеров, не знающих английского, к игре в не локализованные MMORPG, а это довольно стоит.

В остальном же локализация выполнена на очень хорошем уровне. Тексты переведены литературно (хотя мелкие ляпы, конечно,

но, есть), глупых и смешных названий и определений не встречается, во внутрисетевом чате можно общаться на русском. Сюжетная линия переведена очень точно. Озвучки диалогов нет, только субтитры, но, опять же, играть это не мешает. В целом получилось своеобразная промежуточная (с оправданными элементами английского), но очень качественная локализация, которую без зарезервированных советов можно рекомендовать игрокам либо не знающим английский вовсе, либо тем, кто знает его недостаточно, чтобы выжить в сюжетных перипетиях.

И в заключение разговора хотелось бы обратить ваше внимание вот на какой важный момент. В России начинают появляться все больше локализованных MMORPG. Причем не абы каких, а самых лучших: **EverQuest 2**, **Guild Wars**, **EVE Online** (переводит компания «Нетвилл»). С одной стороны, это замечательно, а с другой — серьезно подрывает позиции готовящихся к выходу отечественных MMORPG. Ведь теперь игрокам, не знающим английского, совсем не обязательно ждать выхода русских онлайн-ролевок, которые, не будем кричать душой, могут оказаться неплохими, но тягаться со стопками жанра им не под силу. Такая вот палка о двух концах, метко бьющая в лоб отечественным девелоперам.

Иными словами, если еще год назад православные MMORPG могли бы собрать неплохую аудиторию за счет особенностей внутреннего рынка, где многие геймеры очень хотят играть, но совершенно не знают языка, то теперь этот фокус не пройдет. На внутреннем рынке теперь правят бал локализации мировых хитов. ■

В тылу

ВРГА

Братья по оружию



**История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении
к знаменитой игре про великую войну.**



Советская кампания на огромных картах от Ростова до Берлина.



Новое сверхмощное чудо-оружие вермахта — самоходная гаубица Thor.



Расширенный мультиплеер: новые режимы, новые карты, статистика.



Если вы решите найти через поисковую систему Google значение термина *twink*, то обнаружите картинку смазливых мускулистых парней лет 20-ти, размещающих свои фотографии на гей-порталах. Но вряд представители сексуальных меньшинств знают, что этот же термин давно переключал в мир онлайн-игр и получил там совсем другое значение.

Развлечение для богатых

В мире MMORPG twink — это персонаж невысокого уровня, одетый в доспехи, о которых его «ровесники» могут только мечтать. Обычно в процессе прокачки игроки стараются как можно скорее перейти на следующий уровень и не заморачиваются добычей своего героя крутых вещей, так как они быстро устаревают. Twink же качается до определенного момента, после чего собирает лучшие из доступных вещей и идет на войну.

Явление это распространено практически во всех MMORPG, где есть PvP. Например, в *EverQuest 2* и *Guild Wars* существует ограничение, при котором игроки могут атаковать только противников уровня, близкого к своему. Понятное дело, что если прокачать персонажу все способности и заклинания до «Мастера», нахлебавшись на него прикид, стоящий целое состояние, в бою он будет настоящим терминатором, косящим врагов направо и налево. Только вот достать необходимые вещи бывает не так просто, поэтому twinkов обычно заводят опытные игроки, имеющие высокоуровневого персонажа и знающие, как именно нужно одевать маленького Рэмбо.

Больше всего онлайн-во времени автор этих строк провёл в *World of Warcraft*, активно играя охотничьей 29-го уровня, так что мы детально разберем явление twinkов именно на примере этой игры. Twинки в WoW появились с того самого дня, ко-

ТВИНКИ

НОВАЯ МОДА MMORPG

гда **Blizzard** ввела поля сражений (баттлграунды). Как известно, баттлграунды поделены на группы: 10-19, где могут воевать игроки с 10 по 19 уровня, 20-29, 30-39, 40-49 и 50-59.

В отличие от максимально прокачанных персонажей, участвующих в боях лишь для того, чтобы накопить *honor points*, twinkи воюют ради удовольствия и получения опыта. Поэтому не пытаются закончить игру как можно быстрее, а вместо этого все свои силы направляют на уничтожение вражеской нечисти.

Создание twinkа — удовольствие не из дешевых. Некоторые вещи 19-го уровня стоят больше, чем эпические доспехи для семидесятников. Например, цена на **Shadowfang** — один из самых редких и лучших мечей для рога/воина 19-го уровня — на некоторых серверах доходит до 400 золотых. Само собой, о новичка таких денег быть не может. Позволил себе эту роскошь способен только игрок, у которого есть высокоуровневый герой с приличным капиталом и который в состоянии одеть своего twinkа по максимуму. За особенно редкими предметами идет настоящая охота с ежедневной проверкой аукциона.

Многие на официальном форуме WoW возмущаются, что гадкие twinkи лишили их возможности покупать хорошее оружие и доспехи на ранней стадии. Частича так оно и есть, но, с другой стороны, при прокачке twink устаревают, и тот же **Shadowfang** через 6-8 уровней (которые набираются за один день) будет уступать по качеству обычным «зеленым» мечам. Зато если новичку повезет и с какого-нибудь монстра упадет хороший доспех, он может не надевать его, а продать, одним махом обеспечив себя безбедную старость.

Дебаты по поводу причин возникновения twinkов ведутся с незапамятных времен. Многие считают, что twinkов делают люди, которым не хватает примоты рук воевать на 70-м уровне, получающие удовольствие от охоты на слабых беспомощных противников. Мы вполне допускаем, что иногда это так и есть, но на самом деле создавать такого

персонажа — своего рода искусство. Собрать просто неплохие шмотки для героя не занимает много времени, а вот достать самые лучшие вещи и повесить самые лучшие знчанты — на это может уйти не один месяц.

На максимальном уровне идет бесконечная гонка за эликсами. Выходят новые инстансы, новые наборы доспехов, старые постоянно устаревают. Twинков эта гонка обходит стороной. Так как вы все время остаетесь на одном уровне, можно сделать своего персонажа законченным и больше не думать о вещах, вместо этого уделяя время непосредственно сражениям.

Да, у простых игроков нет ни одного предмета против хорошо одетого рога или охотника, но убивать новичков twinkам быстро надоедает. Намного интереснее, когда на поле сталкиваются две twinkовские гильдии, в результате чего бой может длиться более часа и подарить немало удовольствия всем участникам.

Поля сражений

Итак, вы решили, что завести twinkа — неплохая идея, и полны решимости превратить жизнь врагов в ад. Для начала нужно определиться, в какой группе баттлграунда хотите играть. Каждая имеет свои специфику, поэтому расскажем кратко о самых популярных twinkовых аренах.

10-19. Место, где просто дико количество рогов, так как на этом уровне сравниться с ними не может никто. Одеваются они обычно в вещи, увеличивающие стамину, чтобы максимально увеличить количество жизни (до 1700), или ловкость, так как на 19-м уровне этот параметр очень сильно влияет на критический урон и шансы уклонения от атак (до 70% без включенной способности **Evasion**).

Единственный доступный баттлграунд — **Warsong Gulch**. Ездовые животные появляются значительно позже, все вынуждены бегать пешком, поэтому очень важно сделать себе значант **Minor Speed** на ботинки. Он даст хоть и небольшой, но полезный прирост скорости передвижения. По большому счету, обычным персонажам (не twinkам), не достигшим 19-го уровня, делать там нечего. Причинить вред малолетним терминаторам они не в состоянии, а умирают буквально за две секунды. Другие популярные twinkовые плацды на этом уровне — воин, палач, охотник.

20-29. Благодаря полученному на 20-м уровне аспекту герарда (+30% скорость передвижения) и возможности раздобыть мощное квестовое ружье, охотники становятся одним из сильнейших противников в этой группе. Так же неплохо себя чувствуют воины и палачины, которые, в отличие от 19-уров-



✓ Если видите в толпе воина с этим топором, лучше не приближайтесь!

новых собратьев, могут взять в руки отличный двуручный топор **Corpsemaker**.

Ну и, конечно, роги, сменявшие мечи **Cruel Barb** и **Shadowfang** на **The Butcher** и **Legionnaire's Sword**. Разница в характеристиках между обычными персонажами и твинками на 29-м уровне меньше, чем на 19-м, но все равно очень велика. Для сравнения — у моей охотницы 29-го уровня было около 2400 жизней, в то время как среднее значение для простых смертных едва достигало 700. При этом шанс уклонения и наносимый урон у твинка также на порядок выше, что при грамотной игре позволяет одновременно убивать трех и более средних своего уровня.

На 29-м уровне появляется выбор между баттлграундами **Warsong Gulch** и **Arathi Basin**, хотя **Warsong Gulch** остается самой популярной — в бою там проводишь больше времени, чем в беготне. Если в предыдущей группе практически не встречаются хилеры, то на 29-м уровне уже можно найти вещи с бонусом лечения, которые делают священников эффективными твинками. Также игроки получают доступ к **Heavy Runecloth Bandages**, восстанавливающим 2000 жизней за 8 секунд.

Магические классы по-прежнему в аутсайдерах, но уже можно встретить твинков магов и варлоков. Правда, пользы от них больше для выведения противников из боя соответствующими заклинаниями, чем в нанесении урона.

30-39. Многие классы получают важные способности, очень помогающие в бою. Для воинов это **Intercept**, для друидов — **Travel Form**, для шаманов — **Windfury**, для рогов — **Blind**. Маги и варлоки наконец могут вы-

брать из широкого арсенала вещей на увеличение магического урона, хотя при этом придется пожертвовать увеличением параметров. С выходом аддона **The Burning Crusade** в игре появились новые значапы, их можно вешать на вещи 35-го уровня и выше. Стоят они кучу денег, но значительно улучшают твинка.

40-49. Главное отличие этой группы от предыдущих — доступ к ездовым животным, а значит, больше не придется добираться до врагов на своих двоих, схватки становятся быстрее. Классы, которые на 19-м не могли ничего противопоставить рогам, получили для этого все необходимое, включая хорошие вещи и защитные способности. Явных аутсайдеров уже нет. Все зависит от умения игрока и того, насколько хорошо одет его твинк. Хотя одним из самых страшных соперников на 49-м уровне считается всми с эпическим топором **Kang the Decapitator** и хорошим хилером (персонажем-доктором) за спиной.

Твинков на 59-м уровне встретишь нечасто, так как там преимущество от хорошей одежды и значапов минимальное. Зато доступно больше всего способностей и талантов. Так что если вас не устраивает дефицит приемов и заклинаний на 19-м уровне, на 59-м вы их получите с лихвой.

Делаем твинка

Как можно догадаться по написанному в предыдущей главе, есть одно простое правило: чем меньше уровень, тем сильнее классы ближнего боя по сравнению с кастерами, то есть персонажами, плетущими заклинания на дальней дистанции. До 39-го уровня просто нет хороших вещей, которые значительно под-

Полезные ссылки



<http://ctprofiles.net> — сайт, где можно посмотреть, во что одеты лучшие твинки, какие они вешают значапы, сколько жизней и какой урон в результате получается.

<http://forum.worldofwarcraft.ru/showthread.php?t=40507> — форум для общения на русском.

www.battlegroundforums.com — центральный сайт для общения твинков разных возрастов.

<http://shadowpanther.net/twinkweapons.htm> — список популярного среди твинков оружие. Вплоть до 59-го уровня.

<http://shadowpanther.net/twinkarmor.htm> — популярная среди твинков броня.

<http://twinkedout.com> — отличный сайт, содержащий много полезной информации по одеванию твинков и игре на баттлграундах.

<http://forums.worldofwarcraft.com/thread.html?topicid=77550109&sid=7> — длинный тред на официальном форуме, где обсуждаются тонкости и новости игры твинками.

www.freearcwarcraftguides.com/wow_battlegrounds_twink_guide.php — советы начинающим.

www.wowwiki.com/Talk:Twink — аргументы за и против твинков.



Так выглядит Shadowfang — мечта любого рога твинка 19-го уровня.



Раздобыть самостоятельно Master Hunter's Rifle охотнику 29-го уровня невозможно. Придется заручиться поддержкой друзей.

нимают урон магам, варлокам и пристаем, в то время как рог может запросто утронить свой базовый DPS, взяв в руки крутое оружие и повесив на него дорогие значки.

Баланс выравнивается на 39-м и 49-м уровнях, когда становятся доступными редкие и даже эгиптские вещи для магических классов, усиливающие заклинания как минимум вдвое. А значки ближнего боя имеют не такое решающее значение, как на 19-м. Конечно, это не значит, что нужно обязательно выбрать рогу и присоединиться к армии тысяч клонов. Вы можете попробовать превратить в машину смерти любой класс. Опыт подсказывает, что в умелых руках даже маг на 29-м уровне способен натворить немало бед.

Хорошим подспорьем для начинающих будет сайт <http://ctprofiles.net>. Там можно посмотреть, во что одеты лучшие твинки, какие они вешают значки, сколько жизней и какой урон в результате получается. Вот, к примеру, страничка охотницы автора этой статьи: <http://ctprofiles.net/1555143>.

Далеко не все вещи можно просто купить на аукционе, выложить кучу денег. Некоторые оружие и доспехи падают в инстансах с боссов, и никто не даст гарантии, что они достанутся с первого раза. Тут нужно учитывать, что если вы планируете играть, например, на 20-29 бэттлграунде, то должны рассчитывать получение опыта, чтобы, чего доброго, не получить 30-й уровень. Нужно заранее знать, какие вещи вам нужны, где их достать и на каком уровне, где вы будете получать опыт, чтобы выполнить необходимые

квесты и сделать несколько ходов в подземелье.

Нередко подходящие для твинков вещи падают там, куда ходить еще рано, поэтому вам понадобятся помощники высокоуровневого приятеля. Он защитит инстанс, и вам останется лишь забрать заветную дубинку. Если вы не хотите собирать нежелательный опыт, можно просто подождать у входа и присоединиться к другу, когда он уже собирается убивать босса.

Помощь также может понадобиться при прохождении квестов. Многие из них, хоть и рассчитаны на персонажей высоких уровней, могут быть получены на более ранней стадии, и награда окажется просто отличной. Например, в зоне **Stranglethorn Vale** есть цепочка квестов на охоту за местной фауной. После убийства тигров, пантер и рапторов разных видов вам предложат снять скаллы с короля джунглей — белого тигра **Bangatah**. Так как это элитный монстр 43-го уровня, шансов прикончить его на 29-м нет, но с помощью могущественного друга убийство займет несколько секунд. В награду ваш твинк получит оружие, рассчитанное на игроков 40-х уровней!

Другой популярной вещью является шалка **Lucky Fishing Hat**. Дается она в виде награды за победу в соревновании рыбаков, которое периодически проходит в **Stranglethorn Vale**, и благодаря своему бонусу +15 к стаемине является лучшей шалкой для любого твинка 19-го уровня. А пределом мечтаний считается тринкет (это сережка, надетую персонаж получает плюс к характеристикам, одновременно можно носить два тринкета) **Grandmaster Arena** — чтобы его получить, потребуется немало терпения, а зачастую обязатель-

ное участие группы высокоуровневых друзей.

Собрать этот тринкет можно из 12 кусков, которые раз в три часа появляются в сундуке на **STV-арене**. За один раз можно взять лишь одну часть, причем, скорее всего, сундук будет караулить подлые враги. Помимо увеличения шансов уклонения от атак, **Grandmaster Arena** дает раз в 15 минут ауру, поглощающую до 1250 ауры. Учитывая то, что обычные персонажи на ранних стадиях едва ли наносят удары за сотню, вы станете практически неуязвимым.

Непрерывным атрибутом любого твинка являются дорогие высокоуровневые значки. Для классов ближнего боя это: **Crusader, Lifestealing, Fiery Weapon, Agility**. Для магических персонажей: **Spell, Shadow, Frost, Fire** или **Healing Power**. В остальном надо делать упор на стаемину, поднимая себе показатель жизни до предела. Некоторые топовые значки имеют ограничение, и вешать их можно только на вещи 35-го уровня и выше. Это в основном касается рецептов, которые появились в дополнении.

Большое значение имеет и выбор профессии. Инженерия практически обязательна, если вы хотите сделать идеальный твинка. Благодаря ей можно использовать очень полезные устройства, включая сетку, сбивающую с ног шлем и гранаты. Взрывчатка особенно эффективна в 10-19 и 20-29 группах, так как ее применение рассчитано на более взрослых персонажей, а новичкам она наносит серьезные повреждения, заодно выводя их на несколько секунд из боя. Самыми популярными являются **Iron Grenades**, так как стоят дешево, и, в отличие от ди-

намитных шашек, кидать их можно на бегу.

Также профессия предоставляет доступ к специальным линиям, повышающим параметры. Для твинков, которым не хочется убивать кучу времени на участие в рыболовном турнире, на 19-м уровне это единственный доступный головной убор.

Выходя на поля сражений, всегда помните, что твинков обычно создают для удовольствия, и их хозяева не скучают при подготовке своих подопечных. Скорее всего, вражеские твинки будут иметь при себе кучу гранат, эликсиров, восстанавливающих жизни, банки, повышающие характеристики в бою. И если вы хотите не уступать им на поле брани, придется заглянуть всем этим добром для себя. Тем более что начальные эликсиры стоят копейки, если у вас есть основной персонаж 70-го уровня.

Вряд ли можно сосчитать, сколько раз брошенная вовремя граната или выпитый healing potion спасали персонажей от расправы. Если учесть, что персонаж автора этой статьи был еще и счастливым владельцем **Grandmaster Arena**, охотница **Shamza** умирала о-очень редко.



Информации, изложенной в этой статье, вам хватит, чтобы начать одевать своего твинка и присоединиться к сражениям на бэттлграундах. Только не забывайте, что какие бы шмотки вы ни надели на персонажа, какие бы значки ни повесили на мечи, они не спасут, если руки растут не из тех мест. Тактика и стратегия игры необычайно важны — помните об этом на арене! ■



✓ Варлок — не лучший твинк на 19-м и 29-м уровнях, но все же монета, как только он подрастет до 49-го.



✓ Конечный счет одной из игр, в которой приняла участие наш подопытный твинк Shamza. Более 50 убийств, 0 смертей. Отличный результат.



*Полковник Колби
сделал людей рабами.
Первым среди рабов
стал Джек Кунер.*

*должданное продолжение
легендарного PC-бестселера*

ДЕСПЕРАДО 3

СХВАТКА В ПРЕРИЯХ



KATE O'HARA - PABLO SANCHEZ - DOC Mc COY - SAM WILLIAMS - HAWKEYE

© 2007 SPELLBOUND Entertainment AG. All rights reserved. "SPELLBOUND", the
SPELLBOUND logo and Conspiracy are trademarks of SPELLBOUND Entertainment AG.

All other trademarks are the property of their respective companies.

© 2007 "Лэки Тап Интерактив". Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-4 Рязанский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com.

© 2007 «РуссОйл-Паблшерс». Все права защищены. www.russobit.ru, 141308, МО, г. Сергиев Посад, Матвеевское шоссе д.21.



PLAY.TEN
ENTERTAINMENT



ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Четвертовать за спам!



Спам — одна из самых популярных тем для веб-аналитиков и исследователей. Он всегда на слуху, пользователи охотно читают научные и околонучные выкладки про него. Однако разбор мнений столь велик, что целостная картинка в голове упорно не складывается. Кто-то твердит, что спама становится больше и скоро он заполнит собой все. Кто-то утверждает, что да, число спам-писем растет, но вреда от них значительно меньше, чем раньше. Кто-то вообще пророчит, что в самом ближайшем будущем интернет будет избавлен от этой напасти...

Кому верить, непонятно. Впрочем, совсем недавно результаты своих изысканий опубликовали две крупные компании — **Nucleus Research** и **KnowledgeStorm**. В отличие от множества других «спам-натурлистов», они не стали что-то прогнозировать и анализировать, а привели сухие факты, причем выраженные в одной из самых простых для понимания форм — в денежном эквиваленте. Исследование проводилось только для США, но специалисты утверждают, что его можно смело экстраполировать и на другие развитые и развивающиеся страны. Итак, что же вышло.

