



ОТ ВИНТА!
легендарная
передача

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

www.igromania.ru

ТЕХНО
МИР

ИГРОМАНИЯ



+ МЕГА-постеры: BioShock, EndWar **240** страниц **2** DVD-диска **4** новые игры

№ 07 (118) Июль 2007

Assassin's
CREED

FIFA 08

Transformers

Halo 2

Tomb Raider
Anniversary

BioShock
Haze

Tom Clancy's
EndWar

STARCRAFT 2

Brothers in Arms
Hell's Highway

Ragnarok Online 2

Метро 2033

Splinter Cell
Conviction



Смотрите в «Видеомании»

- Обширная армия героев аниме
- Гибь Нависелл в Half-Life: Episode 2
- Как симуляль разли
- Command & Conquer 3
- Как создавался TES4: Oblivion
- ...и многие другие!

СВЫШЕ
350 ИГР
В НОМЕРЕ И НА 2DVD

- ИГРОСТРОЙ
- РЕДАКТИРОВАНО S.T.A.L.K.E.R.
 - РАССУЖДАЕМ ОБ ИГРОВЫХ ЖАНРАХ
 - ИГРА В ОНЛАЙНЕ
 - DAKKA!!!
 - КЛАССЫ WORLD OF WARCRAFT
 - SPECIAL
 - ИСТОРИЯ СТУДИИ BUNGIE
 - ИГРЫ И АТМОСФЕРА
 - РУКОВОДСТВА
 - ПРОХОЖДЕНИЯ
 - ТАКТИКА
 - JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION
 - SPACE EMPIRES 5
 - S.T.A.L.K.E.R.
 - TEAN QUESTE: IMMORTAL THRONE
 - WAR FRONT: TURNING POINT
 - КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ
 - СТАЛЬНЫЕ МОИСТРЫ: СОЗНАНИЕ
- ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
- ТОПОВЫЕ ВИДЕОКАРТЫ ОТ ATI
- ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ
- НАВОДИМ ПОРЯДОК НА HDD

СДЕЛАНО В
ИТАЛИИ
МОДИФИКАЦИЯ
ДЛЯ HALF-LIFE 2
СКАЛА 24

Горячее
ЛЕТО '07

НА DVD
HALF-LIFE 2
IRON GRIP:
THE OPPRESSION
ШУТЕР + СТРАТЕГИИ
TES4: OBLIVION
MARTIGEN
MONSTER
ПОЛНАЯ
СМЕНА СТИЛЕЙ
NBA 07
PBA 07
НАША ЛИБА





Привет!

Париж-Лондон-Киев-Сеул — с наступлением нового сезона рабочий календарь сотрудников «Игромании» стал похож на проспект туристического агентства. Добро пожаловать в жаркое лето-2007: время, когда все нормальные люди отдыхают в отпусках, хорошие игры выходят в количестве нескольких штук в месяц, а редакция «крупнейшего компьютерно-игрового» мотается по мировым столицам явно не с целью сфотографироваться на фоне Эйфелевой башни. В условиях обычного дня сезона дефицита столичных релизов мы продолжаем большую охоту на эксклюзивы.

Итак, что интересного произошло за последние тридцать дней? Еще в конце мая наш вездесущий Олег Ставицкий отправился в культурную столицу мира — город Париж, где прекрасно «отдохнул» на мероприятии Ubidays. три дня подряд нарезая круги по коридорам Лувра с включенным диктофоном и выключенными глазами. Компания Ubisoft решила арендовать несколько помещений самого знаменитого музея мира и показывала свежую линейку своих будущих хитов в непосредственной близости от Моны Лизы и Венеры Милосской. Что это, скажите, как не подтверждение нашего давнего тезиса о том, что игры — это искусство?

«Игромания» стала единственным в нашей стране изданием, попавшим на Ubidays, так что на стр. 32 встречайте наш стопроцентно эксклюзивный выставочный отчет. В программе только самое главное: новая серия Splitter Cell, свежий эксклюзив Тома Клинса под названием EndWar, безумный шутер Haze, очередные, крайне похорошевшие Settlers и многое другое.

Параллельно всему этому на противоположном конце света — в столице помешанной на играх Южной Кореи — происходили не менее интересные события. Во время традиционного киберспортивно-развлекательного мероприятия Blizzard WorldWide Invitational одна из любимейших в народе компаний поощадила анонсировать свой первый за три года новый проект. Можете представить, какие бури перекатываются внутри в тот момент, когда под реву ста тысяч фанатов в центре гигантского экрана на севильском олимпийском стадионе

не вдруг появляется логотип игры, которую ты ждал последние девять лет? Starcraft 2 — долгожданный сиквел самой популярной RTS в мире — мы увидели его первыми и готовы делиться подробностями (стр. 40).

Тем временем в братской Украине орудовал сразу еще один наш спецкорреспондент, который провел почти целый день в компании 4A Games. Она была основана людьми, когда-то участвующими в создании S.T.A.L.K.E.R., а сейчас работающими над постапокалиптическим экшеном «Метро 2033» по мотивам романа известного в определенных кругах «сетеписателя» Дмитрия Глуховского. Как будет выглядеть столичная подземка после ядерной войны, что на самом деле скрывается в недрах московских подземелий — обо всем этом читайте в репортажах Лидера Феткулова и Игоря Варнаковского, начиная со стр. 50.

Наконец, в прошлом месяце мы также успели: съездить в Лондон и провести три часа наедине с BioShock, одним из самых ожидаемых шутеров наших дней (стр. 46); узнать все свежие подробности о Ragnarok Online 2 (стр. 190); связаться с разработчиками FIFA 08 (стр. 70); поиграть в пресс-версию Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 для PC (стр.62) и сделать еще много-много интересного. В общем, листайте и узнайте — в этом номере есть о чем почитать.

И последнее. Как вы заметили, этот номер «Игромании» несколько тоньше обычного. Слыхишь сообщить, что это ни в коем случае не повод для беспокойства, а нормальная журналинская практика, связанная с летним сокращением рекламы (под которую у нас, как и под все остальные, заранее планируются страницы). Уже в сентябре мы вернемся к привычному 256-страничному вещанию и, кто знает, может, в каком-то обзорном будущем еще и «потолстеем».

Так или иначе, я прошдоше с вами до следующего месяца и хочу напомнить, что лето — это крайне подходящее время для того, чтобы хоть ненадолго оторваться от компьютера и отдохнуть от игр. В ожидании крупнейшего за последние пару лет осеннего игропада мы настоятельно рекомендуем заглянуть к нам. Они вам еще понадобятся.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузьменко
Выпускающий редактор
Игорь Варнаковский
Редакторы
Алексей Макаренко, Алексей Моисеев, Николай Арсеньев
Николай Гаврилов, Олег Ставицкий, Станислав Ломоносов
Технический координатор
Изабелла Шилова
Корректоры
Мария Лутыгская, Анна Полнинская
Программист сайта и дискоте, тех. обеспечение
Дмитрий Волков, Ирина Сердюкова
Ирина Освенникова, Данил Шевченко
Творческо-производственный состав
Светлана Карачарова, Надежда Нецова
Дмитрий Пигальский, Андрей Чепиков
Руководитель отдела дизайна и верстки
Роман Гильчик
Дизайнерская группа
Валерий Дмитриевский, Сергей Ковалев, Сергей Лавров
Николай Николаев, Дмитрий Денисов
Руководитель верстки
Михаил Карасев

DVD

Главный редактор
Степан Чечулин
Редакторы
Анатолий Логанов, Семён Чечулин
Дизайнер интерфейса
Илья Галеев

ИЗДАТЕЛЬ

АВТОН-ПРЕСС
Генеральный директор
Азам Диниров
Редакционный директор
Давид Давидов

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромания»
Рекламные отделы рекламы (Россия, СНГ)
Тел: (495) 231-2364
E-mail: reklama@igromania.ru
Руководитель отдела рекламы (International Dep.)
Юлия Орлова (orlova@igromania.ru)
Юлия Орлова (orlova@igromania.ru)
Марина Корольева (koroleva@igromania.ru)
Тел: (495) 230-6994
Руководитель отдела
Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Ирина Воробьева, Ирина Ермакова
Илья Османов (osmanov@igromania.ru)
Милан Вучичич (milan@igromania.ru)

ОБЩЕИЗДАТЕЛЬСКОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Автон-Пресс»
Тел: (495) 642-87-89
E-mail: avton@igromania.ru
Дмитрий Емельянов, Сергей Смакаев
Надежда Галиева, Дана Ситдинова

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Елена Шевченко, Анастасия Муравьева
Давид Мурадьян, Евгений Гудосников

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

11524, г. Москва, ул. Перовская, д.1 (Игромания)
Тел: (495) 231-2365
E-mail: avton@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. Издание авторам может не создаваться с меньшим тиражом.

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 комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD, а также в виде двух дисковых коллекций.

Цена свободная.
Спечатано в ЦАВ «SPAUDOS KONTURAF» Ltd, Литва.
Печать DVD: «CD ART».
© «Игромания», 1998-2007.
Тираж 217000.

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

ПОДПИСКА

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

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 31 июля!



ИГРОМАНИЯ



32 Ubidays: две мировые игрокультуры в Париже



40 Анонс StarCraft 2 от Blizzard привел к массовым беспорядкам в Корее

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 6-19

Новостной меридиан	6
Даты выхода игр и игровых фильмов	12
DVD-МАНИЯ 20-29	
Сделано в «Игромании»	21
Игровая зона	22
Бонусы игровой зоны	23
Патчи	24
Домоблок/Интересности	25
Репортаж	27
Киберспорт/Веселости/Машина времени/Руководства и прохождения	29

ВИДЕОЗАПИСИ 30-31	
Видеонюжты за прошедший месяц ■ От винта! ■ Nextgen	
На прилавках каталог месяца и Репортажи со всего мира	30

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 32-55	
Ubidays: отчет о нашей поездке в Париж	32
StarCraft 2: путевые заметки из Южной Кореи	40
Metrow 2033: приютое включение из Лондона	46
Metrow 2033: репортаж из Киева	50
Подземная Москва: обзорная экскурсия по московскому андерграунду	54

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 56-71	
Рейтинговая система рубрики R&S	56
The Club	57
HeiSt	58
Hospital Tycoon	60
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 2	62
Combat Mission: Shock Force	64
Transformers	66
Overlord	68
FIFA 08	70

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 72-73	
NecroVisiON	72

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 74-77	
Assassin's Creed	74

R&S: ВЕРДИКТ 78-100	
--------------------------------	--

Attack on Pearl Harbor	78
Power of Destruction в Code of Honor: The French Foreign Legion	
PROTECTOR: Космическая боевая платформа	79
The History Channel: The Great Battles of Rome ■ International Tennis Pro	
Fairy Godmother Tycoon	80
Halo 2	82
Tomb Raider: Anniversary	86
CallFactor: Revolution	88
Sam & Max: Episode 6 — Bright Side of the Moon	90
Rush for Berlin: Rush for the Bomb	92
Восточный фронт 2: Крах Анненербе	94
UFO: Extraterrestrials	96
Shrek the Third	98
Surf's Up	99
Шептала	100

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 102-105	
--	--

Отечественные локализации	
Test Drive Unlimited & Runaway 2: Сны черепашки ■ War Front: Другая мировая	
Тортуга 2: Проклятый клад	102
Инфиз: Дьявольщина ■ Thief 2: Эпоха металла ■ Silverfall ■ Стальной марш	103
Нэгэн Дэн: Путь для первой леди ■ Лучшие из лучших: Торный экстрим	104
Таблица локализаций	
Даты выхода локализаций и отечественных проектов	105

Алфавитный список игр в номере

2020: Ветна за Редму	107
Abuse	107
Action Alliance: European Assault	107
Age of Empires II: The Asian Dynasties	107
Age of Empires 3: The War of Chiefs	107
Adrenaline	107
Adrenaline 2	107
Adrenaline 3	107
Adrenaline 4	107
Adrenaline 5	107
Adrenaline 6	107
Adrenaline 7	107
Adrenaline 8	107
Adrenaline 9	107
Adrenaline 10	107
Adrenaline 11	107
Adrenaline 12	107
Adrenaline 13	107
Adrenaline 14	107
Adrenaline 15	107
Adrenaline 16	107
Adrenaline 17	107
Adrenaline 18	107
Adrenaline 19	107
Adrenaline 20	107
Adrenaline 21	107
Adrenaline 22	107
Adrenaline 23	107
Adrenaline 24	107
Adrenaline 25	107
Adrenaline 26	107
Adrenaline 27	107
Adrenaline 28	107
Adrenaline 29	107
Adrenaline 30	107
Adrenaline 31	107
Adrenaline 32	107
Adrenaline 33	107
Adrenaline 34	107
Adrenaline 35	107
Adrenaline 36	107
Adrenaline 37	107
Adrenaline 38	107
Adrenaline 39	107
Adrenaline 40	107
Adrenaline 41	107
Adrenaline 42	107
Adrenaline 43	107
Adrenaline 44	107
Adrenaline 45	107
Adrenaline 46	107
Adrenaline 47	107
Adrenaline 48	107
Adrenaline 49	107
Adrenaline 50	107
Adrenaline 51	107
Adrenaline 52	107
Adrenaline 53	107
Adrenaline 54	107
Adrenaline 55	107
Adrenaline 56	107
Adrenaline 57	107
Adrenaline 58	107
Adrenaline 59	107
Adrenaline 60	107
Adrenaline 61	107
Adrenaline 62	107
Adrenaline 63	107
Adrenaline 64	107
Adrenaline 65	107
Adrenaline 66	107
Adrenaline 67	107
Adrenaline 68	107
Adrenaline 69	107
Adrenaline 70	107
Adrenaline 71	107
Adrenaline 72	107
Adrenaline 73	107
Adrenaline 74	107
Adrenaline 75	107
Adrenaline 76	107
Adrenaline 77	107
Adrenaline 78	107
Adrenaline 79	107
Adrenaline 80	107
Adrenaline 81	107
Adrenaline 82	107
Adrenaline 83	107
Adrenaline 84	107
Adrenaline 85	107
Adrenaline 86	107
Adrenaline 87	107
Adrenaline 88	107
Adrenaline 89	107
Adrenaline 90	107
Adrenaline 91	107
Adrenaline 92	107
Adrenaline 93	107
Adrenaline 94	107
Adrenaline 95	107
Adrenaline 96	107
Adrenaline 97	107
Adrenaline 98	107
Adrenaline 99	107
Adrenaline 100	107

EVE™

ONLINE



**скоро в России
локализованная версия**



АНОНСЫ



ИНДУСТРИЯ



НОСТАЛЬГИЯ по Штырлицу

«АКЕЛЛА» И SPINE
ДЕЛАЮТ ШПИОНСКИЙ
КВЕСТ «АРХИВЫ НКВД:
ЧАС РАСПЛАТЫ»

Компани «Акелла» и Spine разрабатывают шпионский квест «Архивы НКВД: Час расплаты». Главному герою предстоит поступить на службу в гестапо, убедить начальство в своей верности Третьему рейху и в итоге организовать покушение на жизнь Адольфа Гитлера.

Напоминает сюжет для когнитивной «Штырлица», верно? Однако на этот раз никаких русских квестов не будет. Демонстрацией серьезных намерений Spine является то, что в работе студия опирается на архивные документы и консультируется со специально приглашенным историком.

В «Архивах» мы не только встретим исторических личностей (Гиммлер, Мюллер, Геббельс), но и сможем пройтись по реально существовавшим коридорам гестапо. Учитывая опыт Spine в создании 3D-графики и анимации для компьютерных игр, за их внешний вид волноваться не стоит.



Несмотря на заявленную историческую достоверность, сюжет игры построен на альтернативной версии о том, что великого фюрера на самом деле уложили советские разведчики.

СРОЧНО В НОМЕР



Бог снова выйдет ИЗ МАШИНЫ

DEUS EX 3 УЖЕ В ПУТИ

Директор французского отделения Eidos Патрик Мелькиор в интервью франко-ка-

надскому телеканалу **Musique-Plus** проговорился о существовании **Deus Ex 3**. Камбэк будет организован свежими силами канадской студии **Eidos Montreal**, для которой игра станет первым проектом.

Deus Ex, сделанный в остинском отделении **Ion Storm** и выпущенный в 2000 году, стал игрой культовой, но далеко не массовой. Сиквел **Invisible War** (2003) повторил его судьбу. Вскоре **Ion Storm** не стало, а Спектор основал собственную **Junction Point Studios**.

И последний момент: еще в августе 2004-го **Роб Дайер**, на тот момент глава Eidos, обещал третью часть **Deus Ex**... вместе с **Thief 4**, перенесенным в более современный антураж. Одно предсказание уже сбылось.



Бог и разработчики любят трюки. Так что Deus Ex 3 все-таки будет.

СпецЭффектные ИГРЫ

РЕЖИССЕР PRINCE OF PERSIA САМ
СТАЛ РАЗРАБОТЧИКОМ

Студия **Digital Domain**, создательница спецэффектов к целому ряду голливудских блокбастеров («**Армагеддон**», «**Пятый элемент**», «**Я, робот**», «**Послезавтра**», «**Стелс**»), намерена стать еще и разработчиком игр. Об этом заявил один из ее руководителей, режиссер **Майкл Бэй**, который, к слову, в скором времени возьмется за экранизацию **Prince of Persia: The Sands of Time**, а совсем недавно закончил «**Трансформеров**». Логика проста: если они хорошо делают спецэффекты для фильмов, то почему бы не попробовать свои силы и в играх — индустрия-то родственные. Сам Бэй прямо так и сказал: «Если я снимаю первоклассные фильмы, почему бы не делать из них игры?».

Планы на ближайшие два года самые скромные: набрать дополнительно сотню человек персонала, прикупить две-три независимые студии и выпустить четыре-пять суперхитовых игр. Сам Майкл уже присту-

пил к первой игре — некому экзене с бюджетом \$25 млн. В перспективе же ему видится студия, где продюсеры и режиссеры сами возглавляли бы работу над игровыми сюжетами своих фильмов. Сейчас, по мнению Майкла, они имеют весьма смутное представление о том, что творят разработчики, поэтому и результат обычно выходит ниже среднего (по нашему скромному мнению, Бэй просто недооценивает сложность разработки игр; режиссеры все-таки не Юлии Цезаря, чтобы заниматься всем сразу).

Напомним, **Digital Domain** была создана в 1993 году выходцем из **IL&M Скоттом Россом**, режиссером **Джеймсом Кameronом** и спецэффектным гуру **Стэнном Уинстоном**. В последнее время из-за внутренних разногласий компания уступила позиции конкурентам, но, получив бодрящую дозу инвестиций, развила бурную деятельность сразу по нескольким направлениям, в том числе и по играм.



Не стоит говорить о сальничке, взявшемся печь пироги. В Digital Domain уже есть опыт работы в игровой индустрии — см. рекламные ролики **Gears of War** и **Halo 3**.

● Компания «Новый диск» предлагает всем желающим почувствовать в локализации «Ведьмака». А именно подобрать актера для озвучания вышеупомянутого ведьмака Геральта. От звезд всероссийского масштаба было решено отказаться — по словам представителей компании, ради сохранения атмосферы. Ознакомиться с уже имеющимися кандидатами и прогослововать за наиболее подходящий можно на фан-сайте <http://witcher.net.ru>.



АНОНСЫ



ПО СЕКРЕТУ ВСЕМУ СВЕТУ

НОРВЕЖЦЫ ВЗЯЛИСЬ ЗА НЕОБЫЧНУЮ MMORPG
SECRET WORLD

Спецы по онлайн-игре из Funcom (*Anarchy Online*, *Age of Conan*) сообщили по секрету всему свету о разработке новой MMORPG *Secret World*. Действие игры происходит не в магическом королевстве и даже не на просторах одной далекой га-

лактики, как можно было бы подумать, а здесь и сейчас, в современном мире.

Впрочем, желающие найдут в этой MMORPG и монстров, и магию, и массовый геноцид злодеев. В *Secret World* вся окружающая жизнь имеет двойное дно. Тут и древние культы, и чудовища, и таинственные силы, ведущие борьбу за власть над миром. Задача же игроков — не дать этому случиться.

Руководит разработкой **Патрик Торнквист**, которому мы по гроб жизни обязаны *The Longest Journey*, *Anarchy Online* и *Dreamfall*. Как он сам признался, идея подобной игры возникла еще десять лет назад. Остальные подробности смотрите на сайтах *DarkDaysAreComing.com* и *DarkDemonsCryGala.com*.



Космические войны (*Anarchy Online*), мир варваров (*Age of Conan*) и теперь вот теории заговоров — в однообразии норвежцев явно не упрекнешь.

ИНДУСТРИЯ



ГУДБАЙ, Америка?

NIVAL ЗАКРЫВАЕТ
ОТДЕЛЕНИЕ
В ЛОС-АНДЖЕЛЕСЕ

Увы, не всегда отечественным компаниям сопутствует удача: **Nival Interactive** пришлось закрыть свой американский офис. Инициатива исходила не от отечественной компании, а от ее заокеанского владельца, технологического холдинга **Ener1 Group**. По словам исполнительного вице-президента Ener1 **Кертиса Вульфа**, в Nival сейчас полным ходом идет внутренняя перестройка.

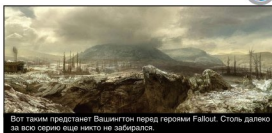
Одновременно выяснилось, что **Кевин Бахус**, один из создателей Xbox, руководивший заокеанским отделом и являющийся главным приобретателем отечественной компании, ушел еще в конце прошлого года. И офис, и Кевин были, если мож-

но так выразиться, «организованы» в марте 2006-го для освоения американского рынка. Слухи о возможной продаже Nival представители Ener1 всески отвергают, но и от дополнительных комментариев пока воздерживаются. Как и сама Nival.



Что-то у Кевина Бахуса дела в последние время не заладились: консоль Phantom на рынок не вышел, с американским офисом Nival тоже не выгорело.

ПОДРОБНОСТИ



Вот таким предстанет Вашингтон перед героями Fallout. Столь далеко за всю серию еще никто не забирался.

В списке С ШИНДЛЕРОМ

ОДНУ ИЗ РОЛЕЙ
В FALLOUT 3 ИСПОЛНИЛ
ЛАЙАМ НИСОН

Последние известия с радиоактивных полей: **Bethesda** продолжает по кусочкам выдавать фрагменты из мозаики под названием *Fallout 3*. Как стало известно, отца главного героя озвучит известный актер **Лайам Нисон** — не так давно его голосом вещал лев Аслан из «Хроник Нарнии», а до того Лайам успел засветиться в фильмах «К-19», «Звездные войны: Призрачная угроза», «Бэтмен: Начало» и «Список

Шиндлера» (собственно, в роли Шиндлера).

По словам исполнительного продюсера *Fallout 3* **Тодда Ховарда**, эта роль писалась специально под Нисона. Хотя поговорить Лайаму удалось лишь в нескольких эпизодах, он, как выяснилось Ховард, «придал всей игре драматический оттенок» (что же он там говорит?). Кстати, это отнюдь не первый визит голливудских звезд в Bethesda — над *TES 4: Oblivion* в свое время работали **Патрик Стюарт**, **Шон Бин** и **Линда Картер**.

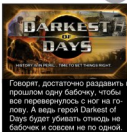
Меж тем на официальном сайте игры <http://fallout.bethesda.com> появился рисунок с пейзажем разрушенного Вашингтона. Что косвенно подтверждает настоящие слухи о переносе места действия на Восточное побережье.

АНОНСЫ



НАШ ЧЕЛОВЕК в будущем

DARKEST OF DAYS —
НОВЫЙ ЭКШЕН
О ПУТЕШЕСТВИИ
ВО ВРЕМЕНИ



Говорят, достаточно раздавить в прошлом одну бабочку, чтобы все перевернулось с ног на голову. А ведь герой *Darkest of Days* будет убивать отнюдь не бабочек и совсем не по одной.

Компания **Phantom EFX** объявила о разработке шутера **Darkest of Days**. Разработчики и прежде занимались компьютерными играми, правда, исключительно азартными. Первым же их проектом, где из противника следует выбивать жизнь, а не деньги, займется дочерняя студия **8Monkey Labs**.

Согласно сюжету главный герой *Darkest of Days* был спасен некой организацией, дабы послужить на благо человечества в отдельных моментах истории. Вот только отправляют его почему-то не на прошлогодний бразильский карнавал, а на поля сражений

оных Мировых войн и в эпоху американского противостояния между Севером и Югом (всего лишь событий по обе стороны от «сегодня»). Причем, сразившись на одной стороне, вы будете возвращаться, чтобы взглянуть на те же события под другим углом.

В плане геймплея игра может предложить стелс-профики по темным углам, дуэли снайперов и нечто экзотическое под названием «артиллерийский обстрел» (интересно, нами или по нам?). С датой выхода определенности еще нет.

Valve зовет В КИНО

COUNTER-STRIKE СТАЛ
НОВОЙ ПЛОЩАДКОЙ
ДЛЯ ИГРОВОЙ РЕКЛАМЫ

Любители поиграть в «казуальный разбойник» на виртуальных просторах Counter-Strike: Source получили «радостное» известие: Valve начала продавать рекламные места в этой всенародно любимой игре. Покупатели нашлись сразу: все-таки пять миллионов игрового времени ежемесячно (!) это не шутки. Первой ласточкой стали развешенные повсюду постеры, призывающие купить DVD-издание фильма «Козырные ту-

ИНТЕРЕСНОСТИ



зы» (Smokin' Aces). Устроители акции (компании IGA и Mediacom) посчитали, что игроки вполне поддадут под его целевую аудиторию.

Но пока игроки лишь громко возмущаются по поводу перспективы наблюдать рекламные плакаты, тем более что фильм даже не про террористов, а всего лишь про обычных бандитов и ФБР, не поделивших ценного свидетеля. На имя Гейбы Ньюэлла (глава Valve) уже было отправлено несколько коллективных жалоб. Вряд ли они возымеют действие: по мнению Ньюэлла, внедрение рекламы будет полезно в первую очередь самим игрокам. К примеру, маленькая студия, квартирующая в Steam, благодаря доходу от рекламы сможет распространить свои игры бесплатно.



Вот такие плакаты теперь можно наблюдать во время партии в Counter-Strike: Source. Хорошо хоть флаеры на каждом углу еще раздавать не начали.

Геймеры БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

ОДИН ПОКЛОННИК GTA
СТАЛ МАНЬЯКОМ,
ДРУГОЙ — ГЕРОЕМ

Едва слухи о пристрастии к Counter-Strike корейца Чо Сон Хуэя, убившего 32 человека в Вирджинии, были опровергнуты, у любителей поговорить о влиянии компьютерных игр появилась новая информация к размышлению. Первый случай, по данным британского таблоида Daily Mail, произошел еще в конце прошлого года. 20-летний житель Портсмута Доминик Андерсон под воздействием мариуэхи и многочасовой игры в Saints Row (GTA-заменитель для Xbox 360) вознамерился покончить с жизнью. Не добившись искомого результата, Доминик выбежал на улицу и решил поиграть уже в реальной жизни — то есть стал с ножом бросаться на машины и пытаться вытеснить оттуда водителей.

Увидев прибывших на место полицейских, Андерсон обрадовался, что сможет разжиться выдающимися из полисеменов пулюетами. По счастью, обошлось без жертв, сам же «герой» отделился 150 часами исправительных работ.

А вот случай с 17-летним Измаилом Максвеллом закончил-

СОБЫТИЯ



Saints Row очень похожа на GTA, так что в покое ее наверняка не оставят.

ся куда трагичней. Парень — опять же под воздействием мариуэхи — стал общаться с гангстерами из GTA: San Andreas. Сначала те учили его быть крутым бандитом, а затем велели убить кого-нибудь. Максвелл послушно зарезал собственную бабушку и теперь остаток жизни проведет в психиатрической лечебнице.

На Западе эти инциденты приводятся как доказательство вреда от «травки», а не видеоигр. Потому что геймеры без мариуэхи способны вести себя абсолютно по-другому. 24-летний Адам Мейлсон, большой фанат того же GTA и Counter-Strike, попытался в одиночку остановить двух вооруженных преступников, грабивших женщину на железнодорожной станции. Бандиты скрылись, ранен парня в грудь. К счастью, его жизни ничего не угрожает.

Блицкриг Crytek

АВТОРЫ FAR CRY ОТКРЫВАЮТ НОВЫЕ СТУДИИ

Немцы стремительно наступают на Восток, за две недели они уже заняли Будапешт и Киев. Думаете, это сводки с фронтов Второй мировой? Нет, это глубокоуважаемые авторы Far Cry (в перспективе еще более уважаемые за Crysis) расширяют на Восток.

Сначала было объявлено, что киевское отделение компании (к слову, Ана Башмакова, автор иллюстраций для статьи «Игры с атмосферой» (см. рубрику Special), работает именно там) возьмется за разработку собственного проекта. Конечно же, на движке

CryENGINE 2. Такую честь киевляне заслужили тем, что, по словам директора Crytek по менеджменту Фарука Йерли, «внесли неоценимый вклад в работу головного офиса во Франкфурте». Возможно, нас ждет вовсе даже не шутер — не зря Йерли заявил, что движок созрел для расширения жанрового диапазона.

Менее чем через десять дней Crytek пометила карту еще одним красным флажком — на этот раз в Будапеште. Второй директор по менеджменту Авни Йерли (просто еще один брат, Чеват; по общему мнению они тур-



В Crytek работают сейчас не только над Crysis, но и как минимум над еще одной игрой.

ки) объяснил это решение тем, что Будапешт отличный город и там живут отличные люди, к тому же многие из них прекрасно

разбираются в компьютерах. И вновь было подчеркнуто, что CryENGINE 2 годится не только для шутеров.

ИНДУСТРИЯ



● Аналитики из **iSuppli** выяснили, почему на самом деле падает для народа. Развитие PS3 (подробней- тесь на картинке) и подешевит общую цену деталей, они получили \$800. Еще в \$40 обходится сборка. Це- на же в магазинах находится в районе \$599 — полу- чается, что Sony продает консоли с огромными убытка- ми. Xbox 360 Elite обходится Microsoft в 2,6 раза де- шевле, а уходит за \$479.



● Нового претендента на звание «русского NFS» выдвинула «Авал- ла». Называется он «АвтоФанс Подпольные гоним», а происходит действие игры в реальном до- неграции Питере. Дальше все по шаб- лону: толкни мажора, боссы, режис- карьеры и прочее бла-бла-бла.

МАНИЯ

ПАМЯТИ ДЯДЮШКИ Скруджда

ГИГАНТЫ ИНДУСТРИИ ГОВОРЯТ О СНИЖЕНИИ ПРИБЫЛИ

Сразу четыре крупных компани — представители Европы, Азии и Америки — хором пожаловались на резкое уменьшение до- ходов за последние 12 месяцев. Почему именно сейчас? Просто у финансистов, в отличие от обыч- ных людей, год обычно заканчи- вается 31 марта, а значит, цыплят у них принято считать по весне. Но не стоит по результатам этих подсчетов говорить о кризисе в индустрии — лучше сначала во всем разобраться.

Производитель всего-что- включается-в-розетку, компания Sony, насчитала падение прибы- лей с 1,38 млрд евро до 438,3 млн, (то есть на 65%). Огромную корпорацию утапили на дно мно- гострадальная PS3 (которая впе- тала японцам в копеечку, но тем не менее продолжает плестись на последнем месте) и неожиданные расходы в виде отзыва 9,6 млн неисправных батарей для ноутбуков.

Увеличение поголовья цып- лят у SEGA, экс-конкурента Sony на консольном рынке, оказалось почти на треть меньше ожидае- мого — всего \$361,1 млн. Причи- ной кризиса тоже стали игровые платформы — аркадные автома-

ИНДУСТРИЯ



ты последнее время расходятся очень уж плохо. При этом игр как таковых создатели Dreamcast продали больше, чем в прошлом году.

Electronic Arts, один из крупнейших заокеанских завод- чиков, тоже пережила внушительный спад — с \$276 млн до \$76 млн. Хотя денег как таковых компания зарабатала даже больше, чем в предыдущем сезоне (\$3,1 млрд), просто в последнее время «электронники» сильно по- тратились на покупку независи- мых прежде студий (**Headgate Studios**, **Mythic Entertainment**, окончательно поглощенная **Digital Illusions CE**, **Phenomic** и **SingShot**). Кстати, на вопрос о планах на будущее главный испол- нительный директор EA **Джон Риччиелло** сказал, что компания скромно планирует выпустить игру года.

И если прочное положение EA позволяет ей сорить деньга- ми, то на французской фирме **Infogrames** назревает серь- езный кризис. Резкое падение спроса на их продукцию в Новом Свете обернулось сниже- нием прибыли на 16,7% (до \$410,4 млн). Финансовые проблемы уже вынудили французов скинуть за борт студии **Shiny**, **Reflections**, **Melbourne** и **Paradigm** и пус- тить с молотка права на **Driver**, **TimeShift** и **Stuntman**. А их «дочка» **Atari** объявила о том, что вынуждена уволь- нить каждого пятого сотрудника.



Жалобы компаний отнюдь не означают кризиса в индустрии. Одни только The Sims за прошлый год разошлись тиражом 2,2 млн.

ВТОРАЯ ХОДКА

РИДДИК С НОВА СБЕЖИТ ИЗ ТЮРЬМЫ BUTCHER BAY

Sierra Entertainment взялась переписать «Хроники Ридди- ка» — об этом рассказал испол- нительный продюсер компании **Пит Ванэт**. Новое переиздание

называется **The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena** и несет на борту несколько до- полнительных эпизодов вкупе с улучшенной графикой.

Переработкой заняты **Starbreeze**, принадлежащая Ви- ну Дизелю **Tigon Studios** (и те, и другие являются авторами ори- гинала) и **Universal Pictures**. Сам актер уже подтвердил участ- ие в **Dark Athena**. Список целе- вых платформ пока включает PS3 и Xbox 360, но PC-версия то- же не исключена, тем более что оригинал уже побывал на ком- пьютерах в 2005 году.



В Assault on Dark Athena у Риддика по-прежнему предельно невеселый вид.

Pilot UPS e500

Источник бесперебойного питания
Стабилизатор напряжения
Профессиональный сетевой фильтр

ЗАЩИТА ОТ
380V
PROTECTION

ЗАЩИТА ОТ 380V

- Блок защиты от оверво- лтажного напряжения в сети
- Сохранение работоспособности при аварийном увеличении напряжений.



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

Профессиональный сетевой фильтр

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

Защита телекоммуникационного оборудования

- При скачках напряжения в линиях связи и передаче данных.

Спрашивайте в магазинах электроники

ZIS COMPANY
Системы Информационных Систем

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

• Серия The Sims скоро станет фильмом: 20th Century Fox уже закупил права и планила за расую сценариста Брайана Лиача («Большая голубая собака»). «Джей и молчаливый Боб наносят ответный удар». Продюсером выступит Джон Дэвис, работавший в тизме киришета над «Эргонгом». «Когда законит незнакомец» и «Нердбитам», а со стороны EA за проект отвечает Род Хамбл.



Кто есть кто В СЕТИ

МАСШТАБНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ ОНЛАЙНОВЫХ ГЕЙМЕРОВ

Доблестные аналитики из NPD Group провели масштабный опрос среди любителей онлайн-игр, выяснив в итоге несколько интересных фактов. Всего анкеты заполнили 11,5 тыс. человек, самому младшему из них едва исполнилось шесть лет.

PC, как оказалось, уже не является средством доступа в Сеть номер один — по крайней мере, владельцы Xbox 360 и PS3 проводят в онлайн куда больше времени, чем PC-игроки (в среднем 7,1 и 6,1 часов в неделю против 5,8 соответственно). Всего же онлайн-во время развлечения регулярно предают 62% геймеров, и женщины уже почти сравнялись с мужчинами (42% опрошенных принадлежали к

ИНТЕРЕСНОСТИ



прекрасной половине человечества).

Если фраза «онлайн-игра» для вас означает прежде всего MMORPG, то вы глубоко заблуждаетесь. Они хотя и многопользовательские, но на их долю приходится лишь 19% общего игрового времени — результат вровень с онлайн-казино. Лидерство же уверенно держат казуальные радости жизни с 44%.

А вот многообещающая цифровая дистрибуция по-прежнему ограничивается обещаниями. Лишь 5% от общего числа игр было загружено из Сети.

АНОНСЫ

но — вантузы, кролики и море смеха). Пока лишь на Wii и DS, но вряд ли французы обойдут вниманием PC.

Беовульф И ЗАЙЦЫ

UBISOFT ОБЕЩАЕТ ДВЕ НОВЫХ ИГРЫ!

Французская компания Ubisoft анонсировала сразу две игры. Первым идет доводок с анимационному фильму «Беовульф», который снимает Роберт Земекис по сценарию Нила Геймана. Земекис использует ту же технологию, что и в своем «Полярном экспрессе» (то есть анимация на основе игры живых актеров), а в главных ролях заняты Энтони Хопкинс, Джон Малкович и Анджелина Джоли.

Пресс-релиз, рассыпавшийся в комплиментах фильму, о самой игре сообщает весьма скупо: классический hack'n'slash, ванют негры и из 4Head Studios. И фильм, и игра должны появиться в ноябре.

А еще Ubi объявила Rayman Raving Rabbids 2 (тут все понят-



Учитывая, что сам Стивен Кинг когда-то назвал своим любимым сценаристом Нила Геймана, мультфильм из Ubisoft получится совсем недурным. Игра, соответственно, тоже.

ЛАВОЧКА закрыта

MICROSOFT ЗАКРЫЛА ДОСТУП В LIVE ВЛАДЕЛЬЦАМ ПРОШИТЫМ XBOX 360

В середине мая Microsoft наконец начала карательные операции. После установки последней системы приставки владельцы прошитых Xbox 360 обнаружили, что им перекрыт доступ в онлайн-новую Live.

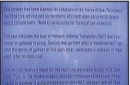
При первописе Xbox 360 обычно преследуются две цели: возможность играть в зарубежные игры (хотя сама консоль свободна от региональных предрассудков, издатели могут накладывать ограничения) и, конечно, реализовать свое право на услуги пиратов. И если последняя инициатива действительно наказуема, то первая объясняется тем, что в Европе видеогри из Америки и Японии обычно выходят позже (например, в Японии JRPG Blue Dragon вышла еще в декабре прошлого года, а в Европе ожидается лишь в сентябре) или не выходит вовсе (Onechanbara VortexX). К слову, соратники Билла Гейтса прежде уже не раз обнялись в том, что они намеренно полусты-

СОБЫТИЯ

тствует контрафакту, дабы не снижать продажи Xbox 360.

Официальная позиция Microsoft была озвучена (точнее, прописана) на официальном блоге GamerScoreBlog.com: «Это наш вклад в поддержание честного соперничества в играх», — заявил представитель компании под ником BIGVIP (считается, что это маркетинг-менеджер группы Xbox Аарон Гринберг). Количество жалоб на читерство в Live последнее время действительно росло большими темпами, но это явно лишь прикрытие.

Интересно, что даже после бана приставка продолжает поддерживать связь с серверами (это подтверждается тем, что внутренние часы консоли периодически синхронизируются по времени с мировым), но вот самого пользователя в Live не пускает. Банится, кстати, не аккаунт, а сама консоль по серийному номеру, то есть если перенести свой геймпасть на новую, непрошитую приставку, то в Live можно будет выходить снова.



Владельцы прошитых Xbox 360 получили в середине мая также вот неважные сообщения:

СЛУХИ

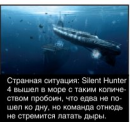
Храбрые ПОРТНЯЖКИ

ЗАПЛАТОК К BATTLEFIELD 2 И SILENT HUNTER 4 БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ?

Electronic Arts больше не собирается выпускать заплатки к своей Battlefield 2. Об этом рассказали экс-сотрудники Digital Illusions, покинувшие ее ради собственной студии Red Jade Software. Если верить их словам, EA, бросившей полный баг-шутер на произвол судьбы, сейчас не до патчей — в Battlefield 2142 ошибок тоже хватает. «Электроника» слухи никак не комментирует, но с момента ноябрьского патча до вер-

сии 1.41 никаких известий о новых заплатках не было.

Немного лучше дело обстоит с Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific, которому даже две заплатки не спасли от звания «Самая глючная игра года». Ubisoft предложила фанатам путем голосования назвать 10-15 наиболее злобных багов. Пока, правда, только для ознакомления — появление нового патча возможно, но вовсе не гарантировано.



Странная ситуация: Silent Hunter 4 вышел в море с таким количеством проблем, что едва не пошел ко дну, но команда отнюдь не стремилась латать дыры.

● Создатели smashедшего экшена **Serious Sam** из хорватской студии **Croteam** объявили о разработке нового шутера в союзе с издательством **Gamasoft** . Проект на движке **Serious Engine 3** должен выйти в 2009 году на PC и особо избранных консолях. Слова «Зат» и «третья часть» в анонсе не прозвучали, однако руководитель **Gamasoft** **Майк Уилсон** заверяет: «Словам издателя продемонстрируют то, что получится у нас лучше всего».



ACTION-RTS



ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

Игры ПАТРИОТОВ

TOM CLANCY'S ENDWAR
О РУССКИХ
ТЕРРОРИСТАХ И
«БИТВА ЗА РОДИНУ»
С ЗАПАДНЫМИ
АГРЕССОРАМИ

Едва миру была представлена **Call of Duty 4** с ее войной против России, как **Ubisoft** официально презентовала **Tom Clancy's EndWar** на ту же тему. Но если **Activision** обошла стандартной историей про злого русского генерала, то французы совместно с **Томом Клэнси** изобразили целое батальное полотно.

Развитие ПРО, по их мнению, лишило ядерное оружие всякого смысла. Уяснив, что главный довод в пользу демократии исчерпан, американцы взялись строить «Звезду смерти» — **Филадельфию** — «Звезду свободы» — космическую станцию, способную сбросить космодесант в любую точку планеты. Тем временем нефть, запасы которой почти исчерпаны, резко взлетела в цене и получившая огромную прибыль Россия быстро восстановила былую военную мощь. Так что, ко-

АНОНСЫ



гда в день запуска «Звезды» отправляют в небывшие неизвестные террористы, это звучит как гонг. Третья мировая началась.

EndWar представляет собой нечто среднее между RTS и аркейгом и заточена прежде всего под мультиплеер (до двадцати игроков на карте, при общем лимите в 36 юнитов). Подробнее о ней читайте в рубрике «Из первых рук».

Своеобразным ответом на «антисоветскую пропаганду» прозвучал анонс экшена «2025: Битва за Родину» («Глаз дракона», «Осада», **Heavy Duty**). В отличие от буржуинов, отечественные снайперы даже не пытались сделать серьезную мину. Итак, в 2024 году Джордж Буш-младший «демократическим методом» в седьмой раз подряд был избран всенародно любимым президентом США. И сразу же двинул на Россию свое новейшее оружие — ходячие танки.

Лушки на тараканских ногах уже почти положили нашу страну на лопатки, но тут браво офицер запаса Владимир Никитин сообразил, что на улице творится что-то не то, сел в трофейного робота и отправился демонстрировать врагу, где проводят холодный период года ракообразные. Этот процесс, по словам разработчиков, будет заключаться как в ураганном экшене, так и в стелс-миссиях на скрытность. Даже покомандовать дадут.



Так выглядит секретное оружие американцев по мнению «Акеллы» и **Primal Software** — гибриды пушки, тумбочки и треножки из «Войны миров».



PhysX
ageia



[Из листовки курсанта
войска Академии...]

- ▲ 5 планет, 5 недрожественных рес, 5 технологий, 5 методов ведения войны!
- ▲ аркадные и стратегические маневры
- ▲ прямое управление юнитами
- ▲ поддержка физической карты AGEIA PhysX
- ▲ выдающаяся графика и реалистичные спецэффекты

Ты нужен Империи!
Сохраним, соотечественники, братья! Всех нас Империя вырастила и выхолила, как своих единственных детей. Сегодня наша общая Родина требует исполнить сыновний долг, долг настоящего патриота! Все, кто обладает командирскими навыками, обязан! Укрепить силы Империи в мирах Фронтала!

www.akella.com

© 2007 "IceHR", © 2007 "PhysX Ageia"



Издатель

Издатель

Издатель

Издатель

Издатель

Издатель

Издатель

Издатель

Издатель

Издатель



Акелла

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

* Рейтинг ожидаемости показан, насколько мы ожидаем увидеть эту игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинг в этой графе будет значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточная информация, чтобы дать какие-либо прогнозы.

Ориентировочная дата выхода	Название	Издатель/разработчик	Описание	Рейтинг ожидаемости*
20 июля 2007 года	Transformers: The Game	Activision/Traveler's Tales	Трансформеры — прощайся со своим детством — возвращайтесь в мир фильмов и игр во всю мощь!	70%
10 июля 2007 года	Enemy Territory: Quake Wars	Activision/Splash Damage и Software	Quake 4 + Wolfenstein: Enemy Territory + сетевой шутер о войне стратегия в первом лице	85%
10 июля 2007 года	Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword	2K Games/FoxProx Games	Второй и крупнейший за всю историю «Цивилизации» (по словам разработчиков) аддон к Civilization 4.	80%
10 июля 2007 года	Mojo 2007 года	PlayStation 2	Симулятор гражданского судьи.	70%
17 августа 2007 года	Premier Manager 08	ZOO Digital Publishing	Очередная серия известного футбольного менеджера. Много нового, но сути, не добавит.	70%
21 августа 2007 года	BlackBook	2K Games/Trilateral Games	Шутер от первого лица нового поколения. Отправит вас на новые рубежи.	ХИТ
27 августа 2007 года	Gold Wars: Eye of the North	NCsoft/ArenaNet	Третий по счету в фэнтезийной серии для Gold Wars проливает неожиданный мистик в грядущему сезону.	80%
28 августа 2007 года	Blazing Angels: Secret Mission of WW2	Ubisoft/Ubisoft Romania	Аэриальный авиасимулятор, позволяющий примерить на себя форму элитного пилота временной авиации.	70%
28 августа 2007 года	Medal of Honor Airborne	Electronic Arts/EA Los Angeles	Потенциально новая игра для подвигающего сериала.	ХИТ
Август 2007 года	Europe Universalis 3: Napoleon's Ambition	Paradox Interactive	Дополнение к лучшей глобальной стратегии последнего лет.	70%
Август 2007 года	Loki	Foxca Home Interactive/Cyberon Studio	Delta 2 в Греции. Имя Than Quist на новый лад — кому как нравится. Хотя разработчики настаивают именно на первом варианте.	75%
Август 2007 года	Seven Kingdoms: Conquest	Bright Software/Enlight Software и Nova Interactive	Стратегия в реальном времени, охватывающая 6000-летнюю историю форки расы и демонов.	70%
Август 2007 года	Starline	Midway/Midway Chicago	Зубоболельничьи шоу-шоу от Девон Ву + Чоу Коу-Фан в главной роли.	ХИТ
Лето 2007 года	Sword of the Stars: Born of Blood	LightHouse Interactive/Katzenberg Productions	Стандартный аддон к не самой известной игре. Обещают улучшенную графику, новые тактические возможности и все в целом дуб.	65%
Лето 2007 года	Talibah Passa Online	NCsoft/Destination Games	Дополнитель от мира WMSOFCO как теория близка к реальности.	80%
Лето 2007 года	Universal Combat: Collectors Edition	3000AD	Последняя игра из серии Universal Combat. По словам разработчиков, на ее развитие потребовалось несколько лет.	70%
3 сентября 2007 года	BlackSite: Area 51	Midway/Midway Studios Austin	Продолжение шутера Area 51, который предлагал нам расширенное приключение не в одиночку, а в составе отряда «суперсолдат».	80%
7 сентября 2007 года	World in Conflict	Santa/Monster Entertainment	Стратегия о том, как противостоять США и Советской Союзу и что из этого выйдет.	85%
11 сентября 2007 года	Field Ops	Foxca Interactive/Digital Reality	Игра в странном жанре RTS shooter. Сумеет ли разработчики совместить несоединяемое?	75%
18 сентября 2007 года	TimeShift	Vivendi Games/Saber Interactive	Вот это уже точно не удивляй, а вот отложить время назад — это уже что-то новенькое.	80%
28 сентября 2007 года	SEGA Rally	SEGA/SEGA Driving Studio	Третий серия (дизайнер ставку на неслыхно) жутко популярного в прошлом rally-шутера.	85%
Сентябрь 2007 года	Crysis	Electronic Arts/Crytek	Срубил снова кричт создавать графическую революцию в жанре шутера от первого лица. В удаленной версии даже сомневаются на прощание.	ХИТ
Сентябрь 2007 года	Helgate: London	Electronic Arts/Flagship Studios	Delta 2 от первого лица в аэроке Лондоне. Закажетесь сами.	80%
Сентябрь 2007 года	Alien 2: Hot Import Nights	THQ/Lucas Games	Авария, столкновение лобов Need for Speed и увлекательный онлайнный режим. Test Drive Unlimited.	80%
Сентябрь 2007 года	The Settlers: Rise of an Empire	Ubisoft/Bible Byte Software/Puravia Software	Шестая серия градостроительного сериала. Впервые в серии обещают женских персонажей и сильную армией гар.	75%
Сентябрь 2007 года	Marvel Tournament 3	Midway Games/Foxca Games	Ultimate Tournament нового поколения. И если все окажется.	ХИТ
Сентябрь 2007 года	Obscure 2	Playlogic Entertainment/HudsonSoft	Продолжение популярного сериала, сделанного по образцу «Фантазия».	70%
5 октября 2007 года	Shattered Suns	Clear Crown Studios	Первая по настоящему творческая космическая стратегия.	75%
Октябрь 2007 года	Half Life 2: Episode Two	Valve Software	Что случится с Хали? Куда занесет Гордон? И наконец главный будет ли вообще есть только монстры в сюжет? Ждем отчета.	ХИТ

Фильмы по играм

Ниже приведены даты выхода самых ожидаемых кино фильмов по играм.

Название (русское название)	Мировая премьера/премиера в России	Игра-первоисточник	Режиссер, ведущие актеры	Рейтинг ожидаемости*
Postal	13 сентября 2007—	Серия Postal	Уилл Бови/Сэм Уайлд, Крис Коулман, Дэйв Фокс	уеболл
Resident Evil: Extinction (—Обитатели зла: Вымирание—)	21 сентября 2007/20 сен 1998 2007	Серия Resident Evil	Роберт Маршалл/Мелла Йосован, Али Лартер, Сиенна Гателор	75%
Hitman (—Киллинг—)	12 октября 2007/11 октя бря 2007	Серия Hitman	Кэвья Жан/Томас Шпегерт	80%
In the Name of the King: The Dungeon Siege Tale (—Во имя не смерти—)	18 октября 2007—	Серия Dungeon Siege	Уилл Болл/Джексон Стэнлиан, Рай Логан, Джек Рид Дэвис	уеболл
BloodRayne 2: Deliverance (—Блудная 2. Освобождение—)	Ноябрь 2007—	Серия BloodRayne	Уилл Болл/Наталья Малик, Майкл Элуид, Зак Уайл	уеболл
Alien vs. Predator: Survival of the Fittest (—Чужой против Хищ ника 2: Выживание сильнейших—)	10 декабря 2007/ 17 де кабря 2008	Серия Alien vs. Predator	Грег Штраус, Кэвья Штрау / Рейко Айлескорт, Спен сер Галлоуэй	80%
Prince of Persia: The Sands of Time	Декабрь 2008—	Prince of Persia: The Sands of Time	Уилл Болл/Мэтью Кларкен	80%
Demiana	Декабрь 2008—	Серия Demiana	Кристоф Галлоуэй	75%
Clock Tower	2008—	Clock Tower	Джордж Сегуэн—	70%
Driver	2008—	Серия Driver	Роджер Зверт—	70%
Far Cry	2008—	Far Cry	Уилл Болл/Майкл Парк	уеболл
Fear Effect	2008—	Fear Effect	Стэйси Тонг—	70%
Warcraft	2008—	Серия Warcraft	Крис Митчелл, Джейси Верелли (outstanding)—	80%

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*
Coin M/Play: DIRT	Codemasters	Персонализированная известная серия симулятора гонок. На новом движке и с новыми режимами.	85%
Driver: Parallel Lines	Ubisoft/Reflections Interactive	Полная Reflections реализованная, фанатская версия провального DIRT2.	75%
Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts/Electronic Arts UK	Игра по популярной о приключениях Гарри Поттера.	70%
Hospital Tycoon	Codemasters/Deep Red Games	Идейное продолжение старинной стратегии Theme Hospital про технику для плавирования больницы.	70%
Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Полноценный лет 3000 приключ на PC. Потрясающая игра сама Capcom, а не приключные люди из BioWare.	ХИТ
Overlord	Codemasters/Triumph Studios	Игра, предлагающая нам жестокий выбор: быть злым или очень злым.	80%
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft/GEN	Продолжение популярной американского спецназа недалекого будущего.	80%

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

«Акселла» выразила готовность издать в России малоизвестный, но весьма амбициозный экшен **Mutant** от чешской студии со скромным названием **Napoleon Games**. Главная особенность игры — в количестве рук у главного героя. Их сразу четыре, и в каждой зажат по бастеру. Можно либо контролировать все конечности сразу, либо отдать три из них под управление AI. Выйти **Mutant** должен уже в этом году.



ИНДУСТРИЯ

Нереальные планы SEGA

SEGA ПРИОБРЕЛА UNREAL ENGINE И АНОНСИРОВАЛА НЕСКОЛЬКО НОВЫХ ПРОЕКТОВ

У нас в новостях то и дело попадаются сообщения, что та или иная студия объявила о разработке новой игры. **SEGA** — настоящий гигант индустрии, а потому анонсирует игры сразу оптом. В этот раз родители Соника представили сразу пять новых проектов. Начинают список зарезервированный для PS3 и Xbox 360 экшен **Condemned 2: Bloodshot** и классический тир **Ghost Squad**, переделанный под Wii.

Игра **Happy Tree Friends: False Alarm** по одноименному мультфильму (там группа безумных животных занимается только тем, что в неумолимых мучениях умирает из серии в серию — бессмысленно, очень жестоко, но очень весело) нацелена уже на PC. Только если прежде мы наблюдали, как милые зверушки ссорятся, тонут и превращаются в фарш, то теперь наша задача — спастись их от «невероятно забавных происшествий», изменяя ан-

тураж с помощью бетона, динамика, льда и тому подобных вещей. Этот дальний родственник «Леммингов» выйдет уже осенью 2007 года и будет продаваться только через Сеть.

Также для PC предназначена некая новел RPG от студии **Krisna Teйлора Gas Powered Games**. Об этой игре пока известно только то, что она есть. Наконец, **Universe at War: Earth Assault** теперь появится не только на персоналках, но и на Xbox 360, в связи с чем выход PC-версии откладывается до неведомых праздников.

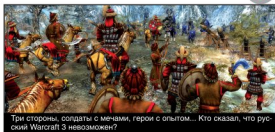
Кроме того, SEGA с гордостью объявила о приобретении у **Epic Games** прав на технологию **Unreal Engine 3**. Правда, в отличие от



Universe at War: Earth Assault (на скриншоте) уже не войдет в число «нереальных» игр SEGA. Большая RPG от Gas Powered Games — первый кандидат на Unreal-обновку.

многих других студий, японцы пока не спешат переводить на него всю свою интеллектуальную собственность. Движок покупался лишь для нескольких тайтлов, над которыми работает ряд североамериканских студий.

АНОНСЫ



Три стороны, солдаты с мечами, герои с опытом... Кто сказал, что русский Warcraft 3 невозможен?

Александр Невский С ТРЕМЯ НАВЫКАМИ

ВОРОНЕЖСКАЯ WORLD FORGE ДЕЛАЕТ СТРАТЕГИЮ ПРО ДРЕВНЮЮ РУСЬ

Авторы стратегии «**Воины древности: Спарта**» из воронежской студии **World Forge** анонсировали новую исторически-познавательную RTS «**Золотая Орда**». В этот раз нам предстоит играть на родных просторах, в те времена, когда Русь угрожалли одновременно Золотая Орда и крестоносцы из Тевтонского ордена (тут разработчики немного напутали, к тому времени он уже назывался Ливонским). Соответственно, нам предстоит встречаться с такими знаменательными персонами, как Александр Невский и хан Батый.

Все исторические личности лично засвидетельствуют свое появление на поле боя и будут вести себя как натуральные герои из

Warcraft 3 — собирать экипировку, разучивать уникальные навыки и расти в уровне. Всего сторон три: крестоносцы медлительны и мощны, словно гиппопотам на суше; кочевники предпочитают тактику «бей и беги», причем бегать при необходимости могут даже бабэ; люд... в смысле, русские — традиционные середняки с очень крепкими постройками.

Прочие идеи позаимствованы из «Спарты». Можно, например, заняться сбором вторсырья в виде брошенного архаичного оружия и бесхозных осадных башен. Экипировка отрядов задается вручную. К знакомым особенностям реальной физики вроде сгорающих вместе с базами лесов прибавятся битвы на льду (интересно, заканчиваются они будут так же, как было в реальности — поломанный лед, тонущие люди и лошади?..). Есть еще такие вещи, как торговля с нейтральными поселениями и сильное влияние избранной веры.

Что любительно, авторы предусматривают альтернативные пути истории — к примеру, на случай того, если монголы примут христианство. Узнать, что из этого получится, можно будет уже в конце этого года.

ИНТЕРЕСНОСТИ



ПЕРЕОЦЕНКА ОЦЕНОК

АМЕРИКАНСКИЕ ПОЛИТИКИ СНОВА СТАВЯТ ПАЛКИ В КОЛЕСА ESRB

Американские сенаторы подготовили законопроект «За правду в игровых рейтингах» (честное слово, он так и называется — **Truth in Videogame Ratings Act**). В пункте «А» говорится о том, что члены комиссии по возрастным рейтингам **ESRB** обязаны внимательно просматривать каждую игру до вступительного ролика до конца финальных титров (чем они вроде бы и так занимаются). Пункт «Б» призывает организовать специальную комиссию на случай, если авторы рейтингов будут халатно относиться к пункту «А».

Попытки установить госконтроль за ESRB предпринимались и раньше, хотя поводов усомниться в своих действиях комиссия вроде бы не давала. Например, Федеральная торговая палата США выразила ей, что называется, «полнейший респект». А соотношение возраст со значком на упаковке уже научились 85% детей и 90% родителей.

Тем не менее сенаторы считают, что полностью доверять можно лишь «материально незаинтересованной, то есть государственной службе». А власти Нью-Йорка, видимо, готовясь к грядущему переводу в их город **GTA 4**, готовят закон, привирани-

вающий жестокие игры к порнографии — за продажу и того, и другого можно провести в тюрьме ближайшие четыре года. Под жестокостью авторы подразумевают «сцены изнасилования, расчленения и/или потрошения людей» (то есть если в грядущем **Manhunt 2** людей заменить на каких-нибудь кроликов, претензий к нему у сенаторов не будет). Президент ассоциации продавцов развлекательной продукции (**EMA**) **Бо Андерсон** уже заявил, что данный закон можно поддаться неподходящим широкой трактовке. Кроме того, новые правила запрещают продавать консоли без возможности родительского контроля (бедным сенаторам невдомек, что такая функция уже есть во всех современных приставках).



В США обязательная ESRB-оценка подмечает все игры, от **Manhunt** до **Rayman Raving Rabbids**. С постепенным ростом продаж лицензионных игр эта система получает распространение и у нас.

Утонченный дизайн и превосходная производительность



Только оригинальные
продукты ASUS



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

- LS 201 оснащен специальным стекленным покрытием с твердостью 9 H, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:

- Технологии ASCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивают высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 нits гарантируют четкое и яркое изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под ОС Windows® Vista™

Превосходное качество изображения:

- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.



Стекло с покрытием
для защиты экрана от царапин и пыли

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия 280*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Дистрибуторы: Пирит 974-32-10, OCS 995-25-75, Тринити Электроникс 737-46-80, Dina Victoria 661-20-70

* действует не на все модели

Splendid
www.asus.ru

Дилеры: Москва (495); Ашан www.asian.ru, Metro Cash&Carry www.metro-cs.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техноста www.technosta.ru, Эльдордо www.eldorado.ru, Арикс 980-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30-30, КаiberТронка 504-25-31, ИИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтарТМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, ТРК 642-27-48, USN 775-82-02, С-Петербург (812) КЕИ 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru, Новосибирск: Техносити (3832) 125-333, Владивосток: DNS (4232) 300-454, Казань: Соло (800) 2005-800, Краснодар: Интeррайт (861) 279-09-80, Самара (863) 240-11-77, Ростов-на-Дону: Иманго (863) 232-47-18, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Уфа: Форте ВД (3472) 600-000, Клямак (3472) 91-21-12, Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67, Волгоград: ВИСТ (8442) 90-30-30, И.Новгород: АйТон (8312) 63-01-53, Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05; Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11.



● В свободное плавание отправилась новая студия под названием **Atomic Robot Games**. Пресс-релиз обещает сокрушить стандартов в самое ближайшее время. Учитывая портфолио разработчиков, к этим фразам стоит прислушаться: на борту собрались ветераны из EA, работавшие над *Need for Speed*, *Survivor Filter*, *The Suffering* и грядущей игрой *Skate*.

Большой брат НЕ ДРЕМЛЕТ

GOOGLE ЗАПАТЕНТОВАЛ ТЕХНОЛОГИЮ СБОРА ИНФОРМАЦИИ ОБ ИГРОКАХ

Google научилась собирать информацию о людях на основе данных о том, когда, как и во что они играют в онлайн. Все бы ничего, но пойдут эти сведения на нужды игровой и обычной рекламы — если только не помешают законы.

По словам сотрудников Google, подобная технология может выявить «такие черты характера, как склонность к агрессии, депрессивность или жизнелюбивость». А это, в свою очередь, позволит надевать человеку рекламной именно того товара, который, по мнению рекламистов, нужен ему больше всего. К примеру, любителей футбольных симуляторов должны заинтересовать спортивные, а поклонников гонок — новые авто-

ИНТЕРЕСНОСТИ

Googlag

Интересно, в что Google предложит бы поклонникам Manhunt? Услуги грамотного психоаналитика?

мобилю. Любительн проводит в онлайн много времени, значит, он безработный и ему надо предлагать варианты трудоустройства.

Есть примеры спама и посеребряной — представьте, что после двухчасовой прогулки по *EverQuest 2* перед вами возникает объявление, предлагающее заказать визу для пополнения сил. Представители Google заявляют, что запатентовали технологию лишь для того, чтобы их не опередил кто-то другой. Хотя, с другой стороны, в MMORPG и на *Steam* она смотрелась бы замечательно. Но, по словам юристов, подобная любознательность может в прямом смысле дорого стоить — несколько попыток сообразить досье на людей уже оканчиваются судебными исками.

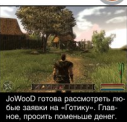
КТО НА «ГОТИКУ»?

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК ДЕЛЯТ ПРАВА НА СЕРИЮ GOTHIC

Некогда теплые отношения между *Piranha Bytes* (авторы «Готики»; настоящее название компании — *Pluto 13*) и *JoWood Productions Software* («Готские издатели») окончательно окладели и переросли едва ли не в открытую войну. Что в первую очередь грозит ударить по фанатам серии. Есть, правда, и положительный момент: теперь у каждого есть возможность поработать над знаменитой серией.

События вокруг *Gothic* напоминают сериал с закрученным сюжетом, интригами и непредсказуемой развязкой. Отношения между компаниями дали трещину уже давно, в ходе обсуждения бюджета четвертой части. *Piranha Bytes* запросили чересчур много, и за такую наглость были вообще отстранены от работ. После этого *JoWood*, по сути, объявила открытый конкурс на звание «Будущий создатель *Gothic 4*»: «Мы ищем разработчика... который смог бы гарантировать высокое качество и сохранить знакомый стиль игры».

СКАНДАЛЫ



JoWood готова рассмотреть любые заявки на «Готику». Главное, просить поменьше денег.

Если вы заинтересованы, заполните форму и вышлите по указанному адресу».

Дальнейшие события напомнили переписку посорвавшихся Шарика и Матроскина. *Piranha Bytes*: «Мы не будем делать для *JoWood* *HALVU* «Готику». *JoWood*: «Мы официально аннулируем *Gothic 4*». **Михаил Рюев**, управляющий *Piranha Bytes*: «Никто не продавал *JoWood* права на серию... хотя у них есть право на разработку *Gothic 4*». **Стефан Бергер**, менеджер по производству *JoWood*: «Все права на серию *Gothic*, за исключением первой части, принадлежат нам».

В общем, ситуация малопонятная. Во-первых, неизвестно, какой выйдет *Gothic 4* у нового разработчика, если *JoWood* добьется своего. Во-вторых, за скандалом все как-то забыли о борьбе с багами, которых в третьей части все еще достаточно. Правда, *JoWood* все-таки обещала в ближайшее время выпустить долгожданный патч.

СОБЫТИЯ



А нам все равно, а нам все равно, пусть выйдом мы лишь на Wii и DS!

против, станет эксклюзивом для консоли от Microsoft, как и анимешный *Naruto: Rise of a Ninja*.

Веселые кролики из *Rayman Raving Rabbits 2* пока забронированы для Nintendo (Wii и DS). Кроме того, для консолей от авторов Марио у Ubi затовлена обучающая серия *My Coach*. И если *My Word Coach* (Wii, DS) будет тренировать разговорные навыки, то создаваемый при участии психологов *My Life Coach* в прямом смысле научит жить и радоваться этому факту. Ну а пингвиний серфинг *Surf's Up* по одноименному мультфильму выйдет на всех действующих платформах.

КАЖДОЙ ТВАРИ по паре

UBISOFT РАССКАЗЫВАЕТ, НА КАКИХ ПЛАТФОРМАХ ВЫЙДУТ ЕЕ ГИРЫ

На недавнем слете *UbiDays*, эдакой личной миссии-E3, *Ubisoft* в числе прочего поделилась планами на ближайшее будущее и сообщила, когда и на каких платформах выйдут ее новые игры.

В целом *Ubisoft* действует по схеме PC, Xbox 360 и PS3 (*Tom Clancy's EndWar*, *Assassin's Creed*, *Brothers in Arms: Hell's Highway*, *Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII*) — на поле, Wii и DS (*Cosmic Flight*, *Horze 2*) — направо. Экшен *Haze* объявлен временным эксклюзивом для PS3, так что обещанный осенью релиз состоится лишь на приставке *Sony*, а владельцам PC и Xbox 360 придется подождать (*Metal Gear Solid 4* и *Final Fantasy XIII* уехали на следующий год, и ей нужны хоть какие-то игры). *Dark Messiah of Might and Magic: Elements*, на-

СЛУХИ

Дон 2

ПО СЛУХАМ, THE GODFATHER 2 УЖЕ В РАЗРАБОТКЕ

Аналитик **Тодд Гринвальд** из агентства **Nollenberg Capital Partners** выдает «страшную» тайну: продолжение экранизации *The Godfather* уже в производстве. «По нашим данным, EA намерена компенсировать время и деньги, затраченные на создание *The Godfather*. Движок игры используется в пяти различных проектах, включая *The Godfather 2*».

Как известно, движок с поддержкой открытого мира был со-

здан специально для «Крестного отца». Вышедший в 2006 году *The Godfather* оказался средней руки клоном GTA и не смог добиться такого уж громкого успеха. Когда выйдет сиквел (если выйдет — EA слухи не подтверждала) и на чем он будет основан, неизвестно. Хотя логично предположить, что это будет фильм «Крестный отец 2».



Куда катится мир: сам Крестный отец в долгу и EA вынуждены теперь отработать деньги. Тот у него такой печальный вид.

● Компания **Foundation 9 Entertainment** покинул один из ее основателей **Эндрю Зер**. Ушедшие вместе с ним сотрудники основали студию **Other Ocean Interactive** и в числе прочего займется теперь аркадами для портативных консолей.



● Стменено «дишевое» издание **Half-Life 2: Episode Two Black Box** (с **Team Fortress 2** и **Portal** внутри). Игра выйдет только в редакции **Orange Box**, то есть в нагрузку проаудит еще и саму вторую часть с **Episode One** в придачу. Дабы купленные во второй раз игры не пропали зря, **Valve** рекомендует срочно завестись себе друга без **Half-Life 2** и подарить ему лишние экземпляры.

ДВЕ ГОЛОВЫ ЛУЧШЕ

СОВМЕСТНЫЙ ПРОЕКТ
ДЖОНА ВУ
И УОРРЕНА СПЕКТОРА

Легендарный геймдизайнер **Уоррен Спектор** (**Deus Ex: System Shock**, **Wing Commander**) и не менее легендарный режиссер **Джон Ву** («Сааренный актрую», «Без лица», «Миссия невыполнима 2») анонсировали совместный проект — экшен **Ninja Gold** и фильм на его основе (или наоборот — понять сложно). Кино и игра не будут, как это принято сейчас, разведены

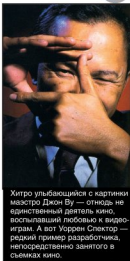
по разным углам. Напротив, мэтры будут активно помогать друг другу. Уоррен, к примеру, уже назначен исполнительным продюсером фильма.

Съемки начнутся в следующем году силами **Fox Atomic** (принадлежит **20th Century Fox**), а вот кто займется игрой, непонятно. Студия **Джона Ву Tiger Hill Games** работает над **Stranglehold**, а Спектор не раз говорил, что его **Junction Point Studios** делает некий проект на фантастическую тему. Тогда как **Ninja Gold**, по их собственным словам, основывается на реальных фактах.

Нам рассказали историю о парне, который был воспитан кланом ниндзя в полном соответствии с древними традициями. Теперь он должен помочь русской мафии и якудза

завладеть горами золота (в прямом смысле), украденными в Южной Африке. Спектор утверждает, что идеальным вдохновителем проекта выступил **Джон Ву**, который давно хотел создать историю о конфликте человека, живущего по старым традициям, с современным миром технологий. Ну а создатель **Deus Ex** с ходу заразился этой идеей.

Ninja Gold изначально задумывался так, чтобы из него легко получились и игра, и фильм. Хотя различия все же есть — фильм окажется ближе к реальности. О подобных кроссмедийных проектах говорят уже давно: в частности, достопочтенный **Американ Макги** грозился сделать нечто подобное из своего **Oz**, но дальше обещаний дело не зашло.



Хитро улыбающийся с картинки мастер **Джон Ву** — отнюдь не единственный деятель кино, воспылавший любовью к видеоиграм. А вот **Уоррен Спектор** — редкий пример разработчика, непосредственно занятого в съемках кино.