Начиная с 2004 года прослеживается положительная для простых пользователей тенденция в развитии спама. В 2004-м США каждый год теряли из-за спама \$1900 на одного работника, чей труд связан с выходом в интернет. В 2006-2007 годах потери сократились почти в три раза — около \$700 на рабочую душу. В сумме это, правда, все равно дает около \$71 млрд убытков в год, но все-таки это уже не \$200 млрд.

Расчет проводился по потерям рабочего времени и исходя из того, что человеко-час в США стоит около \$30. Для других стран, соответственно, каждый сам может пере-

тать в зависимости от стоимости одного часа пребывания на рабочем месте. Понятно, что в России потери существенно меньше.

Столь очевидные улучшения, по мнению исследователей, связаны с совершенствованием технологий фильтрации спама. Если раньше труженики офисных плантаций травили иногда по минуте, чтобы вычлнить и удалить одно спам-письмо, то теперь, когда фильтры помечают нежелательную корреспонденцию прямо на сервере, за минуту можно избавиться от десятков или даже сотен рекламных посланий. Поэтому несмотря на то, что в целом число спама с 2004 года выросло в несколько раз, эффективность его удаления возросла еще сильнее.

А теперь самое интересное. Помимо хитроумных вычислений исследователи провели массовый опрос интернет-чиков: какое наказание они считают адекватным для спамеров. В анкете было несколько стандартных вариантов ответа и пустая графа, где можно было вписать собственный вариант расправы. Около 20% опрошенных однозначно заявили, что спамеров надо привлекать к уголовной ответственности и сажать в тюрьму не менее чем на три года. Вот так вот сурово. Еще около 40% решили, что отправлять в тюрьму, конечно, нужно, но не на такой длительный срок.

Но самые забавные предложения прозвучали, разумеется, в дополнительном пункте. Очень многие предлагали вешать спамеров на столбах, чтобы другим неповадно было. Кто-то ратовал за то, чтобы несчастных публично варили в бочках со смолой — причем медленно, чтобы почувствовали. Другие советовали загнать спамера под ногти иглы с ядом кураре. А еще

их, по мнению интернетчиков, надо пороть, прозвать расклеванными прутами, отрубать пальцы на руках, выкалывать глаза, подвешивать на крюки за ребра, четвертовать. В общем, главное, что показал данный опрос, — фантазия у пользователей, пострадавших от спама, очень богата. Самые жестокие методы борьбы со спамерами мы не озвучили, но, поверьте, там были крайне изощренные и необычные в исполнении и местах приложения способы.

Нет порно-зоне в Сети

После длительного обсуждения организации **ICANN**, ответственной за присвоение доменных имен первого уровня, натрещ откалзася создать специальную зону для порноресурсов (до этого предложение отклонилось дважды). Напомним, что уже около семи лет ведется диспут: не выделить ли для всей «веб-клубнички» отдельный домен первого уровня .xxx. Основной довод за — контролировать обособленные порносайты значительно проще.

Но есть и серьезный аргумент против — если все подобные сайты окажутся обособленными доменным именем первого уровня, то доступ к ним значительно облегчится — в частности, для детей и подростков. Возможно, этим, а возможно, и какими-то другими соображениями руководствовались **ICANN**, когда принимали окончательное решение.

Большее всех от такого вердикта выиграли владельцы порноресурсов, которые живут в постоянном страхе, что их лишат давно раскрученных сот-доменов и переселят «на отшиб», в отдельную зону. Понятно, что по закону этого вроде бы никто сделать не может. Но



нетрудно догадаться, что если появится домен .xxx, то власти многих стран настоятельно «порекомендуют» владельцам порнопорталов переехать на новое место жительства.

Бакалавр через интернет



Прохождением обучающихся чему-нибудь полезному курсов через Мировую паутину сейчас никого не удивить. И дизайну можно научиться через веб, и даже диплом с отличием получить у какой-нибудь арт-студии. И трехмерное моделирование освоить через интернет не проблема — зная себе плати денежку, скачивай уроки и задания, выполняй их, отсылай результаты работы, получай оценки, а по итогам обучения вешай на стенку диплом и иди устраиваться на хорошую работу.

Но правда ли, что через интернет можно было получить степень бакалавра? Прецедент создан, разумеется, в Японии, где тга кто во всем новаторскому и необычному высоко как ни в одной другой стране мира. Специальный интернет-университет, основанный компанией **Softbank Corp.**, был открыт в городе Фукуока, что на острове Кюсю. Пока в нем одновременно смогут обучаться около пятисот студентов. Для начала будут доступны только две специальности: информационные технологии и исторический курс под названием «Мировое наследие».

Обучение продлится четыре года, при этом все абитуриенты смогут во время обучения спокойно работать, подбирая удобное для себя время на выполнение заданий и изучение txt-лекций самостоятельно. По завершении программы все будут сдавать выпускные экзамены и получать степень бакалавра.

Практика онлайн-обучения существует и в крупных обучающих заведениях других стран (США, Германия, Франция), но ни в одном из них, во-первых, нельзя получить степень удаленно, во-вторых, посещать офлайн-лекции регулярно все же необходимо.

Отличное, на наш взгляд, начинание. Единственное, что смущает, — непонятно, как преподаватели собираются контролировать, сам ли абитуриент выполнил задание и сдал экзамен или ему помогали. Шпаргалки ведь через интернет из кармана не вынешь.

Сайты, сайты, сайты...

Практически все пользователи интернета рано или поздно задаются вопросом: а сколько же всего сайтов в Сети? Миллион? Миллиард? Подсчитывал ли кто-то это число?

Разумеется. Каталогизация постоянно ведется, и не так давно компания **Netcraft** опубликовала очередной отчет о числе сайтов во всех секторах Мировой паутины. На

А знаете ли вы, что...



В 2001 году на российский рынок попытался выйти японский провайдер **Nifty**. Они наладили систему серверов и открылись представительства в 26 городах России. Но очень быстро руководство компании свернуло деятельность на территории нашей с вами родины. Из-за несовершенства защиты через службу Nifty в Сеть вырвалось несколько тысяч отечественных хакеров. Они прорвали взломали коды доступа к центральным серверам и совершенно бесплатно путешествовали по Сети около месяца. После этого японцы решили, что на российском рынке им делать нечего. А жаль, на довольно длительный срок некоторые небольшие города остались без интернета вообще.



В октябре 2002 года в США резко прикрыли деятельность интернет-сервера **CP Direct**. Компания, маскирующаяся под сайт, торгующий медикаментами, на самом деле наравно и налево реализовывала таблетки для... увеличения пениса и груди. В состав целебного снабдока для роста соответствующих мест, как показала экспертиза, входил аспирин и глюконат калия. Власти обратили внимание на деятельность организации после того, как тысячи пользователей выразили недовольство действием препарата. Точнее, полным отсутствием какого-либо действия.



В марте 2003 года хакеры взломали несколько американских крупных серверов **Visa** и **Mastercard**. В руки злоумышленников попало несколько тысяч номеров кредиток с паролями, по которым ворсинки тут же сняты довольно много наличных. После этого хулиганов поймали, должным образом наказали, а системы защиты **Visa** и **Mastercard** были полностью переделаны, и с тех пор взломать их значительно сложнее.



Весной 2004 года после эпидемии интернет-червя **Slammer**, заразившего миллионы машин по всему миру, европейская комиссия по делам, связанным с интернетом, создала в рамках ЕС комитет по обеспечению кибербезопасности. На эпидемию отреагировал даже президент США, Джордж Буш, который дал отмашку создать новую систему кибернетической безопасности для Пентагона и правительственных организаций.

начало апреля сего года в интернете было зарегистрировано ни много ни мало 113 658 467 сайтов. Мотайте на ус и можете хвастаться перед друзьями, что вы знаете точное число веб-ресурсов.

При подсчете учитывались только домены второго уровня. Сколько же в Сети поддоменов, в которые входят домашние странички, всевозможные блоги и прочее, не знает, наверное, никто. Ведь информация по отдельным порталам нигде не суммируется, а чтобы провести простое сложение, делая запросы веб-службам, понадобится не один год. За это время число сайтов увеличится еще на несколько миллионов.

Поиск змей в Google

Найти информацию о змеях или тысячи фотографий красавиц-рептилий через фотосервис **Google** предельно просто. Достаточно вбить пару слов запроса — и вот сам результат. Куда сложнее, как выяснилось, найти настоящую змею в недрах офисов Google. Первого апреля на входе центрального офиса компании появилось объявление, что из коробки, оставленной на ресепшене одним из сотрудников, сбегал хитрый и необычайно кусачий питон Кайзер. Длина рептилии-дезертира около метра.

Тут же всем сотрудникам Google было разослано письмо с рекомендациями не трогать рептилию, если она неожиданно выползет из-под их стола, не снюсать с ней, не пытаться прикормить и уж тем более не

тыкать в нее швабрами, корзинами для мусора и прочей не предназначенной для ловли змей предметами. Надо всего лишь вызвать охрану. Чуть позже информация появилась в интернете.

Все, естественно, сочли это объявление первоапрельской шуткой. Но на следующий день объявление нигде не исчезло, и довольно быстро выяснилось, что никакая это не первоапрельская шутка, а на самом деле по офисам путешествует здоровячок змеюка. То есть, возможно, это змея так пошутила и сбегала именно в праздник комора, но остальным сотрудникам было уже не до смеха.

В Сети вся эта информация появилась только спустя месяц, а еще через несколько недель в интернет просочились данные, официально, правда, не подтвержденные, что змею благополучно изловили и вернули хозяину. Что сделали коллеги с ее хозяином, история умалчивает.





ЧЕРЕЗ ТЕРНИИ К ADSL

РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Толщина интернет-каналов в России потихоньку увеличивается. Еще совсем недавно большая часть пользователей в нашей стране пролезала в Мировую паутину через узенькую щелочку диалала. Пользователи режали на голове и в прочих кустистых местах волосы от невозможности поиграть в сетевые экшены и даже в нетребовательные к трафику MMORPG. Бились головой о стену, будучи не в состоянии скачать объемную демоверсию ожидаемой игры. Буйствовали из-за постоянного дисконекта. А когда ближайшие родственники в самый разгар веб-сессии свисали над плечом и настоятельно требовали освободить линию — мол, им срочно позвонить надо, — интернетчики просто впадали в бешенство.

Но, слава богу, ситуация постепенно (а кое-где и стремительно) меняется. В подавляющем большинстве городов сейчас можно подключиться к операторам выделенных линий и не только обзавестись толстым интернет-каналом, но и получить доступ к локальным ресурсам сети. Ну а во многих крупных городах буйным цветом распускаются цветки ADSL-провайдеров.

Москва, Питер, Мурманск, Новосибирск, Ростов-на-Дону, Самара... В этих и множестве других населенных пунктах уже давно можно подключиться к интернету на приличной скорости через обычную телефонную линию. Действительно, ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line) — крайне заманчивая технология для современного пользователя. Для подключения всего-то и нужно купить модем, настроить программное обеспечение и заключить контракт с оператором.

Тем не менее даже на этом несложном пути у новичков обычно возникает масса вопросов. Какой модем выбрать? Как правильно подключать телефонные аппараты при наличии в линии ADSL-сигнала? Можно ли подключить к интернету через телефонную розетку сразу несколько компьютеров?

Поскольку таких вопросов к нам в редакцию приходит очень много, мы решили составить краткую обзорную статью по ADSL. Материал ориентирован в первую очередь на новичков, которые только собираются перейти на ADSL с диалала или с выделенной линии (например, из-за плохого обслуживания). Прочитав этот текст, вы сможете определить, как и что нужно сделать, чтобы стремительно подключиться к Сети посредством обычного телефонно-кабеля.

Базовые принципы

Итак, еще раз. Для того чтобы подключиться к интернету по ADSL, вам нужно, во-первых, удостовериться, что в вашем городе работает хотя бы один ADSL-провайдер. По-

звонить в его офис и узнать, возможно ли подключение в вашем районе. Если возможно, то необходимо оставить у провайдера заявку для проверки вашей АТС на возможность установки на ней необходимого оборудования (а именно мультиплексора — DSL Access Multiplexor). К сожалению, некоторые старые ламповые телефонные станции не позволяют установить ADSL-оборудование.

Дополнительным препятствием к проведению в вашу квартиру ADSL-канала может стать спаренный телефон или наличие на линии системы сигнализации (например, для защиты квартиры). Но эти проблемы многие операторы могут обойти за дополнительную плату.

Если все в порядке и АТС позволяет провести ADSL-канал, то оператор либо установит на ней соответствующее оборудование (на это может уйти от недели до месяца), либо, если такое оборудование уже установлено, просто подключит к нему вашу телефонную линию (на это обычно уходит несколько дней).

Это все были цветочки, ягодки начинаются тогда, когда вы уже уверены, что по телефонному кабелю в вашей квартире струится ADSL-сигнал. Самое время подобрать подходящий модем. Ведь кабель нельзя просто подключить к стандартному диалал-модему или вонзить в LAN-гнездо на сетевой карте. Необходимо приобрести специальный ADSL-модем.

USB-модемы

Условно все модемы для ADSL можно разделить на две категории: USB и LAN. Давайте разбираться, какой же вид лучше. USB-модем, как ясно из названия, подключается к компьютеру через USB-порт, с противоположной стороны в него через сплиттер (что это такое, см. во врезке «О шумах, затуханиях, модемах») втыкается телефонный кабель, после чего, установив и настроив программное обеспечение, можно начинать путешествовать по интернету. Казалось бы, все просто: покупай, подключай, пользуйся (причем ассортимент довольно большой, USB-модемы для ADSL производит множество компаний — Acorp, ZyXEL, D-Link, USRobotics, AusLinx и многие другие)...

Компьютерная гроздь



Чтобы выходить в интернет через ADSL с нескольких компьютеров одновременно, достаточно подключить их к LAN-модему, находящемуся в режиме роутера. К сожалению, многие LAN-модемы имеют только один LAN-выход. Резонно возникает вопрос — как же к одному слоту подключить сразу несколько коннекторов? Для этого достаточно купить небольшую безделушку под названием коммутатор (он же — свитч), в котором есть достаточное число разъемов. Один конек свитча втыкаете в модем, а в свободные слоты подключаете провода от сетевых карт. Все, можно работать.

Но есть у USB-модема и недостатки. Во-первых, он не является самостоятельным устройством и управляется драйверами, установленными на вашем ПК. Излишне объяснять, что программное обеспечение на различных конфигурациях компьютера может работать, скажем так, не совсем одинаково. На каких-то машинах часто сбиваются настройки, на каких-то упорно не желают правильно вставать драйвера, а иногда система просто отказывается видеть модем.

Во-вторых, USB-модемы не имеют встроенного файрвола, а значит, вам придется настраивать программный, который вполне может конфликтовать с работой



D-Link DSL-504T — очень неплохой роутер.



✓ Пожалуй, только у ZyXEL получается сделать неплохие USB-модемы. Но минусов у них все равно больше, чем плюсов.

конкретного модема (то есть его придется тщательно подбирать и настраивать).

И наконец, в-третьих, через USB-модем в интернет сможет выходить только один компьютер. Если у вас дома два или три компьютера (современные приставки и другие устройства), то сделать доступ к Мировой паутине на всех не получится. Точнее, можно, но крайне непросто — через программный маршрутизатор.

LAN-модемы

LAN-модем (он же Ethernet-модем) представляет собой совершенно самостоятельное устройство. К компьютеру он подключается через разъем сетевой карты, в него обычно встроены свой собственный фаервол (при необходимости его можно обновлять перепрошивкой).

Плюсы LAN-модема очевидны. Для работы с ним не надо устанавливать никаких драйверов: управление ведется через сетевую карту, драйвера для карт стандартизированы. Модем полностью контролирует трафик при помощи встроенного аппаратного брандмауэра. По указанным выше причинам, LAN-модем легко настроить для работы под любой операционной системой (не все ведь пользуются Windows). И пожалуй, самая важная отличительная черта этого типа устройств — через LAN-модем можно подключить к интернету сразу несколько компьютеров.

0 скоростях и в6 ADSL2

Теоретически технология ADSL позволяет поддерживать скорость соединения до 8 Мбит/с. То есть если перевести в более привычные для неподготовленного пользователя мегабайты, то получится около одного мегабайта в секунду. Реально же провайдеры практически никогда не предлагают столь высоких скоростей, а если и предлагают, то за очень большие деньги.

Куда чаще в тарифные планы включается скорость 128, 256, 510 Кбит/с, а также 1, 2, 3, а иногда и 4 Мбит/с (это скорость входящего потока, скорость исходящего обычно ограничена 256 Кбит/с). При этом низкоскоростные тарифы обычно бывают безлимитными (то есть качать из интернета можно неограниченный объем информации), на высокоскоростные же вводится лимит трафика. До определенного объема вы можете качать бесплатно (в рамках абонентской платы), а как только превысите трафик, придется расплачиваться дополнительно за каждый мегабайт.

Ответить на стандартный вопрос новичков, какую скорость предпочтительнее, не так просто: приходится учитывать множество параметров. Но в общем случае ответ будет таков. Если вы не планируете играть в сетевые экшены, не собираетесь качать из интернета много файлов, то однозначно подписывайтесь на низкоскоростной безлимитный тариф. А вот если вы собираетесь гонять по Сети в Half-Life 2 или Battlefield 2, то лучше обеспечить себе доступ со скоростью не ниже 512 Кбит/с, а лучше целый мегабит.

В скором будущем операторы, вероятно, начнут переходить на следующее поколение ADSL — ADSL2. В отличие от первого поколения, второе более стабильное и быстрое (максимальная входящая скорость увеличена до 24 Мбит/с, исходящая — до 3.5 Мбит/с). А самое главное — обслуживание ADSL2-сетей обходится операторам дешевле, а это автоматически приведет к снижению тарифов.



Недостатков же у LAN-модемов совсем немного. Основных, пожалуй, только два: внешнее питание (то есть модем надо подключать к розетке) и более высокая по сравнению с USB-модемами цена. Третий, скажем так, опциональный недостаток — если LAN-модем по какой-то причине откажется работать на вашей линии, то настроить его без соответствующих знаний у вас, скорее всего, не получится. Придется вызывать специалиста или тратить долгие часы, пытаться найти нужную информацию в интернете.

Из всего вышесказанного можно сделать только один вывод: почти во всех случаях лучше купить LAN-модем и только если жизненно необходимо сэкономить или вы страстный приверженец USB-устройств, стоит выбирать USB-модем.

От роутера до моста один шаг

Если вы приобрели USB-модем, то ваше с ним дальнейшее сосуществование может пойти по двум путям. Либо ваша система с ним подружится и никаких проблем не возникнет, либо драйвера откажутся нормально жить в системе и придется мучиться с их переустановкой, обновлением, а то и до переустановки всей операционки дело дойдет...

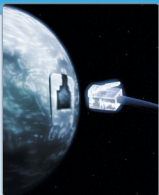
Но если вы сделали правильный выбор и купили себе LAN-модем, то с его дополнительными настройками в любом случае придется повозиться. Для начала вам нужно знать, что любой LAN-модем может работать в двух режимах — роутера (он же — маршрутизатор) или моста. Давайте кратко разберем, чем эти режимы отличаются.

В режиме моста модем общается с компьютером провайдера так, как будто к сети подключен не модем, а непосредственно ваша сетевая карта. В этом случае ваш компьютер получает внешний IP. Совсем иначе обстоит дело с режимом роутера. В этом случае соединение с провайдером устанавливает не ваш компьютер, а непосредственно модем (как самостоятельное устройство). Это означает, что как только вы включите компьютер, соединение с ин-

Выделенка через ADSL?

Большинство современных компьютеров оснащено только одной сетевой картой. Как несложно догадаться, ее слот (который тоже чаще всего ровно один) в случае ADSL-соединения надежно оккупирован вашим LAN-модемом. Но что делать, если в квартиру проведена еще и выделенная линия? Ведь ее шнур тоже надо втыкать в сетевую карточку. Не лезть же каждый раз к системному блоку?

Поэтому вполне резонен вопрос (и его задают очень часто), можно ли использовать ADSL LAN-модем для подключения к выделенному каналу? Ответ — и да, и нет. ADSL-модем нельзя использовать в качестве маршрутизатора, в его роли должна выступать сетевая карта, а вот в качестве переходника (свитча) — вполне. Необходимо подключить к свободному LAN-входу на



ADSL-модеме сетевой шнур, и в любой момент можно будет подключиться к интернету через выделенную линию.