АНОНСЫ



Гром гремит, земля трясется — за это мы и любим **Call of Duty**. Ну и за многое другое, конечно.

«Зов долга» ВНОВЬ ПРОЗВУЧИТ НА КОМПЬЮТЕРАХ СОВРЕМЕННАЯ CALL OF DUTY ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА РС

Activision официально представила миру **Call of Duty 4: Modern Warfare**, о которой мы так знали все. Неожиданностью, хотя и приятной, стало лишь возвращение серии на РС. Разработкой вновь займется **Infinity Ward**, авторы первой и второй частей.

Как и ожидалось, вслед за конкурентом **Battlefield** серия переехала в современный антураж. Стремление меняться, конечно же, похвально, вот только без опоры на историю сюжет у разработчиков получился ходячим сборником штампов. Русский злодей **Закаев** при поддержке русских же бизнесменов, банди-

тов и военных (хорошо еще не медведей в ушанках) решил восстановить у нас Советский Союз и диктатуру. Дабы отвлечь борцов за демократию от своей персоны, он попросил друга **Аль-Асада** устроить небольшой конфликт на Ближнем Востоке. Но доблестные разведчики раскусили его коварный план, так что в конце игры мы доберемся до самого **Закаева** и его помощников.

Игра выйдет уже этой осенью на РС, Xbox 360 и PS3. Нам предстоит поучаствовать во множестве увеселительных мероприятий, от высадки вертолетного десанта до полета на самолете **AC-130**. **Infinity Ward** продолжает двигаться в избранном направлении — еще более зрелищные сцены войны, выкрученные на максимум спецэффекты и звуковое сопровождение. Плюс будут переработаны графика, физика, мультиплеер. Никакой свободы не предвидится, но где вы видели свободу в кино, пусть и интерактивном?

ПОДРОБНОСТИ



Макги ВЗЯЛСЯ ЗА СТАРОЕ ЗНАМИТЫЙ ДИЗАЙНЕР ДЕЛАЕТ ИГРУ ПО СКАЗКАМ БРАТЬЕВ ГРИММ

Как недавно выяснилось, успешный в затяжке творческое пике **Американ Макги** не только живее всех живых, но и намерен кое-что выпустить. В своем блоге его геймдизайнерское высочество изволило поделиться новостями об этом «кое-что». А именно: в поисках вдохновения **Макги** решил вернуться к корням и повторить незабываемую атмосферу «Алисы» в новой

страшной сказке **American McGee's Grimm Tales**. Проект этот уже не новый: **Макги** планировал закончить его еще несколько лет назад, после так и не состоявшейся **American McGee's Oz**.

Теперь же, согласно новой моде, **Американ** намерен выпустить свою игру кусочками (всего 24 штуки, пилотный эпизод поступит в продажу в первой половине 2008 года) и продавать подписчикам службы **GameTap** — точно так же, как это происходит с **Sam & Max**. Для этого **Макги** основал в Шанхае студию **Spyc Horse** и пригласил на роль сценариста соотечественника по «Алисе» **Р. Дж. Берга**. Изначательно над братьями **Гримм** будет уже четвертым проектом с участием **GameTap** (еще были **Uru Live** и **Galactic Command: Echo Squad**).



Grimm Tales по настрою будет близка к **Alice**. Главное, чтобы она не стала новой **Oz**.



• Как оказалось, похождения S.T.A.L.K.E.R. только начались — GSC Game World намерены как можно скорее вернуться к «эпопейной» теме в новых играх. На градусы E3 (11-13 июля) состоится презентация новых эксклюзивных туров в Зону. А пока разработчики, пользуясь случаем, выражают благодарность публике за теплый прием S.T.A.L.K.E.R.

Delta Force: ТЕПЕРЬ ИЗНУТРИ

СЕРИАЛ INSIDE
DELTA FORCE
СТАНЕТ ИГРОЙ

Ушедшая было в тень студия **Novalogic** работает над новым проектом, сообщает фанатский сайт www.nova-inside.com со ссылкой на некий надежный источник в самой компании. Студия планирует начать целую серию под общим именем **The Unit**, а первая игра получит название **The Unit: Operation Acid Gambit**.
The Unit основан на одноименном американском сериале, а тот, в свою очередь, в книге **Эрика Хейни Inside Delta Force**. Экранизация рассказывает о буднях настолько секретного подразделения, что даже семь бойцов не знают об их работе. Сериал примечателен прежде всего тем, что помимо героических подвигов во славу демократии мы видим и повседневную

СЛУХИ



Командир Джованн Блэйзи в исполнении Дэвиса Хэксбита. Будут ли актеры привлечены к работам над Operation Acid Gambit, пока не ясно.

жизнь спецназовцев, полную обычных человеческих проблем. Будет ли эта особенность как-то воплощена в игре — неизвестно. Зато известно, что специально для **The Unit** подготовлен новый движок. Официальный анонс, по словам того же источника, должен быть в ближайшие месяцы.

ВСЕ ХОТЯТ В АЗИЮ

ЗАПАДНАЯ ИНДУСТРИЯ
ТЯНЕТСЯ НА ВОСТОК

Западные компании продолжают демонстрировать повышенный интерес к азиатскому рынку. Обсудить эту тенденцию и другие наиболее важные вопросы можно будет на выставке **Games Convention Asia** и прилагающейся к ней конференции, благо собеседников там должно собраться в районе 105 тыс. Организаторами этого мероприятия выступит



Leipzig Messe International, организующая выставки в Европе и Азии; видимо, отправится теперь в Антарктику.

ИНДУСТРИЯ

компания **Leipzig Messe International**, намеренная своей **Leipzig Game Convention** побить **E3**, а **GCA Conference** сделать крупнейшим девелоперским собранием в Азии. Пройдет шоу 7-9 сентября в Сингапуре.

Китай тоже обзавелся собственной конференцией — в Шанхае 27-29 августа состоится первая **Game Developers Conference China**. Участники обсудят едва ли не все глобальные вопросы, начиная от развития консолей нового поколения и заканчивая мобильными, онлайнными и casualными отраслями индустрии.

Поднебесная вообще считается одним из самых перспективных рынков в мире. Не зря многомудрая **Electronic Arts** приобрела 15% китайского оператора онлайнных игр **The9** и презентовала ему свое многопользовательское творение **FIFA Online**. Что, по мнению главы азиатской компании **Джунь Шу**, особенно актуально в свете грядущего проведения в Китае олимпиады и чемпионата мира по футболу.

КНУТ И ПРЯНИК от Blizzard

ХОЗЯЕВА
WORLD OF WARCRAFT
ЗАНЯТЫ РЕПРЕССИЯМИ И
БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОСТЬЮ

Карающая длань **Blizzard**, известная своей суровостью, но этот раз обратился против тех, кто в виртуальном мире пытается зарабатывать реальные деньги. Компания подала в суд на ресурс **Peons4hire.com**, являющийся обменным пунктом — виртуальное золото **World of Warcraft** здесь продавали по цене 100 монет за \$12.80. Кроме того, владельцы сайта разводи-

ИНТЕРЕСНОСТИ

ли персонажей на продажу и торговли ценными предметами. **Blizzard** через суд потребовала немедленно прекратить все эти операции. Заодно был выслучен патч, блокирующий рассылку игровых сообщений с предложением подобного рода услуг.

Но боты **World of Warcraft** могут не только карать. По просьбе **Make-A-Wish Foundation** (благотворительная организация, исполняющая желания тяжело больных детей) они пригласили в офис 10-летнего мальчика **Эзры Чатертона**, у которого врачи недавно обнаружили опухоль мозга. **Blizzard** не только осуществило его мечту побывать в святая святых (то есть в своем офисе), но и позволили персонажа **Эзры** сразу до 70-го уровня, одарив заодно целой россыпью ценных артефактов.



Blizzard сурово охраняет принципы честной игры. Хотя, по мнению многих, в будущем торговля артефактами за реальные деньги будет повсеместно легализована.

КИНО

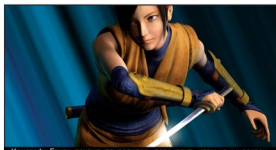
Япония идет НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН

СРАЗУ ДВЕ ИГРЫ ЯПОНСКИХ СТУДИЙ СТАНУТ ФИЛЬМАМИ

Сразу два бренда **Sarcasm** нашли свой путь на большие экраны. Первая часть хоррора с азиатским колоритом **Onimusha**

должна появиться в 2009 году силами **Davis Films**. Бюджет в \$70 млн доверен **Кристофу Гансу**, уже вышедшему на большие экраны **Silent Hill**.

Второй картинкой станет фантинг-серия **The King of Fighters** от **SNK** — права на киноадаптацию приобрела студия **Double Edge Entertainment**, а режиссером назначен ветеран гонконгских боевиков **Гордон Чен**. Другие подробности пока неизвестны.



Кристофу Гансу, похоже, понравилось переносить игры на киноэкран. Сначала **Silent Hill**, теперь **Onimusha**.



● **Новость из разряда «да как же так!»:** великая и ужасная **Spore**, игра мечты **Уилла Райта**, теперь появится перед нами не раньше весны 2008-го. Причем, по словам руководителей EA, и за эту дату они поручиться не могут. Причиной задержки стало дружно, хордой желание выпустить идеально оптимизированную игру.

● **Sony** выпустит PS3 с HDD на 80 Гб. Но только для Южной Кореи — там, видите ли, активнее всего загружают контент из Сети, а для этого нужно много места. Впрочем, не исключено, что со временем появится PS3 с более объемным HDD — Microsoft недавно выпустила Xbox 360 Elite с весом на 120 Гб.



Вдрезбги!

В NEED FOR SPEED: PROSTREET ПЯВЯТЯСЯ БЮЩЕЯ МАШИНЫ

Electronic Arts представила очередную, одинадцатую по счету часть своей гоночной серии — **Need for Speed: ProStreet**. Главная новость — бьющиеся автомобили.

Впрочем, это не единственное изменение. По словам продюсера проекта **Джона Доула**, мир уличных гонок меняется и серия должна меняться вместе с ним. Лихие звезды напергонки с полицией по загроуженному городу сменяются гонками на закрытых треках. Кроме того, EA решила, что шрамы украшают машины: если раньше это делалось из неизвестного науке сверхпрочного сплава, то

теперь каждое столкновение будет отражаться на их внешнем виде и внутреннем состоянии — опасность сломать машину и не доехать до финиша вполне реальна. Но ради удовольствия лицезреть разбитую в хлам дорогую иномарку можно и потерпеть (к слову, на участие в игре подислались 26 знаменитых брендов).

Тюнинг перестанет быть чисто декоративной функцией — часть модификаций будет менять поведение машины на трассе. А фирменная технология Autosculpt позволит любителям тюнинга залезть и внутрь автомобиля. Всего же на выбор любителей «автоскульптур» будет предложено 30 вариантов для 90 деталей. Если же с настройками возиться лень, можно будет просто загрузить в игру чужие модификации.

Зубастый AI, по обещаниям разработчиков, будет биться не



Свершилось: в Need for Speed наконец-то можно будет бить машины.

щадя живота своего и регулярно устраивать на трассе кучумалу. Посоревноваться с ним можно будет в четырех режимах: Grip (кольцевые гонки), Drift, Drag и Speed Challenges. Но ключевой изюминкой, если верить EA, станет «революционный онлайнный режим», ко-

торый «раздвинет границы многопользовательской игры».

Работа над ProStreet шла параллельно с **Carbon**, и в разработке она находится почти полтора года. Так что выйдет уже в ноябре на всем, на чем вообще можно играть, включая мобильные телефоны.

И Н Д У С Т Р И Я



Пиар КРЕПЧАЛ

В САН-ФРАНЦИСКО ВЫБРАЛИ ЛУЧШУЮ ИГРОВУЮ РЕКЛАМУ

Association of Electronic Interactive Marketers (объединение людей, которые в изданиях отвечают за пиар) второй год подряд провела конференцию **M6**, на которой награждали за лучшую игровую рекламу. Учитывая, что реклама — двигатель торговли, а торговля обычно тянет за собой всю индустрию, то на прошедшем 8-9 мая собрании награждали, по сути, за вклад в развитие компьютерных игр.

Призом на этот раз было вручено аж 77 (!). Десят из них досталась пиарщикам из **Activision**, в том числе за лучший стенд на E3 (с точки зрения оформления, конечно; качество представленных на нем игр не учитывалось). Восемь медалей получила **Ubisoft**, в том числе за **Rainbow Six: Vegas** в номинации «За самый оригинальный



Gears of War и на конференции рекламистов стал лучшей игрой. Особенно приглянулся им логотип.

подход» (французы подняли на Западе огромную шумиху, рассказывая всем о реальной террористической атаке на Лас-Вегас). Впрочем, учитывая количество наград, обиженным не ушел никто, от **Konami** до **Atari**.

Среди игр первенствовал **Gears of War**, пять раз отмеченный призами (за наружную рекламу, печатный логотип, сайт и целых два раза за упаковку — обычного и коллекционного изданий). А лучшей пиар-компанией в целом назвали раскрутку **Madden NFL 07**, проводившуюся скромными силами **Electronic Arts**. Полный список можно увидеть на сайте **Gamasutra.Com**.

Тест-драйв ПРОДОЛЖАЕТСЯ

СЛУХИ О TEST DRIVE UNLIMITED 2

Если верить польскому ресурсу **GRY-OnLine** (а он ссылается на неизвестный, но якобы надежный источник из европейского филиала **Atari**), студия **Eden Games** уже вовсю готовит сиквел **Test Drive Unlimited**. Во второй части разработчики планируют отдать должное итальянскому авторотрому. На дорогах должны появиться Ferrari, Maserati, Bugatti, Pagani, а также американские

С Л У Х И



Saleen и британские **McLaren**. Впрочем, не только легковыми авто живе гошники — в бой пойдут внедорожники, эндуро-мотоциклы и багги (среди заявленных моделей числятся Lamborghini LM005, Mercedes GL, Audi Q7, Hummer, Range Rover, VW Touareg).

Все это счастье будет разезжать по площадям в 1500 км², покрытым грязью, песком и асфальтом. В небе мы сможем наблюдать погодные явления (дождь, снег, туман) и даже регулярно смену дня и ночи. Не забыты и несколько онлайнных режимов. Нацелена игра на PC и Xbox 360, а до прилавков доберется в 2008 году.



Пока что мы можем лишь любоваться на первый TDU и мечтать о новых внедорожниках и мотоциклах. В самом первом Need for Speed, кстати, имелся моод — вот это было весело.

ИГРОМАНИЯ



РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ОТ РЕДАКТОРА

Советы и предложения по поводу
журнала DVD шлите по адресу
DVD@MAIL.RU или IGROMANIA.RU

ИНТЕРФЕЙС DVD

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

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

АЛЬТЕРНАТИВА!

В каталоге каталога DVD лежит альтернативная обложка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не работает, 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 gamezeta@igromania.ru

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

НАПОЛНЕНИЕ DVD

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

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD.

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

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

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

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

Привет!

Несмотря на убийственную жару и неудержимое желание бросить все и уехать куда-нибудь на курорт, мы продолжаем делать свою работу, отбирая для вас все лучшее, что вышло за минувший месяц.

В первую очередь рекомендуем без промедлений отправиться в рубрику «Сделано в Игромании» и установить локализованную модификацию для Half-Life 2 под названием «Скала 24». Дело не только в том, что мод сам по себе интересен. Во-первых, «Скала 24» является первым локализованным дополнением к Half-Life 2. Несколько месяцев наша игрострой-артель **FORMAT С:** пыталась разобрать ресурсы игры, и вот, наконец, у них получилось. Во-вторых, «Скала 24» — полностью озвученный мод. Все герои заговорили голосами **Алексея Макаренкова, Павла Сецова и Юлии Манясица.** Пропускать такое событие, сами понимаете, никак нельзя.

Продолжая тему Half-Life 2, обратите внимание на весьма занятую модификацию **Iron Grip: The Oppression**, которую находитесь в «Темах DVD». Тут разработчики уделили много внимания адуманную RTS и зубодробительный экшен. Военный конфликт разворачивается между злым диктатором и группой отважных повстанцев: играя за каждую сторону, вы получите уникальный геймплей — диктатор строит базы и производит войска, а партизаны бегают с автоматами наперевес.

Там же, в «Темах DVD», вас ждет еще два интересных дополнения. Первое — **Martigan's Monster для The Elder Scrolls 4: Oblivion.** Мод всесторонне мощный. Он добавляет несметное количество персонажей и меняет внешний вид уже знакомых героев. Кроме того, в игре появится уникальное оружие, доспехи, заклинания и так далее. Увы, в комплекте с модом не поставляются

сюжет и квесты, так что все новинки придется опробовать в штатной кампании.

Наконец, последняя тема нынешнего DVD — модификация **REB 07 для NBA 07.** Здесь все просто и понятно — после установки мод в баскетбольном симуляторе от EA появится российский чемпионат. Плюс вас ждет десяток отечественных команд, сотни баскетболистов, срисованных с реальных прототипов, а также родные стадионы и рекламные щиты.

В «Игровой зоне» между тем снова пополнение. В первую голову обратите внимание на новые карты для **Command & Conquer 3: Tiberium Wars.** К вашим услугам девять карт, предназначенные как для мультиплеерного режима игры, так и для скримиша. Модификация пока не вышла, но мы уверены, уже в следующем месяце народные умельцы порадуют нас паритройкой модов. Еще один новичок — **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific.** Надо сказать, у этого симулятора на удивление крепкое комьюнити, которое, не зная усталости, совершенствует любимую игру. Отличным тому доказательством служат аж четырнадцать модификаций, которые ощутимо меняют Silent Hunter 4.

Любителям более простых развлечений наверняка понравится удивительный набор миссий и техник для аркадного симулятора **Battlestations: Midway.** Если вы успели вдоль и поперец пройти оригинальную кампанию, то данный набор придется, что называется, ко двору.

Наконец, в этом месяце мы решили исполнить вашу просьбу и в рубрике «Машина времени» еще раз выкладываем подборку самых интересных статей энциклопедии последнего времени. Если хотите вспомнить, как появился Сэм Фишер, обязательно загляните.

На этом прощаюсь, увидимся 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), «Игрострой», «Веселости», «Игровой десктоп», «Железные софты» и «Читательские рассказы».
- №3:** «Дополнения игровой зоны», «Из первых рук», «Интерности», «Машина времени», «Игровой калейдоскоп», «Онлайновые игры».

НАД DVD РАБОТАЛИ

Главный редактор: **Степан Чечулин**
Редактор: **Семён Чечулин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвин**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова**,
Ирина Освнишникова и **Денис Валеев**
Дизайн обложки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Андрей Калинин**, **Иван Романов**, **Семён Чечулин**, **Владимир Кушин**, **Александр Ципляков**, **Олег Кононов**, **Николай Позин**
Над рубрикой «По журналу» работали:
Алексей Макаренков, **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 выбираем 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.

Half-Life 2: Скала 24

Игрострой-артель с кодовым названием **FORMAT C**: постоянно переводит для вас самые лучшие моды по самым хитовым играм. А что может быть круче, чем **Half-Life 2**? Почти два месяца мы разобрались с методикой локализации дополнений для этой культовой игры (там все очень непросто), и вот, наконец, довели до ума первый мод. Наш дебютант носит гордое название «**Скала 24**» — в дополнении обыграна отдельная сюжетная линия, мало связанная с сюжетом оригинальной игры.

Итак, мистру Фримену вновь не сидится на месте. Его тянет спасать мир от злобных алиенов и помогать повстанцам. На сей раз заварушка начинается на небольшом рыбацком судне с говорящим названием «Пароходный бунт». Команда посудины не какие-нибудь рыбаки, а прожженные в боях воины-повстанцы. Гордон волею судеб оказался среди них. Под предводительством капитана Хенли brave революционеры собираются спастись из тюрьмы ученого Ричарда Ньюолла. Этот человек чрезвычайно важен для сил сопротивления, но его держат в одной из самых неприступных тюрем — в «Скале 24», сбегать из нее практически невозможно. Но для Фримена ничего невозможного, разумеется, нет.

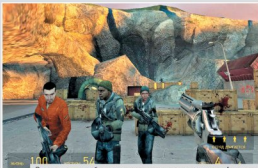
Поняв все и идет по плану, но на подходе к тюрьме корабль засекают сканеры Альянса. С этого момента и начинается игра. Едва игрок успеет освоиться, как к кораблю уже подлетают вертолеты комбайнов и начинают разносить хилое суденышко. Повстанцы носятся по палубе с РПГ наперевес, но все тчетно — очень скоро от корабля останутся только покочинающиеся на волнах обломки. Фримен оказывается в воде, где быстро тернет сознание.

Придя в себя от чьего-то голоса, главный герой понимает, что оказался за решеткой, а зовет его сам Ричард Ньюолл, тот самый, которого нужно было спасти. Гордон и большая часть повстанцев оказались заточены в «Скале 24». Ничего себе расклад: плыли спасать, а в итоге оказались под замком сами!

На протяжении шести больших уровней вам предстоит выйти из тюрьмы. Вот только в одиночку сделать это крайне

сложно. Придется обращаться за помощью к другим заключенным. Ричарду, например, не составит труда обезвредить тайком солдата Альянса или взломать панель безопасности. Также Фримену предстоит встретиться еще с несколькими ключевыми NPC — без них выполнить миссию невозможно.

В процессе локализации мода мы активно сотрудничали с его авторами — **Ричардом Ачерчи** и **Хенли Бейли**, они помогли нам разобрать всю озвучку солдат Альянса. Дело в том, что речь комбайнов специально стерилизована, поэтому разобрать в некоторых местах, что они говорят, крайне сложно. Благодаря сотрудничеству, нам удалось сделать абсолютно полную локализацию: переведены диалоги, субтитры и озвучка.



Ричард, наряду с общими повстанцами, готов сражаться с Альянсом.

Голоса персонажей

Мы полностью перевели озвучку мода «Скала 24». В игре несколько ключевых персонажей, которые разговаривают с Фрименом, поэтому перед нами встала непростая задача, ведь в нашей игрострой-артели постоянно работает всего четыре человека. В итоге роли были распределены следующим образом:



Силы Альянса и лидера Сопротивления — **Алексей Макаренко**.



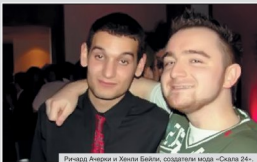
Капитана Хенли и ученого Ричарда озвучили **Алексей Клименко** и **Павел Севец**.



Лору, состоящую в силах Сопротивления и захваченную в плен Альянсом, озвучивала наша внештатная помощница **Юлия Манасянц**.



Чтобы спасти ученого Ричарда Ньюолла, придется сперва разобраться с ордом комбайнов.



Ричард Ачерчи и Хенли Бейли, создатели мода «Скала 24».



Игровая зона

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

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

N-1. STALKER

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



Дополнение MBCCF Full

Модификации:

- **All Armor** — добавляет торговцам костюмы, которые нельзя одевать в оригинальной игре.
- **Horror** — превращает игру в фильм ужасов вроде «Ночи живых мертвецов».
- **Kill Them All** — в самом начале вы получаете самое мощное оружие и броню.
- **MBCCF Full** — добавлены все вырезанные разработчиками монстры.

- **Right** — модификация добавляет несколько новых моделей оружия.
- **Sanex a Life** — улучшает искусственный интеллект монстров и животных.
- **Черепные** — меняет характеристики всего оружия.

N-2. Command & Conquer 3: Tiberium Wars

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



Карта Walls

Подборка карт:

- **City Under Siege**
- **Extraction Point**
- **Flows of Corruption**
- **Heartland Shield**
- **Steepy Island**
- **The Motherlode**
- **Twilight Flame**
- **Up North Yellow Zone**
- **Walls**

N-3. Supreme Commander

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

- Сборник карт:
- **Spine of Zeus**
 - **Syzygy Archipelago**
 - **Martian Hell**
 - **Hillside Base**



Карта Martian Hell

- **Forgotten Valley**
- **Waterworld Wars**
- **Venus**

N-4. Armed Assault

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



Дополнение Switzerland

Дополнение **Switzerland** добавляет модели солдат швейцарской армии. Каждый боец сделан из текстур высокого расширения. У каждого солдата в руках новое оружие, скопированное с реальных прототипов.

- Другие дополнения:
- **1st Infantry Division** — набор американских пехотинцев.
 - **AWS Tank** — новые текстуры танка «Абрамс».
 - **Pir Veh** — набор бронетехники.

- **Vii Arc** — разноцветный камуфляж для пехоты.
- **Vilas Air** — набор летательных аппаратов.
- **Essential** — сборник миссий для мультиплеера.
- **Ka Tet Maps** — сборник карт, специально для диверсантов.
- **Perpetua** — кампания, главным героем которой стала аргентинская армия.

N-5. Medieval 2: Total War

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



Историческое сражение The Battle at Formigny

- Историческое сражение **The Battle at Formigny** разыгрывает последнюю битву Столетней

войны между Англией и Францией. Именно тут французы отомстили англичанам за все прошлые поражения.

Модификации:

- **Death Match**
- **Demolisher 2 for ByzEhh1**
- **Reg Verd Late Musketeer**
- **Lands to Conquer**
- **Custom Campaign**

N-6. Microsoft Flight Simulator X

Что: 1 набор текстур, 6 моделей самолетов, 2 модели вертолетов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модель самолета Levasseur P.8

Наборы текстур:

- **Puerto-Rico**
- **Модели самолетов:**
- **Levasseur p8**
- **Lockheed L-186 Electra**
- **HALO Pelican Dropship**
- **Antonov An-2**
- **Horton Ho-229v3**
- **Airbus A350-900F**

Модели вертолетов:

- **Sea Air Rescue of the Greek Air Force Sikorski S-55**
- **AH-64D Apache Hellenic Army Aviation**

N-7. Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

Что: 14 модификаций
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Better Leaks

Модификации:

- **Music Fix** — открывает доступ к саундтреку.
- **Muzzle Flash** — зрелищные вспышки оружейных залпов.
- **Texture Pack For Submarines** — новая внешность носа и капитанского мостика подлодок.
- **Officer Ranks Insignia** — более исторически верные нашивки на мундирах офицеров.
- **Patrol** — более исторически верные характеристики подводных лодок.

- **Smaller Seabed Rocks** — подводные камни уменьшились в размерах.

- **Real Fleet Battles** — новые текстуры, верные характеристики судов и база в Алеутах.

- **Sonar Notes** — перерисованный сонар.

- **Floating Debris** — на месте потопленных судов появляются бочки с бензином, спасательные круги и ящики с провизией.

- **Map Table** — на стопах штурманов настоящие морские карты, срисованные с музейных образцов.

- **Better Leaks** — бьющая из пробитой вода становится больше похожа на настоящую воду.

- **New Plants for the Northern Waters** — правдоподобные водоросли.

- **New Heavy Gun Sound** — орудия теперь бухают намного «тяжелее», чем раньше.

- **Skins for Balao** — текстуры высокого разрешения для подлодки класса «Балао».

N-8. Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера

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



Карта Dominating Side

Карты:

- **Albtraum**
- **Cosso Ariva Mabel**
- **Der Zauberzirkel Von Xardram**
- **Dominating Side**
- **Over the Hills and Far Away**
- **Qualmende Insel**
- **Rumples Quest**
- **Sanctuary**
- **Two Halls**
- **Unequal Conditions**

N-9. The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 18 плагинов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Плагин Beautiful People



ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ

● **Beautiful People** — добавляет новые расы, прически и расцветки глаз.

● **Brambleberry Farm** — небольшая ферма.

● **Basket Hill Sword** — набор мечей.

● **Blackwood Ceremonial Armor** — церемониальная броня.

● **Elven War Sword** — эльфийские клинки.

● **Keyblade** — меч в виде ключа.

● **Beautiful Watch** — теперь в имперской страже служат и женщины.

● **Get Wet** — одежда героя промокает от дождя и воды.

● **It's a Wig** — набор париков.

● **Renegors Corpse** — трупы убитых через день превращаются в зомби, а затем — в скелеты.

● **Vibrant Body Textures**

Females — улучшенные текстуры женских персонажей.

● **Dark Elf Scarred** — раса темных эльфов со шрамами на лице.

● **Mystic Night Elf** — раса мистических эльфов.

№10. Neverwinter Nights 2

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



Фаворит этой подборки — свежий модуль **The Subtlety of**



Модификация РПЛ 07 для FIFA Manager 07.



Сборник карт для Ghost Recon: Advanced Warfighter.



Карта DM-The War PII для Unreal Tournament 2004.

Thay. В нем, во-первых, удивительно затвоягающий геймплей. А во-вторых — четкий баланс между яростным рубилово и приключениями.

Примерно за семь часов игрового времени вам понадобятся все навыки и умения вашего персонажа — для того, чтобы получить новые варианты ответов в диалогах, чтобы быстрее продвигаться по сюжету, ну и, конечно же, просто выжить в многочисленных сражениях.

Кроме того, радует количество новых предметов (более двухсот) и разветвленная система квестов: выполнение некоторых заданий открывает доступ к другим и наоборот — иногда можно вновь открыть ветку квестов, выполнив нужное поручение. В общем, **The**

Subtlety of Thay — достойное развлечение не на один вечер!

Другие модули:

● **The Birthday** — модуль, созданный для конкурса **Grimm's Fairy Tales** от Obsidian. Небольшая продолжительность с лживой компенсацией сбалансированным геймплеем и красивыми сказочными локациями.

● **Grim Brigade** — модуль с простым, как две копейки, геймплеем, который тем не менее с каждым мгновением нравится все больше и больше. Безумный по интенсивности hack'n'slash в мире сказок братьев Гримм.

№11. Star Wars: Battlefront 2

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



Карта Jedi Temple Order 66

- Карты:
- Jedi Temple Order 66
 - Jaal Kan River Conflict
 - Polus Hidden Cavern

№12. Company of Heroes

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

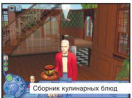


Карта The Last Patrol

- Лучшие карты месяца:
- **Arnhem**
 - **Bloody Stalermate**
 - **Dead Man Corner**
 - **Monheim Boulevard**
 - **Poupperville**
 - **Rundheim**
 - **The Last Patrol**

№13. The Sims 2

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



Сборник кулинарных блюд

Самое необычное в нынешней подборке — новые кулинарные блюда, которые смогут приготовить ваши питомцы. Они отведут крошки и борща из холодильника посуды, лезаны с серебряным мороженого. И, конечно, снова к вашим услугам новые лица, расширенный ассортимент одежды, невиданные породы кошек и собак.

№14. Civilization 4: Warlords

Что: 5 модификации, 2 сценария, 4 карты
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Сценарий The Dark Ages

- Модификации:
- **Belgium** — очередная версия Бельгии со столицей в Брюсселе.
 - **Galatia** — регион Галатия в Малой Азии.
 - **Limburg** — станьте правителем государства Лимбург.
 - **Messapia** — под ваш контроль поступает итальянская местность Мессапия со своим лидером.
 - **Parthia** — приведите к процветанию и могуществу легендарных парфян.
- Сценарии:
- **The 300 Scenario**
 - **The Dark Ages**
- Карты:
- **Arts 18 Civs**

Тема Dvd The Elder Scrolls 4: Oblivion — Модификация Martigen's Monster

Что: модификация ● Игра: The Elder Scrolls 4: Oblivion
● Разработчики: Martigen ● Что нового: монстры, предметы, заклинания
● Размер: 430 Мб ● Где брать: Тема DVD

Волшебник Мартиген создал новый Oblivion

- 150 новых монстров и персонажей.
- Почти 2000 переработанных животных и персонажей.
- Сильно улучшенный искусственный интеллект



противников.

- Иная система появления вещей: из сильных монстров падает мощное оружие, из новых — созданные авторами модификации.

● Достаток уникальных заклинаний.

● Переделанная система изготовления предметов.

● Два десятка уникальных драгоценных камней.

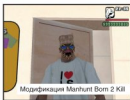
● У вас появились конкуренты — другие странники, которые воруют вещи с поверженных монстров и живут своей жизнью.



- Central Europe
- Nahost 70x50
- Warhammer World

№15. GTA: San Andreas

Что: 6 модификаций, 14 моделей автомобилей, модель самолета, модель корабля
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация Manhunt Born 2 Kill

Модификации:

- **G-Unit-Disk** — новая цепочка с надписью G-Unit.
- **Manhunt Born 2 Kill** — другие прохождение, спецэффекты и скин главного героя.
- **New Moon** — яркая луна.
- **Portland in SA** — квартал Портленд из Либрети-Сити переместился в Сан-Андреас.
- **Real Dead** — враги Сиджия стали скелетами, вооружеными ржавыми косами.
- **Special Forces** — Сиджия и все его друзья стали бойцами американских спецподразделений.

Кроме того, к вашим услугам набор из 14 автомобилей иностранного и российского производства, модель самолета и корабля.

№16. Pro Evolution Soccer 6

Что: 2 овена меча, 1 комплект меча, 1 модификация, 4 стадиона, 7 про грамм
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Стадион Estadio Victoria

Скинз меню:

- **Alex Del Piero** — меню, посвященное Алессандро Дель Пьеро.
 - **UEFA CL Final** — меню в стиле последнего финала Лиги чемпионов.
 - Набор мячей **Mega Ball Pack** — подборка из более чем двух сотен мячей.
 - Модификация **Final 2006-2007 Ultimate OF** — новые составы команд и характеристики футболистов.
- Стадионы:
- **Estadio 3 de Marzo**
 - **Estadio Victoria**
 - **Ukrainian Stadiums**
 - **Vicente Calderon**
- Традиционная подборка необходимых программ.

ПАТЧИ 9 ПАТЧЕЙ ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Головорезь:
Корсары XIX века

Версия: 1.01

★★★★★



Beyond Divinity

Версия: 1.49

★★★★★



Europa Universalis 3

Версия: 1.2.1

★★★★★



Halo 2

Версия: 1.

★★★★★



Resident Evil 4

Версия: 1.1.1

★★★★★



Silent Hunter 4:
Wolves of the Pacific

Версия: 1.2

★★★★★



Starcraft: Brood War

Версия: 1.15.

★★★★★



Supreme Commander

Версия: 1.1.3251

★★★★★



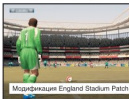
The Elder Scrolls 4:
Shivering Isles

Версия: 1.

★★★★★

№17. FIFA 07

Что: 5 модификация, 16 программ
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Модификация England Stadium Patch

Модификации для поклонников английского футбола:

- **England Stadium Patch** — одиннадцать британских стадионов.
- **FA Premier League Boards Pack 2007** — новые рекламные щиты премьер-лиги.
- **FA Premier League Flag Pack 2007** — реалистичные флаги чемпионата Англии.
- **Giga Mini Face Pack** — фотографии 2830 футболистов для игрового меню.

● 07 Gloves Manager Update

Пак — семь детализированных вратарских перчаток.

Подборка из шестнадцати нужных программ.

№18. FlatOut 2

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



Машина для гольфа

Модели автомобилей:

- 1967 Mustang
- 1970 Plymouth GTX
- An Escalade Monster Truck
- Ford RS 200
- Funny Car
- Golf Cart

● Mini Cooper S

Программа Custom Cars, предназначенная для установки всех машин из нынешней подборки.

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

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

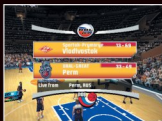


Сценарий Gondolin: The Hidden City

- Сценарии:
- 300: Fight in the Shade
 - Gondolin: The Hidden City
 - Angmar Assault II
 - Manor of the Eorl
 - Mountain Wars

Тема DVD NBA 07 — Модификация РБЛ 07

Что: модификация • Игра: NBA 07 • Разработчик: команда разработчиков «РБЛ Модификация» • Что нового: чемпионат российской баскетбольной лиги, формы, лица игроков, стадионы, рекламные щиты • Размер: 78 Мб • Где брать: Томы DVD



- Minas Tirith: City of Kings
- Mirkwood's Kingdom

№20. The Movies

Что: 6 декораций, 6 костюмов
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Декорации Boxing Ring

Декорации и предметы инвентаря:

- **Airplane** — салон пассажирского самолета.
- **Boxing Ring** — боксерский ринг для съемок фильма «Рокки Бальбоа».
- **Double Mono Set** — два манекена для съемок сцен в магазинах.
- **Monster Tentacles** — чудовище для фильмов ужасов.
- **New City Street** — улицы современного города.
- **Starsinspace** — павильон для съемок фантастических фильмов.

Костюмы:

- **Arnie Freeze** — мистер Фриз из кинофильма «Бэтмен и Робин».
- **Millionair Playboy** — костюм миллионера.
- **Pink Ninja** — кимоно и маска воина-ниндзя.
- **Prisoner Costume** —

- Чемпионат Российской баскетбольной лиги со всеми командами и игроками.
- Лица баскетболистов и тренеров нарисованы с реальных прототипов.
- Родные стадионы всех тринадцати команд.
- Новые формы команд.
- Настоящий мяч первенства.
- Реалистичные рекламные щиты.



куртка и штаны американского заключенного.

- **Spiderman** — костюм Человека-паука.
- **StarTrek Costumes** — фантастические скафандры героев сериала Star Trek.

№21. Crashday

Что: 7 трасс, 2 автомобиля
Где брать: рубрика «Игровая зона»



Трасса 2nd Race Reverted

Трассы:

- **1st Race Reverted**
 - **2nd Race Reverted**
 - **Container Yard 2**
 - **Container Yard 3**
 - **Gegen Die Zeit**
 - **Stuntarena**
 - **Teh Arena**
- Два автомобиля:
- **BMW3 Series WTCC Race Car**
 - **Toyota**

№22. Warcraft 3

Что: 10 карт
Где брать: рубрика «Игровая зона»
Крайне необычная и увлекательная карта Galactic Conquest, события которой происходят в открытом космосе, где вы сможете сразиться с 11 крупными импе-



Карта Galactic Conquest

риями за обладание галактикой. Автору удалось создать на движке Warcraft 3 симпатичные планеты со спутниками, оплещающие звезды и детально прорисованные звездолеты.

Другие карты:

- **Animal Footman War**
- **Banana Republic**
- **Deadfall**
- **Fantasy Battle**
- **Frozen dale**
- **Of Sand and Centaurs**
- **Rush Spiral Tower**
- **Sapphire Tower**
- **Starcraft Survival**

№23. Warhammer 40000: Dawn of War — Dark Crusade

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



Карта Flat Hole

240 СТРАНИЦ

- DVD №1 — 5 ЧАСОВ ВИДЕО
- DVD №2 — 8 GB ИГРОВЫХ ФАЙЛОВ

ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ

THE LORD OF THE RINGS ONLINE

НА ШЕСТНАДЦАТИ СТРАНИЦАХ РИЧАРД ПСИМТ РАСКРЫВАЕТ О ПРАВИЛАХ ИГРЫ, О РОЛЕВОЙ СИСТЕМЕ, КЛАССАХ, РАСАХ, КОМАНДНОМ БОЕ И ДРУГИХ ОСОБЕННОСТЯХ НОВОГО ВИРТУАЛЬНОГО МИРА, ПРЕТЕНДУЮЩЕГО НА РОЛЬ ГЛАВНОГО КОНКУРЕНТА WORLD OF WARCRAFT.



СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

SID MEIER'S CIVILIZATION IV: WARLORDS

ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ДЕТАЛЬНЕЙШЕЕ РУКОВОДСТВО ПО ВЕДЕНИЮ БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ В «ЦИВИЛИЗАЦИИ» ОТ НАЧАЛА ВРЕМЕН ДО АДЕКВАНТНОЙ ЭРЫ, СОСТАВЛЕННОЕ ЭКСПОРТОМ.



ВОКРУГ ИГРЫ

КОСМИЧЕСКИЕ ИГРЫ

ЭТО НЕ ИСТОРИЯ ЖАНРА — ИГРЫ ПО КОСМОСУ ПРИНАДЛЕЖАТ К САМЫМ РАЗНЫМ ЖАНРАМ. ЭТО РАСКАЗ О ТОМ, ЧТО ДАЕТ КОСМОС ИГРОВОМУ ДИЗАЙНУ, КАК ОН ПОЗВОЛЯЕТ РАЗВЕРЗНУТЬСЯ, А ГДЕ, НАПРТИВ, С НИМ ПРИХОДИТСЯ БОРЬТЬСЯ, ВСЕ ЭТО ПОКАЗАНО НА ПРИМЕРАХ ОТ 1960-Х ГОДОВ ДО НАШИХ ДНЕЙ.



КРУПНЫМ ПЛАНОМ

TWO WORLDS

КОЕ-КТО УЖЕ НАЧАЛ СОМНЕВАТЬСЯ, МОГУТ ЛИ В НАШИ ДНИ ПОВЕЛЫВАТЬСЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ДОСТОЙНЫЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ПРИ ЭТОМ НЕ ПРОДОЛЖАЮТ «ВЕЛИКИЕ СЕРВИЗ» ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС, А ТАКЖЕ НА ТЫСЯЧУ ДРУГИХ — В СТАТЬЯХ ДАНИИ НОВИКОВА.



Карты:

- Agritracus
- Battle Canyon
- Cold Water
- Rat Hole
- The Basilica of Cruor Sidus
- Thermopylae Pass

№24. Stronghold: Legends

Что: 8 карт.

Где брать: рубрика «Игровая зона».



Карта Beowulfs Crusade

Сценарии для одиночной игры:

- Beowulfs Crusade
 - FeFiFoFum
 - HallOfTheMountainKing
 - MightyCorruption
 - TheSilverChairCampaign
 - WarOfTheWolves
- Сражения:
- Battleforthehilltops
 - Cutthroat

№25. Перл-Харбор

Что: 3 кампании, 9 сценариев

Где брать: рубрика «Игровая зона».



Кампания Khaikin-Gol May 39

Собое внимание обратите на кампанию **Khaikin-Gol May 39**. Она рассказывает о советско-японском конфликте на реке Халхин-Гол в 1939 году. Вы выступите в роли советского летчика-испытателя, защищающего свободу и независимость монгольского народа от посягательств японских империалистов.

Плюс вас ждут кампании:

- Beau Desert
 - Corkscrew Pantelleria
- Скин-ы:
- BF-109E Yellow 13
 - BF-109F4 Leykauf
 - BF-109 Spain
 - G-50 Caccia
 - Khaikin-Gol Pack
 - MC-200 Cervellin
 - P47-D22 SkinPack
 - P47-D22 Spirit
 - Spain Civil War Pack

Тема dvd Half-Life 2 — Модификация Iron Grip: The Oppression

Что: модификация ● Игра: Half-Life 2 ● Разработчик: IronGrip

● Что нового: геймплей, герои ● Размер: 300 МБ

● Где брать: Тема DVD

Революция в мире Half-Life 2

● Совсем другой геймплей — гремячая смесь аддукимской стратегии и лихо го экшена. Геймплей теперь разделен на две части. Если

вы играете за повстанцев, то перед вами разворачивается экшен а-ля **Battlefield 1942**. Если же под вашим руководством правительственная армия — на экране имеет место стратегия вроде «Блицкрига». Вы обозреваете территорию с высоты птичьего полета, возводите базу, строите войска и ведете настоящую войну.

● Новые герои — две противоборствующие группировки. Одну возглавляет коварный диктатор, другую — партизан-демократ.



демо БЛОК



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

интерес носите



Набор для создания фан-сайта игры Tomb Raider: Anniversary.



Набор миссий для Battlestations: Midway.



Набор текстур для Battlefield 1942.



КИБЕР СПОРТ

дополнения для сетевых игр

Counter-Strike: Source

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



Карта de_piaqa

Карты:

- de_piaqa

Модели оружия:

- Ank & CJ M4 + Mulet's anims
- Darkstorn, Twinke
- Masta, Spooly G36 Sniper
- Battlefield 2: Modern
- Combat MP5SD

Скины персонажей:

- Lonewolf & Birdhouse AWP
- w/ The_End's edits + GO anims
- CS: Source Hunter Skin
- CT's Graw Models
- Cartoony Comicbook
- Player Skinpack
- Rebel Guerilla Skin

Counter-Strike

Что: 2 карты, 5 моделей
оружия, 5 скинов
Где брать: рубрика
«Киберспорт»



Карта de_battleship_hdr

Карты:

- de_battleship_hdr

- de_foxhunt

Модели оружия:

- SVI Infinity
- LR-300ML & ACOG BAC
- Beretta M93R
- Vulcan Minigun
- Colt M4 Blizzard SD
- Скины персонажей:
- «All G» Skin
- 0-Black High Res Gign-0
- 1.6 Arctic With Camo
- 1337 Eastwood
- 1337 Crew Black



Машина ВРЕМЕНИ

«Наша служба
и опасна, и трудна»
10 стелс-экшенов,
которые мы запомнили



Project I.G.I.



IGI 2: Covert Strike



Thief: The Dark Project



Thief 2: The Metal Age



The Great Escape



Metal Gear Solid



Tom Clancy's Splinter Cell



The Shadow of Zorro



Traitors Gate



Traitors Gate 2: Cypher

ВЕСЕЛОСТИ



Arcade Race: Crash — Аркадные гонки в духе Micro Machines. Управляете машинкой с высоты птичьего полета и гоните по извилистым трассам, стараясь обставить соперников.



Bricks of Atlantis — еще одна замечательная игра из серии арканоидов. На этот раз шарик не летает, а плавает в подводном царстве. Нарисованы декорации красиво и атмосферно.

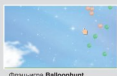


Фото-игра Balloonhunt.



Big City Adventure: San Francisco — обзорчик из различных головоломок. Вам предстоит собирать пазлы с фотографиями достопримечательностей Сан-Франциско, находить на двух локациях одинаковые картины, а также искать предметы.



Фото-игра Alpha Attack.



Фото-игра Vikermania 2.

РУКОВОДСТВА & ПРОХОЖДЕНИЯ

Профессиональные руководства и прохождения из журнала
«Лучшие компьютерные игры»



Нашим издательским домом выпускается журнал «Лучшие компьютерные игры», главная рубрика которого посвящена руководствам и прохождениям. Спустя два месяца после выхода очередного его номера они попадают на DVD «Игромания» и публикуются на сайтах www.igromania.ru и www.ki.ru. На нынешнем диске в рубрике «Руководства и прохождения» вас ждут материалы из апрельского номера ЛКИ: Jade Empire: Special Edition * Space Empires 5 * S.T.A.L.K.E.R. * Titan Quest: Immortal Throne * War Front: Turning Point * Корсары: Возвращение легенды * Стальные монстры: Союзники. Учтите, что материалы публикуются на диске в частично урезанной версии. В силу технических причин мы не ставим всякие мелкие изображения, таблицы и т. д.

VIDEO МАНИЯ

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



Ubisoft снимает Лурв на несколько дней. Blizzard оставляет один шанс появиться в этом году.

СтарCraft 2 на огромном стадионе в Сеуле, центр Москвы оккупирован гигантской рекламой PS3... Игровая индустрия просыпается от зимне-весенней спячки. Спать в этом году пришлось несколько дольше обычного, ведь E3 поубавила в весе и перебралась на июль. И вы даже не представляете, насколько мы этому рады. E3 всегда была для журналистов скорее проклятием, нежели праздником. Практически все лето нам приходилось просиживать в душных офисах, работая раза в 2-3 больше обычного. Теперь игровая индустрия стала куда более приятным местом для работы. Можно даже съездить в нормальный отпуск. Кстати, если кто не знает, E3 теперь не одна. Их две. Одна для журналистов, другая для посетителей. И никто из профессионалов пока не понимает, есть смысл ехать на вторую или нет. Но это так — мысли вслух.

Играть, как известно, не во что. Если вы, конечно, не яростный фанат Ларри Крофт. Зато анонсы и новое видео хватает с головой. Думаю, это первый месяц со времен Games Convention, когда во мне проснулось желание, как говорится, ждать, надеяться и верить. А то, что играть не во что — честно говоря, я этому даже рад. Уж больно многое с прошлого года осталось непродуманного, да и жары не достаточно к длительному сидению у монитора/телевизора. Зато если грозит локальным гейм-апокалипсисом. Придется тщательно выбирать, во что поиграть. Я лично ставлю на Mass Effect и MGS4. Если

у последнего остается лишь один шанс появиться в этом году. Ну а пока все спокойно. Даже Sony, Microsoft и Nintendo находятся в режиме пониженного взаимного гробозбливания. Игр у всех троих нет, только и могут, что обновлять прошивки. Набирают силу перед E3. А у меня в связи с этим появилась возможность разобраться с несколькими второстепенными сюжетами — ждите в ближайших номерах. А пока наслаждайтесь массой нового шикарного игрового видео. Такого давно не было.

P.S. Мы тут собираемся съехать и посмотреть на GTA4. Но это так, мысли вслух.

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru



Смотрите в наших выпусках



Видеонюхости — ежемесячная порция нового игрового видео.

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

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

Демотрей — геймплейные и HD-ролики из будущих игр.

Nextgen — все самое интересное 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-portfolio — обзоры будущих портвот с консолей.

Развлекательный канал — клипы, лучшее игровое из игр и различные монтажные ролики.

Игромания на TV



С ноября 2005 года в ежедневном 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 ждут интервью с разработчиками, видеозаставки и свежие обзоры. Конечно, большинство материалов вы увидите в «Видеомании», причем в расширенном варианте. Однако оперативности у передачи равной в четыре раза больше.



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

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

Внимание! Субтитры на диске!

Интересно со значительными иностранными разработчиками, а также многоматериалами (написаны репортажи из раздела Pre-portfolio) иногда сопровождаются субтитрами. Для их отображения вам необходимо установить программу **VoSub** из раздела «Софтверный набор» на нашем DVD.

Как попасть в «Видеоманию»

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

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

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

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

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





ВИДЕОМАНИЯ

СМОТРИТЕ
В «ВИДЕОМАНИИ»

ВидеонОВОСТИ за прошедший месяц

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

Когда: Всегда.

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



От винта!

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

Когда: Каждый месяц по четыре выпуска.

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

Nextgen

Что: Разделы по консолям следующего поколения.

Когда: Всегда.

Зачем: Полностью охватив ПК-рынок, «Видеомания» стремится рассказать обо всем, что касается игровой индустрии. Репортажи, подробнейшая информация о системах следующего поколения и информация о лейбл-играх — все это в одном из новейших разделов «Видеомании».



На прилавках: каталог месяца

Что: Раздел по вышедшим играм на ПК.

Когда: Всегда.

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

Репортажи со всего мира

Что: Игровая индустрия живьем.

Когда: Всегда.

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



UBIDAYS

«ИГРОМАНИЯ» ПОСЕЩАЕТ ЛУВР,
В КОТОРОМ ВЫСТАВЛЯЮТСЯ ЛУЧШИЕ
ОБРАЗЦЫ СОВРЕМЕННОГО
ИНТЕРАКТИВНОГО ИСКУССТВА.

Что?
Как?

Широкомасштабная демонстрация важнейших проектов одного из главных европейских издателей, компании Ubisoft.

Придаться через интернациональные толпы туристов, спуститься под гигантскую стеклянную пирамиду в Лувр и среди указателей в роде «Мона Лиза, зал Рихель» обнаружить скромную стрелку с надписью «Ubidays 2007, Paris».

Описывая свое пребывание на Ubidays, очень сложно не сбиваться на восторженные конструкции вроде «и вот я с бокалом шамбли проливаю мимо картин Модильяни», потому что само мероприятие, что называется, обаявает. Ubisoft выступила в этом году не просто с размахом, она в довольно вызывающей манере продемонстрировала рынку свои совершенно наплеонаоские амбиции.

Диспозиция, значит, следующая: центр Парижа, Лувр, два дня и семь игр, практически каждую из которых — хоть завтра на обложку «Игромании». Несмотря на все правильные слова и регулярное провозглашение с наших страниц тезиса о том, что «игры такой же вид искусства, как кино, литература или живопись», привыкнуть к тому, что линейка продуктов одного из крупнейших европейских издателей демонстрируется в самом большом музее мира, по-прежнему трудно. Когда тебе рассказывают про новый Splinter Cell, а буквально в пяти минутах ходьбы, где-то через пару залов, висит «Мона Лиза» Леонардо да Винчи и стоит Венера Милосская, делается как-то не по себе. В этом месяце вообще произошло какое-то возмущение силы — пока автор этих строк хвалится за сердце в Лувре, Александр Кузьменко наблюдал массовую корейскую истерику, обмороки и слезы от вида его одной строчки — Starcraft 2.

Ubidays — очень важное и очень показательное мероприятие по многим причинам. Оно как будто подводит черту, резюмирует взросление компьютерных игр и их продвижение по социальной лестнице. В рамках Ubidays про-

дидо несколько круглых столов, за которыми взрослые мужчины с университетским образованием на полном серьезе обсуждали ценность и значимость электронных развлечений. И среди направленных на сцену видеокамер многие были помечены логотипами центральных французских телеканалов. Такое изменение отношения произошло не только потому, что широкая общественность выдур проснулась и поняла, что компьютерные игры это на самом деле здорово. То, что мы наблюдали в Париже, — результат общей направленной работы, в том числе и нашей с вами.

Но что самое важное — сами игры радикально изменились. Технологии, талант, опыт и звезды сложились таким образом, что линейка Ubisoft выглядит не просто впечатляюще. Это качественно другой уровень, завтрашний день. Вся серия Splinter Cell сделала культбит в воздухе и, кажется, переродилась совсем другой игрой. Tom Clancy's EndWar выглядит самой свежей и интересной стратегией по эту сторону от Starcraft 2. Brothers in Arms к третьей части выросли, наконец, из подтанчиков и превратились в фотореалистичный симулятор командира. От новых Settlers не отвести глаз — это совершенно гипнотическая игра. Даже аркадный авиасимулятор Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2 — и тот периодически заставляет забывать дышать. Демонстрируемые Ubisoft проекты завораживают одновременно и непрофильную прессу, и журналистов с десятилетним опытом в индустрии. Первые, наконец, могут поверить происходящему на экране на сто процентов, не задавая

дурных вопросов вроде «а почему этот ступ нельзя взять и стукнуть им по голове охраннику?», а вторые поражаются тому, какой длинный путь электронных развлечений проделали за такой короткий срок.

Кроме упомянутой линейки флагманских продуктов, которые мы подробно сможем на следующих шести страницах, Ubisoft сообщила также много неформатной информации. Впервые, их плодотворная дружба с кинематографом крепнет день ото дня. К Рождеству вместе с фильмом Beowulf в продаже появится одноименная игра, которую французы создадут вместе с режиссером Робертом Земкеосом (см. его трилогию «Назад в будущее»). Качественным ориентиром называется Peter Jackson's King Kong. Во-вторых, Ubisoft подтвердили свое намерение сделать таки интерактивный вариант Lost — пожалуй, самого популярного теле-

сериала последней пятилетки (в России первые два сезона шли под названием «Остаться в живых», а в Америке недавно закончился третий). Главным консольным анонсом стала Rayman Raving Rabbids 2, рекламный ролик которой гомерически смешно пародирует грядущий фильм «Трансформеры».

Ubidays многие уже прозвали парижской Е3, и это не просто игра слов — параллельно с подготовкой этого номера мы заполнили, кажется, сотню анкет, которыми французы завалили нас по окончании мероприятия: «что понравилось?», «что не понравилось?», «что, как вам кажется, стоит добавить в следующем году?». То есть речь идет о том, что наши майские визиты в Лувр станут ежегодными. И если уровень проектов останется как минимум на прежнем уровне, то очередь на регистрацию в Ubidays 2008 может оказаться длиннее, чем к Моне Лизе.



Ролики постепенно становятся неофициальным символом Ubisoft.



Tom Clancy's SPLINTER CELL CONVICTION

ЖАНР: ПЕРИОДИЧЕСКИЙ SPLINTER CELL
РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT MONTREAL
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМА 2007 ГОДА

То, что Ubisoft удумали сделать с одной из своих главных дойных коров, брендом Tom Clancy's Splinter Cell, слабо поддается объяснению. Жанр стелс-экшен, как известно, жидется на трех гигантских черпаках: Metal Gear Solid, Hitman и собственно Splinter Cell. Каждая из игр — со своим патентованным геймплеем, который из года в год полируется и расширяется путем точечных изменений. Так вот, **Ubisoft Montreal** (авторы оригинальной концепции и самой первой части игры) неожиданно перевернули все с ног на голову.

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction — это совершенно другая игра, которая самым беспардонным образом вторгается на территорию Hitman. Исчезли практически все фирменные признаки серии. Во-первых, вы больше не будете светить зеленым глазом в ночи и бесконечно прятаться в тени — Conviction упрощает саму концепцию глубокомысленного заседания в непроглядной ночи, а вместе с ней уходит в прошлое и датчик вашей видимости. Дело в том, что большая часть нового Splinter Cell проходит... при свете дня! То есть сама идея сложносочиненной акробатики над головой ничего не подозревающего охранника больше не работает. Вторых, исчезли знаменитые gadgets, которые щедрые работо-

датели регулярно выписывали Саму по любому удобному поводу: американское правительство неожиданно объявило бывшего агента врагом государства. Причины конфликта не разглашаются, однако в частной беседе выяснилось, что Сама подставил и практически всю игру мы будем заняты возвращением себе поруганной чести.

Сами авторы относят Conviction к выдуманному ими же жанру active stealth, и это чистая правда. Фишер, затравленный, оборванный и закутанный в какой-то неброский плащ с капюшоном (можно снимать и надевать по желанию), маневрирует среди толп людей и вступает с охранниками в рукопашные схватки. На первый взгляд, Conviction это самый натуральный Hitman без переодеваний. Вместо датчика вашей видимости — аналогичная шкала, показывающая степень узнаваемости Сама. Все без исключения охранники в игре знают врага государства в лицо, поэтому, если вы приблизитесь к ним вплотную, они тут же вызовут подмогу и оклеят район.

Но главное, конечно, экшен. Будучи лишен всего своего высокотехнологичного арсенала, Фишер вынужден очень много драться. Понятно, что свернуть шею полицейскому на людях не получится: толпа в ужасе разбежится, заявится спецназ. Поэтому неугодные надлежит заманивать в укромные уголки, отвлекать какими-нибудь проис-



шествиями (например, подрывом тачки с мороженым) и вестки бить. И вот тут выясняется ключевая достопримечательность Conviction — экшен-механика.

Дело в том, что абсолютно все элементы окружающих вас декораций стали интерактивными. Если бросить охранника на стол, то он развернется под тяжестью тела, а на пол в соответствии со всеми законами физики свалится компьютер, бумаги и карандашница. Только глядя на местный экшен, понимаешь, насколько важный прорыв совершили Ubisoft Montreal. Если раньше далекие от электронных развлечений друзья и родственники регулярно доставали вопросы вроде «а почему этот стол нельзя подвинуть и забаррикадировать дверь?», то больше они этого делать не будут. Фишер кидается мониторами, бьет первым попавшимся стулом по голове, отгораживается шкафами и вышибает двери. В общем, делает все, что сделал бы на его месте любой загнанный в угол человек. В этом смысле из высокотехнологичной серии Джеймса Бонда он превратился скорее в Джейсона Борна, который с помощью шариковой ручки мог сделать та-

кое, на что всем прочим агентам потребовалась бы половина государственного бюджета.

Conviction на самом деле гораздо более важный прорыв, чем может показаться на первый взгляд. Это очень современная и вместе с тем упрощенная версия Splinter Cell: весь экшен построен на трех действиях (блок, удар и захват), но вы этого совсем не замечаете, потому что тут полностью отсутствует предварительная заготовленная анимация. Вот Фишер впечатывает охранника в стену, и тот очень реалистично расправляет лопатки. Вот Сам швыряет кого-то в заполненное людьми кафе: гражданские в панике разбегаются, переворачивается стол с едой, летят на пол подносы, бьются бутылки. Фишер постоянно импровизирует на ходу, вальсирует против препятствий и изгибно крутит шею по углам. Импровизация и непредсказуемость — главные характеристики Conviction, и это очень ценные слова для жанра, главной претензией к которому всегда была излишняя потановочность.

Стелс-революция традиционно случится под Новым год, так что наша традиционная номинация «Splinter Cell года», похоже, в этот раз пустовать не будет.



Сэм Фишер неожиданно обнаружил достойные познания в кун-фу.



То, что офисный стул в умелых руках — опаснейшее из оружий, мы знали еще со времен первой редакционной летучки.



BROTHERS ★ IN ARMS ★

HELL'S HIGHWAY

ЖАНР: ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР
РАЗРАБОТЧИК: GEARBOX SOFTWARE
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Рэнди Питчфорд, директор **Gearbox Software** и главный геймдизайнер всей серии **Brothers in Arms**, очень правильно описывает **Hell's Highway** как свою собственную, персональную версию «Импери наносит ответный удар» от мира WW2-шутеров. Третья часть **Brothers in Arms** — это наглядная демонстрация того, как современные технологии делают шаг с вами мир лучше. Не изменив, по большому счету, ничего в оригинальной концепции, **Gearbox** несколькими точными избилами серии от практически всех раздражающих недугов.

При всем уважении к **Brothers in Arms** и светловому желанию заставить аудиторию, воспитанную на **Call of Duty** и **Medal of Honor**, главной проблемой серии всегда было отсутствие пространства для маневра. Прекрасная идея — превратить прогнивший шутер в симулятор командира — раз-

бывалась о какие-то совершенно раздражающие вещи вроде непроходимых кустов и непреодолимых завалов бревен.

В **Brothers on Arms: Hell's Highway** ничего такого нет. По сути, это та же самая игра, которую **Gearbox** выпускают вот уже третий раз, но начиненная пехпеп-технологиями. И тут все меняется. Неожиданно выясняется, что укрыть свой отряд за деревянным забором не получится: пули разносят такое укрытие в щепки. Так что позиционная война наконец-то стала напоминать настоящие боевые действия: солдаты под вашим управлением перебегают от одного укрытия к другому, пули разносит тонкие заграждения в труху, гранаты взрывной волной разбрасывают мешки с песком. Если раньше **Brothers in Arms** являла собой, по сути, шутер-головоломку в статичных декорациях, то в **Hell's Highway** наконец появилась настоящая, нефальшивая тактика. Спрятать своих солдат за какой-нибудь телегой, а самому отправиться стрелять

по засевшим фашистам не получится: к вашему возвращению весь отряд просто иррешетат. Здесь все строится на динамическом изменении ситуации: Питчфорд радостно отдает приказание своему артиллерийскому отряду и солдаты с видимым удовольствием сносят из базы куска стены, из-за которого в панике разбегаются немцы.

Hell's Highway выглядит и играется как любой постановочный WW2-шутер, с одной поправкой: здесь, похоже, действительно надо будет думать. Это была единственная игра, по окончании презентации которой вся пресса несколько минут аплодировала стоя. Потому что Питчфорд (и его неизменный консультант полковник Джон Энтал) сделали из **Brothers in Arms** то, чем она задумывалась: умную игру, созданную по голливудским лекалам. Изменений, кроме упомянутой уже разрушаемости, не так много, и все они в основном визуальные: **Gearbox** окончательно упростили любые датчики на экране. В **Hell's Highway** нет привычного показателя жизни и никак не указано количество патронов. О том, сколько вам осталось бегать

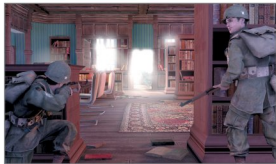
по полю, можно судить прямо по состоянию экрана: он пульсирует, изображение становится черно-белым, плывет звук, искажается картинка. Но все тут же приходит в норму, стоит вам оказаться в безопасности. С боеприпасами все еще проще — считать и собирать патроны попросту не нужно: **Gearbox** предполагают, что микроменеджмент аммуниции только вредит динамике.

Hell's Highway — это, конечно, очень американский подход к тактике. Несмотря на все аэрофотосъемку (разработчики изучали фотографии поля боя, которые делались британской разведкой каждые три часа) и исторического консультанта, игра перидоическая, что называется, «дает Голливуда»: во время особо красивых взрывов включается slo-mo, звучит симфонический саундтрек, а за кадром главный герой хорошо поставленным голосом зачитывает собственные монологи.

Ну и самое главное. Через низкие заборы, наконец, можно перепрыгивать. Когда во время демонстрации Питчфорд проделал этот трюк впервые, в зале раздался первый аплодисмент.



К третьей части **Brothers in Arms**, кажется, учитит-таки обещанный подвиг устоев жанра WW2-шутеров.



Кроме командных выступлений, в **Hell's Highway** будут также одиночные миссии, где игрок остается один на один с фашисткой лейдой и злостными пехпеп.



Tom Clancy's

ENDWAR

ЖАНР: КЛАССИЧЕСКОЕ ОРИЕНТИРОВАННОЕ СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT SHANGHAI
ДАТА ВЫХОДА: 2007 ГОД

Стратегии всегда считались прерогативой PC — наверное, это единственный жанр, который лучше всего себя чувствовал именно на нашей платформе. Так вот, с выходом Tom Clancy's EndWar эта ситуация должна измениться. Ubisoft Shanghai разрабатывает первую в истории человечества RTS, заточенную под консоли следующего поколения. Паниковать по этому поводу совершенно не нужно — стратегия, созданная с привлечением на PS3 и Xbox 360, в действительности развивает законсервированный жанр в совершенно неожиданном направлении. Имея в качестве стартовых условий консольные ограничения, разработчики вынуждены изобретаться так, как на PC еще просто никому не приходило в голову.

EndWar — первая со времен Splinter Cell игра, созданная под брендом Tom Clancy's, что в первую очередь означает политический сюжет повышенной бредовости. Согласно сценарию, к 2011 году США и Евросоюз подписали соглашение о создании ПРО, защищающей их от атомных ударов. Радостно обменявшись пробными залпами, они жмут друг другу руки и провозглашают конец стратегической атомной войны. Россия остается не у дел, но очень скоро нефть во всем мире заканчивается у всех, кроме нашей страны. Заработав колоссальные деньги, Россия инвестирует их в армию и появляется на публике с амби-

циями мирового господства. Начинается Третья мировая война.

Интерактивной реализацией такого сюжета занят шанхайский офис Ubisoft. Но на Ubidays выяснилось неожиданное. Оказывается, креативным директором EndWar является Майкл де Плате (Michael de Plater), один из идеологов серии Total War и бывший сотрудник Creative Assembly, который уже как три года работает в Ubisoft.

С точки зрения геймплея EndWar лучше всего описываетевоглас безымянного бета-тестера, который разработчики радостно цитируют: «Это Command & Conquer пополам с Ghost Recon: Advanced Warfighter, только в двадцать раз больше!». Примерно так оно и есть. EndWar обладает трехслойным геймплеем. На самом верху располагается макростратегический режим, на котором происходит финансирование, закупки и исследование. Уровнем ниже находится стратегическая карта, на которой показано расположение всех юнитов на карте и направления их движения. И, наконец, тактический режим (который тут называют 3rd person RTS) — полное 3D, вид от третьего лица и самый натуральный экшен, выстроенный на последней редакции Unreal Engine.

В качестве ориентиров Ubisoft не называет ни одной стратегической игры. Основным маяком служат... последние редакции спортивных симуляторов вроде Madden NFL 07. То есть EndWar пытается сочетать в рамках одного проекта макроstrate-



гического командование и личное участие в полевых действиях.

Ну и, конечно, главный вопрос — управление. Большинство здравомыслящих людей по-прежнему не представляют себе, как можно играть в RTS при помощи геймпада. Подключаемые к консолям мыши никого не убедили. Поэтому в Ubisoft Shanghai придумали... голосовое управление. EndWar понимает определенный набор англоязычных команд, поэтому игроку предлагается обзавестись микрофоном и общаться со своими подчиненными голосом.

Интересно, что EndWar также имеет MMO-амбиции. Предполагается, что игроки будут выбирать одну из трех сторон

(США, Евросоюз и Россия) и, сражаясь в онлайн, влиять тем самым на геополитическую ситуацию. То есть каждая конкретная победа (или поражение) будет иметь осязаемое значение для общего дела.

А теперь самое интересное. Официально EndWar разрабатывается исключительно для консолей следующего поколения, но уже на Ubidays по этому поводу прошен недовольный ропот. Будучи прижат к стенке Лувра, продюсер проекта созрел, что PC-версия, скорее всего, будет, а многие издания уже поместили PC как третью платформу проекта. Так что паника окончательно отменяется.



Так мог бы выглядеть Defcon, если бы у Introversion было примерно в тысячу раз больше денег.



Экшен в EndWar разве напоминает Full Spectrum Warrior и консольные версии Ghost Recon: Advanced Warfighter.



Атомного оружия в EndWar, извинимся, нет.

HAZE



ЖАНР: СТАРОКОЖИМНЫЙ ШУТЕР
РАЗРАБОТКА: FREE RADICAL DESIGN
ДАТА ВЫХОДА: ЗИМО 2007 ГОДА

Английская студия Free Radical нам знакома в первую очередь своим пси-экшеном Second Sight. Но на самом деле они знамениты благодаря своей консольной серии TimeSplitters (см. TimeSplitters для PS2, TimeSplitters 2 для PS2 и TimeSplitters Perfect для Xbox, GameCube и PS2). Так вот, вышеозначенный экшен был хорош главным образом тем, что игнорировал всю жанровую эволюцию (сюжет, катсцены и прочие атрибуты), делая

ставку на цельнометаллический геймплей.

C Haze вышла примерно такая же история. Это шутер, который выводящим образом пропускает мимо все главные экшен-тренды этого года: полную разрушаемость, свободу перемещений и прочие радости прогресса. Это Crysis, поставленный на монуолье. Если из инновационного проекта Crytek извлечь все его многовариантность и тактику, а все, что осталось, ускорить в два раза, получится как раз Haze.

Новый проект Free Radical начинен таким драйвом и скорос-

тью, что мозг иногда не успевает регистрировать происходящее на экране. А происходит там вот что. К 2048 году некая корпорация Mantel подчиняет себе весь мир. Они производят все — от зубочисток до баллистических ракет. Но их главное изобретение — напиток с незамысловатым названием Nectar, который наделяет солдат сверхспособностями. В качестве одного из подчиненных Mantel мы отправляемся в импроевизированный Вьетнам образца 2048 года — небольшая тропическая страна переживает очередной политический переворот и Mantel наводит там свой порядок, равномерно поливая джунгли напалмом. Разумеется, главный герой быстро заметит, что массовый геноцид не лучший способ насаждения демократии, и начнет решать для себя непростые моральные дилеммы.