✓ ADSL LAN-модемы значительно функциональней своих примитивных USB-родичей.

тернетом уже будет установлено (никаких дополнительных кликов по менюшкам, дозвонен и прочей канители).

Подключить несколько компьютеров к интернету одновременно удобнее всего именно в режиме маршрутизации (если подключать в режиме моста, то роутером будет выступать один из компьютеров, и он всегда должен быть включен). В этом случае провайдер присваивает IP-адрес не конкретному компьютеру, а непосредственно модему, и уже через него компьютеры коннектятся к Сети.

Казалось бы, при столь очевидных достоинствах роутера зачем вообще нужен режим моста? Все дело в том самом пресловутом IP, который в случае подключения в режиме маршрутизатора присваивается модему, а не компьютеру. В этом случае невозможно воспользоваться, например, ни одной пиринговой сетью (или торрентом). Ведь файлы, которые другие пользователи будут качать с вашего компьютера, хранятся на внешестере, а не в модеме. А юзеры будут пытаться коннектиться именно к модему.

О сплиттерах и микро-фильтрах

Чтобы ваш компьютер уверенно подключался к интернету через ADSL, одного лишь модема недостаточно. Необходимо поставить на линию сплиттер, а все телефоны подключать к телефонной розетке через ADSL-микрофильтры. Кратко разберем, как все это работает.

ADSL-сигнал высокочастотный, человеческим ухом он не воспринимается, но свободно доходит до модема и расширяруется им. Но до модема доходит и низкочастотный сигнал телефонной линии (речь и гудки), который мы отлично слышим и который забивает ADSL-сигнал. Сплиттер нужен как раз для разделения стандартного низкочастотного сигнала и высокочастотного ADSL.

Выглядит сплиттер как небольшая коробочка, в которой есть три разъема: для телефонного кабеля, идущего от розетки, для модема и для телефонного аппарата. То есть сплиттер принимает в себя единый сигнал из линии и разделяет его — на модем подает высокочастотную составляющую, на телефон — низкочастотную.

Несложно догадаться, что через сплиттер можно подключить только один (хотя бывает сплиттеры с несколькими выходами на телефонные аппараты) телефон и один модем. И если одного модема на квартиру более чем достаточно (поставить два ADSL-модема на одну линию нельзя), то вот телефонов у вас вполне может быть и два, и три. Как же быть? Ведь если остальные телефонные аппараты подключить напрямую к розетке, то в них прямой навальной будет попадать высоко-

О шумах, затуханиях, модемах

Шумы и затухания — понятия, которые необходимо знать каждому, кто хочет провести себе домой ADSL-соединение. Под шумом на самом деле понимают, не сами шумы, а отношение между качеством сигнала и шумовой составляющей на линии. Понятно, что чем выше значение, тем лучше. В идеале значение не должно опускаться ниже 30 (протестировать можно у оператора связи или посмотреть при помощи утилит тестирования линии), при шумах ниже 10 связь крайне нестабильная, часто происходит разрывы, особенно при большом трафике, например, при игре в сетевые экшны.

Количество шумов зависит в первую очередь от качества так называемой «последней мили», то есть от качества проводки, идущей от вашей АТС в квартиру, и от щитка в квартире к телефону. Если хотя бы один из проводов низкого качества, ждите проблем. И если с проводами на участке АТС/квартира вы ничего сделать не можете, то купите качественные шнуры для своих телефонных розеток вполне в состоянии. Поэтому не экономьте, от этого напрямую зависит качество связи.

Еще один не менее важный момент. Уровень шумов зависит еще и от, скажем так, адекватности скорости соединения состоянию «последней мили». Иными словами, при плохой «последней миле» коннект в 2 Мбит/с будет разрываться часто, тогда как 128 или 256 Кбит/с будут вполне стабильны. Поэтому если у вас плохая проводка, вы подключены по высокоскоростному тарифу и у вас постоянные перебои со связью, попробуйте просто перейти на более деше-



вый и низкоскоростной тариф. Вполне вероятно, что коннект стабилизируется.

Теперь что касается затуханий. С ними тоже все несложно: чем затухание ниже, тем лучше. В идеале показание должен не превышать значение 40 дБ. Зависит затухания также от качества «последней мили».

Наконец, отвечаем на самый частый ваш вопрос — можно ли выходить в интернет на линии, где подключено ADSL, по обычному диалпа-модему? Да, можно, никаких проблем с этим не будет, только модем, как и любой телефон, нужно подключать через микрофильтр или через сплиттер вместе с ADSL-модемом. Только не надо пытаться подключиться к Сети сразу и по диалпа, и по ADSL-соединению: система может вас не понять и расцвести бурным цветом — «синих экранов смерти». Впрочем, подобного экзотика можно добиться, активизировав два любых интернет-соединения на одном компьютере.

частотный ADSL-сигнал, а он создает помехи, разговаривать очень сложно — телефон начинает «шуршать», иногда связь прерывается.

Можно было бы подключить каждый телефон через сплиттер, но это не очень логично: сплиттер не такой уж дешевый, да и разъем под модем будет пустовать. Выход есть. Для подключения дополнительных телефонов достаточно приобрести ADSL-микрофильтры. В них есть один вход (для телефонного кабеля) и один выход (на телефон). То есть микрофильтр — это своеобразный сплиттер, из которого убрали «отсекатель» высокочастотного сигнала. Стоит микрофильтр в несколько раз дешевле сплиттера.



Мы разобрались, что необходимо для подключения к интернету по технологии ADSL, прояснили для себя вопрос, какой модем лучше выбрать, в каких режимах он может работать и какие нюансы необходимо учесть при подключении нескольких телефонных и компьютеров. На этом наш краткий экскурс в мир широкополосного ADSL-доступа заканчивается. Присылайте свои вопросы, если их наберется достаточно количество, мы обязательно опубликуем небольшой FAQ. Крепкого вам коннекта и удачной игры в онлайн. ■



✓ Сейчас на рынке все чаще появляются Wi-Fi-модемы для ADSL-соединения.



✓ U.S. Robotics выпускает очень хорошие диалпа-модемы, но в сфере ADSL законодателями мод все же D-Link и ZyXEL.

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Интернет-спидометр



Ссылка: <http://speedtest.net/index.php>

Каждый из нас сталкивался с ситуацией, когда какой-нибудь сетевой экшен начал ужасно лагать из-за высокого пинга. Слайд-шоу на экране не улучшает настроение. А уж если начинают подтормаживать MMORPG, которые значительно менее требовательны к качеству соединения, то впрямую задуматься, в чем же дело.

Можно, конечно, грешить на положение звезд на небе или на качество линии. Но зачем гадать, если в любой момент можно проверить качество связи вашего компьютера и сервера вашего провайдера с той или иной точкой света. Всего-то и нужно зайти на данный сайт и кликнуть на область земного шара, соединение с которой вы хотите проверить. Всего несколько секунд уйдет у системы (за это время она будет ping-овать сервера, расположенные максимально близко к указанной вами точке на карте), чтобы выдать вам пинг.

Подарок веб-мастеру



Ссылка: <http://jevix.ru>

Всем веб-мастерам в постоянные закладки. Лучше, чем автор, описать этот сайт не сможет никто. Цитируем: «Jevix — средство автоматического применения правил набора текстов, наделенное способностью унифицировать разметку HTML/XML-документов». Вводите в окно ссылку на какой-нибудь (лучше всего, конечно же, свой) сайт, жмете кнопку **Обработать** и получаете на выходе... ту самую унифицированную разметку. Очень удобно.

Редкая-редкая книга



Ссылка: www.rarebookroom.org

В последнее время книгопечатание выросло до небывалых высот. Ежегодно выходит миллиарды книг. Как можно изучить и переварить столько информации, категорически непонятно, однако человечество неплохо с этой задачей справляется. Правда, в основном люди глотают книги поподробнее: детективы, дешевую фантастику. Дамы чаще всего предпочитают женские романы в мягкой обложке.

Но есть еще ценители настоящих книг! Раритетных, выходящих ограниченным тиражом. Цены на такие реликты могут доходить до нескольких миллионов долларов! Но как же быть остальным страждущим, у кого кошелек потоньше, зато желанно изучать редкие букинистические экземпляры, возможно, и побольше, чем у топ-стосумов? Как раз для них и создан рассматриваемый нами сайт. На нем собраны сканированные фотографии высокого разрешения редчайших книг за самые разные исторические промежутки.

Архив, к сожалению, только на английском языке, но рассматривать раритетные альбомы фотографии, живописи и анатомии от этого ничуть не менее интересно.

Пресса под прицелом



Ссылка: <http://pragent.ru>

То, что пресса — мощный инструмент воздействия на создание людей, наверное, уже ни для кого не новость. Исходя из этого, логично было бы предположить, что пользоваться этим инструментом надо

очень осторожно. Но, как водится, пользуются им чаще всего абы как, непонятно кто, да еще и для своих корыстных целей. Закажутся статьи, покупаются журналисты, целевые редакции переманиваются на сторону каких-нибудь политических группировок.

На сайте **Pragent.Ru** пользователи заняты крайне интересным делом. Они анализируют статьи, выходящие в желтой прессе, высказывают мнение, кто их мог заказать, кто от материалов выигрывает, а кто проигрывает. В целом, необычайно интересное чтиво. На многие проблемы начинаешь смотреть совсем с других позиций и углов зрения.

Но, кстати, не забывайте, что информация на сайте — это тоже всего лишь один из способов воздействия на сознание. Насколько объективный, решать только вам.

Паровозик из Ромашково



Ссылка: www.train-photo.ru

Шикарная галерея отечественного железнодорожного транспорта. Тепловозы и электровозы, электрички и товарники, вагоны и дрезинки... А также купе, плацкарты, «кукушки», проездные билеты и прочая скоростельская атрибутика. Смотреть интересно. К тому же можно зарегистрироваться на сайте и самому участвовать в пополнении фото-коллекции.



ФЛЭШ

И Г Р Ы



На большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

На кончике колеса



Ссылка: www.miniclip.com/games/trials-construction-yard/en

На страницах «Интересного в Сети» мы рассказывали вам не про один и даже не про два, а про множество самых различных мото-триалов, сделанных на флэше. Но даже лучшие представители жанра (**Bikemia** и **Dirt Bike**) нервно куяют в стороне, когда на сцену выходит его величество **Trials Construction Yard**.

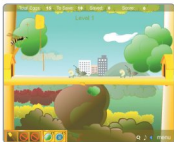
Это вам уж не в бирюльки играть, тут все серьезно. Полноценный трехмерный движок (хотя вид классический — сбоку), написанный не только при помощи Flash, но и Java. Крайне реалистичная физика, детально проработанные трассы, некоторые из которых скопированы с реальных. В игре есть даже майндер — человек, который перемещается по трассе вместе с триалистом, но на своих двоих, и дает советы по прохождению сложных участков, а иногда даже помогает мотоциклисту удержать байк на сложном участке. При этом он не просто создает атмосферу, а на самом деле дает вполне дельные советы.

Перед вами, наверное, одна из лучших флэш-игр вообще. То есть мы не сильно удивились, если бы разработчики взяли, да и выпустили игру на CD. Ну а пока все совершенно бесплатно. Только предупреждаем: готовьтесь к трудностям, играть довольно сложно.

Путешествие муравьишек

Ссылка: www.frozenmodule.com/game_Ant%20Move-95.html

Вообразимся мухобойкой и прокладываем путь муравьям через полные опасностей уровни. Коварные пчелы, жуки, тараканы



и даже стрекозы так и норовят напасть на тружеников леса. Всевозможные бонусы, дополнительные элементы дезинсекции и проагрееженные мухобойки делают игру необычайно увлекательной.

Вертолетный беспредел



Ссылка: www.miniclip.com/games/overkill-apollo/en

Если вы любите жанр скроллеров kill'em all (слева направо летит боевой аппарат и уничтожает все на своем пути), то эта игра вам непременно понравится. Приятная мультипликационная графика, удобное управление, десятки аггрейдов для вертолета и просто-таки океаны врагов. На флэше столь качественные скроллеры можно пересчитать по пальцам.

Убийца насекомых

Ссылка: www.flashgames247.com/play/815.html

Лавры разработчиков Alien Shooter не дают спокойной спать многим создателям компьютерных игр. И как-то совсем уж необычно увидеть качественный клон этой игр, выполненный на флэше. Не пародию, не игру в духе «сильно похоже, но, конечно, не дотягивает», а очень качественный и чертовски увлекательный клон.



Милая сердцам многих геймеров изометрия, главный герой (в данном случае это робот), вооруженный простеньким пистолетом. Вы начинаете играть, и... очнетесь вы в лучшем случае через час-два. **Excited Insects** увлекает ничуть не меньше, чем Alien Shooter (неважно, первая или вторая часть). Не уступает игра своему прародителю и в плане разнообразия оружия, противников, дополнительных предметов. Интересуетесь RPG-элементами? И они имеются!

Перед нами не просто какая-то там забава на десять минут, а серьезное увлечение на несколько дней. Вот только если вы выходите в интернет через диалог, то готовьтесь к ожиданию — игра весит довольно много.

Кукурузники атакуют!



Ссылка: www.teagames.com/games/topdog/play.php

Старый-добрый «Совичок», который избранные помнят еще с «БК 0010-01», а большинство с ZX-Spectrum и XT-шек, вернулся. Практически точная копия игры, которой уже больше двадцати лет, но выполненная на совершенно новом графическом уровне. В остальном же все по-старому: замкнутое пространство, в котором сражаются два билана. «Живым» с поля вылетит только один. Рекомендуем приобщиться к классике.

КИБЕРСПОРТ

35

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

W5VG и CPL ИДУТ
РАЗНЫМИ ДОРОГАМИ

Свои планы на этот год объявили две крупнейшие киберспортивные организации — World Series of Videogames и Cyberathlete Professional League. Правда, о планах первых было частично известно и ранее, но теперь мы знаем, во что будут играть на их турнирах в этом году. Это Quake 4 1x1, World of Warcraft 3x3 (!), Fight Night Round 3 и Guitar Hero 2. Последние две игры, конечно, на Xbox 360. Введение WoW в турнирный лист стало недетским сюрпризом для всех, тем не менее те же SK Gaming уже год как имеют свой состав по этой игре, а буквально после анонса игр W5VG свой состав собрали и Fnatic. В отличие от SK, эта команда решила рубить с плеча и призвала не известных рыцарей, а своих же игроков из состава по Quake 4. Это голландец Vo0, швед Zrider и англичанин ZGD. Стоит отметить, что эти игроки, несмотря на свою несколько иную специализацию, знают о WoW не понаслышке.

Тем временем анонс CPL поведет в транс всех сочувствующих киберспорту, ибо такой комедии Анжел Мунье (президент CPL) не ломал еще никогда. Итак, на пять остановок и большой финал CPL World Tour 2007 выделены весьма неплохие деньги — \$500 тыс., из них \$300 тыс. будут разыграны на шестой остановке в Нью-Йорке. Откуда такие финансовые вливания — станет ясно, если мы взглянем на список дисциплин: F.E.A.R. и World in Conflict. Сам тур в этом году называется CPL Sierra Entertainment World Tour (Sierra — торговая марка компании Vivendi, издателя F.E.A.R. и World in Conflict). «Мы не боимся пробовать новое!» — так Анжел Мунье прокомментировал вторую после World Tour 2006 продажу своей лиги с потрохами известному игровому издателю (раньше это была Dreamcatcher со своим Painkiller). Судя по всему, ни о каком возвращении к Quake 3, CS 1.6 или чему-то подобному речи уже не идет. Что касается проекта Severity, который еще зимой позиционировался как панacea от всех бед киберспорта, SK якобы находится в поиске издателей, и как только — так сразу.



■ Реплика World in Conflict еще не состоялась, но уже наделала шуму, причем в самом неожиданном месте.

WARCRAFT 3: БОЛЬШИЕ УХОДЫ,
БОЛЬШИЕ ВОЗВРАЩЕНИЯ

■ MadFrog, портрет неизвестного автора.

Почти одновременно решили свою судьбу два выдающихся игрока в Warcraft 3 прошлых лет — корейский орк Zaccard и шведский андед MadFrog. Zaccard, сержант призер WCG 2004 и WEG, за свою карьеру поучаствовавший в трех десятках турниров по всему миру, принял решение о завершении своей карьеры в Warcraft 3. Основной причиной ухода стала армия, однако Zaccard ясно дал понять, что именно завершает карьеру, ведь где-где, а в Южной Корее военная служба едва ли является помехой для игр, что на своем примере доказал SlayerS_Boxer.

MadFrog, в свое время уже успевший уйти, вернуться и снова уйти, вновь взял мышку в руки. В этом году он будет выступать за клан We-Just.Inc бок о бок с такими игроками, как болгарин DID18 и наш Rob. В своем возвращении сам MadFrog не видит ничего особенного и просит не придавать этому значения. Однако все же прирадим, ибо этот игрок за свою карьеру 13 раз становился на первую ступень в международных турнирах как по Frozen Throne, так и по стародавнему Reign of Chaos. Для тех, кто не застал его в лучшие годы, рекомендуем посетить сайт MadFrog'a: <http://madfrog.eu>.

ШВЕДСКАЯ ОДИССЕЯ 2010



■ Zet: можно расслабиться и поиграть в WoW!

Американцы из complexity постоянно доказывают свой профессионализм. В одном из прошлых номеров мы писали о доме, где живут и тренируются игроки этой CS-команды. Так они и жили, если бы не возникла неожиданная (впрочем, чего тут неожиданного?) проблема. Один из игроков команды, Zet, живет в Швеции и сильно напрягается с тренировками. Такой расклад явно не устраивал руководство команды, однако, понимая ценность шведского кадра, ему была организована специальная долгосрочная виза в США, какие получают настоящие спортсмены. Полупно сам Counter-Strike получили в Америке статус официального вида спорта, что на самом деле мелочь, но приятно.

ESWC RUSSIA 2007!

ELECTRONIC SPORTS
WORLD CUP

5-6 июня в Москве, в торговом комплексе «Тишинка», что у метро «Белорусская», пройдет российские отборочные к ESWC World Cup 2007 (финал будет 5-8 июля во Франции). На нашу страну выделено 9 свободных квот, вот как они распределены:

- CS 1.6 (мужчины) — 2 места;
 - CS 1.6 (женщины) — 1 место;
 - Quake 4 1x1 — 2 места;
 - Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1 — 2 места;
 - TrackMania Nations — 1 место;
 - Pro Evolution Soccer 6 1x1 — 1 место;
- В «Игромании» эти события будут освещены в полной мере.

DEADMAN УВИДИТ НЕБО
НАД БЕРЛИНОМ

Тенденция командировочных переездов игроков в другие страны докатилась и до России. В Германию собрался лучший варкрафтер всех Руси Андрей Соколов, он же SK.Deadman, он же SK.apm70. По словам одного из немецких менеджеров SK-Gaming, вопрос с переездом Андрея решается. Это уже не первый случай, когда SK приглашают своих игроков в Германию: несколько лет назад в Кельн приезжал на ПМЖ герой соседней заметки Zaccard. Правда, прожил он там недолго, тоска по родине заставила Zaccarda вернуться в Корею.

Почему именно Германия? Дело в том, что это единственная страна в Европе, развивающая систему лиг по образцу и подобию Азии. В частности, ESL Pro Series.

Вслед за Deadman желание переехать в Германию неожиданно изъявили сливки голландского Warcraft 3 Grubby и Rotterdam. Судя по всему, все эти игроки будут участвовать в лигах ESL, сначала Amateur, а затем и Pro.



■ Андрей «Deadman» Соколов (справа) уезжает в Германию.

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Иван «Artk» Новопольцев, Роман «Definition» Бут, Константин «Groove» Пикинер

WARCRAFT 3: ТРЮКИ НА КАРТЕ TERENAS STAND



■ Карта Terenas Stand.

Terenas Stand — относительно новая карта в Warcraft 3, но она уже успела полюбиться многим. Главной ее изюминкой является возможность легко зачищать большое количество нейтральных монстров на начальных стадиях игры, зная пару хитрых и несложных приемов. Именно о них и пойдет речь в новом видеоматериале. Вы узнаете о том, что представители Альянса имеют тысячу и один сценарий развития (впрочем, это неудивительно, если вспомнить про ополчение). Ночные эльфы умеют маскировать громадные Древа войны под безобидные кустарники, способные самостоятельно зачищать самые непростые точки. Нежить же может пройти по хитро спланированным маршрутам, которые позволят быстро получить высокий уровень при минимальном отвлечении урдалаков от работы лесорубов. Ну и, разумеется, орки продемонстрируют экстраординарные приемы. У вас уже загорелись глаза? Тогда вперед, на диск, в раздел Киберспорт/Обучение/Warcraft 3, за новым сборником трюков.

STARCRAFT SPECIAL: ХЛЕБ И ЗРЕЛИЩА

В этом номере на DVD ждет сразу несколько вкусностей по Starcraft. Под номером один у нас **получасовое аудиointerview** с одним из лучших игроков России — **Закиевом «ЕХ» Вахтангом** (играет за терранов). С 2005 года он ходит в фаворитах всех турниров России и (частично) Европы. Вы спросите, откуда интервью, да и вообще? А дело вот в чем: в марте этого года стартовал интернет-проект **SanRadio** (www.sanfm.ru), такое молодежное онлайн-радио. Каждый вторник с 21:00 до 22:00 на волнах этого радио выходит передача «Киберспорт на SanRadio». В одном из выпусков ее гостем стал ЕХ. Запись этой передачи ждет вас на нашем DVD.

Второй номер организован нашими постоянными авторами **Artk** и **Definition**. Они взяли организовать турниры, да какие! Их профильным шантом станет **Starcraft LAN Championship**, где ожидается немало российских игроков по **Starcraft: Brood War**. Подробный репортаж с фотографиями, интервью и анализом самых интересных игр ждет вас на DVD в разделе Киберспорт/Special.



■ В 2005 году вошла звезда ЕХ в Starcraft. Интервью с ним — на нашем DVD.

WARCRAFT 3: ВИДЕОКОММЕНТАРИЙ

Игра: wNv.Xiaot (Орда) против WE.IGE.Suho (ночной эльф)
Матч: встреча в рамках лиги WCS.L
Карта: Gnoil Wood (Лес гноллов)

Традиционно принято считать, что ночные эльфы на порядок сильнее орков и способны играть чуть ли не любой стратегией. Но, как известно, у каждой расы есть свои слабые стороны — главное, уметь ими пользоваться. Открывая завесу, важно отметить, что Орда способна получить значительное преимущество и реализовать себя на картах «Древний храм» (Lost Temple) и «Лес гноллов» (Gnoil Wood). Дабы развеять миф о непобедимости NE, мы взяли за пример превосходную игру двух азиатских игроков.

Видеокomentarий смотрите на нашем DVD в разделе Киберспорт/Обучение/Warcraft 3.



■ Suho и комментатор?

CS 1.6: INTEL CHALLENGE CUP В НИЖНЕМ НОВГОРОДЕ.

Первые две остановки

Intel Challenge Cup стали замечательным праздничным киберспортом для любителей **Counter-Strike** в Санкт-Петербурге и Киеве. 10 декабря прошлого года на шоу-турнире в Петербурге **Virtus.Pro** бросили вызов финской команде **69°N-28°E** — и победили. 17 марта, в Киеве, россияне вничью сыграли с двумя лучшими украинскими коллективами — **pro100** и **A-Gaming**. Однако и на родине есть команды, которые способны составить конкуренцию **Virtus.Pro**. На этот раз чемпионы России **Virtus.Pro** выступили против звезд отечественного киберспорта — нижегородцев **TRAP** и **Begrip Gaming**. Призовой фонд составил \$3000 США. Шоу-матч предусматривал четыре игры, и все четыре оказались весьма зрелищными. О результатах и подробностях этих матчей вы узнаете, заглянув в разделы **Special** и **Турниры**. Помимо прочего, вас ждет подробный разбор игры **Virtus.Pro vs. Begrip** на карте **de_train**.



■ Менеджер Virtus.Pro Константин Пикинер aka Groove повелит о шоу-матче в Нижнем.

ТАКЖЕ НА DVD

■ Репортажи с турниров: **i30** в Англии (Quake 4), **DTS Cup** на Украине (CS 1.6).

■ Софт для Counter-Strike, Warcraft 3, Starcraft: **Brood War** и **Quake 3/4**.

■ В содержании DVD возможны изменения!



■ Итальянец Steppy отградил свой сезон Quake 4 победой на 30, национальным чемпионом Европы.



GOOD GAME AWARDS 2007

Киношная «Ника», театральная «Майка», телевизионная ТЭФИ — все эти премии ежегодно признают и выявляют лучших в своих номинациях. Тех, кто за прошедший год внес ошеломительный вклад в какую-то свою индустрию, произвел впечатление на «академиков», заставил умы и сердца зрителей звучать в унисон созданному. Нечто подобное представляет собой и новоявленная Good Game Awards, премия за самые значимые достижения в киберспорте и IT-индустрии, впервые состоявшаяся 13 апреля в Москве, в уютном холле гостиницы «Радиссон САС Славянская».

Организаторы премии — компания **eSport Lab**, уже не первый год занимающаяся киберспортом. Ключевыми людьми в eSport Lab являются **Денис Самохин**, в прошлом организатор самого серьезного и большого по размаху турнира на территории России **WCG Russia** (что уже о многом говорит), и **Марк Авербух**, еще один известный киберспортивный функционер. Сомневаться в том, что они понимают специфику выбранной области, не приходилось.

В назначенный день посетители начали собираться задолго до начала самой церемонии, ибо в фойе была устроена небольшая импровизированная выставка партнеров и спонсоров церемонии. Информационные партнеры предлагали образцы своих изданий, а компании-партнеры разыгрывали различные призы.



■ Fisker и Snoop, ударная сила SK Gaming.



■ Для ведения церемонии были приглашены ведущие MTV.



■ Событию приобщили все его заслуги, вручая прямо в номинации «Лучший спортсмен».



■ Человеком года стал Денис «bul3t» Самохин, но не вручили прямо Дмитрий «d1mon» Кузнецову было нельзя. За вклад



■ Alan, «человек мира» по NFS: Most Wanted, в новом году выступил в проекте Virtus.Pro.

ТЕ, КТО

Первой премии GG Award были удостоены:
Лучший спортсмен — Cooler
Открытие года — Virtus.Pro/Alan
Лучший проект — «Перский период»
Лучший турнир — WCG Russia Preliminaries
Лучший игровой центр — 4GAME
Человек года — Денис «bul3t» Самохин
За вклад в развитие киберспорта — Дмитрий «c581d1mon» Кузнецов
Иновация года — Intel Core 2 Duo
Лучший манипулятор — Logitech G5
Лучшее информационное издание — «Игромания»
Лучший гаджет — Sony Ericsson w950i
Лучшая игровая консоль — Xbox 360
Лучшая игровая станция — Kraftway
Лучшая компания — Samsung Electronics



К примеру, компания **Palit** разыгрывала свою новейшую видеокарту Palit Radeon X1950 Pro в оригинальном конкурсе, где нужно было показать загаданное слово знаками из морской азбуки. Карта в итоге досталась **Svetaska**, игроку **Megapolis**, лучшей российской женской команды по Counter-Strike.

Также на церемонию была приглашена одна из лучших команд в мире — **SK Gaming**, которая сначала устраивала мастер-класс для игроков-любителей, а после (в рамках самого награждения) сыграла шоу-матч с чемпионами России **Virtus.Pro**. Последние, хоть и проиграли первую карту, но после собрались и уверенно выиграли две оставшиеся со счетом 2:1.

Но вернемся собственно к церемонии. Ее вели известные виджеры MTV Юрий Пашков и Тая Катюша, которые искрометно шутили и веселили публику. Номинации были актуальные, а победители достойные. Журнал «Игромания» также завоевал статуэтку в номинации «Лучшее инфор-

VIRTUS.PRO [2:1] SK GAMING



Матч между Virtus.Pro (LeX, F_1N, Sally, Snoop, HeJlenoCTB) и SK Gaming (fisker, gosey, allen, SpawN, RobbaN) завершился со следующими результатами:

10:16 @ de_dust2
 16:00 @ de_inferno
 16:12 @ de_nuke

мационное издание», а наши коллеги из журнала **Mobi** представляли на церемонии номинацию «Лучший гаджет», которую вручал главный редактор журнала Евгений Тер-Авакян.

В общем, Good Game Awards прошла именно так, как и должна была — интересно, красочно. Не без огрехов, но они будут присутствовать везде и всюду, в независимости от обстоятельств. До встречи на Good Game Awards 2008! ■



ПЕРВЫЙ
АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ
МУЗЫКАЛЬНЫЙ
ТЕЛЕКАНАЛ

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

**LINKIN
PARK**

6 ИЮНЯ



СК ОЛИМПИЙСКИЙ

Подробности на сайте: www.lp.a1tv.ru

РЕКЛАМА

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — разные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



Как получить внушительный стартовый капитал в режиме skirmish? Легко. В папке Documents and Settings\имя пользователя\Application Data\Command & Conquer 3 Tiberium Wars\Profiles\имя профиля найдите файл skirmish.ini, сделайте его резервную копию (на всякий пожарный) и откройте его «Блокнотом». Измените число 10000 на любое другое. Сколько поставите, столько денег у вас и будет в начале боя.

Red Ocean



Во время игры давите тильду (~) и вводите коды: **Godmode** — бессмертие; **Gimmeall** — все оружие. Учтите, что действие кодов заканчивается вместе с уровнем, поэтому на забывайте в новой локации вводить их заново.

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

Следующие два кода разблокируют бонусный контент для многопользовательской игры. Чтобы их активировать, зайдите в папку с игрой и запустите файл **setup_bp.exe**. Появится мастер установки. Коды вводятся в два пустых поля: «Код разблокировки #1» и «Код разблокировки #2».



pseudodog — разблокирует два скина для stalkера и мультиплеерную карту Park; **snork** — еще два скина и карта Dark Valley. Дабы активировать бесконечный бег, непосредственно в игре вызовите консоль клавишей тильды (~) и введите **g_always_run 1**. Для отключения кода вместо 1 напечатайте 0.

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles



Откройте консоль тильдой (~) и введите следующий код: **player.additem X Y** — дает предмет X в количестве Y. Вместо X вводится код предмета. Вот известные нам значения X: 00016561, 00016562, 00016568, 0001657D, 0001657E, 0001657F, 00016CF1, 00016CF2, 00016CF3, 00016CF4, 0001F3E8, 00012D33, 0001F3CD, 0001F3CE, 0001F3CF, 0001F3D1, 0001F3D2, 0001F3D3, 0001F3D3, 0001F3D4, 0001F3D5, 0001F3D6, 0001F3EE.

The Mark

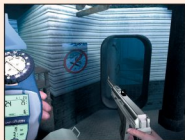


Жмите тильду (~) во время игры и набирайте коды: **God 1** — бессмертие (здесь и далее для отключения кода введите 0 вместо 1);

E-MAIL РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

Health X — дает X здоровья (вместо X надо ввести любое число);
Invisible 1 — невидимость;
Mucha 1 — прохождение сквозь стены;
MuchaSpeed X — устанавливает скорость передвижения на X;
DrawFPS 1 — показывает счетчик кадров в секунду.

Дайвер. В поисках Атлантиды



Консоль вызывается сочетанием клавиш **Ctrl + ~** (тильда). Вот коды, которые можно с ней использовать: **giveall** — все снаряжение; **money** — \$10 000; **learn** — пропуск обучения; **unlock** — открывает все миссии; **pass** — пропуск миссии; **god** — бессмертие.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

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

Как и следовало ожидать, после выхода «Сталкера» на нас обрушился просто вал всевозможных паскалок (равно как и хинтов, которые вы найдете в соответствующей подрубрике) из этой игры. Многие из них повторились (например, каждое третье письмо было про КПК Гордона Фримена). Поэтому мы ре-



шли дать призы тем людям, которые первыми прислали соответствующие паскалки и полностью соблюдали рекомендации, данные во врезке «Как попасть на страницы нашей рубрики». Итак...



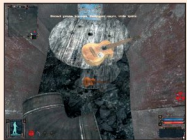
Episode Three вырисовывается (Герман Юдин, [dr_rock@rambler.ru](#)).



Двойника Гордона можно встретить в районе «Янтарь», где полно зомби. Одного из них зовут Гришка Колобок. На поверку этот самый Гришка оказывается вылитой копией товарища Фримена. Даже костюм похож, только выполнен он в серых тонах (Александр Панишев).



Включите фонарик в каком-нибудь темном помещении и направьте луч света на стену. Увидите дьявольский смайлик (Павел «DarkWind» Ряжских).



Вы наверняка не раз видели других stalkers, играющих на гитаре. Так вот, сей музыкальный инструмент можно получить в свое распоряжение. Правда, поиграть на нем не получится (а жаль). Находится гитара чуть выше здания, в котором располагается вход в лабораторию X-18. Там есть небольшое железное сооружение, где лежат консервы, энергетический напиток и, собственно, подрута семиструнная. Учите, в этом месте очень большой радиационный фон, так что без специального костюма туда лучше не соваться (Павел Филатов).

После успешного спасения профессора Круглова от атаки наемников (квест выдается автоматически в районе «Дикая территория»)

Бонус

Мой дяденька Курган. Я профессор Биологии, научил Зону. Вы знаете, биологи, относятся ко мне очень негативно. Вид Антропоморфус Дендромутантус Вулгарис. В основном науку и биологию люди очень презирают. Конечно, не только в Москве. Даже мои коллеги биологически в восторге от моего вида. Это — это, конечно, горады. Странно. Мне хотелось бы не так сильно всем понравиться. Я был бы очень благодарен своему исследованию на Зоне, когда мой организм был облучен.

если пробежать рядом с железной дорогой) ученый упоминает, что наткнулся на интересный вид *Antropomorphus Dendromutatus Vulgaris*. Так вот, антропоморфный дендромутант обыкновенный — не кто иной, как Буратино. Это его научное название (Алексей Чубарь).

Небольшой ляп разработчиков. В энциклопедии, в разделе о животных и мутантах, сказано, что в Зоне из птиц остались в живых только вороны. Однако ночью в лесу можно услышать крики филина (тоже птица, кто не знал). Такая вот неосторожечка (Олег Корочин).



Найдите папку Documents and Settings\All Users\Общие документы\STALKER-SHOC, а в ней — файл `user.txt`. Откройте его «Блокнотом» и в самом конце добавьте следующие строки:

```
bind cam_1 kF1
bind cam_2 kF2
bind cam_3 kF3
bind cam_4 kF4
```

Теперь клавишами F1, F2, F3, F4 можно менять позицию камеры на вид от третьего лица (Максим Царегородцев).



Чтобы получить по собственной наглости, надо подойти к любому stalkerу, который не хочет с тобой разговаривать (даже не выводится диалоговое окно), и нажать на клавишу «Использовать» (F по умолчанию) до победы. Если достать оружие, после удара Меченый его выронит (Дмитрий Галимов).



По миру игры разбросаны разбитые автомобили. Обратите внимание на их номера.



НАШИ ПРИЗЫ

Как мы и обещали в предыдущем номере, один из призеров нынешнего «КОДЕКС» награждается MP3-плеером COWON iAudio F2 с объемом памяти 1 Гб производства компании COWON ([www.cowonrussia.ru](#)). Этим счастливымчиком стал Евгений Лобанов.

Остальные читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру *The Ship: Остаться в живых*, которая в России издается фирмой «1С».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу [winner@igromania.ru](#) или просто позвоните в редакцию.

COWON
MP3 Players



После цифр идут довольно забавные буквосочетания: КИЛ, ЖИР, ХМО и другие. Кстате говоря, известное заборное слово из трех букв можете не искать — его там, слава богу, нет (Алексей Кочетков, blackskyline@mail.ru).



А знаете ли вы, что в программе Google Earth есть упоминание о STALKER? Проверьте сами. Найдите Чернобыльскую АЭС, поставьте галочку напротив Google Earth Community (в нижнем левом углу), и на карте появится (чуть южнее самой АЭС) латинская буква *i*. Наведите на нее мышкой — и вы увидите надпись «STALKER Chernobyl game» (Олег Галушкин).

В архивах игры можно найти несколько интересных вещей, к игре отношения не имеющих. Достать их можно с помощью программы STALKER_Data_Unpacker (ее вы найдете в разделе «КОДЕКС» на нашем DVD). В архиве [gamedata.db5](#), в папке [5soundsmusicisave](#), лежит украинский рэп политического содержания («...Ющенко, да Ющенко, це наш президент...»). Песенка находится в файле [_y01.Logg](#).

В том же архиве: [9soundscharacters_voicescenarioarmy_commanderdrunkcomandir_song_2.ogg](#) — Владимирский централ» в исполнении подпольщиков командира.

Архив [gamedata.db4](#):

[4sounds/car/trabantnoise.ogg](#) — саундтрек к известному ролику о чумовой глужухе Crazy Frog (Александр Титов).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заплутать самое кроуте оружие и т. д.

STALKER.EA.

Многие (особенно обладатели слабых машин) страдают при игре в «Сталкера» от постоянных тормозов. Есть очень простой способ повысить производительность игры. Вставляем диск в привод, запускаем игру и ждем проверки диска — «Старфорсом». Как только она закончится (появится сплэш-картинка на рабочем столе и начнется загрузка игры), вынимайте диск из привода. Не спрашивайте нас, почему (мы сами сидим гадаем), но благодаря этим манипуляциям производительность игры заметно возрастает, что позволяет более-менее комфортно в нее играть на максимальных настройках даже обладателям не самых сильных машин (Александр Козлов).

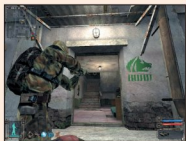
Если вам не хватает аптек, патронов и прочей амуниции, скупите у торговца нужный товар, сохранитесь и загрузите только что сделанное сохранение. У торговца снова будет полный набор товаров. Делать так можно сколько угодно раз (Евгений Лобзанов, daha-ka-91@mail.ru).

Не секрет, что между группировками «Долг» и «Свобода» идет вражда. И если задняя долговцев мы можем легко выполнять, то для того, чтобы получать квесты от «Свобо-

ды», мы вынуждены сдать отряд «Долга», что расположен близ лагеря противника. Если этого не сделать, охранник на входе в штаб «Свободы» не желает нас пускать и загорачивает проход своей могучей грудью. У кого нет желания принимать участие во вражде группировок, а заданий хочется и там, и здесь, то вот вам способ, как обмануть охранника.

Подходим вплотную к нашему воюке, сохраняем и загружаем только что сделанное сохранение. В результате все обитатели лагеря перейдут в боевую готовность, то есть вскинут оружие и начнут высматривать противника (к вам — никаких претензий). Эффект длится секунд 5, но этого вполне достаточно, чтобы прощмыгнуть внутрь штаба (в это время охранник отойдет от двери). Сразу оговоримся, что прием действует в трех случаях из пяти, так что если не получилось сразу — попробуйте снова.

Дальше все просто: подходим к Лукашу, вновь игнорируем предложение сдать долговцев (выбираем строку «да ничего, в общем-то»), после чего переходим к списку миссий. Для выхода из здания используем дверь в стене на втором этаже. В результате обе группировки запишут вас в друзья (magistrkorvin@rambler.ru).



Рубрика «КОДЕКС» на DVD



Читерские программы: **ChemMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прокладки), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодится для извлечения игровых ресурсов), **STALKER_Data_Unpacker** (нужен для извлечения ресурсов из игры STALKER).

Сохранение: **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**.

Трейнеры: **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, **Frontline: Fields of Thunder**, **Red Ocean**, **STALKER.EA**, **Supreme Commander**, **The Elder Scrolls 4: Shivering Isles**, **The Sims 2: Celebration Stuff**, **Teenage Mutant Ninja Turtles**, **WarPath**.

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 архиватором RAR и отправляйте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу **FrapS**, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе «Софт»/«Игроманский стандарт». Если у вас хорошая связь, шлите в сканомат 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).