Основными особенностями Haze являются Nectar-возможности. Всего их четыре: Nectar Focus (наделяет героя огненным зрением — вражеского солдата можно поразить в переносицу через полкарты), Nectar Perception (подсвечивает всех врагов в радиусе видимости оранжевым цветом, что особенно полезно в джунглях), Nectar Foresight (предупреждает об опасности, демонстрируя, что может произойти через несколько секунд) и Melee Blast (особо мощный рукопашный удар). У голозадых повстанцев нет костюмов, апрыскивающих Nectar в кровь, поэтому они используют против вас дорогостоящий пре-

парат — сооружают Nectar Grenades, которые создают адюльтивные облака. Угодив в такое облако, вы на время потеряете возможность различать своих и чужих, отчего начинается истерическая палба по всем подряд. Это было бы не так страшно, если бы Haze всерьез не была рассчитана на совместноехождение (до четырех игроков одновременно). Получить пулю от собственного приятеля — не самая приятная перспектива.

Выглядит все это примерно так: через безумно красивые, но совершенно статичные джунгли с воем несется отряд высокотехнологичного спецназа. Буквально через секунду кто-то делает себе первую инъекцию и начинает точечный отстрел повстанцев. Из окрестных кустов прилетает граната, разбивается газовое облако, и двое солдат начинают истерически палить друг друга в живот. Откуда-то сверху, пригибая верхушки пальм, спускается глайдер с новым десантом, а вдалеке поднимается огромный столп дыма — это Mantel сбросил напалм. Кроме истерической стрельбы, в Haze также имеется не менее истерическая езда: до четырех человек одновременно забираются в багги и поливают свинцом все живое.

Сейчас Haze выглядит как грубый, агрессивный шутер про то, как весело быть хорошо натренированным солдатом будущего. Релиз для PS3 состоится уже в конце 2007 года, а вот всем прочим платформам (включая PC) придется подождать.



Эффект действия Nectar подозрительно напоминает некоторые запрещенные вещества.



Данный скриншот, пожалуй, идеальная демонстрация геймплея Haze.



BLAZING ANGELS

SECRET II MISSIONS OF WW2

ЖАНР: ШОТЕР С КРАШЕНЫМ

РАЗРАБОТЧИК: UBISOFT ROMANIA

ДАТА ВЫХОДА: АВГУСТ 2007 ГОДА

Ubisoft Romania, кажется, нащупали очень верное направление: они собирают аркадные симуляторы по законам голливудских блокбастеров. Их прошлогодняя **Blazing Angels: Squadrons of WW2** и недавний **Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific** собраны как раз по такому рецепту. Так вот, **Blazing Angels 2** — это голливудский блокбастер в кубе. Это игра, после которой не очень понятно, зачем вообще ходить в кино на аналогичные фильмы, потому что **Secret Missions of WW2** работает в первую очередь как совершенно фантастическое зрелище. Какой там **Майкл Бэй** и **«Перл-Харбор»**.

Идея в следующем: сиквел **Blazing Angels** берет за основу все окопфантастические истории про авиацию Второй мировой и доводит их до абсолюта. Формально никакого sci-fi тут нет, но трудно себе представить, что фашисты всеерьезно использовали гигантский дирижабль, изрывающий сотни истребителей. А тут такое происходит постоянно. Продюсер проекта сообщает, что **Secret Missions of WW2** «привзана продемонстрировать всю авиационную экзотику Второй мировой», — и с этой задачей игра справляется идеально.

О **Blazing Angels 2** вообще очень сложно говорить в терминах геймплея, разнообразия и



баланса. Тут имеется система апгрейдов, 48 подлежащих пилотированию самолетов и заметное крученый движок **Silent Hunter 4**.

Но на самом деле самое важное, что тут есть, — это масштаб и размах. Большую часть демонстрации автор этих строк стоял приоткрыв рот, отказываясь делать какие-либо пометки: все увиденное моментально выжигается на подкорке. Вот первый в мире сверхзвуковой истребитель летит среди гигантских молний прямо через грозовой фронт. Вот он же пикирует вниз и выпускает три ракеты по опорным конструкциям моста. Вот мост разваливается на колоссальные обломки и падает в воду. **Ubisoft Romania** очень правильно называют **Blazing Angels 2** «шутером в воздухе». Тут имеются гигантские боссы, есть полная разрушаемость, есть целые города, взлетающие на воздух. Происходящее на экране не имеет ничего общего со словами «историческая достоверность» и «реализм» — и это, безусловно, прекрасно. Когда истребитель десять минут летит перпендикулярно земле, стреляя по огромному дирижаблю из всех бортовых орудий, — это выглядит именно

так, как звучит. То есть очень впечатляюще. А когда дирижабль начинает разваливаться на горящие куски, постепенно оседая на гигантскую пирамиду, хочется буквально плакать от счастья.

Blazing Angels 2 выступает в жанре художественной фантастикомагории, и тут, чтобы не оплошать, нужен очень большой талант и смелость. Продюсер **Ubisoft Romania** (пожойкий, к слову, на всех альтернативных MTV-роках сразу) прекрасно отдал себе отчет, на какую территорию они вступают со своей игрой, и

потому заверяет: «Тут будет очень-очень много взрывов. И все разрушится!». В качестве доказательства на моих глазах несколько домов разлетаются в клочья от одного только пробного залпа. Под конец презентации шокированную прессу вывели из комнаты на полусогнутых ногах. Это, видимо, единственная игра, в которой совершенно не требуется разбираться: как только геймплад оказывается в ваших руках, никаких дополнительных объяснений не требуется. Прельстесь, а не игра.



Погорные условия — отдельная статья расходов **Ubisoft Romania**. Одна только реализация молний стоит, должно быть, как последний эддон к «Ил-2».



Гигантский цепелин, режущий над пирамидами, — это, безусловно, начало хорошей дружбы.



В лучших традициях этому боссу надлежит отстрелить все моторы, после чего он отстрит еще пять таких же.



ЖАНР: УНИКАЛЬНАЯ СТРАТЕГИЯ

РАЗРАБОТЧИК: BLUE BYTE

ДАТА ВЫХОДА: СЕНТЯБРЬ 2007 ГОДА

Settlers — заселенческий симулятор от немцев из **Blue Byte** всегда был второй после **Transport Tycoon Deluxe** медитативной стратегией. **Blue Byte**, должно быть, обладают каким-то секретным знанием, потому что наблюдают за процессом рубки леса тут всегда довольно часами. Так вот, **Settlers: Rise of an Empire** возводит гипнотическое качество бренда в абсолют.

Это какой-то симулятор созерцания: неспешная, медитативная игра, где прохождение каждого уровня отнимает от двух до пяти часов. Наблюдать за презентацией **Rise of an Empire** — отдельное удовольствие. Группа журналистов, целиком составленная из мужчин в возрасте от 25 до 30 лет, расплывшись в благой улыбке, утирает слезы умиления и ностальгии и делает в размокших блокнотах какие-то редкие пометки. Записывать, по большому счету, нечего: **Rise of an Empire** — это те же самые **Settlers**, в которые мы играем

страшно сказать сколько лет, исполненные с использованием всевозможных достижений НТР.

Если вы вдруг не знаете, что такое **Settlers**, напоминаем: это миролюбивая стратегия, посвященная будним переселенцам: от первых травяных шалашей до сложноорганизованных городов. Заселять предлагаются четыре климатические зоны: европейская, северная, африканская и тропическая. Каждая из них самым непосредственным образом влияет на геймплей. Скажем, на севере периодически замерзают водоемы, отчего рыбу ловить становится невозможно, зато можно пешком переправиться на другой берег и устроить там сено охоты. Или вот в Африке совершенно нет воды — ее приходится на караванах доставлять через полкарты, расплавившись золотом. Здесь же, по понятным причинам, невозможно фермерство, так что приходится сосредоточиться на охоте.

С охотой есть кое-какие тонкости. Дело в том, что **Blue Byte** придумали довольно простую, но эффективную экосистему. Окрестные львы едят зебр, а их, в

THE SETTLERS[®]

RISE OF AN EMPIRE

свою очередь, ест человек. Так что, если вы займетесь охотой на парнокопытных в промышленных масштабах, львы вскорости обнаружат, что им нечего есть, и придут на подкорм в ваш лагерь. Вообще, местная фауна — это отдельный повод для медитации. Из нор периодически вылезают декоративные суркаты — толку от них никакого, но оторваться от созерцания совершенно невозможно. Или вот олень гоняет надвредных белок в лесу, которые, должно быть, гадят ему на спину. Все это выделено с таким маниакальным тщанием, с такой ювелирной дотошностью, что одних только анимаций горных козлов хватило бы на пару бюджетных стратегий.

Из других новостей: военные действия упрощены почти полностью. Армия в **Settlers** приду-

мана исключительно для обороны. Зато поверженные оккупанты оставляют на поле боя катапульты и передвижные башни, которые можно использовать в хозяйстве. Также в игре появились, наконец, женщины: в городе регулярно играют свадьбы, а лавка женатого мужчины обычно чище и производит больше товаров. Совсем как в жизни.

Есть еще шесть новых рыцарей — каждый со своими уникальными умениями, но эти тонкости, по большому счету, мы будем разбирать уже в финальной рецензии, потому что **Rise of an Empire** берет в первую очередь не геймплем (который прекрасно работает уже много лет), а уровнем исполнения. Так вот, в этот раз уровень такой, что подробно, кажется, уже некуда.



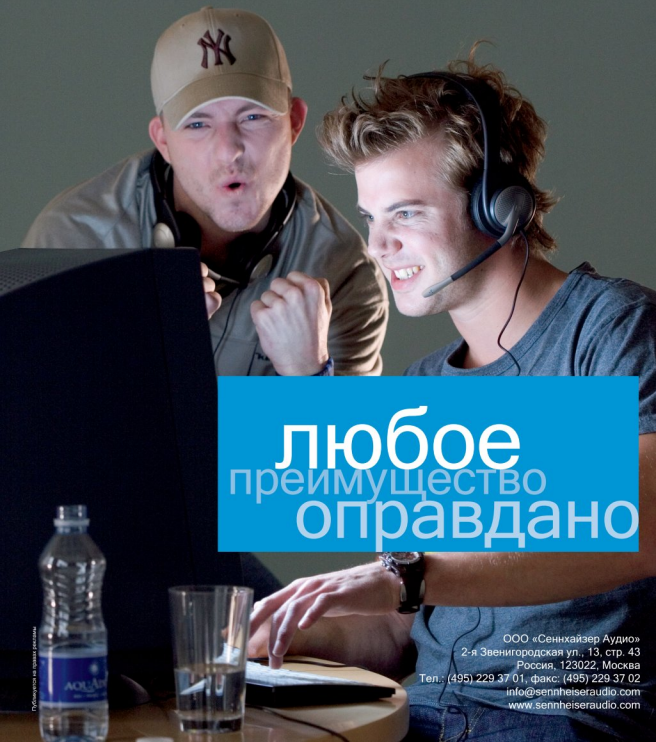
Если вы вдруг сблизитесь с этим скриншотом, поясним: на постройку такого города в **Settlers** уходит около трех часов.



Каждому зданию тут назначено несколько уникальных анимаций, так что проследить все получится как раз к концу игры.



Динамичные погодные условия, влияющие на геймплей, — чуть ли не главное нововведение **Rise of an Empire**.



любое
преимущество
оправдано



ИГРОМАНИЯ

СЛАВА БОГУ, ТЫ ПРИШЕЛ!

«ИГРОМАНИЯ» НАБЛЮДАЕТ
ЗА ВТОРЫМ ПРИШЕСТВИЕМ
STARCRRAFT В ОКРУЖЕНИИ
СТА ТЫСЯЧ БЕЗУМНЫХ КОРЕЙЦЕВ

Александр Кузьменко

Что?

Starcraft 2 — долгожданный «секретный анонс» от культовой компании Blizzard, а по совместительству — господствующей самой популярной RTS на планете Земля.

Как?

«Игромания» оказалась единственным восточноазиатским изданием, приглашенным на мероприятие Blizzard Worldwide Invitational, которое ежегодно проводится в столице Южной Кореи. Вообще-то, этот праздник является традиционным показателем киберспортивной ристалищам и яркому шоу для поклонников фирмы Blizzard (а таких, по некоторым данным, в одной только Корее живет три с половиной миллиона человек), однако в этом году «культовая компания» решила приурочить к событию некий тайный «секретный анонс». И после перелета по маршруту Москва-Пекин-Сеул, а также нескольких часов нервного сна 19 мая 2007 году автор этих строк увидел игру, которую мы ждали без малого девять лет.

...Когда на огромном экране, установленном прямо на олимпийском стадионе Сеула, появилось пылающее синим огнем слово *Starcraft 2*, я понял, что только что стал свидетелем исторического события. 100 тысяч корейцев на трибунах справа и слева, как по команде, взорвались оглушительным ревом и овациями. В избытке чувств люди вскакивали с кресел, кричали что-то в воздух, размахивали плакатами, обнимались и даже плакали — анонс продолжения самой любимой в стране Утреннего Свежести игры встречали так. Будто это главный национальный праздник.

Еще полгода назад мы искренне восхитались тем, «до чего же дошла наша индустрия», и писали, как компания THQ устроила «самую масштабную презентацию компьютерной игры в мире». Тогда, напоминанием, для демонстрации **Supreme Commander** в Париже был арендован знаменитый экран La Geod

размером 20x40 метров, а также снят целый эпизод Эйфелевой башни.

Так вот, теперь абсолютный рекорд масштаба принадлежит Blizzard: государственный олимпийский стадион, прямой эфир по трем телеканалам, приглашенные на разогрев национальные поп-дивы и звезды местного хип-хопа, а также бесчисленное количество обезумевших от счастья зрителей. И все это ради одной-единственной игры.

На этом месте, впрочем, необходимо сделать важные пояснения. Дело в том, что эта «одна-единственная» — продолжение одной из самых успешных игр в истории нашей индустрии. Оригинальный Starcraft за годы своего существования разошелся тиражом 9,5 млн копий. В него играло, наверное, больше людей, чем в любую другую стратегию на планете, а в коммерческом плане «Старкрафт» — это еще и самое успешное детище Blizzard. Его показатели даже выше, чем у **World of Warcraft**, в котором сейчас живет чуть ли не полмира.



STARCRRAFT 2

ЖАНР

Поворотная реальность стратегия

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК

Blizzard Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР

Спейс Крафт

ПОДХОЖЕсть

Спейс Starcraft

МУЛЬТИПЛЕЕР

ИИ: Умеренно

ИИ: Высокая сложность

ДАТА ВЫХОДА

Весна-лето 2008 года (официально)

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ:

www.starcraft2.com

План «Преемник»

Starcraft вышел аж в 1998 году, и за это время успело вырасти целое поколение людей, которые слышали об этой игре исключительно из выпусков киберспортивных новостей. Все-возможные корейские кибербригги, по словам представителей Blizzard, уже «устали ждать развития идей самой любимой стратегической игры в Азии», да и вообще «культовой компании» пора бы уже было за три года ожидания сделать хоть какой-нибудь анонс. Короче, сейчас как никогда подходящее время для пер-вых новостей о сиквеле.



Штурмовой отряд земель уничтожается плазменным дождем противососского флагамена в среднем секунд за пять.



Старые добрые зерглинки помимо прочего обучились мутировать в маленькую прыгающую бомбу-камакдаде.

Движок Starcraft 2 активно использует шейдеры и во всю баулется фиджикой, но для комфортной игры хватит любого среднего компьютера.

Практически все то, что мы сегодня знаем о новом «Старкрафте», было показано в длинном геймплейном ролике с официальной презентации в Сеуле (непренебрежимо см. его в этом выпуске «Видеомани!»). На пресс-конференции были сделаны лишь необходимые пояснения, да и то на все вопросы сотрудники Blizzard отвечали в своем фирменном стиле — предельно уклончиво, не раскрывая лишних подробностей.

Но все же что кардинально нового появилось в механике Starcraft 2? Для начала протоссы, и до того отличавшиеся широкими познаниями о физике пространства, научились на полную катушку использовать телепортацию. В том же официальном ролике можно наблюдать, как новый протосский юнит стalker (Stalker), пытаясь убежать с поля боя, телепортируется на расстояние в половину экрана. Более того, Blizzard заманили нас на саитое и даже лишили протоссов незаменимых для всех RTS-игр «баранок». Ну то есть как: одноименное здание осталось, но польза от него лишь номинальная — любой протосский юнит теперь легко может «родиться» прямо из воздуха, в пределах действия силового поля энергетических пилониев.

Помимо прочего, в арсенале этой расы появились ультрадодорогие, но крайне эффек-

тивные наступательные юниты. Во-первых, колоссы (Colossus) — как будто пришедшие из «Войны миров», огромные шагающие машины, которые испекают мельтешащих под ногами юнитов мощным тепловым лучом. Во-вторых, исполинский флагманский корабль (Mothership), подсмотренный уже в другом фильме про инопланетных захватчиков — «День независимости». Эта гигантская летающая тарелка обладает целой кучей суперспособностей: например, умеет создавать вокруг себя поле, замедляющее время, — выпущенные по кораблю вражьи ракеты вязнут в нем, как в киселе, а после включения «нормального времени» с грохотом осепают на землю. А как вам возможность полить землю пламенным дождем, уничтожающим все живое в течение пары секунд? Или, наконец, как насчет материализации в пространстве небольшой черной дыры, которая засасывает всех окрестных юнитов, словно открытая в ванной заглушка? Короче говоря, флагман — это настолько мощный и продвинутый корабль, что протоссам просто запрещено иметь на поле боя больше одного такого за раз.

Серьезная реформа случилась и в армии зергов. Их стало по-настоящему много. Если помните, раньше во всех без исключения близзардовских стратегиях можно одновре-

Как бы сильно не были проагрессированы земные крейсера, против концентрированной энергии протосских «Лучей» им не тягаться.

мменно выбрать резиновой рамкой не более определенного числа юнитов. По просьбам фанатов разработчики изменили это ограничение, и теперь вы можете легко обвести мышкой сто маленьких кровожадных зерглингов и не беспокоиться о том, что их убьют через две секунды после начала атаки. Кроме того, на вооружении армии членистоногих появились гигантские подземные твари, наподобие лещных червей из «Дюны». По всем законам жанра они внезапно появляются из-под земли и за несколько секунд пожирают все биологические формы жизни в радиусе десяти метров, после чего с шумом взрываются, орошая окрестности смертоубийственным токсичным дождем.

Что же касается землян, то пока что авторы не сильно торопятся раскрывать о них лишние подробности. Анонсирован всего один новый юнит, да и тот, по сути, чуть продвинутая версия старого доброго морпеха (Marine).

Полосы интереса

Еще из любопытных подробностей: во время работы над балансом авторы активно консультируются с ведущими азиатскими киберспортсменами. Эти люди (даром что корейцы!) уже собою слезли на оригинальном Starcraft и знают такие тонкости



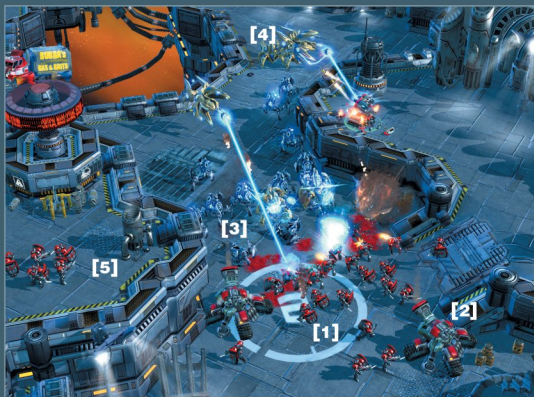
При помощи летающей «призмы» (Phase Prism) протоссы могут мгновенно перемещать свои наземные войска в любую точку пространства.



Разработчики на всякий случай предупредили, что интерфейс в игре еще далеко не финальный и «наверняка изменится».



Что изменилось за девять лет



Скриншоты из *StarCraft 2* на голубом глазу можно легко принять за картинки оригинального *StarCraft* (особенно если вы его давно не видели), что, впрочем, неудивительно: вторая часть подражает первой буквально во всем, начиная от цветовой гаммы и заканчивая некоторыми юнитами. С другой стороны, *Blizzard* совершенно правы в одном: это определено уже совсем другая игра. Вот хотя бы попробуйте:

- [1] Потрошители (Reapers).** Новый юнит терранов — более продвинутая версия старых добрых морпехов, однако потрошители, помимо прочего, гораздо сильнее вооружены и могут быстро перемещаться на большие расстояния при помощи маленьких реактивных двигателей в запястьях. То есть в случае чего они могут быстро слиться с поля боя или, запрыгнув куда-нибудь повыше, и, посмеиваясь, расстреливать толпящихся внизу юнитов ближнего боя.
- [2] Осадный танк (Siege Tank).** Ветеран Первой Межгалактической войны по-прежнему с нами. Проверенный временем юнит земли все так же умеет разворачиваться в так называемое осадное положение, в котором превращается в натуральную турель: стреляет дальше, быстрее и сильнее.
- [3] Бессмертные (Immortals).** Крайне продвинутая версия старого доброго протосского «драгуна». Практически без пяти минут боевой человекоподобный робот: благодаря защитному полю может сдерживать даже очень сильные атаки вроде залпов осадных танков земли. Требуется, впрочем, большой осторожности в использовании, так как, во-первых, энергетическое поле все-таки не защищает до конца и какое-то количество здоровья уменьшится с каждым схваченным выстрелом. А во-вторых, «бессмертные» беззащитны перед атаками с воздуха: при нападении чего-то летящего они светлюго озираются и кидаются в рассыпную.
- [4] Луч деформации (Warp Ray).** Исключительно любопытный воздушный юнит протоссов, который в умелых руках

может превратиться в маленький летающий алакалипсис. Стреляет концентрированными сгустками плазмы, и чем дольше противник находится на прицеле, тем больше он получает повреждений. Во флоте протоссов есть еще и младшая версия атакующего корабля под названием «Феникс» (Phoenix). В случае каких-то серьезных неприятностей он умеет переходить в специальный режим атаки и плещется во все стороны фотонными ракетами примерно в три раза интенсивнее обычного. Впрочем, после подобных приступов ярости его натуральным образом заклинивает, и чудо инопланетной техники, пуская струйки черного дыма, беспомощно болтается в воздухе нескольких секунд.

- [5] Двухэтажный космос.** Карты в *StarCraft 2*, как и в первой части, по-прежнему состоят из двух уровней. В сиквеле также сохранился и классический «старкрафтовский» принцип высоты: те, кто стоит выше, стреляют в два раза лучше по тем, кто бегает ниже (юниты ближнего боя так и вовсе должны обходить такие места за километр). С другой стороны, уже не все так просто: во второй части появились юниты, которые легко могут перешагивать этажи или просто (как потрошители) запрыгивать на возвышения с помощью реактивных ранцев. Кстати, в отличие от первой части, туман войны не будет рассеиваться вокруг юнитов, стреляющих с высоты. Это мелкое, на первый взгляд, нововведение, в корне меняет всю тактику игры и уже стало причиной великих обсуждений в киберспортивной среде.

игры, о которых не догадываются даже сами разработчики. Вообще говоря, геймеры — чуть ли не главная прослойка геймеров, на которую ориентируются Blizzard. Так, всем любителям допоздна засиживаться в **Battle.net** обещается встроенный прямо в игру режим автоматической записи и воспроизведения сыгранных партий, возможность прямо в онлайн следить за боями друзей других игроков в режиме «спектатора», ну и конечно, широкий простор для новых тактик.

Что же касается всех, кто любил «Старкрафт» не только за мультиплеер, но и за все остальное, то и они явно не уйдут обиженными. В сиквеле запланированы три одиночных кампании, объединенных единым сюжетом. Насчет последнего, увы, пока что раскрыто предстало мало подробностей, но кое-что нам все-таки удалось собрать.

Итак, известно, что история второй части стартует спустя четыре года после событий **Starcraft: Brood War** — первое и единственное аддона к оригинальному «Старкрафту». Таинственные колчаги, генетическая помесь звергов и протоссов, засветившаяся в нескольких миссиях аддона, так и не стала четвертой игровой расой, и мы по-прежнему имеем дело с конфликтом трех великих народов. Место действия Второй Межгалактической значительно расширилось, и по ходу сюжета нам обещают показать всякие экзотические места, вроде разоренной захватчиками «духовной столицы» протоссов Бел'Шир, родины звергов на планете Чар или затерянной в дальнем космосе земной космической станции «Броксис-Альфа». Также обещаются встречи с персонажами, знакомыми по предыдущим сериям, — Джеймом Рейнором (он теперь отстриг волосы и стал похож на Че Гевару), Керриган (великой королевой звергов) и Зератулом (вождем и учителем всего протосского народа).



Что еще хочется сказать напоследок: если честно, после анонса **Starcraft 2** возникает какое-то невероятное количество вопросов. Причем главный из них — классика риторического жанра: «Когда же все

Призрак бродит



Главные люди Blizzard не любят делать из себя звезд: вы вряд ли вспомните их имена, зато наверняка хоть раз в жизни играли в их игре.

Наверняка многие еще помнят игру **Starcraft: Ghost** — анонсированный чуть ли не 150 лет назад эскиз по мотивам знаменитой вселенной. По идее, это должен был быть некий сплав из стелс-шутера и командного эскиза, заточенный под консоли предыдущего поколения и, кажется, под PC: авторы сами часто пугались в показаниях и никак не могли определиться, выйдет игра на персональных компьютерах или нет.

Последние два года до проекта вообще не появлялось никакой информации, а на прошедшей в Сеуле пресс-конференции, посвященной **Starcraft 2**, Марк Морхейм (президент и один из сооснователей Blizzard) на вопрос о судьбе Ghost ответил буквально следующее: «It's a ghost!» И добавил: «В настоящий момент мы решили временно отложить эксперименты, связанные с играми для консолей, и в ближайшие несколько лет сосредоточимся на PC. Рядом игр для персональных компьютеров безграничен и открыт для экспериментов. Успех наших проектов это только подтверждает».

На PC-рынке меж тем медленно наступает эра Windows Vista и идей **Microsoft o Live Anywhere** (это, напоминаем, когда все игры под «Висту» используют единый сетевой протокол, который предусматривает множество интересных вещей: возможность играть с владельцами Xbox 360, заводить личную карту игровых достижений, а также платить за мультиплеер). На этот счет у Blizzard есть свои соображения. По словам все того же Морхейма, **Starcraft 2** не заточен под какую-то конкретную операционную систему и будет демократично запускаться и под XP и под Vista, для мультиплеера же будет задействована улучшенная и всячески модифицированная служба **Battle.net**, знакомая каждому, кто хоть раз играл в близзардовские игры по Сети.

это выйдет?» На сеульской пресс-конференции авторы однозначно заявили, что не собираются называть дату выхода сиквела «до того момента, пока мы не убедимся, что игра действительно готова». Это может (может!) случиться уже в первой половине 2008 года, однако зная Blizzard, можно легко предположить, что игра выйдет никак не раньше, чем через год. Разработчики в своей типичной манере крайне жестко дозируют информацию, и, возможно, какие-

то новые подробности о сиквеле великой игры мы узнаем не раньше E3 и других летне-осенних выставок, о чем, естественно, сразу же вам и сообщим. Поэтому, как обычно, оставайтесь на нашей волне.

P.S. «Игромания» благодарит компанию **Blizzard** и их российских партнеров из «Софт Клуба» за помощь в организации поездки в Сеул. ■



«Трёхмерность» Starcraft 2 — просто иллюзия. По большому счету, игровая механика не сильно изменилась со времен первой части.



Грамотно организовать оборону — только половина дела: все же неожиданности вроде атаки с воздуха погубили немало стратегов.

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 всеобщей 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. Откажитесь спрашивать и учитесь вытравливать 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 logo and other art elements trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.



РЕКЛАМА



М.Видео
Настройка!

XIT ZONA
принадлежит к магистральным фирмам
"СОЮЗ", "М.Видео", "ТелДом" и "Настройка!"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
"Акелла" (495) 363-4812. E-mail: akella@akella.com. Сайт: www.akella.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-48-14, nat@akella.com/akella@akella.com. Санкт-Петербург, (812) 262-49-66, akella@akella.com.
Ростов-на-Дону, (863) 220-79-42, akella@akella.com/akella.ru. Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.com. Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@akella.com. Прочитать о нас: Украина, Житомирская обл., www.maktrada.com.ua
Финанс ООО "Толит Новгород" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Шахмат (Горького), д.37, телефон: (812) 252-49-66.



Акелла

ГОРОД-СКАЗКА

«ИГРОМАНИЯ» ЛИШНИЙ РАЗ
УБЕЖДАЕТСЯ В ТОМ,
ЧТО У BIOSHOCK ЕСТЬ ВСЕ ШАНСЫ
СТАТЬ ИГРОЙ ГОДА



BIOSHOCK

ЧТО?

Мрачная антиутопия про подпольный мир, погружение в «темную» готическую атмосферу из стимпанк-объектов, атмосферных и сюрреальных игровых локаций, возможно, лучшей игровой графики в жанре «эпик» и идеальной звуковой сцены.

КАК?

Сюжетный режим через Колонгата и Сторгольм выведет на один сутки из плавающей от ранней войны Москвы в прохладный Лондон. И все ради того, чтобы пережить два культурных шока и один микрокрант за три часа непрерывной игры в один из лучших шутеров наших дней.

О **BioShock** написано уже не меньше, чем о Ленине. Только наш журнал пристально следил за этой игрой со времен самого первого анонса и той завораживающей пятнадцатиминутной демки, которую мы с открытыми ртами наблюдали в нагущенной запечатанной комнате компании **Take Two** на прошлогодней E3. С тех пор мы ловили эту игру во всем мировом выставкам, наблюдали за бешеными скачками главдеолога проекта **Кена Леваяйна** во время очередной презентации на **X06** и с лупой изучали каждый выпущенный ролик.

Если вы по каким-то удивительным причинам не в курсе, откуда вдруг столько ажиотажа, то поясним: **BioShock** вот уже год видится нам чуть ли не главным спасителем жанра «умный шутер», игровой исключительно оригинальной и творческой, но при этом выделяющейся как по-хорошему дорогой блокбастер.

BioShock выполнен в редком для нашей индустрии стилистике ар-деко — атмосфере такого своеобразного ретро-будущего, каким оно виделось режиссерам фантастических фильмов 30-х годов. Тут среди небоскребов гигантских ламповых компьютеров прогуливаются дамы в мехах и шляпках с плавными перьями, чутящие человекоподобные роботы работают официантами и разносят джентльменам в смокингах сигары и

шампанское, а из хрустящего радиодинамика раздаются булькающие звуки танго. Конечно, если вы играли в **Fallout** или видели замечательный фильм «Небесный капитан и мир будущего», то понимаете, о чем речь.

Действие игры происходит в Ратуше — подводном городе будущего, где в конце 40-х годов прошлого века будто бы поселились лучшие представители рода человеческого. Там же они открыли чудесное биологическое вещество под названием эдам. Принимая даже небольшие дозы эдама, средний человек проходил серию стремительных мутаций и буквально на глазах становился быстрее, сильнее, умнее остальных представителей рода человеческого. Многочисленные генетические эксперименты и попытки жителей Ратуши стаить сверхлюдьми в один прекрасный день привели к катастрофе. Умные машины перестали работать, перегрелась система искусственного подводного климата, а все население города-сказки разом сошло с ума...

До сегодняшнего дня мы видели **BioShock** только «из-за плеча»: все пресс-показы игры были заранее спланированы и хорошо подготовлены. И только во время лондонского визита нам впервые удалось по-человечески поиграть в PC-версию (все видео, которое до этого

ЖАНР

■ Action

■ FPS

ИЗДАТЕЛЬ

Take Two Interactive

РАЗРАБОТЧИК

Irrational Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР

1С

ПОДКОЖИТЬ

System Shock 2

МУЛЬТИПЛЕЕР

Вместе играют

ДАТА ВЫХОДА

21 августа 2010 года

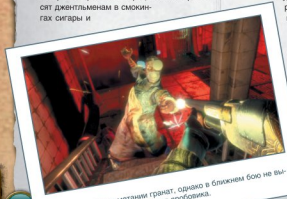
ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

www.2kgames.com/bioshock

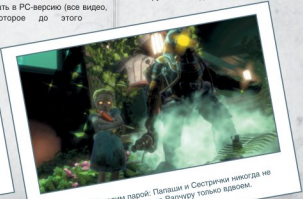
показывали широкой публике, было снято 3 варианта для Xbox 360).

Океан страха

BioShock — игра, которая полностью происходит под водой, но на самом деле начинается в воздухе. Самолет, перевозивший главного героя через Атлантику, внезапно начинает падать, и после короткой отключки мы приходим в себя посреди океана. Мимо глаз плавно уплывают на дно остатки чьего-то багажа, разлившееся топливо горит прямо на волнах, а в нескольких десятках метров с гулким металлическим скрипом погружается под



Медбрат силен в метании гранат, однако в ближнем бою не выдерживает и одного попаданиядробовика.



Мы с Тамарой ходим парой: Палаша и Стричка никогда не расстаются и путешествуют по Ратуше только вдвоем.



Иррациональный подход



Джо Макдоналд

Во время лондонского показа BioShock нам удалось пообщаться с одним из идеологов игры — директором Irrational и просто хорошим человеком Джо Макдоналдом. Вместо отведенных по протоколу пятнадцать минут мы проболтали чуть ли не час. Мистер Макдоналд, обильно жестулируя и не стесняясь через каждое предложение сыпать словами на букву «f», говорил, что современные шутеры как жанр фактически зашли в тупик: «Они превращаются в гримасию и мимикрию лампочками аттракционов — пока ты катаешься, тебе хорошо и весело. Затем карусель останавливается, пять минут ты находишься в состоянии дежурной эйфории, а потом — бах! — и в голове снова пусто».

По словам Джо, люди просто забыли, что экшены могут не только повышать уровень адреналина в крови, но и, например, заставляя игроков думать, пытаться изучить и понять окружающий теб мир, а не просто проломиться по нему с шотганом, попутно стреляя во все, что шевелится.

Irrational пропагандируют принципиально иной подход к играм, нежели большинство современных разработчиков. «Почему мы сделали шутер в стиле ар-деко, действие которого происходит под водой? Да потому что, блин, никто до нас не делал шутеров ар-деко под водой! При выборе сеттинга, мира игры, многие думают: «Так, все покупают фантазийные игры — сделаю-ка и я что-нибудь такое про орков». При этом мало кто реально понимает, что игроки ценят прежде всего оригинальность. Любопытство и жажда новых ощущений — слушайте, разве не ради этого люди вообще играют в компьютерные игры?»

Золотые, друзья, слова.



На заднем фоне можно наблюдать итог социальной программы местного правительства «Сжечь нет генетически непохожих людей»

воду сам самолет. По всем заветам телесериала «Остаться в живых» авиакатастрофа никак не могла произойти в случайном месте — и неподалеку от тонущего героя обнаруживается небольшой островок, который (вот же удивительное совпадение!) оказывается входом в секретный подводный город.

Пока мы на лифте-батискафе спускаемся на морское дно (идти-то все равно больше некуда), на стене включается небольшой проектор и дает первую вводную: «В Ватикане человек принадлежит Богу, в советской Москве человек принадлежит всем! В Рэнчуре уже сегодня наступила великая эпоха сверхлюдей — новой расы, вершины эволюции человечества». Трекучий голос из приемника, рассказывающий о прелестях жизни в идеальном обществе будущего, моментально настраивает на правильный лад и дает нужный заряд астротерапии.