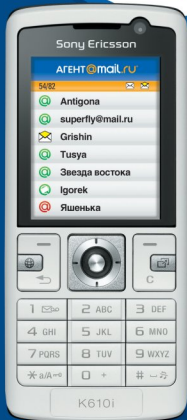
Паскалки шлите по адресу codex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письму также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка. В описаниях паскалок и хинтов указывайте только оригинальные английские названия уровней, оригинальные имена

персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не слать скриншоты, сделанные с пиратских «русифицированных» версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравится, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС», и конечно же, 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 адресу winner@igromania.ru или info@igromania.ru.



Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!

Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. :)

Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!

Программа полностью бесплатна, при использовании ты платишь только за internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.

В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.

Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.

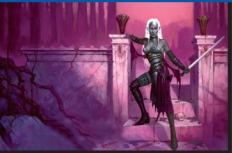
Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента – <http://mobile.agent.mail.ru>

@mail.ru
Будь всегда на связи!

скачай на
wap.mail.ru

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

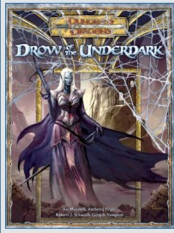
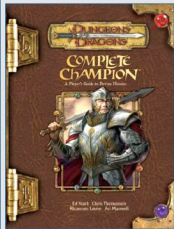
НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

В мае была продолжена линейка руководств из так называемой Complete-серии, посвященной классам персонажа. Книга Complete Champion («Абсолютный воитель») последовала за не менее абсолютными «Магом», «Псиоником» и еще пятью томами, в которых по косточкам разбирались архетипы фэнтези-героев.

«Воитель» нацелен прежде всего на тех игроков, кому нравится стезя благородного рыцаря, паладина, защитника невинных и человека чести. В D&D подобные личности на-



делены магическими способностями и божественными силами. Помимо стандартов для такого рода изданий новых навыков, умений и престиж-классов, Complete Champion содержит и уникальную информацию. Например, о военных организациях, находящихся под эгидой могущественных божеств, о правилах смены религии (!), о священных миссиях. В ролеву систему вводится понятие священных сил (holy powers), которыми может воспользоваться персонаж-воитель. Книга, которая вряд ли получила бы одобрение у представителей официальных церквей, насчитывает 160 страниц и продается за \$30.

Линейка «специализированных монстрятиков», посвященных одному типу существ, ранее состояла из книг о нежити, мутантах (aberrations), драконах и демонах. Теперь серия дополнена подробным справочником по темным эльфам, которых в D&D принято называть драу (drow). Толстый 224-страничный том под названием **Drow of the Underdark** («Драу подземья») расскажет не только об анатомии, волшебных способностях, религиозной и культурной традиции, образе жизни драу, но и об их окружении: любимых питомцах, рабах и врагах, населяющих фэнтезийные подземелья. Столь же подробно разбираются принципы устройства подземных городов и политическая иерархия. Если вы вдруг решили в следующем приключении поиграть за темного эльфа, то вполне можно раскошелиться на \$35. Удовольствие гарантировано и от чтения, и от просмотра отличных иллюстраций.

Magic The Gathering

В конце апреля по всему миру состоялись турниры, посвященные выходу очередного сета ККИ Magic The Gathering. Под названием «Взгляд в будущее» (Future Sight) вышел третий и заключительный сет блока «Спираль времени». В Москве за первые два дня с новыми картами в турнирах успешно познакомиться более двухсот человек!

В вытиске 180 карт, среди которых по 60 обычных, необычных и редких. Ровное распределение по цветам, никаих вывертов, кроме «сдвинутых во времени» карт. Новых механик несколько, но самая заметная одна — Сила духа (она же Grandeur). Зато полно старых, вроде циклинга или оборотней. Поддерживая общую тенденцию сетов, вспомнили практически все механики, выходящие за более чем десять лет существования «Магии». Это очень здорово и для ностальгирующих ветеранов, и для серьезных игроков, не успевших застать те времена. А вот новичкам влору вешаться от обилия новых правил.

Немного о «сдвинутых во времени» картах. В «Спираль времени» под этой темой выходили карты из старых сетов, порой весьма неожиданные. «Вселенский хаос» порадовал нас старыми картами, изданными в других цветах. Один **Damnation** еще стоит! А вот «Взгляд в будущее» специализируется на еще не изданных картах. При этом далеко не

факт, что эти карты когда-либо увидят свет. С точки зрения предожания будущего «Магии» сет весьма богат темами для размышлений.

Что неизменно радует, так это качество перевода, улучшающееся с каждым сетом. Ошибок в правилах на этот раз не замечено, названия карт и художественные тексты переведены адекватно.

Теперь, когда блок завершен, можно смело начинать готовиться к национальному чемпионату вашей страны (Россия, Украина, Белоруссия, а то и дальнего зарубежья). Год будет два драфта на всех трех сетах («Спираль времени», «Вселенский хаос», «Взгляд в будущее»). А начиная с 20 мая «Взгляд в будущее» становится легальным и в Constructed-форматах, так что региональные чемпионаты придется играть уже с ним. Кроме того, следующий сезон квалификационных турниров («квалиферов») на про-туры пройдет в формате Time Spiral Block Constructed, что еще раз заставит вас обратить внимание на этот сет.

In Magic Online

Новый сет покажется только в начале июня, так что есть шанс подготовиться к онлайн-овому релизу в реальной «Магии», а затем уже к национальному чемпионату в онлайн.



Райский Остров



e-mail рубрики: vnesostp@igromania.ru

РАЙСКИЙ
ОСТРОВ

■ Жанр: настольная стратегия ■ Фикциональность: Tilsit/-Звезде-
 ■ Сайт: zveza.org.ru ■ Количество игроков: 2-5 ■ Длительность партии: 45-60 минут ■ Язык игры: русский

На первый взгляд содержимое коробки не внушает доверия. Довольно аллюватая карта острова без каких-то ярко выраженных игровых зон или клеточек. Пачка карточек, на которых не нарисовано ровным счетом ничего. Пластиковые фигурки, все-таки проигрывающие (при всем уважении к «Звезде») оригинальным. Ну и правила, конечно. Пока не прочтешь брошюру, так и не разберешься, что за кот оказался в картонной коробке — кошмарный детский примитив с весьма приблизительными правилами или шедевр. Но зато когда прочтешь, то понимаешь, что, несмотря на определенные недостатки, «Райский остров» куда ближе ко второму, чем к первому. Чтобы понять это, достаточно изучить правила, а первые несколько партий послужат окончательным доказательством.

На долю игроков выпадает роль представителей строительных организаций, которые должны создать на острове туристическую инфраструктуру — проще говоря, построить его комфортабельными бунгало. Под строительство выделено несколько площадок, раскиданных по территории в кажущемся беспорядке. На деле оказывается, что каждая площадка может быть однозначно определена тремя характеристиками: названием пляжа (Лазурный, Бикини), окружающей территорией (море, скалы) и доступимостью (цветы, рыбы). Каждый игрок получает колоду карточек, среди которых все четыре возможных пляжа, все четыре вида территорий и все три типа доступимости. Понятно, что с помощью комбинаций из этих карточек можно точно указать на любую площадку.

Этим игроки и занимаются. В начале хода они вскрывают выбирают три карты (по одной каждого типа), соответствующие тому месту, где хотят построить свое бунгало. Затем вскрывают одну карту из отобранных, давая конкурентам нарек на задуманную площадку. После этого каждый игрок может запретить строительство на одной из площадок, поставив туда туземный монет. Разумеется, имеет смысл запрещать строку на том месте, куда нацелился на этом ходу оппонент. Наконец, карточки вскрываются и все, что может это



сделать, строить свои бунгало. Цикл повторяется до конца игры, после чего подсчитываются очки и определяется победитель.

Игрок может не строить бунгало, а попробовать захватить чужое. В этом случае он точно так же определяет местоположение домика, на который нацелился, и предупреждает о намерении захвата. Если вы подозреваете, что жертвой станет ваша собственность, то можете поставить тотем на пустую площадку, а рядом с потенциальной целью соперника, тем самым защитив ее от «перекрашивания».

Это были базовые правила игры — как сказано в брошюре, для семейного пользования. Есть еще продвинутое, для тех игроков, кто не боится подставлять друг друга. Расширенная версия правил допускает использовать меньше или даже больше трех карточек для указания места. В первом случае после вскрытия карт игрок может дополнить их любыми недостающими, во втором случае — выбрать из доступных те места, где построит бунгало (или даже два). Однако такое «жульничество» узаконено лишь наполовину: перед открытием карт любой игрок может обвинить соперника в том, что он выбрал не три карточки, и, если обвинение будет обосновано, «шулер» потеряет ход. Логично, что по второму варианту правил интересное всего играть в полутемной комнате, где с первого взгляда не заметишь отложенные противником карты.

Итого: «Райский остров» интересен и в упрощенной ипостаси, а уж полные правила делают его одной из лучших настольных игр, выпущенных в России за последние пару лет. Франсуа Хаффнеру удалось сделать

Это интересно

■ В западных изданиях игра называется **Maia Vana**. Возможно, в переводе с одного из полинезийских языков это и означает «Райский остров».

■ Автор «Райского острова» Франсуа Хаффнер — известный человек в тусовке французских настольщиков. Пока он выпустил только одну свою игру, так что с нетерпением ждем, на что еще он окажется способен.

■ В первоначальной версии игры, представленной издательству Tilsit, не было никаких райских островов, бунгало и менеджеров по туризму. Зато здесь точно по такой же механике противостояли друг другу бездомные, самовольно строившие жалкие палатки на берегах острова Корсика. Tilsit быстро изменила антураж игры — не только ради того, чтобы обогнать острые социальные вопросы, но и потому, что положение корсиканских бомжей за пределами Франции никого не волнует.

азартную и непредсказуемую настолку, не используя ни кубиков, ни раздатки карт, ни какого-либо другого генератора случайностей. Спасибо Tilsit и «Звезде» за то, что они не отказали этой игре ради каких-нибудь очередных «Зачарованных».

— Петр Толуев

Геймплей	XXXXXXXXXX (10)
Игровой мир	XXXXXXXXXX (7)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (7)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (7)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (10)

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ★★★★★★ 9

На диске в разделе
«Вне компьютера»

1. **Warhammer RPG**. Бретония, Баронат мертвых и земли Скавенгов.
2. **Descent**. Новый настольный квест и дополнение к нему.
3. **Yu-Gi-Oh!** Популярнейшая коллекционная карточная аниме-игра.
4. **Axis & Allies**. Классические правила для знаменитой стратегии.
5. **Marvel Heroes**. Стратегия во вселенной Человека-паука и Халка.
6. **Dungeons & Dragons 3.5**. Классическое приложение Temple of the Frog — теперь для последней версии D&D!
7. **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 МАКАРЕНХ OFF

Приветствую всех метким выстрелом из шотгана в ваши запыленные за прошедший месяц черепные корочки. Хватит лениться, потакать себе, рассусоливать и канючить. Самое время погрузиться в дебри анализа, рассуждений, а иногда и самого настоящего вымысла.

Ведь чем хороша «Почта»? Тем, что это своеобразная вольница мыслей. Здесь не надо задумываться над тем, что тебя неправильно поймут, не оценят авторского таланта, не проникнутся идеями. В «Почте» мы выступаем не как авторы, не как редакторы и даже — вот ведь крамола! — не как игроки. Здесь мы обычные люди, которые отдыхают душой, отвечая на самые интересные вопросы.

К тому же написание «Почты» — лучшая разрядка после недельного спринта последней недели работы над очередным номером журнала. Когда на верстку улетают последние статьи «Игросроя» и «Игры в онлайн», можно расслабиться, в спокойной домашней (хотя иногда мы пишем «Почту» и в офисе) обстановке почитать умные письма и попытаться не менее остроумно ответить на них.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуй, дорогие читатели. Очень рада снова вас всех видеть. Прямо перед тем, как начать писать «Почту», я играла в Titan Quest. Проходила повторно оригинальную игру, чтобы потом с удовольствием завесть за подвал Immortal Throne. Канала персонажа «СЫРОРЕЗКА» с самого начала, делала из нее могучего воина с развитыми силами огня (второе умение). Дошла до конца игры: к этому моменту героячка крошила большинство монстров с одного удара.

Последний противник в игре — супербосс Титан, живет он на Олимпе. Добежала я до него без проблем, аую стражу перебила. А он меня просто взял и с первого же выдоха сжиг. Пришла мысль: это я что-то не так сделала, прошла уровень с начала — и снова та же ситуация. И сколько ни проходила, как умения ни перераспределяла (возвращаясь для этого в город), он меня всегда убивал.

Я подумала: а сколько же еще в этой замечательной игре багов? Поговорила с поклонниками на форумах — оказалось, что багов много. Но этот Titan Quest считается очень сбалансированной игрой — по крайней мере, в мультиплеере. То есть в других играх очень часто недоработок еще больше, просто нахо-



дят их лишь истинные фанаты, проходящие игры за разных персонажей по многу раз.

Получается, что когда мы, журналисты, пишем «хороший игровой баланс», мы всегда имеем в виду некий усредненный показатель. У нас же нет возможности играть месяцами, перед тем как написать рецензию. Но стоит когнуть поглубже, как выясняется, что игры переполнены недоработками.

ПИСЬМО НОМЕРА

АВАТАРИЗАЦИИ ПО-ИГРОМАНСКИ

Здравствуй, уважаемые орегКОТ и СЫРОРЕЗКА. В ноябрьском номере прошлого года была затронута тема о никсах форумчан. Довольно интересные оказались рассуждения, поклон и уважение вашему ноу, Старпом, и Светланочке! Тема оказалась раскрыта не до конца, индивидуализм человека в интернете кроется не только в нике, но и в еще более мистическо-вещной, чем ник, вещи — в аватаре. У одного это картинка, у другого — анимашка. Красочные, красивые, непонятные, запоминающиеся и пугающие, наводящие на глубокие мысли и, наоборот, подрывающие человека.

По ним создается первое впечатление о человеке, ведь аватар мы замечаем раньше, чем видим никнейм. У некоторых нет аватаров, у других на них изображен любимый мультяшкой, кто-то подставил обаятельную Бритни Спирс под свой ник, а кто-то — что-нибудь непонятное, например, «белый шум». Есть люди, которые делают аватары самостоятельно; интересно было бы узнать, много ли их. Художники рисуют очередной аватар-шедевр, игрок в шутеры — 3D-композицию, мечтатели — новую внешность, реалисты ставят свое любимое фото, и т.д. и т.п.

Если зайти на какой-нибудь фан-сайт (ведь почти у всего населения нашей планеты есть собственные кумиры), то все это разнообразие как минимум наполовину исчезает. На тех сайтах бесконечные «татушки», гарри поттеры, герои трилогии «Матрица». Создается впечатление, что в аватарах люди не столько показывают себя, сколько скрывают.

Никто не запрещает нам пользоваться разными аватарами; у меня, например, их три — на все три форума, где я сижу поча-

ми. Кто-то картинки меняет как тапочки. В принципе, аватар можно назвать одеждой интернетчика, а другие служат верой и правдой отсканированному автографу Билла Гейтса.

Хотелось бы услышать ваши рассуждения по этому поводу, спасибо, Александр Флоп.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СТАРПОМНА ПОМЕНОККУ)

В нашей «почтовой» команде умищать любит Старпом. Он обычно отвечает на подобные вопросы очень заковыристо, по пунктам, словно доклад собирается читать. Не поверите, как в этот момент хочется дать ему по маковке. Ну, просто потому, что ведь и мне хочется поумничать. На этот раз я такой возможности не упущу. Давайте вместе посмотрим, какие же способы создания аватарок используют интернетчики. Сразу скажу, что заголовки для «способов» придумал Старпом, у него это лучше всего получается.

СПОСОБ №1 — ПРИВЛЕКАТЕЛЬНО-ОЧАРОВАТЕЛЬНЫЙ. Ведь какая главная задача аватарки? Конечно, привлечь внимание, чтобы именно твой пост на форуме заметили. По этому принципу выбираются аватары яркие, сочные, с контрастным сочетанием цветов. И смотрят на нас с мониторов ало-синошные кактусы, подмигивают расцветшие анимешки, выбегают всякие крошки-париски и мышли-норусики.

СПОСОБ №2 — ШОКИРУЮЩЕ-ПРИГВОЖДАЮЩИЙ. Смысл тот же, что и в случае с первым способом, но пользователь, который делает себе шокирующую аватарку, хочет не просто привлечь внимание, а вызвать у окружающих резкую негативную эмоцию: страх, неприязнь, безразличие, презрение. До чего только люди не доходят! Сколько раз мне приходилось видеть на аватарах такие ужасы, что даже говорить про них неприятно. Какие-то кишки, лужи крови, анимации с самоубийствами и потрошением животных. Просто ужас какой-то!

Мне такие аватарки не нравятся, но я не отрицаю, что они привлекают внимание. Сижу иногда, пишу ответ обладателю такой вот картинки и ловлю себя на мысли, что взгляд картинком уж так возвращается к жуткой страшилке. В общем, тут работает тот же механизм, который заставляет людей смотреть криминальные хроники, новости о катастрофах, ужастики. Вроде бы неприятно до омерзения, но хочется смотреть, смотреть и смотреть.

СПОСОБ №3 — ФАНАТИЧНО-ПОКЛОННИЧЕСКИЙ. Александр в своем письме про этот способ рассказал. Если человек чем-то сильно увлекается, то он старается поместить символика этого чего-то в том числе и на аватарку. Поэтому так часто встречаются авики с известными певцами, артистами, героями мультфильмов и книг. К этой же группе можно отнести аватары, сделанные интернетчиками, интересующимися «Формулой-1», футболон, хоккеем и играми. Да-да, геймеры ведь тоже люди увлеченные, так что нечуждо удивительного, что на аватарки они ставят героев из любимых игр.

Ничего плохого я в таком способе не вижу; если нравится что-то человеку, то почему бы



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 следующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удалит то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заголовочного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игромания: Мне надоели компьютерные игры!»** (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 влияния компьютерных игр. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнал из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем сайте, в теме письма обязательно укажите **«Рассказ читателя»**.

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку или скриншот, то в теме письма укажите **«Картинка для Игромании»**.

■ **Форум «Почта журналила»**. На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журналила», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.

не поставить предмет увлечения на картинку? И очень сильно меня удивляет, когда, например, игроки на форуме начинают насмешливо тыкать пальцами в человека, поставившего на аватарку певца или актрису. Сами ведь то же делают, а других упрекают.

СПОСОБ №4 — ЭГОЦЕНТРИЧНО-САМОДОВОЛЬНЫЙ. Казалось бы, как просто — поставить на аватарку свою фотографию. Как было бы удобно: все сразу бы видел, с кем общаются, как выглядит собеседник. Но так поступают очень немногие. Причины много. Кто-то стесняется возраста, кто-то — внешности, кто-то просто любит скрытность, кто-то верит, что интернет стирает половые и возрастные различия и что в Сети все равны.

Я недавно прочитала очень интересное исследование. Оказалось, что очень часто ставят фотографию на аватарку выраженные эгоцентристы, то есть люди, излишне задиристые на себе. Сразу задумалась, что на форуме «Игромания», например, эгоцентристов очень мало, ведь там на аватарках у большинства пользователей компьютерные герои. Но тут же ужаснулась: получилось, что самые выраженные эгоцентристы на нашем форуме — это Алексей и я. У нас там такие большие-большие фотографии — специально, чтобы читатели сразу понимали, кому задавать вопросы.

СПОСОБ №5 — ТВОРЧЕСКО-РИСОВАТЕЛЬСКИЙ. К этому способу могут относиться аватарки из любой другой группы. Основное отличие в том, что человек не просто взял чужую картинку или просто отсканировал свою старую фотографию, а сам нарисовал изображение. Даже если нарисовано не очень хорошо, я начинаю уважать людей, которые не поленились и сделали все своими руками. Ведь даже фотографию можно как-то обработать, поместить в красивую рамочку, наложить эффекты в Photoshop.