Вообще, в плане антуража у BioShock все предельно хорошо. Рэнчур — мертвое, сырое и, честно сказать, довольно жутковатое место, ничего похожего мы с вами еще не видели в компьютерных играх. Подводный город дышит какой-то вязкой, особенной атмосферой, которая буквально сочится из экрана: в каждом утреннем скрипе гигантских металлических перекрытий, через заросшие водорослями иллюминаторы, со звуком глухих шагов где-то вдалеке или страшных, нечеловеческих криков — в паутине коридоров. Едва оказавшись там, вы сразу испытываете абсолютно дикие эмоции — смесь детского восторга, ужасного любопытства и искреннего страха.

Конечно, если судить по осевом уж высокому счету, то Irrational Games не изобрели ничего принципиально нового. Они взяли концепцию своей восьмилетней давности игры System Shock 2 (которую, кстати, разработкой в сотрудничестве с ныне покойной, но культовой компанией Looking Glass) и аккуратно перенесли место действия с затерянной космической станции в подводный город. И — вот ведь парадокс! — назвать такой подход неоригинальным у нас даже язык не повернется — настолько впечатляюще и свежо выглядит BioShock.

Едва откроются двери лифта, игра стремительно затягивает вас в безумном водовороте событий. Слева местные жители попытаются открыть ваш батискаф, проливив стекло обломками трубы. Затем они попытаются сделать то же самое с вашим черепом. Едва вы успеете схватить случайный разводной ключ и кое-как разогнать мутантов, как по радио с вами выйдет на связь человек по имени Атлас — один из немногих выживших обитателей Рэнчура. Без умолку он будет рассказывать вам о том, что за страшная беда случилась с городом, что в нем сейчас происходит и кто все эти вооруженные заточенными кроками и прыгающие по стенам люди. Попутно Атлас немного порабатает tutorialом, сообщит о других выживших, а также заодно попросит спасти его семью, «которая все еще где-то там».

Вот еще одна удивительная особенность этой игры: несмотря на всю изолированность мертвого подводного города, вы никогда не почувствуете себя одиноко в Рэнчуре. Буквально каждую секунду здесь что-то будет происходить. В тот самый момент, когда вы поймете, что довольно долго находитесь в тишине, дизайнеры уральной заботливостью подбросят какой-нибудь скюрпид. Например, устроят классическую шутерную «темную» (вдруг закроет за спиной дверь, выключат свет и вывалит на голову десять визжащих мутантов). Или же озадачат какой-нибудь тривиальной головоломкой (распилить огнеметом лед, чтобы пробраться через завалы). Наконец, просто (чтобы вы не скучали) подбросят ледяную душу аудиодневник одного из бывших обитателей Рэнчура.

Надо сказать, что эти монологи бывших сверхлюдей создают чуть ли не половину всей атмосферы BioShock. Стоя по колени в воде в заброшенном морге, очень, знаете ли, душещипательно слушать открытия доктора Штайнмана, пластического хирурга, который возмнил себя Пикассо и помещался на идею сделать при помощи скальпеля внешность всех своих клиентов идеальной. В конце второго уровня мы с ним даже встречаемся. Окончательно потеряв человеческий облик, с воплем: «Исправить лицо!», доктор выхватит



Свежий труп — главный источник белков, жиров и жира для трудящихся Рэнчура.



Охранного бота (на фото справа), если что, можно взломать, перепрограммировать и натравить на собственного хозяина.



Многие обитатели подводного города сошли с ума настолько, что даже изобрели локальный религиозный культ.

автомат Томпсона и будет гонять нас несколько минут по коридорам Ратчура. Сердце во время этой встречи колотится с космической скоростью, а от всего происходящего внутри становится по-настоящему жутко.

Джедаи и мы

По динамике BioShock довольно разнообразна: неторопливые, практически медитативные моменты, когда вы бродите по пустым коридорам, изучаете днев-

ники и пересчитываете патроны в револьвере, периодически сменяются резкими адреналиновыми перестрелками с мутантами. Впрочем, интерактивного тира не ожидается — по своей внутренней сути BioShock скорее даже не жшкен, а ролевая игра. По ходу сюжета главный герой собирает эдак и при помощи легких инъекций развивает свои параметры, прокачивает дополнительные умения, разучивает перки — в общем, делает все как в серьезных RPG. Похожая система, кстати, существовала в System Shock 2 и в сильно упрощенном виде напоминает прологотный Dark Messiah of Might and Magic.

Развивать в этой игре можно и нужно буквально все — даже для стандартных видов оружия (кроме револьвера и автомата мы наблюдали еще и смертельный убийственный дробовик) предусмотрено несколько типов патронов. Обычные, разрывные, бронебойные, электромагнитные — в зависимости от конкретной ситуации вам пригодятся все.

Помимо обычного оружия в игре также будет практически своя «магия». Находясь на уровне специальные генетические сыворотки (плазмиды), наш герой сможет развить сверхъестественные способности. В той версии, в которую мы играли в Лондоне, нам довелось пострелять молниями, прямо из рук, щелчком пальцев, высекать целые столбы огня и поджаривать предметы на расстоянии (самый простой фокус — схватить летящую на вас гранату и запустить ее обратно в удивленное лицо отправителя). Отдельно от других стоят харкерские навыки, при помощи которых главгеронок может взламывать охраняемые системы или автоматы по продаже патронов, аптечек и «хайла» — генетической смеси, необходимой для пополнения «маны». Сам взлом систем обставлен на манер простенькой головоломки типа Pipe Dream — за ор-

граниченное время от нас требуется со-нному полю кусочек.

Наконец, один из самых разрекламированных аттракционов BioShock — охота за эдаком — на практике выглядит просто феерически. Если вы вдруг не читали наших предыдущих публикаций, то напоминаем, что эдак собирают Маленькие Мертвые Сестрички (Little Sisters), вытягивая его гигантским шприцем из тел погибших обитателей Ратчура. Сестричек охраняют Большие Папаша (Big Daddies) — закованые в чугун и вооруженные до зубов мутанты. Так что если вы хотите добраться до запасов юных обитательниц, сперва придется иметь дело с Папашей.

За время лондонской демонстрации мы дважды бились с ними и можем сказать, что это что-то с чем-то. Разъяренные Папаша наматывают бьют пудовыми кулаками, пробираются стеной, выносят перегородки и крушат все вокруг. Они в несколько раз сильнее и злее нашего героя, так что спасти вас смогут только хитрость, скорость, правильное использование энергии плазмидов и, конечно же, солидный запас бронебойных патронов. На уровне сложности Normal перестрелка обычно длится не менее пяти минут, и, поверьте, эти минуты покажутся вам часами, организм получит годовую дозу адреналина, а по вискам потечет пот.

Кстати говоря, убив Папашу, вовсе необязательно добивать Сестричку. Найдя ее в каком-нибудь темном уголке (обычно по звуку всхлипов), вы встанете перед выбором: свернуть ей шею и забрать весь эдак или же приватизировать лишь небольшую часть и отпустить маленькую мутантку на свободу. Разработчики намекают, что от того, как вы будете обращаться с Сестричками, будут зависеть развитие сюжета и концовка BioShock.



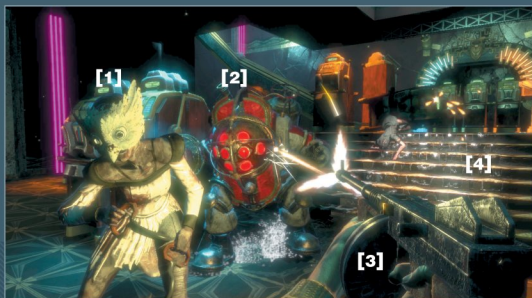
Поиграв три часа в BioShock, мы уже сейчас, за два месяца до релиза, можем с уверенностью сказать: это совершенно точно НЕ проходная игра. Неповторимая динамика, выдержанная атмосфера, безумное число тонкостей и нюансов — это очень особенный, ни на что не похожий шутер. Если вся остальная игра будет выдержана так же, как и первые три уровня, то вполне возможно, что в августе нам придется иметь дело с одним из главных претендентов на титул игры года. Ни больше, ни меньше. Главное сейчас — не сплзнить.

P.S. «Игромания» благодарит компанию Take Two, а также фирму «1С» (российский издатель BioShock) за помощь в организации поездки в Лондон. ■





Здравствуй, Папа, новый год!



[1] Надели маски кроликов, слонов и алкоголиков. В том, что некоторые обитатели Ралпура выглядят несколько... мм... экстравагантно, нет ничего удивительного. Катастрофа, которая привела к массовому помешательству всего местного населения, случилась ровно в праздничную ночь на новый 1959 год. Так что этот мужчина, должно быть, просто возвращался с маскарада.

[2] Кто твой палочка? Мерцающие красные фонари на батискафе Палаша предвещают крупные неприятности. Эти жуткие акивалангисты — самые страшные и живучие противники в BioShock, своего рода мини-боссы. Чтобы завалить одного такого, иногда нужно с выпученными глазами бегать кругами минут десять реального времени. Однако — вот же чудеса природы! — в глубине души все Палаша исключительно добрые и мирные создания и нападают только в случае агрессии с вашей стороны.

[3] С добрым словом и автоматом Томпсона. Знаменитый «томми-ган», так хорошо знакомый нам по шутерам про Вто-

рую мировую, — самое универсальное оружие BioShock. Он появляется еще на первых уровнях, но используется чуть ли не до финальных титров. Меткий, быстрый, страшно убийный: зарядите его бронебойными патронами и смело идите на-машинеда смотиться на Палашу.

[4] Сантехника вызывали? Вода в BioShock буквально повсюду. Сверху, снизу, по сторонам. Она льется из прорванных труб, стекает по ступеням и просачивается сквозь обшивку подземного города. Научившись использовать первую стихию с умом, ее можно легко превратить в грозное оружие. Вот, смотрите: в нашем случае Палаша и его друг топчутся в огромной луже. Если в этот момент убрать «томми-ган» и пальнуть по воде электрическим разрядом (можно прямо из рук — вы же, в конце концов, тоже мутант!), то безжалостные вольты по всем законам физики стремительно распространятся в жидкой среде, и наших друзей натуральным образом замкнет. Палашу — на некоторое время, а мужчину с маскарада, возможно, навсегда.



Вы, если что не пугайтесь — с рукой у нас все в порядке, это работают плазмиды.



Кстати, версия BioShock для PC бугрит сложные и в плане графики чуть совершеннее консольных.



ОСТОРОЖНО, ДВЕРИ ЗАКРЫВАЮТСЯ

«ИГРОМАНИЯ» СПУСКАЕТСЯ В
ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОЕ МОСКОВСКОЕ МЕТРО

Что? Впечатляющий постапокалиптический шутер с несильной литературной основой.
Как? Простая в пробе, промокнуть под дождем, поехать в фастфуде, но все-таки добраться до киевской студии 4A Games, чтобы быть приятно удивленным ее дебютным проектом.

В метро сталкерами назывались те редкие смельчачки, которые отваживались показаться на поверхность — в защитных костюмах, противогазах с затемненными стеклами, вооруженные до зубов...

Дмитрий Глуховский, «Метро 2033»

S.T.A.L.K.E.R., главный проект украинского (и, чего уж там, российского) игропрома, за шесть лет разработки породил вокруг себя несчетное количество слухов, кривотолков и скандалов. Когда мы несколько месяцев назад готовили нашу многостраничную оду **GSC Game World**, в плане, среди прочего, значился текст под кодовым названием «бастарды Сталкера». За время создания через GSC прошла масса талантливых людей, многие из которых организовали свои студии и даже успели выпустить собственные игры. Материал по разным причинам не состоялся, но в ходе его подготовки «Игромания» завела дружбу с киевской **4A Games**, которые некоторое время назад наделали много шума со своим дебютным проектом «**Метро 2033**». Студия действительно составлена из бывших сотрудников GSC, а их игра в самом деле подозрительно напоминает «Сталкер» — открытый для исследования.

ния мир, постапокалипсис, группировки, RPG-элементы.

Загнанные в Киев на обратном пути из Чернобыля, мы планировали собрать шалочный материал для заметки и на этом успокоиться. Но даже поверхностного взгляда на «Метро 2033» хватило, чтобы понять — заметки тут не отделаешься. Выяснилось, что 4A Games сочиняют сложную, амбициозную и очень неглупую игру, имеющую к тому же внушительную литературную основу.

В общем, основан всю глубину собственной неправоты, «Игромания» договорилась об отдельной встрече, результаты которой — на следующих четырех страницах.

20 лет спустя

В основу игры положена одноименная книга Дмитрия Глуховского, о которой много говорили несколько лет назад. Это такая классическая постапокалиптическая антиутопия, перенесенная на узнаваемую российскую почву.

Человечество в очередной раз «доигралось с прогрессом» — и всем ожидаемым образом стало нехорошо. В книге не сообщается, какой именно произошел катаклизм, зато известно, что на поверх-

ЖАНР

Шутер

RPG

Издатель

Во вхождение

Разработчик

4A Games

Покроется

STALKER

Мультиплеер

Без авторизации

Дата выхода

Весна 2010 года

Сайты игры

www.4a-games.com

www.metro-game.com

планеты невозможно жить из-за радиации.

Крошечные остатки населения Москвы, которым удалось избежать гибели, укрылись в тоннелях столичного метро. Мону-ментальное сооружение, когда-то залпанированное не только как транспортный путь, но и бомбоубежище на случай войны, стало для них новым домом.

Спустя некоторое время люди постепенно приспособились к сомнительным условиям подземной жизни. Они научились выращивать не только как транспортный свет грибы и затевали разведение свиней (которые оказались с а -



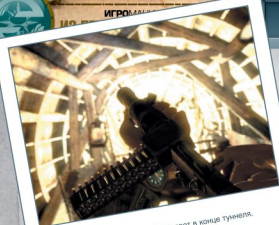
МЕТРО 2033



Вход в станцию «Библиотека имени Ленина» образца 2033 года отличается от современного разве что отсутствием туристов.



Малейшее существо, скрывающее в когтях голову напарника, — это мутант-носач.



Не хотелось бы увидеть такой вот свет в конце туннеля.

выходит, что игрок естественно стреляет деньгами. Так что бездумной пальбой, скорее всего, не выйдут.

В этом контексте вырисовывается два принципиально разных стиля прохождения: классический экшен и вдуманный стелс. То есть можно стрелять патроны направо и налево, а можно вести себя скромнее, отстреливая противника на расстоянии и продумывая собственные передвижения. Акуратный игрок будет вознагражден апгрейдами или новым оружием (приобретаются за те самые патроны на станциях).

Выбор оружия тут, вообще говоря, определяет многое. В зависимости от вашего стиля игры пригодятся совершенно разные пушки. Для стелса, например, отлично подойдет пневматическая винтовка «Тихарь». Стреляет дешевыми свинцовыми шариками (в метро много свинца, а выплавить шарик не составляет больших трудов), убойная сила невелика, и целиться надо в незащищенные части тела. Кроме того, помимо обычной перезарядки магазина, это оружие требует доочки баллона. Если игрок неудачно растратил боезапас и привлек к себе внимание, то ему придется бежать и прятаться от врагов до тех пор, пока трескательный баллон не накачается вручную.

Свет в конце туннеля

Геймплей (а игра, понятно, представляет собой шутер) будет более-менее линейным — по словам разработчиков, структурным ориентиром служит Half-Life 2. Не слишком большое время прохождения (ориентировочно 15 часов) планируется компенсировать насыщенностью действий. Артем постоянно форсирует новые станции, с боем продвигается через зараженные улицы

Москвы и большей частью все-таки воюет, а не общается. Плюс — библиотека имени Ленина, Останкинская телебашня и прочие достопримечательности посталкалитической Москвы.

Мы самолично протестировали несколько готовых эталов и можем с уверенностью заявить, что играется пациент очень даже бодро. Классический, казалось бы, шутер нечлен множеством нюансов, которые придают действительно правильной динамике. Скажем, привычный фонарь тут заменяет зажимка (взятая, кстати, прамиком из книги). В отличие от электрического источника света, она загорается не моментально — приходится чиркнуть несколько раз.

Один из продемонстрированных нам урелей происходил на «свежем» воздухе, у сточной канавы среди ржавых канализационных труб. От ядовитых испарений игрока на некоторое время способен уберечь противогаз. Но его единственный и главный недостаток — необходимость регулярно менять фильтры.

И вот здесь неожиданно открывается замечательная особенность «Метро 2033». На экране нет никаких элементов интерфейса (кроме прицела). 4A Games решили полностью отказаться от всяческих индикаторов, показателей и прочих приборов. О том, сколько вам осталось спокойно ходить по поверхности, вы узнаете по наручным часам, которые всегда находятся в кадре, если держать в

руках оружие. Кроме того, по мере ухудшения состояния фильтра, линзы противогаза (то есть экран) покрываются каплями конденсата. Примерно так же будет определять состояние здоровья героя — при рванении экран искажается, а Артем шипит в адрес обидчиков непечатное.

Но особенно интересно оформлен отсчет патронов. В демовер-

сии нам продемонстрировали один самоделку на вид автомат, снабженный рожком, торчащим слева. При стрельбе магазин входил в ствол, так что прицелить количество оставшихся боеприпасов можно было на глаз. При этом сосчитать точно, сколько еще выстрелов можно сделать, практически невозможно. На наш резонный вопрос относительно автомата Калашникова (у него рожок, напомним, нигде во время стрельбы не уходит) в 4A Games сообщили, что «на дворе 2033 год, вполне могли создать рожки из прозрачного пластика».

Стекла противогаза, меж тем, продолжали запотевать. Нужно было спешить через какие-то овраги, залитые токсинами, на другой берег затопленной Москвы. И тут в воздухе появились Огромные. Крылатые. Твари. Сбить их практически невозможно. Монстры периодически пикировали вниз, хватая героя за плечи и унося в неизвестном направлении (предположительно в гнездо).

Вообще, враги — отдельная строка в списке достижений «Метро 2033». 4A Games осторожничают на этот счет — не хотят распространять раннее время. Но некоторые подробности все же имеются. Большинство чудовищ, населяющих игру, выполнено в четком соответствии с тем, что описано в книге. Например, Библиотекарь — гигантская обезьяноподобная тварь, которой нужно смотреть прямо в глаза, иначе случится стремительная смерть.

Периодически «Метро 2033», что называется, «дает Голливуду». Вторая продемонстрированная нам локация оказалась обставлена в виде интерактивного тира. На дрезине, управляемой NPC, необходимо было прорваться сквозь вражеские укрепления. На бешеной скорости, под шквальным огнем, продираться через заслоны, дрезина неслась прочь с вражеской станции.

Выглядит все это примерно так. Автоматные очереди высекают искры, от колонн откалывается гигантский кусок известки, все трещит и рушится. Следом в погону наступают мутанты-носачи. Кажется, героям уже удалось оторваться, как вдруг один из монстров запрыгивает в несущуюся по своим ходом дрезину, утаскивает за собой водителя, а неуправляемая тележка несет-ся дальше. И тут в туннель залетают гигантские светящиеся сферы — местная ана-



Согласно последней шутерной моде, в «Метро 2033» реализована вполне себе честная разрушаемость.



Администрация метрополитена



Дмитрий Глуховский — заметный деятель русского интернета и теперь уже признанный сетевой писатель. Его дебютный проект, «Метро 2033», впервые был опубликован в онлайн и в рекордные сроки собрал внушительную фанатскую базу. Теперь на основе главного произведения Глуховского создается шутер и браузерная онлайн-игра (www.metro2033.ru), а сам он занят новой книгой «Сумерки» (www.s-u-m-e-r-k-i.ru). Заручившись поддержкой 4A Games, «Игромания» нашла Дмитрия, чтобы взять у него интервью.

[Игромания]: Дмитрий, здравствуйте! Первым делом хочется узнать, почему вы решили опубликовать свои книги в интернете?

[Глуховский]: Когда я отправил первый вариант рукописи «Метро 2033» в издательства «Эксмо», «АСТ» и «Амфора», редакторы сказали мне: подождите пару недель. Через две недели я, стараясь унять колотящееся сердце, перезвонил, и мне предложили потерпеть еще. Через месяц я понял, что книгу не опубликут. В одном издательстве мне сообщили, что это не их формат, в другом拒绝了 так и не удосужились прочесть, в третьем посоветовали переписать концовку.

И тогда я решил опубликовать себя сам — при помощи бесплатного хостинга и написанного на флешке сайта. Разбросал несколько ссылок по форумам любителей фантастики и фанатов метро, а остальное произошло постепенно, сам собой. С того

момента прошло больше пяти лет. Сейчас обрече число посетителей сайтов проекта «Метро 2033» перевалило за двести тысяч.

Первый вариант романа кончался внезапной гибелью главного героя и переломной сюжетной линии. Мне такая концовка казалась обоснованной и оправданной, но у многих читателей она вызвала разрыв мозга и оставила неприятный осадок. Мне стали писать десятки, сотни незнакомых людей, требовавших оживить героя и продолжить книгу. Через три года после того, как в Сети был опубликован первый вариант, я не только на угоду публике, но и по собственным соображениям все же решился дописать роман.

Создание второго варианта книги стало настоящим световым экспериментом. К этому моменту комьюнити читателей было уже довольно многочисленным. По мере написания я размещал на сайте проекта (www.m-e-t-r-o.ru) главы за главой, превращая «Метро 2033» в роман с продолжением, по образцу французских приключенческих sag, публиковавшихся в журналах вроде авантюры Рокэмболя.

В книге мне случалось допускать неточности и ошибки, в основном технического характера. Ничего удивительного: я никогда не работал в метро, не служил в армии, не строил домов. Но среди моих читателей оказались обходчики путей и машинисты, спецназовцы и инженеры, ракетчики и экономисты. После публикации очередной главы на форуме проекта разворачивались бурные обсуждения. Читая их, я мог не только исправиться, но и проследить, в каком направлении движется коллективная мысль, какие догадки и прогнозы делает большинство читателей, чтобы опередить или опровергнуть их. Получилась интерактивная книга. И когда она была закончена, на нее претендовали уже сразу несколько издательств.

[Игромания]: А как вообще появилась такая идея? Можете назвать какие-то культурные ориентиры?

[Глуховский]: На самом деле, идея романа лежит на поверхности, и я сам не могу поверить, что раньше она никому не приходила в голову. Включите телевизор: самые свежие сводки напоминают пролог романа о Третьей мировой! Иран рвется к созданию своей атомной бомбы, США размещают в Восточной Европе элементы ПРО,

Россия испытывает новые ракеты. Мы все живем под сенью грядущего апокалипсиса.

Меня лично тема выживания человека в уничтоженном мире всегда завораживала. Фильмы «Безумный Макс», «На берегу», Fallout и бесконечные фантазии на тему «что бы было, если...» самым естественным образом накладываются на образ московского метро.

Метро — это распадник городских легенд. Это наше отечественное чудо света. Это самое большое противоатомное бомбоубежище в мире. Это лучший памятник пятидесяти с их ядерной паранойей. Вообще, темы метро и ядерной войны полностью комплементарны. Это такой пазл, в котором детали от двух разных комплектов идеально друг к другу подходят. Мне просто повезло, что ни один известный фантаст не почувствовал этого до меня.

[Игромания]: Играете ли вы сам в компьютерные игры? Каков ваш топ-3 на актуальную игру?

[Глуховский]: Сейчас играю в Super Mario Bros. 2, через эмулятор, потакая ностальгии. Но как только поставлю себе мощный компьютер, дурнусь, наконец, и до «Сталкера» и Command & Conquer 3... Больше люблю RPG и стратегии. Fallout, конечно, вне конкуренции. «Цивилизация» и S&C — это моя юность. Это, пожалуй, и есть мой топ-3.

[Игромания]: Ну и напоследок — креативный блиц-вопрос. Если бы вам выдалась возможность сделать свою собственную игру (не только как сценаристу, но и как геймдизайнеру), что бы это был за проект?

[Глуховский]: На данный момент предположением было бы создание полноценного трехмерного онлайн-мира по «Метро 2033». Идея постядерной вселенной будет только набирать популярность. Думаю, многие захотят приспосудить створку гермоворота и посмотреть, как же будет выглядеть Москва после атомной войны, почувствовать себя в шкуре одного из горстки выживших. И книга, и игры дадут самым нетерпеливым возможность заглянуть в наше постядерное завтра уже сейчас. Хотя, учитывая международную обстановку, вполне вероятно, ждать нам всем придется не так уж долго.

малю. Постепенно свет становится все ближе, но шары проходят мимо, и, избегая распада на атомы, многострадальная дрелина летит дальше по темным туннелям. Вот уж действительно «осторожно, двери открываются».



Концовок, как водится, две — в зависимости от ваших действий. Так что квесты надо будет выполнять с умом, потому что однозначно хорошего или плохого поведе-

ния тут не предусмотрено — такой уж мир.

Выход «Метро 2033» запланирован на конец 2008 года, но ожидание явно того стоит. В плане атмосферы (цельной, продуктивной) игра напоминает украинскую же **You Are Empty**. И если последняя, кроме качественной стилизации, предлагала только морально устаревший геймплей, то «Метро 2033» демонстрирует куда большие геймдизайнерские амбиции.

4A Games делают очень смелый и богатый нюансами шутер, лишенный испоганного размаха «Сталкера», с которым его

неизбежно сравнимают. Зато с родословной у «Метро 2033» полный порядок — одиоименная книга давно в продаже, собирает восторженные отзывы и даже литературные премии. Сейчас поводов для бесточковости практически нет: продюсмированные «Игроманией» уровни производят крайне благоприятное впечатление. Дело за малым — принять все обещания и сложить все составляющие в цельное произведение. Ну и не повторить судьбу «Сталкера», конечно. Еще шесть лет мы не выйдем. ■



ПОДЗЕМНАЯ МОСКВА



Человеку хорошо только там, где его нет.

Взяв отпуск, каждый n-ый житель России считает своим долгом отправиться куда-нибудь как можно дальше от Родины — в Египты, Турцию, Таиланды и прочие гоа. Те, кто победнее или попатриотичнее, предпочитают Сочи и Крым. Остальные оказываются на даче или вообще не покидают пределы своего населенного пункта. О том, что кроме зарубежья, Сочи и Крыма нам без всякой визы и загранпаспорта доступно еще почти двадцать миллионов квадратных километров (практически со всеми странами СНГ у нас безвизовый режим), то есть одна шестая часть суши, вспоминают редко. Хотя экзотики в путешествии куда-нибудь на Камчатку, Алтай или Байкал не меньше. Впрочем, ехать за новыми впечатлениями на край света необязательно, найти их можно где угодно, даже у себя под ногами. Причем в буквальном смысле.

Речь идет о том, что находится под землей. Во многих крупных городах есть система подземных коммуникаций — метро, подземные

реки, ливневые коллекторы, кое-где имеются даже пещеры естественного происхождения.

С метро знакомы все (хотя это как сказать: кроме станций, там ведь нигде больше не пускают), обо всем остальном же большинство людей имеет самое смутное представление. А между тем это целый мир, причем немалых размеров.

Наиболее интересна в этом плане Москва. В своей книге «Метро 2033» (см. рассказ об одноименной игре выше по теснику) Дмитрий Глуховский расказал лишь собственно о метро, но это далеко не все, что есть в столице. Одних только малых рек в Москве больше сотни, а уж сколько здесь подземных сооружений, в том числе и секретных, остается только догадываться.

Несколько лет назад было рассекречено одно из таких сооружений — бункер связи ГО-42. Он находится в 10 минутах ходьбы от станции метро «Таганская» (5-й Котельнический переулок, д. 11), туда даже водят экскурсии (500 руб. с носа). Бункер построили в 1956 году на случай ядерной войны и проработал он до 1985 года. Никакого оборудования там сейчас нет, только голые стены, но посмотреть есть на что. Бункер находится на глубине 60 метров, над ним стоит ничем не примечательное здание. Почти все внутреннее помещение этого здания занимает бетонная крышка шестиметровой толщины, она прикрывает шахту, ведущую в бункер. Сам бункер состоит из множества помещений и системы тоннелей и в случае необходимости может вместить несколько тысяч человек. После его посещения остается двойное чувство: с одной стороны, дико интересно, с другой — понимаешь, что в случае атомной войны лучше увидишь вспышку и умереть, чем годами ныть на этом подземелье. Тусклое освещение, толстый слой ржавчины на стенах, текущая отовсюду вода — все это производит довольно неслабое впечатление.

Но бункер ГО-42 — это все-таки эксприенс безопасный, на уровне похода в музей. Куда интереснее прогуляться по какой-нибудь подземной реке, хотя это, конечно, удовольствие

на любителя. Во-первых, это опасно: можно нарваться на милицию, а если окажешься там во время ливня, есть риск утонуть. Во-вторых, не каждому понравится прогулка в спец-одежде по грязной воде (это не канализация, но



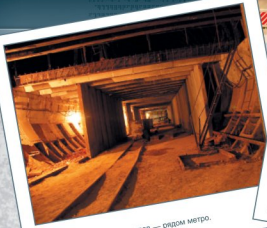
Вход в рассекреченный бункер ГО-42 находится неподалеку от станции метро «Таганская» и выглядит совершенно неприметно.



Несмотря на то что в ГО-42 теперь туристический объект, пускают там далеко не везде. Например, вот это место вы во время экскурсии не увидите.



Цифра 42 в названии бункера присутствует неслучайно: уже по ней можно понять, что таких бункеров в Москве, должно быть, десятки.



Внутри слышен шум поездов — рядом метро.



Многие тоннели никак не освещены.

В экстренных случаях отходы туда все же сбрасывают) и встречающиеся по пути груды мусора в качестве «экспонатов». Но своя прелесть в этом есть. Ты как будто бы находишь белое пятно в центре много-миллионного города, место, которое кроме тебя видело совсем немного людей — разве что сотрудники очистных служб и диггеры, энтузиасты подземных путешествий.

В культурном плане подобная прогулка тоже далеко небесполезна. Лет пятнадцать назад двое французских фотографов, Паскаль Ростен и Бруно Мурон, задумались до того, чтобы копаться в помойках знаменитостей, фотографировать найденный мусор и выставлять это как психологический портрет человека. Так вот, то же самое можно делать и для городов, только для них такими портретами являются подземные реки и коллекторы. Потoki воды, текущие со всех сторон, и встречающийся по пути мусор могут много о чем рассказать. Вот здесь течет мыльная вода с какой-то автомойки, здесь — серая, явно со стройплощадки, вон там — вообще какая-то серо-буро-малиновая.

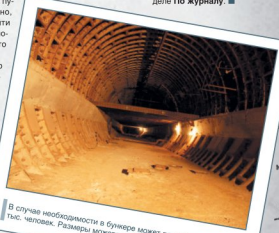
Сами тоннели — это в некотором роде архитектурные памятники. Коллекторы подземных рек строились в разное время, но участки разного времени постройки соединяются между собой и выглядят поразному. Просторный

сводчатый коллектор XIX века из кирпича может смениться узкой бетонной трубой (если вдруг что, спастись из такой трубы вряд ли удастся), потом на пути возникнет небольшой водопад (небольшой-то он небольшой, но течение может быть дай боже какое, особенно это чувствуется, когда лезешь снизу вверх), затем высота тоннеля уменьшается настолько, что приходится идти пригнувшись к самой воде. Людям в плохой физической форме такие путешествия, естественно, противопоказаны: пройти по колено в воде пять километров — все равно что пробежать все двадцать.

Что касается самого метро, то там, по большому счету, смотреть не на что. В служебные помещения обычному человеку попасть трудно, а в Метро-2 (две или три секретные линии, построенных на случай войны; в книге Глуховского оно тоже фигурирует) — так и вовсе невозможно. Доподлинно неизвестно, существует ли Метро-2 на самом деле (очень уж трудно понять, где правда, а где домыслы), но, скорее всего, нечто подобное и вправду есть. В 90-е годы,

когда страна была в упадке и контроль со стороны спецслужб ослаб, некоторые диггеры якобы бывали там, но даже если так, вряд ли они будут об этом распространяться.

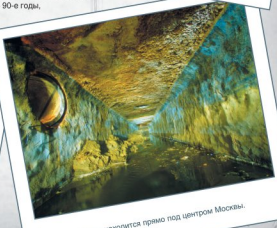
P.S. К сожалению, мы не смогли разместить на этих страницах все сделанные нами фотографии бункера ГО-42. Но вы сможете их увидеть на нашем диске, в разделе По журналу. ■



В случае необходимости в бункере может поместиться до 2,5 тыс. человек. Размеры можете представить себе сами.



Московские диггеры наверняка узнают это место. Справа находится железные мосты, их не видно из-за того, что фотография темная.



Вся эта красота находится прямо под центром Москвы.



**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».

Наша редакция пишет только по финальным версиям игр, или по пресс-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 СРЕДНЯ)
То, что мы называем «картинкой середнячка»: игры отдают не плохо, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают звезд 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 — однозначная революция в жанре.



**РЕЙТИНГИ
ЛОКАЛИЗАЦИИ**

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

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный дизайн текста и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждый из них — настоящий шедевр.

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

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

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

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

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

**КРИТЕРИИ
ОЦЕНКИ**

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не 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.

РЕГРЕССИВНОСТЬ

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

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

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

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

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

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



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



THE CLUB



Анонс **The Club**, нового проекта от студии **Bizarre Creations**, вызвал возмущенный ропот среди поклонников знаменитого романа **Чака Паланка «Бойцовский клуб»** и одноименного фильма **Даuida Финчера**. Из разных источников доносилась информация о тайном обществе и схватках на выживание. Но когда мы уже были решили, что авторы **Project Gotham Racing** и **Geometry Wars: Retro Evolved** удумали сочинить волевой перекос **Fight Club**, выяснилось, что все куда прозаичнее.

Тайное общество оказалось группой одиночек от скуки олигархов, которые построили подпольные арены для проведения современных гладиаторских боев на различных видах огнест-

рельного оружия. Участников восемь: это либо обычные наемники, либо бедолаги, привнесенные сюда силой. Завязка **The Club** разом напоминает все культовые кинофильмы 80-х на тему современных гладиаторов (см. «Кровавый спорт» и «Бегущего человека»).

При первом ознакомлении геймплей тоже заставляет испытывать острые приступы дежавю. В сингле и мультиплеер-режиме нас ждут последовательные схватки на восьми аренах. Вы, правда, соскучились по бетону на заброшенных заводах, фабриках, океанских лайнерах и тюрьмах, имея перед глазами одну цель — уничтожить всех конкурентов из 17 видов оружия (пистолеты, автоматические винтовки, гранатометы и прочая до боли знакомая продукция мирового ВПК)? Предвидя ответ, сотрудники **Bizarre Creations** освежили вышеозначенный забор в стиле **Unreal Tournament**, добавив действенно элементы... **Manhunt**. Победа здесь зависит не столько от количества набранных флагов, сколько от того, насколько жестоко вы расправились с оппонентом. Массовые убийства (например, подрыв школьного автобуса) многократно умножают показатели счетчика, который всю схватку немым укором висит в углу экрана. И только после того, как вы совершите достаточное количество членовредительств, откроется следующая арена.

Подобная концепция еще несколько лет назад была бы несостоятельна. Но сегодня, с приходом в наш дом новых технологий, **The Club** выглядит интригующе. Едва ли не основным помощником виртуальных маньяков станет разрушаемое окружение. Прострелить огнеопасную емкость и поджарить таким образом сразу несколько человек или же похоронить супостатов под грудой арматуры — тут будет в порядке вещей.

Кто же, в итоге, жестокие гладиаторы из **The Club**? Местный контингент целиком и полностью составлен из людей, которых вы вред ли пригласите к себе домой на торт с чаем. Представлен сибирский уральский убийца Драгов, бывший нью-йоркский полицейский Рениак, ушедший из «органов» с позором, и несчастный Финн, который попал в «Клуб» из-за неудачного стечения обстоятельств. Каждый из них отличает-

- **Издатель** SEDA
- **Разработчик** Bizarre Creations
- **Платформа**
 - Серия Unreal Tournament
 - Manhunt
- **Мультиплеер** Интернет
- **Сайт игры** www.bizarrecreations.com/theclub.php

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2007 года



Внимательный читатель увидит на этом скриншоте сразу три вида оружия. Ни одно из них, правда, не отличается новизной.



Фантазия и обещания авторов подсказывают нам, что конструкцию над мужниной справа можно будет обвалить ему на голову.

ся не только характером и биографией, но и скоростью, выносливостью, силой на поле боя. Вкупе с разрушаемым окружением это может стать отличной основой для создания индивидуальной тактики.

Карты на поверку тоже оказались не совсем привычными: они разделены на несколько отрезков, в которых нужно выполнить свою задачу — защитить, к примеру, тюрьму, продержаться какое-то время или уйти от преследования.



Если слова о разрушаемом окружении, индивидуальных особенностях выбранного персонажа и необходимости ежесекундно доказывать свою жестокость реализуются хотя бы на 70%, **The Club** может оказаться действительно занятной игрой. Тут также надо принимать во внимание тот факт, что **Bizarre Creations** обладают очень редким для разработчиков умением — использовать примитивные инструменты (вроде геометрических фигур в **Geometry Wars: Retro Evolved**), они добиваются на экране такого накала страстей, что периодично искры летят. А сложносочиненным многопользовательским снарядам в последнее время как раз не хватает простоты. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Авторы называют **The Club** антистелс-рол. Минимум создаст, максимум жестокости и скрытого экшена.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%



HEIST

Позапрошлогодняя перепевка популярной некогда ролевой серии **The Bard's Tale** заслужила лестные отзывы игроков и прессы — inXile Entertainment очень вовремя выступили со своим обязательным разгильдяйством и пародиями. Но вместо того, чтобы развить успех, студия взялась за совершенно новый проект **Heist** — симулятор грабителя банков, который английская Codemasters планирует издать в октябре этого года. Факт этот удивителен еще и потому, что от компании **Брайана Фарго** (бывший лидер Interplay) ждали новых подвигов на RPG-поприще.

Как и в случае со своей прошлой игрой, Фарго берет за основу популярную игровую механику (в данном случае приключения бандита в большом городе) и начинает ее специфическими нюансами. **Heist** — это снова вольтный римейк. Ветераны виртуальной преступности, должно быть, помнят одноименный проект 2001

года. Тот **Heist** беззащитно копировал основополагающие элементы первых частей **Grand Theft Auto**: большой, открытый для игрока мегаполис и полную свободу перемещения. Разница состояла в том, что **Heist** была полностью сосредоточена на грабеже банков. При этом к каждому делу предлагалось подойти с необычным тщанием: игроку необходимо было разрабатывать план операции и нанимать соответствующих специалистов.

Нынешний **Heist** снова использует классическую GTA-диспозицию: традиционный лотерьяс (на это раз некий Джонни Саттон, который, конечно, только что вышел из тюрьмы), огромный город (добро пожаловать в солнечный Сан-Франциско 1969 года) и множество банков. Дальнейший сценарий легко предсказать: начиная с грабежей мелких кредитных учреждений, Джонни и его мужчины в трико должны подняться по ступенькам пре-



ступной иерархии, набраться опыта, денег и в конечном итоге снять самый большой куш в своей жизни, ограбив Большой монетный двор Сан-Франциско. В перерывах между ключевыми заданиями герой будет совершенствовать свое мастерство, занимаясь вольтным грабежом закусок, кафе, магазинов, стриптиз-клубов и прочих заведений.

Авторы верны выбранному два года назад стилю, который они сами определяют как «неуважение к действительности и приятным правилам». Разработчики признаются, что взялись за проект исключительно потому, что это весело. Ожидается не трехмерный пересказ малоизвестного GTA-клона, а в первую очередь — идеальная стилизация. Криминальная Америка 60-х, хамоватый юмор, непечатные диалоги.

Кроме того, нам обещана реальная, а не мнимая нелинейность. В ключевых моментах игрок сможет сам принять решения, которые определят последующую цель событий. Например,

Назреть
 Codemasters
 Разработчик
 inXile Entertainment
 Платформа
 Heist
 Capes Grand Theft Auto
 Capes Driver
 Мультиплеер
 Интернет
 Сайт игры
www.codemasters.com/heist

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2007 года

взрывать ли вожденный сейф (что привлечет повышенное внимание полиции) или аккуратно вскрыть его (что потребует гораздо больше времени)?

Действую предост в компании следующих персонажей: Крумб, Крекер и Кид. Первый — ударная сила группировки, регулярный пукающий в ход табельный шотган. Второй, как легко догадаться, специализируется на взломе охраняемых сигнализаций и замков. Ну и, наконец, Кид — штатный водитель банды. На его совести оперативная доставка награбленного в бандитское логово. Очевидно, что полицейские тоже не сидят сложа руки, поэтому ожидается погоня в лучших голливудских традициях. inXile обещают, что полиция имеет архитектуру и географию мегаполиса во время преследования. Тут, видимо, и стоит яно, как важно знать и любить свой город.

Но главную роль в **Heist** будут играть не навыки общения или вождения, а умение тщательно планировать операцию: вместе с Джонни и тремя его коллегами мы должны изучить план здания, особенности хранения, запомнить расположение камер наблюдения. Именно от этого в первую очередь будет зависеть успех конкретной операции и всей игры в целом.



Heist сегодня выглядит очень современным проектом. За его юморком и хохотом, похоже, скрывается не бездумный клон GTA (которых мы за прошлый год натерпелись достаточно), а довольно вдумчивый симулятор грабителя банков. Короче, никому не двигаться, деньги в мешок! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

inXile Entertainment продолжает копировать. На этот раз клонировать будет-повелуку (см. The Bard's Tale) проведет компания коррумпированных мужчин с жесткими чулками на голове. Грабителей то есть.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **35%**



Кого главный герой собрался грабить на ржавой барже, пока не утонет.



Прическа-микрофон — несомненно, главное достоинство 60-х.

Знакомьтесь – Алиса и Сэм!

РЕКЛАМА



Я люблю своего коша Сэма. Я опасна его, когда он был маленьким котенком. Теперь у него есть шанс спасти меня!



Любная Диана Де Вране собирается выселить меня из дома, если я не выигрую плату за жилье через две недели!



Единственная возможность спасти мой дом – выиграть главный приз на конкурсе собак Garden Heights.

The Sims
ИСТОРИИ
О ПИТОМЦАХ

Это их жизнь. Это твоя история.

Познакомьтесь с Алисой и её собакой Сэмом в новой игре серии The Sims Истории – «The Sims Истории О Питомцах»! Хватит ли Алисе времени, чтобы обучить Сэма, выиграть главный приз на конкурсе и тем самым спасти свой дом? Узнай на www.thesimsstories.ru

The Sims
ИСТОРИИ

Новая серия The Sims Истории идеально подходит для твоего ноутбука!

Полностью на русском языке



© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA logo and The Sims are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



HOSPITAL TYCOON

Британское издательство Codemasters последние несколько месяцев фигурирует на страницах нашего издания с завидным постоянством. Англичане явно вознамерились вернуть себе утерянные было стратегические позиции и снова оказаться в высшей издательской лиге. Colin McRae DIRT, Clive Barker's Jericho, Turning Point: Fall of Liberty — вот неполный список проектов, которые мы уже освещали. Но сегодня на постоке дня особый случай. С помощью Hospital Tycoon Codemasters эксплуатируют самую сильную эмоцию любого опытного игрока — ностальгию.

Легендарная студия Bullfrog (которой, если кто не в курсе, заправлял Питер Молинье) памятна в том числе гениальной Thee Hospital 1997 года выпуска. Имеем на руках абсолютно



вторичную концепцию (по сути, это был Theme Park, только про больницу), разработчики сделали ставку на юмор — и не прогадали. Theme Hospital объединяла отличный юмор и предельно хардкорную стратегию. Там, сре-

ди прочего, был представлен способ лечения редкого заболевания под названием «воздухе головы»: голову надлежало лопнуть, а потом, с помощью специального аппарата, надуть до нужных размеров.

Так вот, наш сегодняшний пациент, Hospital Tycoon, интересен в первую очередь тем, что это практически дословный переклад великого шедевра Bullfrog. То есть геймплей и юмор планируется оставить практически нетронутыми. Среди новых болезней анонсированы недуги под названием «дыхание дракона» и, внимание, «чихание взрывчаткой веществом».

Геймплей было решено не менять, что, пожалуй, к лучшему — при приличном исполнении схема работает не первый год. Игроку на руки выдается пустое помещение, которое необходимо самостоятельно превратить в преуспевающую клинику. Процесс предполагает: самостоятельное планирование (возведение стен, расстановка мебели), а также прием на работу врачей, секретарш и уборщиков.

Поскольку рано или поздно ваша больница догонит по своему уровню конкурентов (а они, конечно, имеются), к вам, постанывая и завывая, прибьют внушительное количество больных. Пациент должен уйти довольным и обязательно вернуться в следующий раз, поэтому необходимо расставлять растения (чтобы было чем дышать), скамейки у кабинетов (чтобы было где сидеть), автоматы с колой (чтобы было что пить) и туалеты (чтобы было где избавляться от колы). Схема действительно традиционная, но дьявол, как известно, в деталях. Скажем, в Theme Hospital из различных до-

- Разрешение: Codemasters
- Разработчик: Big Red Software
- Платформа: Theme Hospital
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.codemasters.co.uk/games/tycoon6-2125

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года

сье и подмодно можно было узнать о нетрадиционной сексуальной ориентации вашего уборщика или о туге хирурга к коллекционированию сушеных лягушек. Если и в Hospital Tycoon будет нечто подобное, к счастью нашему совершенно точно не будет предела.

Визуально игра, к сожалению, пока что разочаровывает. Мы совершенно не ждем от симулятора больницы технологических свершений, но глубинные скриншоты демонстрируют тоскливые кабинеты и безликие модели людей. Авторам из Big Red Software надо понимать, что прелесть Theme Hospital была и в очень уютной, теплой картинке. Но время у разработчиков все еще есть.



А теперь — внимание! — главная интрига. Дело в том, что Hospital Tycoon — это не просто экономическая стратегия. Это экономическая стратегия с сюжетом! Продюсер игры Джейми Фирт описывает проект как «мальбум оперу полагам с экономическим симулятором больницы». История будет рассказываться на протяжении трех сезонов, по четыре эпизода в каждом. То есть Hospital Tycoon прервется также на звание интерактивного эквивалента «Скорой помощи» (тот самый сериал, в котором дебютировал Джордж Клуни).

На данный момент, правда, совершенно непонятно, как это все будет реализовано и будут ли эпизоды выходить отдельно или мы получим по одному сезону в коробке. В любом случае, даже если с сериальной затеей ничего не выйдет, мы будем рады снова познакомиться с Theme Hospital в трехмерном пространстве. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Hospital Tycoon имеет все шансы стать не просто «идеумом про больницу», а настоящим прорывом в жанре Theme Hospital. Идея с сюжетом и эпизодической структурой обещает сделать, из игры все что выглядит заманчиво.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 85%


Если доктор не умеет лечить болезни с названиями в духе «белочка орехи», то он может даже не рассчитывать на рабочее место в этой больнице



По законам Theme Hospital, если не расставлять у кабинетов такие вот сиденья, больные начнут топиться в проходах и строить печальные лица. А потом их начнет тошнить.

АГРЕССИЯ

КОМПАНИЯ «БУКА» ПРОДОЛЖАЕТ ВОЗТАННЫЙ КОНКУРС
ПО ИГРЕ «АГРЕССИЯ»

ОТ «LESTA STUDIO»

1. Какое прозвище получили советские штурмовики Ил-2 у немцев?
2. Чей знаменитый голос сообщил гражданам СССР о нападении Германии?
3. На какие три части принято разделять Курскую битву (одно из Ключевых сражений ВОВ) в советской и российской историографии?
4. Какие компьютерные игры, посвященные Второй Мировой Войне, вы знаете (приведите не менее 10)?
5. Каково неофициальное название реактивного бесствольного орудия особой системы, ставшего символом победы во Второй Мировой Войне?

ВНИМАНИЕ!

Конкурс проводится в несколько этапов.

По общим итогам конкурса самому активному участнику будет вручен главный приз - СВЕРХМОЩНЫЙ МОДИНГОВЫЙ КОМПЬЮТЕР!
Следите за анонсами.

Ответы на вопросы принимаются с 1 июля по 10 августа на адрес: konkurs@buka.ru
Подробности, условия участия и список победителей смотрите на сайтах:
www.buka.ru и www.aggression.ru

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 студия «Букка». Все права защищены. На территории РФ действует компания «Букка». За пределами РФ компания «Букка» на территории России осуществляет ассоциация «Русский Шит» (russianshit.ru).

Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с панелижка по телефону: +7 (800) 768-75-91

или по электронной почте: help@buka.ru. Компания «Букка», 116230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп-2)

<http://www.buka.ru>

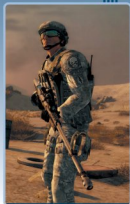
Lesta

бука
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU

- **Разработчик**
Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**
■ Ubisoft Paris
■ GRIN
- **Издатели в России/пакетами**
■ GFI
■ Руссофт-М
- **Платформа**
■ Tom Clancy's Ghost Recon:
Advanced Warfighter
■ Серия SOCOM
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Дистанция сеть
- **Компактные диски**
Один DVD
- **Сайты игры**
■ <http://ghostrecon.us.ibm.com/graw2>
■ www.gfi.ru

ДАТА ВЫХОДА

2006 год



Чего от GRIN требовали в обязательном порядке, так это того, чтобы игра выглядела и игралась как компьютерный, а не приставочный шутер. В понимании GRIN это подразумевает вид от первого лица и такую хардкорность, что поначалу становится просто страшно.



Вот так поле боя видит камеры воздушного дрона.

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Игры Варнавский

Серия Ghost Recon за свою жизнь пережила несколько удивительных метаморфоз. Родилась и выросла она на PC как хардкорный тактический шутер, но во втором поколении (Ghost Recon 2) эмигрировала на консоли предыдущего поколения (PS2 и Xbox), где благополучно загнулась. После ужасающей PS2-версии, где игру превратили в проходной шутер про очередное насаждение демократии, на Ghost Recon, казалось, можно было ставить крест.

Однако Ubisoft быстро исправилась и меньше чем через два года, в марте 2006-го, выпустила следующее поколение Ghost Recon, на этот раз с подзаголовком **Advanced Warfighter**. Приоритетной платформой был выбран свежее вышедший (на тот момент) Xbox 360, а PC-версия подошла через несколько месяцев, в июне. По-хорошему это была уже абсолютно другая игра: новый Ghost Recon, оставаясь достаточно сложным и ре-

листичным, оказался весьма интересной и, самое главное, не раздражающей игрой. Все это, впрочем, касалось лишь версии для Xbox 360. Персональный же вариант получился, как называется, «классическим тактическим шутером»: неровнотреним и местами слишком хардкорным.

На изготовление второй части Ubisoft потребовалось всего год, и по большому счету, **Advanced Warfighter 2** — это тот же самый GRAW, только с новым сюжетом и несколькими изменениями в геймплее.

48 часов спустя

GRAW2 стартует спустя всего сорок восемь часов после событий первой части. Несмотря на то, что спецотряд «призраков» спас американского и мексиканского президентов и ликвидировал верхушку повстанцев, ситуация в Мексике не нормализовалась. Теперь боевики скон-

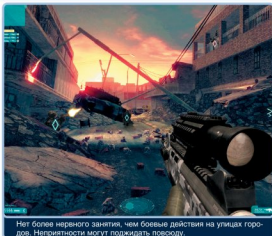
центрировались на американо-мексиканской границе и угрожают уже непосредственно США. В этой связи «призраков» отправляют сначала в мексиканский город Хуарес и его окрестности, а затем в Эль-Пасо, на противоположном берегу Рио-Гранде.

Ставки высоки как никогда: повстанцы раздобыли ядерную бомбу и с ее помощью собираются взорвать плотину. Конечно, у них ничего не получится (мы уже прошли игру на Xbox 360 и к тому же сыграли в пресс-версию для PC), и в итоге все закончится хорошо — но не для нашего главного героя и его команды.

В версии для PC тот же сюжет, те же задания, и выполняются они в целом так же, но сами уровни выглядят по-другому. Такое ощущение, что **Ubisoft Paris** (Xbox 360) и **GRIN** (PC) получили лишь самые общие указания о том, как должна выглядеть та или иная миссия, а все остальное делали по своему усмотрению.



Всего через 48 часов после событий первого GRAW капитана Митчелла снова отправляют на передовую. Уже на трое суток.



Нет более нервного занятия, чем боевые действия на улицах городов. Неприятности могут подкаждать повсюду.



Эта гамма — одна из самых нервных миссий в игре.

Тут требуется небольшое пояснение: если в обычных шутерах мы можем бегать, стрелять, прыгать и делать еще тысячу дел одновременно, то сериал *Advanced Warfighter* кудрявый совсем другой подход. Главный герой, капитан Митчелл, может быть сколь угодно сильным и натренированным бойцом с самым современным оружием, но он все равно остается человеком. Он обвешан тяжелой амуницией и не может переидаться со спринтерской скоростью. Во время бега Митчелл опускает оружие, а если стрелять на бегу все-таки приходится, нещадно мажет. Все это дает двойственный эффект: с одной стороны, ты чувствуешь, что играешь настоящим спецназовцем, а с другой — ощущаешь, насколько хрупка человеческая жизнь, даже жизнь такого многоопытного военного, как Митчелл.

Но так обстоят дела в версии для Xbox 360, а на PC все несколько иначе. Во-первых, здесь используется вид от первого лица. Во-вторых, реализм 360-версии GRIN усилили до каких-то заоблачных высот. Веслившись в тело капитана Митчелла, вы поймете, что спецназовец достаточно быстро бегает, а если возьмет в руки тяжелую снайперку, то и вовсе будет ползти со скоростью черепахи. Лечь на землю для Митчелла — целое приключение, да и стрелять из такого положения не слишком удобно (угол обзора сильно ограничен). Двигаться стрейфом с наклоненной вбок головой и оружием (чтобы выглядывать из-за угла) нашему капитану тоже не под силу. Короче — реализм тут такой, какой и не снится иным спецназовским шутерам даже в хардкорные девяностые.

«Призрачная» надежда

Нашу слабую боеготовность в игре компенсируют подчиненные «призраки». Управляются они при помощи мыши, вызываемой правой кнопкой мыши, и это не то чтобы очень удобно: команды отдаются нажатием на колесо. В интеллектуальном плане «призраки» ничем особым похвастать не в состоянии: поддерживать главного героя они, следовать за ним по пятам и выполнять отдельные, не слишком сложные команды (разобраться с вражеским танком, сбить какой-нибудь назойливый вертолет) они еще могут, но на самостоятельные действия не способны. Зато замечательно умеют, попал под обстрел, орать: «*I'm hit! I'm hit!*» — что придает перестрелкам особенной остроты.

Как и главный герой, все «призраки» оснащены по последнему слову науки и техники. Кроме очевидных вещей вроде бронжилетов и самого современного оружия, у каждого из них есть шлем с видеокамерой (в 360-версии изображение с этих камер транслируется на дисплей Митчелла) и электронный визор. Когда визор засекает противника, он сразу помечает его красным ромбиком, и все перемещение врага отслеживается до тех пор, пока кто-нибудь из «призраков» не подделится с ним пулей.

Но на один только визор в *Ghost Recon* полагаться нельзя. Мексиканские герильерос умирают легко — порой им достаточно одной пули, но почти так же легко умирает и Митчелл. Поэтому визор в *Advanced Warfighter* — обнаружив противника первым, до того как он увидит тебя. Для этого надо, во-первых, передвигаться с максимальной осторожностью, быстрыми перебежками

от укрытия к укрытию, а во-вторых, как можно чаще использовать беспилотного дрона, парящего над полем боя. Полезность этого агрегата трудно переоценить: если разведка собственными силами может стоить жизни Митчеллу или одному из его подчиненных (кстати, первый *Advanced Warfighter* был намного сложнее как раз потому, что дроны там выдавали редко и разведку приходилось проводить самому), то летающий разведчик малозаметен, и даже если на него обращают внимание, его почти всегда можно вывести из-под огня. Вражеский огонь по дрону — это даже иногда хорошо, потому что враг тем самым выдает свое местонахождение, и система целеуказания сразу помечает его. А помеченный визором противник — считай что мертвый.

Когда по ходу миссий огневой мощи самих «призраков» становится недостаточно, начальство присылает на подмогу технику. В первой части она встречалась нечасто, зато во второй присутствует уже на большинстве заданий. Помимо привычных танков и страйкеров в *Advanced Warfighter 2* доступны наземные дроны с оружием и амуницией (они тоже оборудованы видеокамерой, так что их можно использовать и для разведки), вертолеты (реже) и даже самолеты (совсем редко).

Лучше всего по наземным целям работают вертолеты — они самые маневренные и могут атаковать врага практически без потерь. Время от времени приходится залезать в «Черный ястреб», который также служит передвижным штабом, и устраивает с воздуха зачистки местности с помощью пулемета, подобно тому, как это было в первой части. Все это, разумеется, справедливо лишь для 360-вер-

сии — ее мы прошли полностью, а на PC видели лишь тизеры. Хотя, скорее всего, основная техника перекует и в компьютерный вариант.



Несмотря на внешнюю схожесть, между *GRAW* и *GRAW2* существует большая разница. Первый *GRAW* был очень хорошей, но крайне сложной игрой, порой на грани невозможного. Во второй части в баланс внесли всего лишь несколько правок (постоянное использование дрона-разведчика, повышенная «огнестойчивость» Митчелла, возможность лечиться у подчиненных), но этого оказалось достаточно, чтобы игра расцвела.

Ubisoft второй раз искренне пытается адаптировать игру под традиции переналок и во второй раз превращает ее в нечто совсем не похожее на оригинал с Xbox. Прочем непохожее настолько, что, по сути, это две совершенно разные игры. На консоли это достаточно динамичный экшен с видом от первого лица, а у нас — хардкорный шутер со смертью от одной пули, повышенной частотой save/load и другими классическими признаками жанра. Впрочем, не исключено что к релизу картина может еще немного измениться.

P.S. По нашим данным, отряд «призраков» в числе прочего будет фигурировать в *Tom Clancy's EndWar*. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

PC-версия *Advanced Warfighter 2* в отличие от варианта для Xbox 360, это настоящее издательское шутро. С нуля только дельта из этого мира на PC игра может и выстрелит.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 99%



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



COMBAT MISSION

SHOCK FORCE

Дмитрий Карасев

Наряду с английским криком, карточным вистом и керлингом варгеймы по-прежнему остаются крайне специфическим, узкоспециальным жанром. Сколько бы ни ждали от них «человеческого лица», они, несмотря на все заверения, по-прежнему остаются уделом избранных. Такая специфика.

Комбат на Миссии

Серия **Combat Mission** — это, с одной стороны, заслуженный ветеран и классика жанра военных игр. С другой — **Battlefront** всегда старались держаться в авангарде. Одними из первых они начали вводить честное 3D (пусть и страшное как смертный грех), пытались скрестить реальное время с пошаговой системой. С каждым разом, надо заметить, получалось все лучше. Но после **Combat Mission: Afrika Korps**

(2004 год) дело почему-то заглохло. Но наше личное знакомство с пресс-версией **Shock Force** показало — время не было потрачено впустую.

Сюжет **Shock Force** — типичное политическое теоретизирование, гипотетическая современная война на Ближнем Востоке. Несколько взрывов «грязных» бомб в восточных городах оказываются делом рук сирийских исламистов, и с благословения всего остального мира американские морехи отправляются туда наводить демократию. Сирийская армия готовится дать отпор чужеземцам. Вооружена она, кстати, АКМ и прочими образцами советско-российской промышленности (тонкий намек). Да что там автоматы — даже передвигаются арабы на чем-то подозрительно напоминающем отечественные «Жигули».

За что **Battlefront** можно похвалить, так это за достове-

рность. Историческая правда, конечно, отпадает сама собой, но порой складывается впечатление, что **Shock Force** основана на реальных событиях. Благо у разработчиков перед глазами был наглядный пример войны в Ираке. Сирийцы не лезут вперед, они пытаются оборонять ключевые рубежи (к примеру, закрепиться на берегах Иордана), устраивают засады на городских улицах и предпочитают пускать ракеты из-за барханов. Американцы полагаются на превосходство в технике, расстреливают врага с безопасной дистанции и дорожат каждым бойцом.

Кампания предусматривает лишь американскую версию развития событий, зато отдельные миссии можно сыграть как за тех, так и за других. Разнообразие радует, а для тех, кому такого разнообразия мало, предусмотрен редактор карт.



Затаившийся на крыше террорист с красным прицелом готовит теплую встречу американской технике.



Камера позволяет заглядывать танкам буквально «под юбки». Только вот зачем? Особых красот там не увидишь.

ЖАНР

■ Пошаговые варгеймы
■ RTS

- **Названия**
 - [Battlefront.com](#)
- **Издатель в России/локализатор:**
 - 1С
 - [stoneisland.ru](#)
- **Разработчик:**
 - [Battlefront.com](#)
- **Платформа:**
 - [Corps Combat Mission](#)
 - [Corps World War 2](#)
- **Мультиплеер:**
 - Интернет
 - Локальная сеть
 - Hot-seat
- **Сайт игры:**
 - [www.battlefront.com/products/cblast](#)

ДАТА ВЫХОДА

27 июля 2007 года



Восточный колорит

Миссии, доступные на данный момент, обещают характерную деталь — мы всегда в меньшинстве. Если не численно, так качественно. Юнитов здесь всегда дается немного. Пара танков и БТР для американцев или пять-шесть сирийских пехотных отрядов — вот и все. Карты тоже не поражают размером.

Shock Force — это действительно ближ-шахматы от мира варгеймов. Разработчики отводят на каждое сражение 50-60 минут реального времени (или соответственно 50-60 ходов), но этого хватает за глаза. Плюс, как и любые реальные боевые действия, это прежде всего позиционная война. Схватки слиш-



Услышав, что где-то артиллерия попала под разрыв, американская пехота галопом срывается с места.



Вид сверху не слишком красив, зато позволяет хорошо оценить происходящее.

ком скоротечны, чтобы их ход можно было изменить, сражения тут выигрываются еще на стадии планирования.

Зато детализация происходящего, как и положено, на самом высоком уровне. Имеется целая куча параметров, расписывающих едва ли не то, что съедат ел на завтрак и насколько негодой захвох развабил горючее для танка.

Поэкспериментировав с режимами игры, Battlefield.com решило дать геймерам самим выбрать наиболее подходящий. Предлагается два варианта — полный real-time и пошаговый real-time. С первым все понятно: расставляем солдат, нажимаем на ключочку — и вперед, во славу того, на чьей стороне вы в данный момент воюете. Вот только сражения в таком режиме являются вещью довольно сложной. Во-первых, с местной камерой управиться сложнее, чем с ядерным реактором. Да и найти подходящий вид проблематично — танки то заслоняют весь экран, то превращаются в ползучую по столу тараканов, а золотой середины не наблюдается. Во-вторых, интерфейс тоже оставляет желать лучшего: выбираем юнит, потом выбираем вкладку «Движение», отмечаем, какой именно тип движения нам нужен... А бой в Shock Force, как уже говорилось, протекает стремительно — пока будете возиться, от ваших отрядов ничего не останется.

Второй режим тоже знаком поклонникам Combat Mission. Здесь можно не спеша, с чувством, с толком провести расстановку, отдать приказ, после чего минуточку наблюдать, во что наши команды вылились на поле боя. По окончании хода дают посмот-

реть повтор — очень удобно, учитывая, что бои зачастую идут в разных уголках карты и поспеть всюду решительно невозможно (еще один аргумент в пользу пошагового режима).

Уже получивший дозу комплиментов реализм Shock Force заключается еще и в отказе от стереотипов. Привыкнув к оружию Второй мировой поклонники варгеймов с удивлением обнаружат, что современная война ведется совсем по другим правилам. Среднестатистический танк может легко пробить через полкаты и оторвать голову зазевавшемуся противнику, так что редкие барханы становятся жизненно важным укрытием. Противотанковое оружие работает не только против танков — приземлившись в толпе пехотинцев снаряд тоже надевает немало шума. К тому же едва ли не все войска научились ставить дымоую завесу. Умение «пустить дым в глаза» нынче в моде.

Вообще, скорость и мощностя заметно выросли. Вряд ли это кардинальным образом скажется на игровом процессе, но чему-то точно придется учиться заново. Что и может не радовать, учитывая постоянный разговор о том, что жанр последнее время застоялся.

Ужасы войны

Варгеймы традиционно принято ругать последними словами за графику. Однако в данном

случае хочется начать с комплиментов — юниты уже сейчас смотрятся вполне прилично. Это, конечно, не Far Cry и даже не Warcraft 3, но по современным стандартам удовлетворительно. При взгляде на местные отряды поневоле начинаешь испытывать ностальгию по коллекции пластмассовых солдатиков, убранных в чулан. Вот только бегают эти модели по абстрактному пространству, больше всего напоминающему грубошершое лоскутное одеяло. Местные здания — кубики, обтянутые текстурами низкого разрешения. Да и количество деталей не радует. Голая пустыня без единого кустика или деревца — зрелище вполне сюрреалистическое. Качественные юниты только подчеркивают безобразностя окружения. Но если Battlefield.com подтянет ландшафт к релизу, мы сможем все-таки говорить о каких-то положительных изменениях во внешнем виде варгеймов.

Анимация пока что не вызывает положительных эмоций — ее почти нет, солдаты переходят из положения стоя в положение лежа практически минуя промежуточные фазы. Но это еще что! При виде танка, подкачивающего барханы, как пушечный с горы валенок, испытываешь настоящее потрясение. Или вот еще момент — указываешь машине с сирийскими боевиками цель через два квартала. Фирменная линия-

указатель Combat Missions протягивается до места назначения прямо сквозь дома и заборы. Думаете, автомобиль дается в обход? Ничего подобного, мчит в соответствии с проложенным курсом, продираясь сквозь ограды и снося углы зданий.

AI для Combat Missions всегда был большим местом, и в Shock Force положение вещей остается неизменным. Особенно забавляет ситуация, когда сирийские автоматчики бросаются врассыпную от колонны танков, и боевые машины, точно так же, врассыпную, начинают гоняться за ними по узким участкам. Гусеницами задавить решили, что ли? Ваши подчиненные, оставленные без присмотра, действуют более логично (залегают, понав под обстрел, и не вылезают из укрытия без необходимости), но и у них бывают ляпы. Опять же надеемся на исправление.



Такая противоречивая получается Shock Force. С одной стороны, это типичная Combat Mission и вообще образцово-показательный варгейм: головоломные бои, ворох статистики и жуткие проблемы с графикой. С другой — он серьезно отличается от всех прочих представителей жанра. Вот только, как говорил герой фильма «Уинчиз Уилл Хантинг», «в мире очень мало людей, способных заметить разницу между нами». Если вы из их числа, то Shock Force нужно обязательно дождаться. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Свой взгляд на хардкорные варгеймы при содранной классической основе. Плюс впечатляющая полнота проработки, плюс весьма приглядное для варгеймов графика. Combat Mission по-прежнему в ажиотаже.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



- **Разработчик**
Activision
- **Разработчик**
Traveller's Tales
- **Платформа**
■ The Hub
■ Transformers: Armada: Prelude to Emergon (PSP)
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Официальный сайт**
www.transformersgame.com

ДАТА ВЫХОДА

Июль 2007



Гиннар Шеткулов

TRANSFORMERS

THE GAME

2007 год, похоже, стал годом ностальгии по восьмидесятым. Сразу несколько крупных студий обратились к некогда великим лицензиям: сначала были «Ниндзя-черепашки», а теперь вот «Трансформеры». Феномен популярности этих мультсериалов понятен: несмотря на весь свой постмодернизм (мутировавшие черепахи, например, названы в честь великих художников Возрождения), это очень искренние и по-хорошему сентиментальные произведения. Они могли появиться только в восьмидесятые.

Как и в случае с Teenage Mutant Ninja Turtles, «Трансформеры» возвращаются на наши мониторы при помощи Голливуда — 4 июля в России стартует одноименный фильм за авторством Майкла Бэя («Скала», «Армагеддон» и «Плохие парни») и Стивена Спилберга. Интересно, что обе игры доверены не последним в индустрии людям. «Черепахам» заведовала Ubisoft Montreal, а Transformers: The Game делают Traveller's Tales, авторы чудесной дилогии LEGO Star Wars.

Человекоподобные роботы возвращаются

Главными действующими лицами Transformers: The Game станут роботы первого поколения; некоторые трансформеры придут из других вселенных или дебютируют в новом облике. Игрок сможет защищать Землю в стройных рядах автоботов или уничтожить ее, играя за десептиконов, причем вторая кампания будет, возможно, даже более интересной.

С точки зрения структуры Transformers: The Game будет организована по модному сегодня принципу открытого мира. То есть нам гарантирован полный машин и пешеходов город, по которому можно свободно перемещаться. Это особенно приятно, если принимать во внимание тот факт, что трансформеры — это на самом деле ГИГАНТСКИЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЕ РОБОТЫ, способные к тому же трансформироваться в различные транспортные средства (а некоторые так и вовсе страшно сказать во что).

Выбор фракции наложит некоторые ограничения на поведе-



ние роботов. Играя за «хороших», нельзя носиться по городу, оставляя за собой широкий шлейф из битых машин, а в бою нужно помнить о мирных жителях. Впрочем, возможно, что появится даже специальный счетчик потерь среди гражданских. Встав на темную сторону, придется, наоборот, быть злым и изо всех сил стараться случайно не сделать чего-нибудь хорошего, иначе оштрафует.

Конечно, никакого GTA в Transformers-декорациях не планируется: игрок традиционно будет бегать по свободному для изучения городу и получать сюжетные и побочные задания в нужных точках. Большинство заданий — стопроцентный экшен,

отяжеленный обширными пространствами для маневра. Механика вроде бы выглядит традиционно: автоматическое прицеливание, супер-удар в ближнем бою (у каждого трансформера свой)... Но все меняет главный нюанс: любой из упомянутых выше роботов может обернуться кто машиной, кто танком, а кто и самолетом. Трансформация осуществляется одним нажатием кнопки и в корне меняет весь экшен.

При этом игра про складских роботов очень удачно выходит в эпоху, когда слова «тотальная разрушаемость» являются главным трендом сезона. Все, что попадется под руку, будь то проезжающая мимо машина, фо-



Новый Оптимус Прайм выглядит как после посещения телепередачи «Тачка на прокачку».



Что бы там и в итоге ни вышло с игрой, кидаться машинами было всегда весело!

Трансформация личности

«Трансформеры» — уникальное явление в современной массовой культуре. Это гениальный маркетинговый ход, превратившийся в целый фантастический мир. Их история насчитывает уже более двадцати лет, и она далека от завершения.

Торговый гигант Hasbro выпустил первые игрушки-трансформеры в 1984 году. Это были небольшие человекоподобные роботы, которых можно было трансформировать во что-то узнаваемое: машину или самолет.