Простенькую анимацию тоже сделать совсем несложно, я когда-то освоила GIF Animator буквально за полчаса, и совсем не потому, что такая умная, просто там ничего сложного нет.

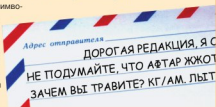
**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
КОРРЕКТИВА
КОРРЕКЦИО С ПЛЕЧА**

Зачет! Почти как у меня, старого радикулитного эгоцентрика, получилось. Одобряю. От себя добавил следующие. Очень часто аватарки подбирают по принципу **«хочу быть таким»**. Вот хочет юнец, у которого еще молоко на губах не обсохло и пушок на щеках не закусился, иметь мышцы как у Шварценеггера, угол скул как у Сталлоне, взгляд как у Стивена Сигала, а намерения как у Дюка Нюкена и варганит себе аватарку с эдаким супер-пупер-мачо. При чем затачивает ее таким образом, чтобы казалась, что это именно он на ней изображен.

Или обратная ситуация. Самец в самом расцвете сил, самодостаточный и удовлетворенный жизнью, или женщина-красавица, на которую все мужское население заглядываются. А аватарки себе подбирают строго противоположные — задохлика-рарита и старушки-клошши. Отличный способ, во-первых, пустить пыль в глаза, а во-вторых, избежать излишнего внимания в Сети, которого таким людям в жизни и так хватает.

В завершение разговора не могу не отметить и еще один крайне гадкий способ аватаротворчества. Некоторые несознательные пользователи ставят на аватарку анимированные картинки, вызывающие чуть ли не приступ эпилепсии. Это когда показываются всецельные засасывающие вглубь черно-белые спирали, круги, квадраты и прочая. Даже у людей с нормальной психикой подобные анимации могут вызывать малые эпилептики (то есть эпилепсии).

Да и у обычных людей, к припадкам не склонных, такие аватарки вызывают значительную нездоровую реакцию — может закружиться голова, заслезятся глаза, начнутся рвотные позывы. Ничего приятного, одним словом. Вот за такие шуточки я бы отлучал от интернета навеки.

**ПИСЬМО №1****СМЕНА РОЛЕЙ**

Дорогие Светлана и Алексей! Пишу вам не в первый раз, но, кажется, впервые хочу изложить по-настоящему оригинальную идею. Вопрос **«черт! почему я не подумал до этого раньше?!»** постоянно вертится у меня в мозгу.

А дело вот в чем. Перечитывая недавно рубрику «Почта» своей скромной, но горючей любимой коллекцией известных вам журналов, в одну поймал себя на интересной мысли. Что вы думаете насчет того, чтобы самим задать нам, читателям, вопросы? Мы бы со всем равием и горячностью, проштудировав при этом пару-тройку орфографических словарей, написали бы свои пламенные ответы, а лучшие из них были бы удостоены чести обрести место на страницах журнала. Мысль эта, естественно, сумасшедшая, но, как мне кажется, вполне реализуемая, к тому же подобное нововведение наверняка внесло бы свежую струю в развитие «Почты», а также страшною немного пыли с обложек вышеупомянутых словарей.

Не думаю, что кто-либо предлагал идеи вроде этой, поэтому не удивлюсь, столкнувшись с непониманием или неодобрением. Тем не менее очень хочется услышать ваше мнение по этому поводу. Точнее, проще. Хотя бы и в моем почтовом ящике.

Искренне благодарен. Трой в чате, в жизни — Илья.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ВЕЖЛИВО УВАЛА ПРЕДЛОЖЕНИЕ НА ГРЕККИ)**

Дорогой Илья, на самом деле подобные предложения нам прилетают довольно часто, но большое спасибо, что вы его так красиво озвучили и разложили по полочкам. Я когда в первый раз это прочитала (еще лето, кажется), очень обрадовалась, какая она свежая и интересная. Но потом Старпом меня отрезвил. Да вы подумайте сами, что будет, если каждый номер нам придется просматривать



«Сталкер, сталкер, це баян! Вийей яду!». Фотографии прислал начинающий сталкер dimon77793.

не только две-три тысячи вопросов от вас, но еще и ответы на наши вопросы... Придумать интересный, творческий вопрос мы, конечно, можем. Но я отлично знаю, насколько вы, читатели, творческие личности. Вы же все ринетесь отвечать, да не абы как, а интересно, развернуто. И как только номер с вопросом от нас появится в продаже, наш почтовый ящик захлебнется от потока ваших ответов.

Нам придется дни и ночи напролет читать, читать и еще раз читать. А потом еще пытаться выбрать из всего этого изобилия лучшее письмо. Можно было бы выделить специального человека, который бы читал и отбирал лучшее. Но где гарантия, что его мнение совпадет с нашим? Да и вас, я уверена, не устроит, если отбирать лучший ответ будем не мы с Алексеем.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВНОСИТ ЗЕРНО ОПТИМИЗМА В ПОЧВУ ИДЕИ)

Света, спокойной. Зачем закидываются на фразы «вопросы», «каждый номер» и иже с ними? Каждый номер, разумеется, не спланируем. Это ж какой поток информации! А вот сделать разовой конкурс ответов на наш каверзный вопрос вполне можно.

Записал в свой толстый кожаный блокнот, в раздел «Сделать в будущем». Когда наступит будущее — сказать не берусь, но как только провернем все, что в этом же разделе записано до этого, так сразу. В целом идея действительно очень красивая и творческая, но крайне трудоемкая.

ПИСЬМО №2

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НЕДУГИ

Приветствую, Алексей и Светлана. Я уже довольно давно читаю «Игроманию», и мне она очень нравится. Из журнала я узнаю много нового и интересного. Очень много полезного я нахожу на дисках. Меня всегда удивляло, как ваша редакция успевает за месяц напечатать журнал и еще издать два диска в комплекте.

Но мой вопрос не в этом. Когда я только начал читать журнал, то считал, что работать в «Игроманию» просто нереально тяжело. Работа, где одна из обязанностей — играть в игры, это, по-моему, просто здорово. Работаете и в то же время отдыхаете. Но

недавно я изменил свое мнение. Лично мне игры мешают учиться и иногда просто надоедают. Когда они мне надоедают, я просто не играю в них.

Но если бы вам надоели игры, то ведь все равно пришлось бы играть, так как это обязанность. Случалось ли когда-нибудь, чтобы вам надоели игры, а если да, то что вы делали?

Jeffree в виртуальности, Михаил в реальности.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СЕТОВАЛ НА СУДЬБУ)

Проблема у игровых журналистов хватает. То подрага от постоянного стукация по клавишам скрипит, то радикулит от согбенной позы расшибет, то геморрой из-за сидения на мягком кресле прихватит. Но куда опасней этих недугов два других — неприязнь к играм и болезни «списывания».

С неприязнью все более-менее понятно. Может наступить момент, когда все игры в буквально смысле осточертеют. Я за свою редакторскую практику несколько раз сталкивался с этим явлением и очень хороших авторов. Понять, что человек устал от игр, очень легко. Качество статей резко падает. Писал-писал отличные материалы и вдруг бац — начинает присылать открытую калтуру. Таковую, что вообще не понимаешь, как этот человек такое мог издать.

Один раз автор по этой причине из игровой журналистики ушел вообще. Просто не смог с собой поделать. В остальных случаях неприязнь лечится небольшим (месяц-два) перерывом. Но в целом проблема эта встречается довольно редко. Если человек по-настоящему увлечен играми, то они ему не надоют никогда. Нынешние авторы «Игромании» вряд ли начнут испытывать неприязнь в ближайшие несколько лет, а возможно, и десятилетий. Просто потому, что все мы тут игры очень любим.

Теперь что касается «списывания». С этой штукой поспокойнее. Объ-

ясно суть явления. Статьи по любым играм — как бы по-разному они ни писались, сколько бы фантазии ни проявляли авторы и редакторы — относительно однообразны по структуре. Есть вступление, есть описание геймплея, графики, звуков и музыки, есть анализ игры и сравнение ее с другими тайтлами того же жанра, есть заключение. В рамках каждого блока можно придумывать много нового, но общая структура постоянна и нерушима.

У некоторых авторов — сильно подозреваю, что это зависит от устройства психики — со временем вырабатывается неприязнь к написанию, как им кажется, столь однотипных текстов. Появляется ложное ощущение, что они каждый раз пишут одну и ту же статью. Творческий процесс для них превращается в нудную рутину.

В этом случае человек буквально физически не может заставить себя сесть и написать материал. Мужики творчества, которые многие считают всего лишь метафорой, становятся для них каждодневной реальностью. Человек готов заниматься чем угодно, лишь бы не сидеть и не писать статью по игре. Он придумывает сотни поводов, чтобы этого не делать. Отправляется перед редактором и перед самим собой.

«Списывание», разумеется, случается не только с игровыми журналистами. Да и не только в журналистике: многие писатели, которые творят в одном узком жанре, проходили через это и даже через силу вымучивали из себя какие-то жалкие пародии на свои ранние творения, когда «списывание» еще не наступило их.

Чтобы лучше представить себе, что же такое «автор выписался», посмотрите отечественный фильм Deadline («Дедлайн»). Там как раз в гротесковой форме подобные «мужики творчества» и показаны во всей красе.

Бороться с этим недугом куда сложнее, чем с «надоющими играми». Реабилитация обычно за-

Какие форматы ты знаешь?



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. На DVD размещаются 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.

нимает до полугода до двух лет. Некоторые говорят, что в это время писать что-либо вообще нельзя, другие утверждают, что можно, но в других жанрах. Главное, что это происходит, и со временем автор может снова вернуться в строй и начать писать отличные статьи.

Также вот пироги с клюквой. Хорошо хоть, что болезни «сплисивания» подвержены крайне немногие, последний раз на моей памяти это произошло с одним автором рубрики «Интернет», кажется, три года назад.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(УЛЮКОВАЯ ВОЗДРАВИЕ)

Ой, как все сложно. Я ведь тоже читала зарубежные статьи о похожих явлениях, но почти во всех сказано, что это «сплисивание» (там оно называлось синдромом рутины) случается только с писателями, которые слишком много работают. Что всех неприятностей можно легко избежать, если правильно планировать рабочий день, не работать ночи напролет, не сидеть до посинения у монитора.

Мне тоже иногда надоедают игры разных жанров, но так, чтобы надоели игры вообще... такого не было никогда. Отпуска мне вполне хватает, чтобы передохнуть от виртуальных пождений и с новыми силами наброситься на игры. Да и за авторами «Игроманичи» ни разу ничего подобного не замечала. Усталость ведь сразу видно, а у нас все бодрое, веселые, всегда реуется в бой, когда раздаются задания на недавно вышедшие игры.

ПИСЬМО №3

СНЫ ПРО ИГРЫ

Здравствуйте, дядя Старпом и тетя Света! В последнее время стал очень много думать об играх, ну сами понимаете, перед сном лежишь в постели и думаешь о том, как бы побыстрее получить новый уровень, в какую гильдию вступить и так далее. И вот после очередного постельного раздумья мне приснился сон.

На первый взгляд ничего не обычного, но... В этом сне я был в игре... не играл в игру, как многие сейчас подумали, а был прямо в игре (в частности, игра была похожа на S.T.A.L.K.E.R. и Ganja Wars). Мне, конечно, понравилось, я хотел бы еще пообщаться в таком сне, и, наверное, не я один. Скажите, а вам, игроманцам, снятся такие «игровые» сны? Просветите, пожалуйста, нас, о чем были эти сны.

С уважением,
Роман Котов.

Format C:???



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СОСПЫВАЛАСЬ В ЧАШКУ КОШМАРОВ)

Мне довольно часто снятся сны про компьютерные игры. Иногда про вполне конкретные, но чаще про несуществующие игры, в которых, впрочем, угадываются элементы реальных. Думаю, это вполне нормально. Ведь если человек чем-то увлечен, это находит отражение во всем. В творчестве, в быту, в работе и во снах.

Многие знают, что писатели часто видели во сне сюжеты своих новых романов, живописцы — темы для полотен, ученые иногда во снах находили ответы на задачи, которые не могли разрешить в реальности. Последнее время мне довольно часто снится, где мир очень похож на некоторые современные MMORPG. Недавно, например, «посмотрела сон, в котором я бегала по заколдованному лесу и какими-то комочками паутины пыталась поймать и сложить в сумку огромных монстров, похожих на ящерци. Уже когда проснулась, поняла, что это отголосок моего увлечения Guild Wars: монстры были очень похожи на Sarg, а я сама (во сне я несколько раз наблюдала за собой со стороны) напоминала персонажа класса Monk.

Но больше всего мне запомнился один кошмар. В нем я играла в некое подобие тетриса, только там нужно было не только вращать фигурки, но еще и изменять их цвет миганием глаз (мигаешь, цвет меняется, еще мигаешь, еще раз меняется). Сначала все шло нормально, но потом скорость начала нарастать, мне приходилось мигать все чаще, от этого я перестала видеть, что происходит на экране, но знала, что мне почему-то нельзя проиграть. И я продолжала играть, фигурки падали все быстрее, страх, что я проиграв, нарастал. Проснулась я в холодном поту. Казалось бы, ничего страшного, но во сне я была до смерти испугана.

АЛЕКСЕЙ МАКЕРЕНКО
(РАДОСТНО РАСТИЛИВАЛ ПОПОЛАМ)

Сны про игры я вижу крайне редко, большинство из них не запоминаю, помню только, что они были. Но один сон запомнился отчетливо. Я очулся внутри сна довольно новым комаром, сидящим в пластиковой запертой клетке, которая стояла на деревянном столе в маленькой комнате без мебели. Окно тоже не было, только тусклая лампочка под потолком, обернутая газетой. Довольно быстро я понял, что я комар из перерога Rayman.

Я долго искал, чем бы расписать прутья, а потом заметил, что мой хоботок покрыт остры-



«МИР ФАНТАСТИКИ» — ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



ЗВЕЗДАНЫЕ КОВЧЕГИ
КОРАБИ ПОКОЛЕНИЯ
В РЕАЛЬНОСТИ И ФАНТАСТИКЕ



TOP 10

Я, КТУЛХУ

ТОП-10:
БОЖЕСТВА И ИХ КУЛЬТЫ



ТАТУИН 30 ЛЕТ СПУСТЯ
ЭКСПУРСИЯ ПО МЕСТАМ СЪЕМОК

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРЯВЛЕНИЯХ

www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ»



ЗНАМЕНОЕ КИБЕРПАНК-АНИМЕ

АРМИТАЖ:
ПОЛИМАТРИЦА

Реклама

Я идеален и гениален. А еще самокритичен!

ми зубьями и может работать как ножовка. Довольно долго я пилил прутья, вращая башкой туда-сюда, и мне это во мне так понравилось, что когда клетка была распилена, я принялся летать по комнате, вонзая хоботок во все под-под, и пилить, пилить, пилить... Потом я неожиданно оказался на улице какого-то фантастического города, по которому носились персонажи, до боли напоминающие героев Unreal Tournament. Я начал гоняться за ними и — внимание! — предлагал им распилить их по сдельной цене.

Никто не хотел, чтобы его расплывали, и тогда я понял, что это из-за недостатка рекламы грамотных распиленных пополам. Я материализовал из воздуха рекламные объявления и расклеил их по всему городу (во мне это очень быстро произошло). После этого снова стал подлетать к персонажам и предлагал им распилиться. Многие соглашались, и я, активно орудуя хоботком, отпиливал им разные части (те, что попросят), и они радостно улюлюкали, убежали (даже с отпиленными ногами). А тем, кто не соглашался, я показывал на рекламные плакаты, и они, подумав немного, тоже соглашались на распил.

Потом я так напилился, что у меня заболела голова (ведь приходилось постоянно вращать хоботком в разные стороны), и я решил отдохнуть. Но желающих распилиться не убавлялось, они начали выстраиваться в очередь, настойчиво требовать распилить их так, как написано в рекламе. Я уже не знал, что делать, и начал улетать от них. Но они гнались за мной и кричали «распили нас, распили!». Тут я проснулся и сразу же услышал стук молотков и надсадное жужжание пилы-болгарки — сосед в квартире сверху делал ремонт.

Вот такие ужастки могут приниться под



ПИСЬМО №4

ФРИШАРДЫ КАК ОНИ ЕСТЬ

Привет, Старпом и Светлана. Хотелось бы поговорить на не любимую вами тему — нелегальные сервера MMORPG. Недавно на форуме увидел такой разговор: «Алики берут числом, а Орда умением» — «Слова фришардника!» — «Не смей меня позорить, называя фришардником!»

А позор ли это? Фришарды — своего рода ясли для новичков, которые учатся миру игры, слаженно играть в команде и т.п. Все равно разработчики MMORPG постоянно выпускают патчи и/или новые версии/адапты, и нелегальным серверам за ними не угнаться. И, в свою очередь, эти сервера подогревают интерес к лицензионной версии «где все робит», являющиеся неофициальной демоверсией. Причем та же Blizzard игнорирует команды разработчиков фришардов, и я уверен, появившись талантливая команда, тут же приберет ее к рукам.

Так ли плохи фришарды? Хотелось бы услышать ваше мнение. С уважением, Алексей aka Asteriks.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(НАГЛО ФРИШАРДИК)

Хороший вопрос. Не все понимают, что фришарды работают и в таком ключе. Мно-

звук инструмента слаженно работающей бригады строителей. А в целом — крайне забавная тема. Если вам когда-нибудь снились интересные сны про компьютерные игры, смело присылайте их описания на mail@igromania.ru с пометкой о теме «Сны про игры». Самые интересные мы опубликуем на нашем диске.

гие называют их просто пиратскими серверами, забывая, что шарды бывают разные. Например, Lineage 2, по которой фришардов только в нашей стране около сотни, а за рубежом счет идет на тысячи.

Сетевой движок LA2 позволяет достаточно просто сделать бесплатный сервер, по масштабу и по возможности сравнимый с тем, что предлагают разработчики за деньги. Когда выходят такие игры, события развиваются по драматическому пиратскому сценарию. По всему миру, как грибы после дождя, множатся фришарды, разработчики хватаются за голову, почему на официальных серверах так мало народу, проводят анализ бесплатных серверов и выясняют, что на них играет в несколько раз больше, чем на платных. После этого иногда начинается жестокая борьба с фришардами. А иногда, если игра настолько популярна, что геймеры, предпочитающих играть бесплатно, за деньги, хватают, разработчики просто не замечают фришарды.

Совсем по-другому бывает, когда сетевой код игры, динамика обновлений, размеры игрового мира, эксклюзивный контент не позволяют создать полноценные фришарды. Не самый показательный, но уж точно самый известный пример — World of Warcraft. Фришардов не так много, и все они — лишь жалкое подобие официальных серверов.

Геймеры, которые, поиграв на бесплатном сервере, не захотели бы после этого побегать по официальному виртуальному простору, крайне мало. Ну разве что принципиальные (правильнее сказать, беспринципные) «бесплатники». Идет постоянный поток игроков через фришарды в официальную игру. Сервер в этом случае выполняет, как верно подметил автор письма, роль рекламной площадки.

Впрочем, тут тоже есть свои тонкости. К примеру, если фришард совсем некачественный, то игроки могут не захотеть переходить с него в полную версию игры. Получается своего рода черной пяр.

В любом случае, чтобы контролировать весь геймплей, разработчики обычно выпускают trial-версии — для ознакомления с игрой двух-трех недель бесплатной игры вполне достаточно. Но если фришарды не вредят, то создатели MMORPG часто их просто игнорируют: не закрывают и не выдвигают никаких обвинений в пиратстве. Хотя формально фришард — это всегда нарушение закона. Хотя бы потому, что их владельцы видоизменяют исходный программный код игры.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕДОВОЛЬНО МОРЩИЛА НОСИК)

Я понимаю, что бесплатные сервера теоретически могут работать даже на руку официальному издателю. Но продолжаю не понимать, зачем нужно играть на них: не понимаю просто как геймер. Если шард хороший, то это прямое нарушение прав разработчиков: они сделали для нас отличную игру, а мы пытаемся их обмануть, поиграв бесплатно. Если же шард не очень хороший (а ведь только в этом случае он может работать как переходная площадка в официальную версию игры), то зачем портить себе удовольствие от геймплея? Лучше уж поиграть в триал-версию, а затем сразу перейти на нормальную игру на платных серверах.



«Мальчики, улынитесь!» Сфотографировал Moroz1.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ "ТЕХНОМИР" ПРЕДСТАВЛЯЕТ

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ

www.mobi.ru
wap.mobimag.ru



SAMSUNG
SGH-I520
НОВЫЙ ОБЛИК
SYMBIAN

Моб

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗ
И ЦИФРОВОЙ МИР

ТЕЛЕФОНЫ
И СМАРТФОНЫ
КПК
И КОММУНИКАТОРЫ
ФОТО
И ВИДЕОКАМЕРЫ
НОУТБУКИ
И UMPС
ПЕРСОНАЛЬНЫЙ
КОМПЬЮТЕР
МЕДИАПЛЕЕРЫ

НА DVD

300+ ПРОГРАММ
WINDOWS XP SYMBIAN WINDOWS MOBILE PALM OS
1800+ УСТРОЙСТВ
В КАТАЛОГЕ
100+ СТАТЕЙ
ВАРИАНТЫ И НОВОСТИ

СТАТЬИ НА DVD
ТЕСТ-ДРАЙВ: КПК ACER N311
И СМАРТФОН NOKIA 630
ВИДЕОУЧЕБНИК MOBI
ПРОГРАММА Picasa: НАВОДИМ
ПОРЯДОК В ФОТОКОЛЛЕКЦИИ!
АУДИОКНИГА
Р. Д. СТЕВЕНСОН «ОСТРОВ СОКРОВИЩ»

ЭКРАН «СЕГОДНЯ» НА WINDOWS MOBILE

НАСТРОЙКИ, ПРОГРАММЫ И ПЛАГИНЫ

ТЕЛЕФОН В КРЕДИТ ОТ А ДО З

БОЛЬШИЕ МЕГАГЕРЦЫ РАЗГОН ПРОЦЕССОРОВ В КПК И КОММУНИКАТОРАХ

ПЛАТФОРМА И ИДЕОЛОГИЯ APPLE MAC

ВНЕШНОСТЬ ЗАМАНЧИВА

ИМИДЖЕВЫЕ ТЕЛЕФОНЫ: ОТ БЮДЖЕТА ДО ЭКСКЛЮЗИВА

WEB 2.0 И GOOGLE

ПЕРСПЕКТИВЫ
РАЗВИТИЯ ИНТЕРНЕТА

ДА ЗДРАВСТВУЕТ SSD?

ТЕХНОЛОГИЯ, ГРЯДУЩАЯ
НА ЗАМЕНУ ЖЕСТКИМ ДИСКАМ

ИНТЕРНЕТ- ТЕЛЕФОНИЯ МЕЖГОРОД ПО КАРТОЧКАМ



ВАРИАНТ
Настольный
MTC
77000



СЛАЙДЕР
НА SYMBIAN



ПРАВИЛЬНЫЙ
WALKMAN
SONY
EPSON
VIDEO



ДИСКОВЫЕ
НА ПОИСКЕ



УНИВЕРСАЛЬНЫЙ
ПУЛТ
УПРАВЛЕНИЯ
КОММУНАЛЬНЫМ



В ПРОДАЖЕ С 22 МАЯ

Моб

[>>]

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальные, чтобы не оставлять их без внимания. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточно количество. Ловите обиходные мини-ответы на ваши мини-вопросы.

✉ Вы покупаете игры или берете их у ваших журналистов?

СТАРПОМ: Игры в редакцию чаще всего приходят непосредственно от издателей. Изначально коробка с игрой (а чаще просто буманка-лысуха, потому что обычно нам присылают игры, когда их массовый тираж еще находится в печати) отдается автору, который пишет по ней статью. И только когда статья написана, коробочка возвращается в редакцию и оседает в специальном шкафу-хранилище. Так что если хочется поиграть раньше, то игры сотрудники «Игромании» покупают за свои кровно-заработанные. Впрочем, иногда издатели присылают несколько копий.

СВЕТЛАНА: Когда я очутилась в «Игромании», то буквально набросилась на огромный шкаф, где хранятся игры (на самом деле таких шкафов несколько). Во что только не переругала, ну а потом успокоилась, опять начала играть в основном в новые игры, а их, как уже объяснил Алексей, редакторы и авторы покупают, если только не пишут статьи по этим играм.

✉ У меня есть вопрос, простой и понятный: как поживает Геймер, ваш предшественник? Поддерживаете ли вы с ним связь? Какой его взгляд на нынешнее устройство «Почты», всей «Игромании»? Что он думает про игровую индустрию вообще? Не собирается ли втухнуть назад, в «Игроманию»?

СВЕТЛАНА: Геймер чувствует себя отлично: постоянно играет в игры, бодр духом и телом. Нынешняя его деятельность тесно связана с IT-технологиями, но вот возвращаться в игровую журналистику он пока не собирается. На ближайшее время у него немного другие интересы и планы, а за «Игроманией» он исправно следит, общаясь с нами и прочитывая все свежие номера журнала.

СТАРПОМ: Так он же к нам на огонек с этого номера забегал в январе прошлого года. Детально отписался, что да как. Можете подчитать подшивку и ознакомиться.

✉ Расскажите, пожалуйста, о проблемах локализации игр. Прежде всего, хотелось бы узнать, у каких российских компаний есть договоры с зарубежными издателями на включение русского шрифта еще на стадии разработки игры (если такое вообще возможно). Ибо проблема стоит уже прямо-таки у порога. Грядет эпоха hexlgep, и у меня возникает опасения, что из-за западных локализаций мы можем оказаться в некоей игровой изоляции... Конечно, пираты и СБ стабильно лагают дыры в игровое образование, но, честно говоря, уже хочется вскочить на танк и, потряса кулаками в воздухе, кричать: «ДОКОЛЕ!!!»

МОРА КТУЛУХУ

Я
ПРΟΣЛУШАЛ!!!

Великий и ужасный, зловерный и ехидный, но при этом пушистый и в меру симпатичный Ктулху просыпается всякий раз, когда кто-то на этой планете выпускает очередной трэш. И неважно, какого трэш толка — игра ли, фильм, сделанный вами скриншот или трэш-письмо с каким-нибудь глупым или просто поидиотски написанным вопросом.

Весь трэш Ктулху влечет в свою нору, где в извращенной форме, но каждый раз по-новому расчленяет его в меру своих огромных сил и безграничных возможностей.



КТУЛУХУ

(ТЕРАЗ СКРИНШОТЫ
ШУПЬЛЦАМИ)

Маленькие глупые ничтожества! Пока вы дубасите своими толстенными маленькими лесозаготовками по клавиатуре, жизнь проходит мимо. Вы не учитесь музыке, не решаете задачек, не умеете рисовать и не хотите отравить ваших задниц от стульев. В вас нет ничего творческого. Максимум, на что вы способны, — выучить албанский. Лишь единицы из вас могут сделать по-настоящему классный скриншот. А те рисуют отрывком карандаша на полях тетради, что вы присылаете нам, я сразу отправляю ф топлуху. Позор на ваши лысье в перспективе головы. Шлите нормальные скриншоты, ничтожные! А если делаете трэш, то делайте его. Ктулху вас поберет, стильным!



Самый кровавый трэш-массаж, прилетевший к нам в редакцию по бумажной почте.

СТАРПОМ: Никаких договоров о «включении шрифта в игру» нет и быть не может. Если ядро игры изначально не поддерживает кириллицу, то поддержку включают либо сами разработчики, когда договор с отечественным издателем подписан, либо уже сами локализаторы дорабатывают высланный им девелопер-жит.

Насчет «эпохи hexlgep» тоже непонятно. Речь о консолях или о РС? Если о последнем, то никакой зры некстена не предвидится.

Развитие игр проходит достаточно плавно, а сверхтехнологичные проекты вроде Crysis выходят не так уж часто.

СВЕТЛАНА: Мне тоже не нравится, что русский язык не включают в игры сами разработчики. Ведь в инсталлерах американских и европейских версий игры обычно есть не только английский язык. Но, obviously, что пока рынок в России будет неравным, нам так и придется локализовывать игры постфактум.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать озаглавленный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. www.themoviesgame.ru — фан-сайт игры The Movies, крупнейший среди аналогичных ресурсов в России. Здесь регулярно проводятся конкурсы мастерства по съемкам игрового кино на различные тематики, победители которых получают призы от спонсоров.

2. <http://ubf.clan.su> — очень симпатичный сайт клана по Battlefield 2.

3. <http://simple3d.info> — сайт о 3D-моделировании и портативной консоли PSP. Также представлен механизм создания 3D-игры в среде Blitz Basic...

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Пришла пора прощаться до следующего выпуска «Почты». Этот номер «Игромания» поступит в продажу, когда до лета останутся считанные дни. Поэтому заранее желаю вам отлично отдохнуть в июне, возможно, даже выбраться на море или еще куда-нибудь. Ну а когда вернетесь, полные сил для прохождения новых игр, вас уже будет поджидать новый выпуск «Почты» в июльском выпуске журнала. До скорых встреч.

СТАРПОМ МАКАРЕНА OFF

Финита ля комедия! «Почта» пронеслась со скоростью электровоза, оставив после себя приятное послевкусие. Метким гинком под мольбилом от частого сидения за компьютером седлаю отправляю вас всех на заслуженный за зиму и весну отдых. Чтобы к следующему номеру все были уже немного загоревшими, с подкаченными мышцами и сброшенным жирком. Аста, как говорится, ла виста, бейби! ■



Прекрасный карандашный рисунок Светланы в исполнении С.В. Ладченко. Портрет вставлен в рамочку и повешен на кухню у Светы.

240 СТРАНИЦ

- DVD №1 — 5 ЧАСОВ ВИДЕО
- DVD №2 — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

КРУПНЫМ ПЛАНОМ

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS



КЕЙН ЖИВ, И НИКУДА НЕ ДЕЛСЯ ТИБЕРИЙ. GENERALS ТИХО ЗАБЫТЫ — ПЕРЕД НАМИ ПОДЛИННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ, КОТОРОЕ ЕЩЕ ДО ВЫХОДА ОБЪЯВИЛИ НОВОЙ КИБЕРСПОРТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНОЙ. СПРАВИТСЯ ЛИ САС З С ОТВЕТСТВЕННОСТЬЮ ЧТО ПРЕДЛАГАЕТ ИГРА ДЛЯ СПОРТСМЕНОВ, ЧЕМ ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ НИОПЛАТЕННАЯ РАСА И, КОНЕЧНО, КАК ПРОЙТИ ВСЕ 37 МИССИЙ — РАССКАЗЫВАЕТ ГЛАВНЫЙ СПЕЦИАЛИСТ ПО САС АЛЕКСЕЙ ШУРЬКОВ.

ВОКРУГ ИГРЫ

ИСТОРИЯ СТРАТЕГИЙ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ



БЫЛА ЛИ «ДИЮНА» ПЕРВОЙ СТРАТЕГИЕЙ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ? КАКИЕ ВЕХИ ВСТРЕЛИЛИСЬ В ДЕКАТИЛЕТНЕЙ ИСТОРИИ ЖАНРА. КАКИЕ НАПРАВЛЕНИЯ ОТ НЕГО ОТПОЧКОВАЛИСЬ? ВСЕ ЭТО — В ДЕКАТИСТРАНИЧНОЙ СТАТЬЕ РИЧАРДА ПСИМТА.

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

VANGUARD: SAGA OF HEROES



ЭТА ИГРА ВЫШЛА ПОД ДЕВИЗОМ «ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ». НАСКОЛЬКО ОПРАВДАНЫ ПОДОБНЫЕ ПРЕТЕНЗИИ, КАК ЖИВЕТСЯ В НОВОМ МИРЕ И ЧЕМ ОН ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ МНОГОЧИСЛЕННЫХ АЛЬТЕРНАТИВ — РАССКАЗЫВАЕТ БОЛЬШАЯ СТАТЬЯ ОЛЕГА КАЗИНЦЕВА.

ОСОБАЯ РУБРИКА

КРИ-2007



САМЫЕ МНОГООБЕЩАЮЩИЕ ПРОЕКТЫ КРИ-2007 И ПОЛНЫЙ РЕПОРТАЖ О ВЫСТАВКЕ ВЫ НАЙДЕТЕ КАК НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА В ОСОБОЙ РУБРИКЕ, ТАК И НА ВИДЕОДИСКЕ.

Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER

ИЮНЬ

4	11	18	25
5	12	19	26
6	13	20	27
7	14	21	28
1	8	15	22
2	9	16	23
3	10	17	24

ИМАКУС

LOST PLANET™

EXTREME CONDITION

LOSTPLANET-THEGAME.COM

ИЮНЬ

4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24

ИД
МАУСЯ

Издатель/Разработчик: Carpsom

CARPSOM®

ЧЕМУ НАС НАУЧИЛИ ИГРЫ?

Каждый раз, когда кто-то из приятелей, друзей, родителей (с этими личностями постоянно возникают конфликты из-за компьютерных игр) задает вам вопрос: «А не надоели тебе эти игрушки? Какой от них толк?» — на первую часть вопроса ответить не составляет труда. А вот над второй частью невольно начинаешь задумываться. А действительно, какой от них прок? Давайте вместе подумаем и подготовимся к будущим спорам.

Самое обидное, что будет шуточный слоган, но при изречении оно можно не на шутку загрузит мозг обидчика. Ему только и останется, что, свесив челюсть, сказать: «Э-э-эм, ладно. Никогда бы такое не подумал».

1. Только благодаря играм мы знаем анатомию лучше школьных учебников. Поэтому с легкостью можем ампутировать больную ногу (**Soldier of Fortune**, **Dark Messiah of Might and Magic**), осторожно извлечь мозг с помощью бейсбольной биты (**Manhunt**) и правильно его съесть (**Stubb's the Zombie in Rebel without a Pulse**), без труда найти артерию на шее (**BloodRayne**), правильно удалить зубы из ротовой полости (**Condemned: Criminal Origins**), умеем отличать мертвых от живых (**Resident Evil**) и знаем, что самое слабое место у зомби — голова. И это не говоря уже об особенностях женской анатомии (**Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**).

2. Благодаря играм мы знаем сто и один способ заставить друга дать вам описать домашнее задание (**The Punisher**), а еще лучше — забрать уже выполненное (**Tom Clancy's Splinter Cell**).

3. Благодаря играм мы можем отключить террориста от спелецзавеса, ядерную бомбу от пластиковой взрывчатки, Человека-паука от галлюцинации, злобного мутанта от друга после празднования Нового года, световую гранату от газовой, МПС от М4 и знаем, что МПС — это автомат, а не новый аудио-формат.

4. Только благодаря играм мы знаем, что кошки — это не только домашние животные, но и отличные глушители (**Postal 2**).

5. Только благодаря играм весь мир узнал о существовании Ктулху (**Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**), но особо приятно, что о его существовании узнал президент России.

6. Благодаря играм мы научились бегать по стенам (**Prince of Persia: The Sands of Time**), замедлять время (**Max Payne**), играть в три раза дальше положенного (**Enter the Matrix**, **The Matrix: Path of Neo**), бесшумно лазить по вентиляционной шахте (**Tom Clancy's Splinter Cell**), правильно пользоваться ломом (**Half-Life**), а самое главное — мы освоили более ста видов оружия, в том числе инопланетного.

7. Благодаря шлюским играм мы умеем пользоваться всеми существующими в природе хитроумными гаджетами. Умеем прятаться во всех доступных предметах: коробках, шкафах, холодильникех (**Tom Clancy's Splinter Cell**, **Metal Gear Solid**).

«Тень — лучший друг» — наш девиз. Мы можем без труда подкрасться к человеку со спины и... поздороваться с ним. Недостаток лишь один: в квартире начали пропадать лампочки из люстр и светильников.

8. Только благодаря играм мы знаем историю лучше других. А точнее, историю некоторых событий. Мы без проблем сможем описать в мельчайших подробностях высадку союзников в Нормандии, походы Александра Македонского, борьбу Рима с варварами и многие другие исторические события (**Company of Heroes**, «В тылу врага», **Rome: Total War** и т.д.).

9. Благодаря играм мы не только лучше механизмов разбираемся в устройстве автомобиля, но и запросто можем ездить на двух колесах, делать красивые пиру-

эты на трамплинах (**Crashday**), зарабатывать деньги извозом пассажиров (**Crazy Taxi**) и участвовать в стриптизерских заездах (**Need for Speed: Underground**).

10. Только благодаря играм мы можем побывать в 70–80-х годах прошлого века (**GTA: Vice City**, **Driver**), в далеком и не очень будущем (**DOOM**, **Half-Life 2**, **Sin**). Посетить Дикий Запад (**Gun, Call of Juarez**), Вьетнам (**Vietcong**), ШейкШок (**Nam'67**). А какие экзотические места мы можем навестить: тропический остров (**Far Cry**, **Crysis**, **Just Cause**), Мексику (**Total Overdose**), Гавайи (**Runaway 2: The Dream of the Turtle**)...

11. Благодаря играм вы можете научиться красиво излагать свои мысли (всевозможные квесты

и ролевые игры).

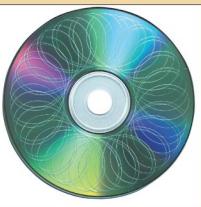
12. Только благодаря стратегиям и тактическим шутерам мы знаем, с какой стороны лучше обойти школу, чтобы не попасться в поле зрения директора.

13. Благодаря играм мы знаем, что оплот вселенного злоа — это маленькая девочка с длинными темными волосами. Против нее не действуют ни дробовик, ни гранатомет, но при этом она устритается рвать спелцаза в ключах.

На такой оптимистической ноте и не менее оптимистической цифре хотелось бы закончить. Вы бы наверняка придумали еще миллион пунктов, но, думаем, этого хватит, чтобы ввести любого оппонента в ступор и отразовать победу в нелегом споре. ■



Наш читатель, скрывшийся под псевдонимом Urflif, однажды играл в **Rayman Raving Rabbids** и увидел рекламу фильма «300 спартанцев». Результатом стало сие нетленное творение.



Япония — удивительная страна. Только там могли придумать вот такую машинку для уничтожения компакт-дисков (точнее, информации на них). Получается очень красиво и уж точно совершенно нечитаемо.

ТЕСТ НОМЕР 6 ИЮНЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. В каком городе будет происходить события **Grand Theft Auto 4** (хит: очень внимательно пересмотрите трейлер игры)?

- A. Токио
- Б. Москва
- В. Нью-Йорк
- Г. Вашингтон
- Д. Либурти-сити

2. Домашний компьютер ZX Spectrum, ставший в свое время поистине народной

платформой, в этом году отмечает круглую дату. Сколько лет исполнилось системе, с которой у многих наших читателей началась геймерская карьера?

- A. 10
- Б. 15
- В. 20
- Г. 25
- Д. 30

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Недавно в Европе создали первый в мире органический компьютер. Он производит расчеты с помощью нейронов (клеток головного мозга), которые взаимодействуют с электрической цепью из транзисторов и конденсаторов.

- A. Невероятно, но факт.
- Б. Чепуха.

4. Компания Nintendo (для тех, кто свалился с Луны: один из лидеров японского игропрома, создательница нашумевшей консоли Wii) была основана в 1889 году, то есть 118 лет назад.

- A. Именно так.
- Б. Да вы что, тогда ведь даже видеоигр не было.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Если я продолжу экспериментировать, я смогу узнать что-нибудь важное. Или получу инфаркт.

- A. Scratches
- Б. Runaway 2: The Dream of the Turtle
- В. Resident Evil 4
- Г. Dark Fall: Lights Out

Д. Penumbra: Overture

6. What is this... barbecued dog? (Что это? Шашлык из... собакой?)

- A. Alone in the Dark: The New Nightmare
- Б. Resident Evil 2
- В. Silent Hill 3
- Г. Half-Life 2
- Д. Nightmare Creatures

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Все, наверное, в курсе, что в Command & Conquer 3: Tiberium Wars вновь на сцену вышел харизматичный злодей Кейн (по совместительству лидер братства NOD). А помните ли вы, в какой из частей стратегического сериала Кейн появлялся последний раз?

- A. Command & Conquer
- Б. Command & Conquer: Renegade
- В. Command & Conquer: Red Alert 2
- Г. Command & Conquer: Tiberian Sun
- Д. Command & Conquer: Tiberian Sun — Firestorm



ЧТО, КАК И КУДА



Призы: Первое место — блок питания **Zippy GSM-6600P/EPG (G1)** (www.emacs.ru). Он предназначен специально для геймерских систем: мощность 600 Вт, поддержка технологий NVIDIA SLI и ATI CrossFire, а также двухядерных процессоров.

Второе место — блок питания **Topower TOP-600SG SEZ** (www.topower.ru) с

подсветкой прозрачного вентилятора. Третье место — блок питания **OCZ OC245012U-EU** (www.oczpower.ru) мощностью 620 Вт. Ключевая его особенность — бесшумность. Также он снабжен защитой от перегрузки и короткого замыкания.

Все призы предоставлены компанией **BTK** (www.btk.ru). Еще семь призеров нынешнего «Теста» получат в качестве награды коробку с локализованной версией игры **Guild Wars**. В России игру издает компания «Бука».



Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незащищенный и вечноэлектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №6. Июнь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **test** (т.е. в начале сообщения надо ввести **test**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Тест №6. Июнь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №6. Июнь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



СКРИНТУРС НОМЕР 6 **ИЮНЬ**

Правила: Июньский «Скринтурс» будет несколько отличаться от других в том плане, что не мы будем вам показывать скриншоты, а вы — нам. Чуть ниже вы найдете словесное описание определенного места в игре **S.T.A.L.K.E.R.**. От вас требуется по описанию найти это место в игре, сделать скриншот и прислать его нам. Среди всех писем с правильными картинками случайным образом будут выбраны десять победителей.

Скриншот можно сделать либо встроенными средствами игры (клавиша **F12** по умолчанию), либо сторонней программой, например **Fraps** (всегда лежит на нашем DVD в рубрике **Софт:Игроманский стандарт**). Основное требование к скриншоту: должно быть четко видно описанное место. Иными словами говоря, если вы пришлете картинку, снятую темной безлунной ночью изнутри трубы, то на приз вряд ли сможете рассчитывать.

Описание места: Оно находится в самой первой локации игры (под локацией мы имеем в виду территорию, по которой можно гулять без созерцания экрана «За-

грузка»). По периметру оно огорожено колючей проволокой, и попасть в него можно только ползком через трубу. Внутри находится огромное количество аномалий, и если вы через них проберетесь, то в качестве приза получите артефакт начального уровня. Выбраться из этого места тем же путем, каким вы в него попали (то есть через трубу) невозможно. Придется попрыгать по ящикам и поваленным на бок цистернам.



(www.qumo.ru).

Для остальных призеров у нас приготовлены коробки с игрой «ДЖАЗ: Работа по найму», которую у нас издает тандем **GFI/«Руссобит-М»**.

QUMO**Куда отправлять:**

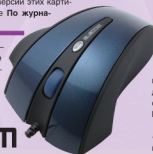
1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **maniascreens@igromania.ru** с темой «Скринтурс №6. Июнь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скринтурс №6. Июнь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

Фотографическая память №6. ИЮНЬ

Правила: Вам нужно расставить картинки из игры **Penumbra: Overture** 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: Первое место — игровая мышь **Game Commander M-ERUP2R** с разрешением оптического сенсора 1600 dpi. Мышь представлена компанией **Elecom** (www.elecom.net.ru).

ELECOM

Еще девять призеров получат локализованную версию игры **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**, предоставленную компаниями **GFI** и «Руссобит-М».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик **foto@igromania.ru** с темой «Фотографическая память №6. Июнь». Обязательно указывайте ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №6. Июнь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №6. Июнь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

**ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №4/2007****Тест №4. Апрель****Правильные ответы**

1. Д (Supreme Commander является следствием игры Total Annihilation).
2. В (Ada Wong впервые появилась в Resident Evil 2).
3. Б (Windows Vista никогда не называлась Windows Force).

4. А (полное имя Билла Гейтса — Уильям Генри Гейтс III).
5. Д (цитата из Resident Evil 4).
6. Г (цитата из The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay).
7. А (на вопрос Аликс Пес отрицательно качает головой, хотя, по идее, должен качать утвердительно; это баг, который нашли тестеры игры, и он их так рассмешил, что его решили оставить в финальной вер-

сия Half-Life 2: Episode One).

Победители

1. Евгения Мушца (Хабаровск)
2. Александр Лагин (Егорьевск)
3. Владелец телефона с номером 7-919-***9996
4. **impeta@bk.ru**
5. Екатерина Гавриленко (**mlaykati2007@bk.ru**)

6. Артур Вахитов (Орехово-Зуево, Московская обл.)
7. Татьяна Ашурова (Партизанск, Приморский край)
8. Виталий Сузанов (arhesu21@rambler.ru)
9. Александр Макаров (Волгодонск)
10. Виталий Талантов (Могилев, Беларусь)

Призы

Победитель «Теста» получает в подарок блок питания AP4PC24 мощностью 550 Ватт. Для призеров, занявших второе и третье места, у нас также заготовлены блоки питания, но с чуть меньшей мощностью: 500 Ватт. За призы благодарит компания ACBEL и 3logic (www.3logic.ru)



Остальных победителей ждут семь коробок с игрой Battlestations: Midway. На территории России игрок издает фирма «1С».

Скринтурс №4. Апрель

Правильные ответы

1. Supreme Commander
2. Runaway: A Road Adventure



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в «Теста», «Скринтурс» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующую пометку на конвертах или в теме e-mail письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выгладеть следующим образом:
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа, лучше — 4 столбца).
«Скринтурс»: Скриншот в хорошем качестве, на котором четко видно описываемое в конкурсе место.
«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.
2. На конверте письма или в теме e-mail посылки **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы участвуете в нескольких конкурсах, присылаете ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не забывайте 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-инициалы-отчество того, кто будет получать призы на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-инициалы-отчество того, кто сможет получить призы на почте за вас)

3. Tortuga: Two Treasures
4. Войны древности: Спарта
5. Maelstrom
6. Battlestations: Midway
7. Ядерные твари
8. Resident Evil 4
9. Хроники Тарр: Призраки звезд

Победители

1. Роман Юрченко (Абакан)
2. Андрей Егоршев (Кострома)
3. Владелец телефона с номером 7-921-***-93-70
4. Евгений Поздняков (Вологда)
5. Анвар Гайнитдинов (Vdva)
6. Артур Милос (Калининград)
7. Михаил Вередагин (Новосибирск)
8. Сергей Жигулев (Воткинск)
9. Константин Стуков (zef1990@mail.ru)
10. Александр Бросов (г. Зеленокумск, Ставропольский край)

Призы



Первое место — MP3-наушники Ritmix RHM-300. Второе место — плеер Ritmix RF-3000 с 1 Gb памяти. Призы предоставлены компанией Ritmix (www.ritmixrus.ru).



Остальные все семь счастливиц получают локализованную версию игры Resident Evil 4. У нас ее выпускает компания «Новый диск».

Фотографическая память №4. Апрель

Правильные ответы (Resident Evil 4)

- 3, 2, 4, 1, 5

Победители

1. Николай Гарибов (пос. Лесодорожское, Московская область)
2. Михаил Гладкий (пос. Вейделевка)
3. Владелец телефона с номером 7-960-***-25-94
4. Владелец телефона с номером 7-921-***-21-32
5. Владелец телефона с номером 7-908-***-99-80
6. Владимир Споденко (polar_star@list.ru)
7. Владелец телефона с номером 7-919-***-64-23
8. Влола Клименко (Новый городок, Московская область)
9. Евгений Есауленко (Черкасск)
10. Владелец телефона с номером 7-903-***-5417

Призы

Главный приз — MP3 Players Cowon iAudio F2 емкостью 1 Gb. Благодарность за предоставленный подарок уходит компании Cowon iAudio (www.cowonrusia.ru).

Еще девять победителей становятся обладателями игры «Офицеры» от компаний GFI и «Руссо-бит-М».

Рубрику подготовил Дориндент Геймпейло

COWON

Призы — MP3 Players



«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

- а) Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **MANIASCREEN@IGROMANIA.RU** для «Скринтурс», **PHOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти»
- б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный профик (test для «Теста», fotos для «Фотомагии»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого именно номера вы пишете (например, «Фото-память №6. Июнь»).
- в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111924 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д.1. «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тунуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело приехать в редакцию до истечения срока приема ответов.
4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромания» №6, ответы на него с 90% вероятностью будут в «Игромания» №8/2007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит».

- Иными словами, ответы на **июньские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимуме до 00 часов 00 минут 06.07.2007.
6. В «Теста», «Скринтурс» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с соответствующими ответами.
7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическая поездка в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подезжайте.
8. Если вы не москитин и не живете в пределах ближнего Подмосковья, прибудет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ссылкой winner@igromania.ru.
9. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается, с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dorn@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта идет медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **разные** номера журналов «ИГРОМАНИЯ» — «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, **новинки** номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромания»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

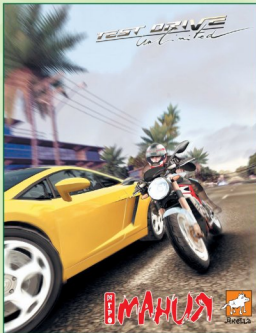
Расылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



ТЕСТ-ДРАЙВ ВАШЕЙ ФАНТАЗИИ

Журнал «Игромания», компании «Акелла» и R-Style предлагают вам поучаствовать в конкурсе по **Test Drive Unlimited!** От вас требуется придумать, нарисовать и/или воплотить в жизнь главную мечту взрослых водителей — **настоящий гавайский автомобиль**. Быстрый, красивый и по своим качествам конкурентоспособный с огромным парком машин из **Test Drive Unlimited**.

На наш конкурс вы можете присылать что угодно: чертежи, любые рисунки, можно даже слепить будущее чудо гавайского автопрома из палье-маше или отлить в бронзе — главное, проявите фантазию. И не забывайте, ваш железный конь должен соответствовать духу Гавайев!



НАШ ПРИЗ

R-Style
COMPUTERS

Приз за самый лучший образ автомобиля мы подобрали соответствующий — игровую станцию последнего поколения R-Style Carbon Ai 832 Limited Edition.

Ради этого стоит бороться!

Выиграй мощную
игровую станцию
R-Style Carbon Ai 832
Limited Edition



ПРОЦЕССОР:
Intel Core 2 Duo
E6400 2.13 ГГц
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:
2 Гб DDR2 667 (PC5300)
ВИДЕОКАРТА:
GeForce 6800 GTS 640 Мб
ЖЕСТКИЙ ДИСК:
160 Гб
ФЛЭШ-КАРТА-РИДЕР:
2.5" 16 в 1

Условия участия

Чтобы принять участие в конкурсе, необходимо прислать рисунок придуманного вами автомобиля или же фотографию того, что вы сделали (на случай, если кто-то решит задаться скульптурой или построить автомобиль из спичек) по адресу tdu@akella.com.

Принем конкурсных работ заканчивается **7 июля**, а его итоги будут подведены в августовском номере «Игромания». В письме не забудьте указать все свои данные, чтобы с вами было проще связаться: фамилию имя, контактный телефон, электронный или почтовый адрес. Удачи!



Игорь Варнавский

Выпускающий редактор
Блог: http://amejist_livejournal.com

ИДУ НА ВЫ

Недавний расстрел студентов в университете Вирджинии спровоцировал в Америке очередную волну обсуждений о том, что же на самом деле движет людьми, которые устраивают такие убийства. Основных версий, как водится, две: «это все из-за обилия оружия, нард бы его запретить!» и «во всем виноваты игры».

Ни та, ни другая версия по здравому рассуждению не выдерживает критики. США — не единственная страна, где гражданам разрешено иметь нарезное оружие. Таких стран довольно много (в их числе и наши соседи — Латвия, Эстония и Молдавия), и ни в одной из них не было зафиксировано связи между наличием оружия у населения и ростом преступлений. Наоборот, легализация оружия всегда приводила к спаду преступности, а там, где его запретили, криминальная ситуация сразу ухудшалась (когда в 1997 году в Великобритании и в 1996-м в Австралии ввели такие запреты, кривая преступности сразу пошла вверх).

Влияние игр — довод еще более расплывчатый, его абсурдность очевидна любому здравомыслящему человеку, хорошо знакомому с играми (то есть не на уровне «мне рассказывали» и «я в своей жизни играл целых 2 минуты 4 секунды и знаю об играх все»). Тем не менее это не мешает разного рода «экспертам» делать далеко идущие выводы. После событий в Вирджинии их голоса зазвучали снова, пока, к счастью, лишь в США. Но рано или поздно это тренд достигнет и до нас, тем более что такие попытки уже предпринимались (вспомните хотя бы случай с поклонницей в московской синагоге, якобы устроенной преступником под впечатлением от игры *Postal 2*). А раз так, имеет смысл заранее разораться, почему происходит такое убийства, чтобы встретить «экспертов» во всеоружии.

Действительно, почему только в США массовые расстрелы людей случаются регулярно? В какой-то мере ответ на этот вопрос дал Майкл Мур в документальном фильме *Bowling for Columbine* («Боулинг для Колумбины», 2002). Но

гораздо более точное и откровенное объяснение получилось у Марка Зизмса в книге *Going Postal: Rage, Murder, and Rebellion: From Reagan's Workplaces to Clinton's Columbine and Beyond* (2005; ее можно купить, например, на www.ozon.ru). Чтобы в полной мере оценить его книгу, нужно знать, кто он такой.

Марк — человек весьма иптересный. Родился и вырос в Калифорнии, изучал в Калифорнийском университете Беркли русскую литературу и чуть ли не до 25 лет не мог найти свое место в жизни. Поворотным моментом в его жизни стали поездки в Россию в начале 90-х годов. Наша страна произвела на Марка такое сильное впечатление, что после недолгих раздумий он решил перебраться сюда навсегда. Здесь Марк довольно быстро стал известен среди журналистов и местных иностранцев, создал англоязычную газету *Exitle* («Изнанка»), www.exitle.ru и, по его собственным словам, зарабатывает хоть и не ахти какие деньги, но зато живет в свое удовольствие. Несмотря на то что Марк плоть от плоти американец, Америка ему решительно не нравится. Он жалуется на чрезмерную зарегулированность жизни, удручающую политкорректность и особенно на тамашечки женщин (!). Россия он очевидно идеализирует, но, по его убеждению, свободы здесь больше, а люди лучше и искреннее, чем за океаном. Главное, что нужно сделать России, считает Марк, это оставить попытки поправиться назад, все равно это бесполезно. Большинство западных журналистов, работающих в России, по его мнению, не могут и не хотят понимать нашу страну, они думают лишь о том, как бы перевести куда-нибудь в Германию или Францию, и из года в год пишут про «сравнение демократии» и «кровавую гильотину».

Так вот, в какой-то момент этот, без сомнения, замечательный человек заинтересовался феноменом массовых убийств и решил исследовать эту тему. Результаты исследования легли в основу книги *Going Postal*. Если кратко, дровды Марка сводятся к тому, что причиной таких инцидентов является внутренняя обстановка в США. Токсикобулгатеры, третируемые коллегами и много лет

работающие без повышения, и закатые подростки, страдающие от напядок своих сверстников, колет злость годами, а потом взрываются, устраивают кровавые бойни и от безысходности кончатся с собой. По-другому найти выход накопившемуся раздражению у них не получается — жизнь слишком зарегулирована. Нельзя говорить это, нельзя делать то, нельзя думать се. Продвину даже в личной жизни: когда женщина ложится с тобой в постель, утверждает Марк, она обговаривает все условия, словно это какой-то политический жест.

Ситуация усугубляется тем, что американцы боятся всего на свете — маньяков, террористов, грабителей, сектантов. Но больше всего, говорит Марк, они боятся потерять работу. Офисный планктон в США фактически безработен, увольнять там могут в любой момент, просто для сокращения издержек, и это сильно бьет по нервам. При всем этом американцы искренне считают, что у них в стране все устроено правильно (отсюда и стремление экспортировать свой образ жизни за рубеж), и переубедить их в этом невозможно. Здесь-то и кроется причина массовых расстрелов: будучи убежденными, что за пределами США все еще хуже, они не видят другого выхода и идут на крайние меры. Почему такие убийства происходят только в Америке, тоже понятно: ни в какой другой стране мира нет стереотипа об оружии как о всеобщем унаследоване (это пошло еще со времен Дикого Запада).

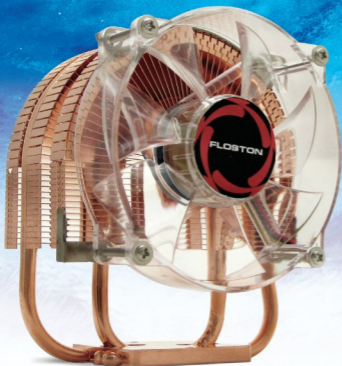
Не берусь судить, насколько правыли суждения Марка (для этого надо хотя бы несколько лет пожить в США), но выглядит они вполне логично и в целом подтверждаются русскоязычными эмигрантами, живущими в США. Вскоре после инцидента в Вирджинии, как будто в подтверждение его слов, любопытный случай произошел в Техасе. Некий школьник, пытав по национальному (недавнюю бойню устроил кореец, потому что азиаткам теперь относятся настороженно), сделал карту для *Couder-Strike*, вытвудившую толь-только как родной страны. Администрация учебного заведения каким-то образом узнала об этом и обратилась в полицию, почему-то приравняв создание карты к ложному сообщению о заложничестве bombe. Полиция устроила обыск и удалила с компьютера школьника CS и саму карту. Вид ли этот случай является типичным для Америки (будь он типичным, не было бы такой широкой огласки), но все равно настораживает.

Игры уже много лет пытаются связать с реальным насилием, но ни протыкания, ни сторонники этого решения никакой стройной и четкой теории в поддержку своей позиции привести до сих пор не могли. В результате это сделал человек, далекий от игр, но который, с одной стороны, хорошо знает, как устроены США, а с другой — давно живет за пределами родной страны и потому видит ее проблемы как бы со стороны. Странно только, что в самой Америке Марк малоизвестен: его или не хотят, или не могут услышать.

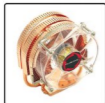


Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.

Охлаждение, которое сильнее



CYCLONE (FCU1000HPSC+R)



Новая модель:

Cyclone - универсальный кулер из высококачественной меди, созданный для современных процессоров.

Новые технологии:

Лучшая эффективность охлаждения достигается за счёт прямого контакта 4-х медных охлаждающих трубок с поверхностью процессора.

Новые возможности:

В комплекте с регулятором скорости вентилятора.

Гарантия на продукцию 2 года.

реклама

Москва: Алкомтрейд (495) 785-1949, Сандрайк Про (495) 542-80-70, Шеррин (495) 784-7234, Трайронт (495) 540-89-77, Ф-центр (495) 105-6447, АВ-Групп (495) 745-5175, Корвет (495) 544-8607, Форум Центр (495) 775-775-9, Слай Компьютерс (495) 974-66-71, Дельта Компьютерс (495) 780-0032, СейлсСтор (495) 585-0647, Цифровой Мир (495) 785-3894, Сетевая Лаборатория (495) 784-6490; Республика Коми: F1 софтпул (82151) 5-38-66; Ижевск: Миллениум (3412) 485-985; Н.Новгород: Домашний Компьютер (8312) 77-82-92; Белгород: F1 Софтпул (919) 288-8916; Сургут: ФАС (3462) 555-411; Пермь: РУБИН (342) 291-11-11; Томск: ИНТАНТ (3822) 56-00-56; Санкт-Петербург: Алкомтрейд Северо-Запад (911) 916-36-39, Авазон (812) 275-98-57; Самара: Мегабайт (8462) 653255; Киров: КЭШ (8332) 376242.

FLOSTON[®]



Мониторы 732N / 932B / 932GW / 932BF

Представьте... форма, совершенная от природы

Ни одной случайной линии и ни одной лишней детали. Естественно, ведь подход к дизайну был подсказан самой природой. Эргономичный, в тоже время такой элегантный корпус и самая современная ЖК-матрица. Идеально выверенное сочетание, нашедшее свое воплощение в новых мониторах Samsung.