В поддержку игрушек были выпущены комиксы, снят полнометражный мультфильм и вот-вот выйдет фильм, но всемирную известность трансформерам принес анимационный сериал, вернее — сериалы со множеством сезонов-поколений. В России наибольшей популярностью пользовался именно первый сезон, но в оформлении 1993 года (то есть слегка подурезанный по сравнению с версией 1984 года), поэтому многие по ошибке считают это поколение вторым. Всего сериалов двенадцать: **G1, Headmasters, Masterforce, Victory, Beast Wars, Beast Wars II, Beast Wars NEO, Beast Machines, Robots in Disguise, Armada, Energon, Galaxy Force.** Создано приблизительно двести персонажей-трансформеров, но самых знаменитых героев не так много.

Мегатрон



Вечный антипод Оптимуса, предводитель десептиконов. Мегатрон трансформировался в огромный пистолет «Вальтер Р38». Игрушечный мегатрон-пистолет выглядел чересчур натурально, так что возмущенные родители потребовали изъять его из продажи в Соединенных Штатах. В фильме Мегатрон превращается в инопланетный истребитель, а озвучивает его Хьюго Уивинг (агент Смит из «Матрицы»).

Скандалист



Амбициозный трус и предатель среди десептиконов. Он не скрывает своего желания стать лидером и занять место Мегатрона, но у него это никак не получается. За свое откровенное неповиновение Скандалист часто получает затрещины, но Мегатрон ценит его как отличного бойца и всегда сохраняет ему жизнь. В сериале он трансформировался в истребитель F-15 Eagle, а в фильме — в F-22 Raptor.

Оптимус Прайм



Бессмертный лидер автоботов, переживший не один сезон и не одну смерть. В его груди спрятана Матрица Создания, мистический талисман, которую вожди передают из поколения в поколение. Он безгранично добр к людям и порой слишком мягок для предводителя, что часто приводит к непредвиденным последствиям. Тем не менее невозможно найти более сильного и умного трансформера, чем Оптимус. Трансформируется в огромный грузовик-тягач.

Шершень



Вечный джунior среди автоботов. Не такой мощный и высокий, как другие роботы, он всегда стремится доказать остальным (в особенности Оптимусу), что уже готов к серьезным испытаниям. Шершень часто бывает незаменимым при скрытных операциях: маленький размер позволяет ему проникать туда, где большие автоботы не пройдут. В сериале он трансформировался в «Фольксваген-Жук», а в фильме его второй формой становится прототип «Шевроле Камаро» 2009 года выпуска.

Броневик



Самый старый и в то же время самый вспыльчивый автобот. Обладает мощнейшей броней, поэтому чаще всего принимает участие в оборонительных операциях. Является фактически телохраниателем Оптимуса. В сериале у него была подружка-автобот Хромия. Броневик трансформировался в Nissan Onebox Cherry, а в фильме его новой формой станет GMC TopKick C4500. По некоторым данным, на создание пушки Броневика ушло больше полигонов, чем на некоторых трансформеров.

нарный столб или даже зазевавшийся противник, можно использовать в битве, а во время особенно жарких схваток будут рушиться целые дома.

Внешне Transformers: The Game выглядит довольно прилично. Ранняя демонстрация игры привлекла чувствительную западную прессу в неприятный шок — после неудачного показа Activision надолго закрыли двери и не публиковали вообще никаких скриншотов, отвечая на все наши просьбы пространными предложениями ознакомить-

ся с фотографиями из фильма. Новые же изображения вселяют надежду: в угоду производительности пешеходы и автомобили выполнены практически схематично, зато на самих трансформеров полигонов явно не пожалели. Трансформация к тому же прекрасно анимирована... а вот звук не тот! Фанаты наверняка помнят фирменное механическое звучание превращающегося робота, и заменить его чем-то неразумительным — просто оскорбление. Будем надеяться, что к выходу недочет

исправят, тем более что в фильме все звучит и выглядит предельно аутентично.



Как и всякий вспомогательный продукт, Transformers: The Game выйдет примерно в одно время с фильмом, но у нас есть все основания ждать от него большего, чем от всех прочих экшенов с кинолентой на обложке. Traveller's Tales — люди, которые продемонстрировали виртуозное обращение с чужими

лицензиями (LEGO Batman уже официально анонсирован и находится в производстве), поэтому есть все шансы, что первое пришествие трансформеров на PC не подкажет. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Любимые с детства человекоподобные роботы возвращаются силами авторов LEGO Star Wars и Стэвена Спилберга. Нетипичная компания.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%



В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



OVERLORD

Гинер Феткулов

«Мы готовы ублажать тебя, о Великий!» — приблизительно такой фразой можно коротко охарактеризовать отношение всех прочих участников игры **Overlord** к главному герою. Представьте, благоговейные существа находят вас полумертвым, возвращают к жизни, одевают в доспехи, вооружают и ввергают в ваше распоряжение свои собственные жизни. Ваши спасители — гоблины. Они суетятся, верещат, носятся вокруг своего нового Властелина. Все, что остается сделать в такой ситуации, — лениво приподнять руку, вытянуть указательный палец и провозгласить: «Вперед...».

Кто хочет стать Сауномом?

Overlord — это гремячая смесь из RPG, стратегии и командного экшена. Игра продолжает начинания **Dungeon Keeper** и позапрошлогогоднего ремейка **The Bard's Tale**. То есть здесь можно вдоволь поиздеваться над своими подручными и помяться над надоевшими фантазийными клише.

История следующая. Семь могучих воинов побеждают

здешнего Темного Властелина и возвращаются домой, купаясь в лучах славы. Но испытания медными трубами не прошел ни один из них. Вскоре все семеро сильно раздулись от собственной важности. Каждый из них стал иллюстрацией одного из смертельных грехов: паладин погряз в похоти, а полурослик от непомерного обжорства заплыл жиром настолько, что перемещается только перекатыванием.

И вот однажды гоблины (слуги поверженного Властелина) решают, что пришло время поквитаться со всем королевству, что тут действительно главный. Старейший из них, Нарл, воскрешает своего господина в разрушенной башне и становится его проводником в этот гротескном сказочном мире.

Цель игры, как можно догадаться, заключается в том, чтобы победить семерых зазнавшихся героев. Планировать нападения мы сможем из башни, которая станет складом, тренировочным полигоном и уютным домом одновременно. Тут можно будет закупать новое оружие и способности на награбленные в походах деньги. Но главное —

тут будет содержаться в заточении каждый поверженный враг, на котором подданные вам гоблины смогут отработывать свои фирменные приемы. Наконец, здесь же будет жить микледи. Пока ее роль точно не известна, но, по идее, она должна принести радость в унылое помещение и помочь с декором.

Пострая компания

Разумеется, сидя в крепости, всех врагов не победишь. Придется все-таки выйти наружу и повести за собой орды гоблинов. А они отнюдь не мелкая разменная монета. Гоблины вполне самостоятельны и умы, нужно только указывать им правильное направление. Все, что попадется им под руку, будет немедленно уничтожено или разворовано. Если на пути вашего воинства встретится враг, то даже приказывать ничего не нужно — носата пехота сама разберется с неприятелем.

Собразительные гоблины сами мародерствуют, что избавит вас от необходимости собирать вещи и распределять их по отряду. Каждый возьмет себе оружие, подберет экипировку

- **Разработчик**
Codemasters
- **Разработчик**
Triumph Studios
- **Платформа**
Dungeon Keeper
- **Мультиплеер**
■ Интернет
- **Локальная сеть**
- **Сайт игры**
www.codemasters.co.uk/overlord

ДАТА ВЫХОДА

Лето 2007 года



или просто напаялит на голову дурацкую шляпу, чтобы модно выглядеть. Самые ценные вещи они будут отдавать лично господину, а то, что не умещается в инвентаре (например, каменная статуя местного божества), дружно потащат в башню.

В списке особо ценных предметов значится жизненная энергия погибшего врага. Она являет собой светящееся облако, которое мишень может поднять и отнести Overlordу, бляя что-нибудь вроде: «For you!». Энергия пригодится для пополнения армии — ее необходимо сплавить в огненный гейзер, откуда с воем выскакивают новые пришепники.

Всего гоблинов четыре типа, и их легко различать по цвету. Коричневые — примитивные, бесхитростные воины. Они составят костяк вашей армии, первыми ринутся в рукопашный бой. Эти миноны могут подби-



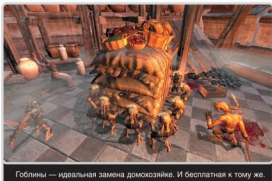
Престарелый гоблин Нарл — местный мастер Йода.



Наконец-то создатели компьютерных игр поняли, что мы всегда хотели быть Сауномом!



Обратите внимание на мужчину слева. Он, видимо, тоже хочет подражаться.



Гоблины — идеальная замена демохозяйке. И бесплатная к тому же.

рать оружие убитых врагов и использовать его в сражении.

Красные гоблины больше напоминают маленьких демонов: на голове у них растут бараньи рога, а саади — острокопеченный хвост. Эти твари швыряются огненными шарами и прикрывают воинов в битве. Они не боятся огня и могут пройти, что называется, в самое пекло схватки.

Голубые, наоборот, приспособлены к воде, о чем красноречиво свидетельствует их чешуйчатая кожа и перепонки на лапах. Только они во всей вашей шайке могут плавать, что дает им большое преимущество в бою. Плавающие также являются штатными колдунями, то есть летят ранеными и воскрешают убитых.

Наконец, зеленые миноны устойчивы к ядам, а в бою они подпочи забегая за спину врагу и наносят смертельный удар. Горы доспехов, которые остаются на поле битвы, они могут превращать в агрейды.

Сколько гоблинов нужно, чтобы вкрутить лапчатку?

Таким образом, вырисовывается достойная тактическая модель. Комбинируя умения, вы сможете добиваться превосходства в бою. Важно также следить, чтобы гоблины не пили слишком много пива (иначе станут неуправляемыми), и не позволять им идти на звуки музыки, от которой они, видимо, теряют волю.

В трезвом состоянии подопечных можно использовать не только на поле битвы. Смешливые твари могут управляться с различными механизмами и периодически встречаются задачи на сообразительность вроде

«сколько гоблинов нужно, чтобы сдвинуть с места древнюю статую?».

Сам герл, разумеется, не сидит без дела. Нередко ему придется опуститься до будничного махания мечом и волшебства. В арсенале Оверлорда имеются различные заклинания: от поджигающего колдовства (огонь быстро распространяется по пучкам соломы) до специфических проклятий, от которых враги начинают драться друг с другом или просто кончают жизнь самоубийством.

Разграбленные деревни будут бояться вас, а если снова

заявиться на их территорию, жители нангут трепетать от ужаса и падать на колени при виде героя. Если же нагнать смертных основательно, крестьяне примутся молиться за свои жизни или даже предложат в откуп собственных дочерей. С другой стороны, помогая несчастным селам, можно открыть долготельные квесты. Так что, когда в следующий раз вы тяжелой поступью пройдете мимо крестьянских домов, они будут приветствовать Оверлорда одобрительными возгласами и с радостью продадут ему ценные вещи.

Overlord можно будет пройти до конца, так и не совершив ни одного злодеяния. Тогда вы будете вознаграждены статусом «не поддавшегося искушению». Но это значит — не изменять своей миледе, не подвергать геноциду ни одну расу и не поглощать жизненную энергию поверженных врагов. Кому нужна такая жизнь?



Такого глумления над самоотверженностью подчиненных, как в Overlord, мы не видели уже давно. Достаточно один раз увидеть, как гоблины деловито нахлобучивают на головы тыквы вместо шлемов, как скачут на ошейках, как бросаются в битву, а потом вручают господину боевые трофеи, и вы уже не сможете устоять перед обаянием Overlord. Остается затанцевать дышанку и чуть-чуть подождать — симулятор злодея должен появиться с этим лудом. ■

Бяки-буки

Если вас заинтересовала тема отрицательных героев, рекомендуем посмотреть эти игры.

Dungeon Keeper 1-2 (1997, 1999)



Стратегия Питера Молине (автора, на минуточку, Black & White).

Fable и The Movies), исполненная черного, как деготь, юмора. Игрок выступает в роли хранителя подземелий, довольно мерзкого мага-затворника. Список обязанностей включает разведение монстров и регулярное убийство очередного героя, которые периодически заглядывали в поисках легкой славы.

Evil Genius (2004)



Удачный клон Dungeon Keeper, пересказанный в идеально выверенной коктейльной

эстетике 70-х. Evil Genius даровал уникальную возможность почувствовать себя доктором Зло — маленьким, лысым и закомплексованным. В вашем распоряжении оказывался тропический остров, на который периодически высаживались всевозможные джеймс бонди, желающие сорвать планы мирового господства.

The Bard's Tale (2005)



Хамская пародия, высеивающая все фэнтезийные штампы современных RPG: от первого

квеста про подвал с крысами до главного героя-избранного. Избранный — лобачник-бард, любитель выпить и подражать, каждый диалог с которым имел два варианта — наглый и беспредельно наглый. Отдельно хочется отметить фореическую сцену танцевально-го поединка между группировками зомби.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Overlord, как и всякий приличный игра не преминет «задать желтый повисел», простираю мова злодеику обман. А зря? уже достаточно, чтобы поставить агрессию на жирную голую: ждем!

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

- **Краткость**
- **Electronic Arts**
- **Разработчик**
- **EA Canada**
- **Платформа**
- **Серия FIFA**
- **Серия Pro Evolution Soccer**
- **Мультиплеер**
- **Интернет**
- **Локальная сеть**
- **Сайт игры**
- **Отсутствует**

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2007 года



чтобы даже взгляд виртуального футболиста походил на взгляд реального прототипа. Однако мы не можем сделать это для всех 14 тыс. игроков. Для остальных мы объединим различные элементы лица, чтобы создать более-менее похожие модели». Насколько удачно российские футболисты будут скопированы из «различных элементов лица» в этот раз, пока неизвестно.

Время для меда

На этом с плохими новостями покончено, дальше начинаются форменные именины сердца. В FIFA 08 нас ждет 570 лицензированных клубов, семьдесят девять невиданных стадионов (см. нашу подробную справку о новых аренах) и три новых чемпионата: чешский, ирландский и австралийский А-лига. К сожалению, матчи будут судить те же самые рефери, что и в FIFA 07.



Роналдиньо явно пожидничал с пасом и пошел прямой дорогой к воротам соперника.

RS В РАЗРАБОТКЕ
БУДЕМ ЖДАТЬ?



FIFA 08

Владимир Крошчилин

Жизнь поклонников сериала FIFA напоминает бесконечное движение по замкнутому кругу. Первые два-три месяца после выхода очередного эпизода уходят на обсуждение плюсов и минусов игры. Публика высказывает свой восторг или недовольство графикой (с момента появления в продаже Xbox 360 только ленивый не обратил внимание на слабую картинку в PC-версиях), пытается найти сходство между виртуальными и реальными футболистами, экспериментирует с различными тактическими схемами, делится секретами исполнения тех или иных финтов, хвастается повторами забитых мячей. Со временем на первый план выходит дискуссия под заголовком «Что я хочу увидеть в новой части?». Одни мечтают, чтобы положение в турнирной таблице сказывалось на игре команды, другим подавай вид из глаз. Иногда доходит до полного абсурда: некоторые фантазеры требуют предоставить им возможность устроить договорные матчи, подкупать судей и наблюдать драки болельщиков с полицией.

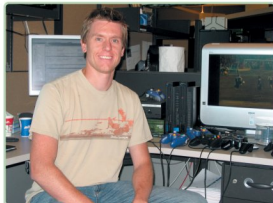
Ближе к лету в книге жалоб и предложений появляется официальная информация от EA Canada. Чаще всего чаяния широких народных масс не совпадают с планами разработчиков. Расстроенные фанаты упоминают неслучайным генеалогическое древо канадцев, но при этом в глубине души надеются на чудо. Ну а затем наступает октябрь: поход в магазин, покупка диска, обсуждение плюсов и минусов... Подобная ситуация повторяется из года в год, меняются только цифры после слова FIFA.

Порция дегтя

Что нам ждать этой осенью? С этим вопросом мы обратились к продюсеру серии FIFA Полу Хоссаксу (Paul Hossack). Главная новость, к сожалению, неутешительная: новая часть сериала для PC строится на том же самом движке, что и версия для PS2. Разработчики обещают усовершенствовать ряд визуальных эффектов, увеличить разрешение текстур на лицах футболистов, сделать анимацию дви-

жений более плавной. Но печальный опыт двух предыдущих лет подсказывает, что чудес на свете не бывает. В смысле графики мы получим слегка улучшенную версию FIFA 07. EA Canada вот уже пятый год подряд использует постоянно модернизируемый движок FIFA Football 2003, и похоже, нам придется мириться с сомнительной картинкой в спортивных симуляторах от Electronic Arts ровно до тех пор, пока PS2 окончательно не отправится на покой.

Вопреки многочисленным слухам, ходившим этой осенью, в FIFA 08 мы не увидим полноценного российского чемпионата. Приготовьтесь к тому, что среди представителей нашей национальной команды на самих себя будут похожи считанные единицы. На наше замечание о нереалистичных лицах российских футболистов в предыдущих эпизодах FIFA (правдоподобно выглядела лишь трехмерная копия нападающего испанской «Севильи» Александра Кержакова), Пол Хоссак сообщил следующее: «Мы постоянно пытаемся улучшить внешний вид игроков в нашей игре. Мы создаем собственные лица для звезд мирового футбола. Делаем так,



продюсер серии FIFA Пол Хоссак полон оптимизма.

Впервые на арене: новые стадионы FIFA 08

White Hart Lane



Город: Лондон (Англия)
 Домашняя команда: «Тоттенхэм Хотспурс»
 Год открытия: 1899 год
 Вместимость трибун: 36 214 зрителей

Интересный факт: на матче открытия присутствовало 5 тыс. болельщиков. «Тоттенхэм» победил с разгромным счетом 4:1.

Estadio Jalisco



Город: Гвадалахара (Мексика)
 Домашние команды: «Гвадалахара» и «Атлас»
 Год открытия: 1960 год
 Вместимость трибун: 63

163 зрителя

Интересный факт: во время проведения в 1970 году чемпионата мира стадион смог вместить 90 тыс. фанатов.

The Home Depot Center



Город: Карсон (США)
 Домашние команды: «Лос-Анджелес Гэлакси» и «Чивас»

Год открытия: 2003 год
 Вместимость трибун: 27 000 зрителей

Интересный факт: национальная сборная США часто проводит на этом стадионе свои тренировочные занятия.

Allianz Arena



Город: Мюнхен (Германия)
 Домашняя команда: «Бавария Мюнхен»

Год открытия: 2005 год
 Вместимость трибун: 69 901 зритель

Интересный факт: внешне стадион похож на огромную надувную лодку.

Commerzbank-Arena



Город: Франкфурт-на-Майне (Германия)
 Домашняя команда: «Айнтрахт»

Год открытия: 1925 год
 Вместимость трибун: 52 300 зрителей

Интересный факт: именно на этом стадионе французы под предводительством Зидана одолели в четвертьфинальном поединке сборную Бразилии на последнем чемпионате мира.

AWD-Arena



Город: Ганновер (Германия)



Домашняя команда: «Ганновер»

Год открытия: 1954 год
 Вместимость трибун: 48 933 зрителя

Интересный факт: стадион принимал два чемпионата мира (в 1974 и 2006).

Gottlieb-Daimler Stadion



Город: Штутгарт (Германия)
 Домашняя команда: «Штутгарт»

Год открытия: 1933 год
 Вместимость трибун: 58 000 зрителей

Интересный факт: до 1945 года называлась Adolf-Hitler-Kampfbahn. В 1949 году арену переименовали в Neckar Stadion, а в 1980-м — в Gottlieb-Daimler Stadion.

Зато теперь они допускают ошибки, как в реальной жизни. Например, неправильно определяют положение «вне игры», показывая желтую карточку за какую-нибудь мелочь или, наоборот, закрывая глаза на крупное нарушение.

Несколько слов о комментариях. В английской версии игры события на поле будут освещать хорошо знакомый дуэт **Али МакКойст** и **Джон Мотсон**. В записи российской версии примет участие **Василий Уткин**. Пока, правда, неизвестно, кто составит ему пару.

Не обойдется и без изменений в геймплее. Рядом со стандартным набором режимов (тренировочные занятия, отборочные раунды Евро-2008, чемпионаты различных стран и карьера длиною в 15 лет) будет соседствовать новинка под названием **Be A Pro** — **Co-op Season**, которая позволит вам играть любимым футболистом на протяжении всего сезона. Нечто подобное было реализовано в **FIFA Manager 07**. Во время тренировочных трансляций матчей игрокам давали возможность «вселяться» в тела некоторых членов команды. Однако набор доступных

действий был слишком беден: нанести удар, отдать пас, сделать подкат. В FIFA 08 нам предоставят куда больше свободы, плюс можно будет выбрать любого футболиста (а не ограничиваясь заготовленными разработчиками списком).

Но это еще не все. FIFA поддерживает невероятно модный сегодня режим кооперативного прохождения. То есть при условии, что вы найдете десять единомышленников, можно будет объединиться в одну команду для совместной игры. Помимо банального восхождения по турнирной лестнице, группе придется решать промежуточные задачи — как индивидуальные, так и коллективные. Например, один футболист должен нанести три удара в створ ворот, а другой — обязательно оформить дубль. При этом клуб обязан победить с разницей в два мяча. Если

такие мини-квесты будут выполнены успешно, вы получите очки опыта. Потерели неудачу — оттачивайте командное взаимодействие.

В карьерном режиме наконец-то появится полноценная предсезонная подготовка. Во время товарищеских матчей можно будет проверить в деле дублирующий состав и поэкспериментировать с тактикой. Кстати, теперь нам не надо придерживаться той или иной схемы — расставлять игроков на поле можно будет как заблагорассудится. Хотите играть на манер российской сборной под руководством Романцева — в четыре защитника с яро выраженным либеро — без проблем.

Мечтаете опробовать на деле легендарную систему «дубль-вз-7»? Всегда пожалуйста. Это особенно ценное, а главное, давно уже чужое нововведение, которое

так что к некоторым мольбам в EA Canada все-таки прислушиваются.



Итак, что мы имеем в сухом остатке? С одной стороны, разработчики приготовили огромное количество лицензированных игроков и клубов, плюс несколько интересных новинок в области геймплея. С другой — мы получим спортивный симулятор с, мягко говоря, не самой передовой графикой. Впрочем, независимо от качества графики, многие почитатели виртуального футбола уже по привычке отправятся покупать новый эпизод. За долгие годы существования серии EA Canada приучила нас к тому, что октябрь — пора игры в FIFA. И вряд ли эту традицию что-то способно изменить. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Регулярно, как сама осень, октябрьская FIFA (то есть про за номером 08) будет гряд, заманчивая поклевочка, но работать будет на том же дельце, что и PS2-версия. Если закрыть глаза на графику, то играть, как всегда, будет интересно.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **70%**

Жанр
Экшен
Издатель
1C
Разработчик
The Farm 51
Пожожесть
■ Painkiller
■ Call of Duty
Мультиплеер
Не объявлен
Дата выхода

ДАТА ВЫХОДА:

2008 год



NECROVISION

Когда месяц назад мы просуммировали всю доступную информацию о новом польском шутере **NecroVision**, то вопросов оказалось гораздо больше, чем ответов. Бывшие авторы **Painkiller** и **Medal of Honor** объединились в студии **The Farm 51** и затеяли что-то темное: не то новый экшен имени **Painkiller**, не то сюжетную перестрелку в вампирских декорациях, или вообще что-то другое. В общем, проект показался нам достаточно интересным, чтобы связаться с разработчиками и подробно допросить их по интересующим вопросам. В итоге **The Farm 51** не только рассказали все, что мы хотели знать, но и поделились новыми эксклюзивными скриншотами (окрестные иллюстрации не публиковались больше нигде и сняты специально для «Игромании»).

Дракулино вампиреный

Главный вопрос касается геймплея, потому что из опубликованной информации выходила странная картина: в **NecroVision** вроде бы обещали вампирский геноцид. Первая мировая, спецспособности и вообще черт знает что еще. Так что мы в первую оче-

редь обратились к **Камилу Бильжинскому** (ведущий гейм-дизайнер и арт-директор проекта) и **Войцеху Паздур** (руководитель проекта) за четкими разъяснениями механики.

[Игромания]: Камил, Войцех, здравствуйте! У нас в первую очередь вопрос по поводу геймплея **NecroVision**. К чему новая игра ближе — **Painkiller** или **Medal of Honor**?

[Камил Бильжинский]: На самом деле — и к тому, и к другому. В смысле бесконечной стрельбы и тотального разрушения всего и вся **NecroVision** действительно напоминает **Painkiller**. Но в действительности **Medal of Honor** (или даже лучше сказать **Return to Castle Wolfenstein**) это наш основной источник вдохновения в том, что касается сюжета, атмосферы и главного героя. То есть **NecroVision** — это определенно сюжетный **story-driven**-шутер, здесь очень много повествования, заранее запланированных событий, персонажей второго плана. Но при этом в смысле геймплея мы ориентируемся на быстрый, взрывоопасный экшен.

[Игромания]: Но что все-таки на первом месте? То есть



Камил Бильжинский



Войцех Паздур

как вы лично для себя расставляете приоритеты?

[Войцех Паздур]: Для нас геймплея всегда был и остается королем. Но в случае с **NecroVision** сценарий — как минимум королев. На протяжении почти всей истории у нас постоянно происходят сюжетные повороты, случаются интерактивные и неинтерактивные кат-сцены, мир

вокруг героя непрерывно меняется. То есть **NecroVision** все-таки комплексное эмоциональное переживание, а не набор спецэффектов, которые вы извлекаете с помощью мыши и клавиатуры.

[Игромания]: Тогда давайте подробнее поговорим именно об экшен-механике. Вот в пресс-релизе значились некие вампирские способности. Не

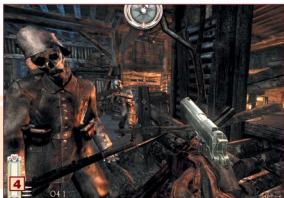
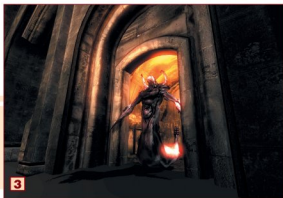
- 1 Вот что **The Farm 51** подразумевают под «невиданными боссами».
- 2 Надеемся, что свой поистинный внешний вид **NecroVision** испугает обещанным драйвом.
- 3 Лавкрафтовский мужчина в окошке — это, надо понимать, предстатель вампирского подземелья.
- 4 Зомби времен Первой мировой оказались почему-то из немецкой армии.



1



2



могли бы вы пояснить, что это такое?

[Камил Бильжинский]: Дело в том, что NecroVisioN — это фэнтези-хоррор шутер, который при этом полагается на военно-полевой опыт той же Medal of Honor. Так что некоторые ваши оппоненты будут слишком большие или слишком сильные, чтобы их можно было заколоть штыком или подорвать гранатой. Когда герой опустится в подземный мир (так-так! — Прим. «Игромании»), ему понадобятся совсем другое оружие. И вот тут он очень близко познакомится с вампирами, которые наделят его специальными возможностями и артефактами.

Собирая вампирские артефакты и изобретения, он станет Вайком Тени, а затем и Некромантом. А дальше начинается вот что: герой получит возможность исполнять различные комбо и фалатины. Особо жесткое надругательство над трупом врага подраживает его магические способности. То есть игрок сможет колдовать. Заклинания бывают атакующие и защитные. Например, у нас есть Skull Chaser (помните черепца из DOOM? Так вот, в NecroVisioN они сражаются на вашей стороне!), или Shadow Assassin (в тени магическая сила увеличивается, а вы также получаете возможность контролировать течение времени).

Именем Лавкрафта

[Игромания]: У вас в пресс-релизе значились еще и боссы. Не могли бы вы рассказать о них подробнее? Кто они, сколько их, как убить босса в NecroVisioN?

[Камил Бильжинский]: Ну, даже средние монстры в игре настолько больше и сильнее

игрока, что это даже для нас самих большая проблема определить, кого из них мы относим к боссам. Но настоящие начальники в NecroVisioN такие, каких вы еще не видели в шутерах. Их можно сравнить разве что с тем, что было в God of War (великий слэшер для PS2. — Прим. «Игромании») или японских RPG.

[Игромания]: А что насчет локаций и уровней? Вы уже проговорились про подземный мир, а что еще будет в NecroVisioN?

[Камил Бильжинский]: Во-первых, наша главная задача при моделировании уровней — это разнообразие. NecroVisioN разделена на три больших эпизода: 1) Первая мировая война; 2) мир вампиров; 3) подземный мир. Они различаются не только визуально, но и с точки зрения геймплея — везде разные враги, разные оружие, разные боссы. Первый эпизод — это прямо гуца, разгар Первой мировой, где вы вдруг встречаете



зомби. По механике этот эпизод ближе всего к классическим староробрадям вроде DOOM, только более brutальный и наченный непрерывной поножовщиной (то есть ближним боем).

Во втором эпизоде подключаются вампиры, магия, технология. Сюжет тоже развивается, и из альтернативной Первой мировой все это превращается в натуральный хоррор. Здесь же появятся транспортные средства, которыми можно будет управлять. Все веселье состоит в том, что сначала магия и сверхъестественные силы вам противостоят, но по мере продвижения по сюжету вы сами обретаете способности и умения своих врагов.

[Игромания]: Это все очень интересно, но вы вот только что обмолвились о транспортных средствах? Об этом пока ничего не говорилось! Можно подробности?

[Камил Бильжинский]: И не только транспортные средства, но и летательные аппараты! Если, конечно, можно назвать дракона аппаратом. Что касается наземных видов транспорта, то среди них есть, например, гигантский троллей — такой фэнтези-вариант танка.

[Игромания]: NecroVisioN видится таким кросс-культурным проектом: история, фэнтези, хоррор, фантасмагория, Лавкрафт. Не могли бы вы как-то упорядочить свои источники вдохновения?

[Камил Бильжинский]: Я бы хотел сказать, как мы вообще пришли к идее NecroVisioN. Все в The Farm 51 много и с удовольствием играют в шутеры. И мы уже давно смотрим на рынок и пытаемся понять, какая игра могла бы изобрести жанр заново. Опыт, который мы получили во время создания

Painkiller и Medal of Honor, подсказывал, что лучший способ выделить что-то новое — это экспериментировать с уже известными ингредиентами. Так получился NecroVisioN — хоррор-эпикс, который комбинирует все: современные военные шутеры, фантастику и воене.

К тому же мы недавно посмотрели Deathwatch («На страже смерти» — малозвестный хоррор про то, как в британских солдатах Первой мировой вселяется зло) и «Молодого Индиану Джексона», и нам вдруг стало очевидно, что Первая мировая война — идеальный временной промежуток для нашей игры. К тому же Вторая мировая успела всех крепко достать. Прочих источников вдохновения не сосчитать: Return to Castle Wolfenstein, DOOM, Gears of War... это что касается игр. Из литературы, безусловно, весь Лавкрафт. Ну и наше воображение, само собой!



Если бы мы не знали, из сотрудинок каких студий составлена The Farm 51, то вся вышеозначенная фантасмагория заставила бы нас всерьез усомниться в их вменяемости. Но в данном случае за NecroVisioN можно практически не беспокоиться — проект находится в руках, которые сделали одни из лучших шутеров последнего десятилетия. Так что в данном конкретном случае абсолютно сюрреалистическая посылка из Лавкрафта, Первой мировой, фэнтези, вампиров и драконов, кажется, может сработать. ●

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сборная соткана из всего, что было (и чего не было) в сюжетных и аркадных шутерах. Учитывая опыт разработчиков, есть надежда, что NecroVisioN окажется как минимум занятным генетическим опытом.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%



Линар Феткулов, Олег Ставицкий

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Жанр:	Экшен
Издатель:	Ubisoft Entertainment
Разработчик:	Ubisoft Montreal
Похожесть:	■ Серия Prince of Persia ■ Серия Hitman
Мультиплеер:	Отсутствует
Дата выхода:	2007 год
Официальные сайты:	http://assassinscreed.com
Фан-сайты:	■ http://assassinshaven.com , ■ http://assassinscreedx.com

ASSASSIN'S CREED



Запланированы также скачки и драки на лошадях, но подробности не разглашаются.

Assassin's Creed — игра, с которой практически у всех журналистов планеты приключилась настоящая любовь с первого взгляда. Дело в том, что до недавнего момента проект демонстрировал широкую общественности всего два (!) раза. Впервые на прошлогодней E3, в качестве PS3-эксклюзива, а затем в Лейпциге, когда стало известно, что игра выйдет на всех платформах (см. наш восторженный репортаж в «Игромании» №10/2006). Так вот, этих сеансов вполне хватило, чтобы в течение всего года Assassin's Creed регулярно попадала во всевозможные списки «самых ожидаемых» и «самых многообещающих». На прошедших в Париже **Ubisoft Days** (см. наш всеобъемлющий отчет о поездке в этом номере) Assassin's Creed... не показывали. Вместо ожидаемой новой версии **Ubisoft Montreal** привезли на мероприятие новое геймплей-ви-

део и продюсера Джейд Реймонд, с которой мы обстоятельно побеседовали на предмет новых подробностей. И если раньше информация об игре ограничивалась большей частью слабоинформативными восторгками («Ах, какая там акробатика!», «Ах, какой там фантастический экшен!»), то сегодня мы имеем уже вполне внятное представление о том, что такое Assassin's Creed и почему мы все будем в нее играть.

Память убийцы

Наиболее заметными достопримечательностями Assassin's Creed являются, безусловно, ее главный герой, сюжет, а также место и время действия. В общем, то, что в английском языке обозначается нерепродуцируемым термином *setting*. Ubisoft Montreal заняты производством полномасштабного исторического боевика в полном смысле обоих этих слов.

Исторический потому, что многие события игры действительно имели место. Боевик — потому что экшен планируется совершенно нечеловеческой мощи.

Конец XII века, время третьего Крестового похода. Ричард Львиное Сердце отвоевывает город Акра у сарацинов и, обосновавшись там, готовится к выступлению на юг. Главная цель крестоносцев — Иерусалим, который занимает султан Салах ад-Дин (знаменитый полководец, лидер сарацинов и главный противник крестоносцев). Оскорбленный унижительным поражением при Акре, он собирается отомстить Ричарду. Под его командованием

сарацины занимают руины крепости Аруф, чтобы устроить там засаду и не дать крестоносцам добраться до Иерусалима.

Пока Львиное Сердце и Саладин выясняют отношения на полях сражений, в оставленных ими городах процветает коррупция. Внезапно получив доступ к неограниченной власти, заместники упиваются безнаказанностью, обирают население и расширяют казну. Нужно как-то приручить обнаглевших чиновников... Вот тут-то и появляется главный герой, ассасин с темным прошлым по имени Альтair.

Его последнее задание заключалось в том, чтобы убить ни

много ни мало лидера тамплиеров Роберта де Сабла и выкрасть их главную сокровище (вероятно, чашу Грааля). Альтаир не смог сделать ни того, ни другого, за что его разжаловали до самого низкого ранга — Непосвященного.

Шанс изменить свое положение представился внезапно. Новый глава ассасинов Синан (важно понимать, что все вышеозначенные личности — не плод фантазии сценаристов, в реально существовавшие исторические фигуры) предложил оплошавшему ученику выполнить новую миссию и восстановить свою репутацию. Альтаиру нужно устранить упомянутых наместников, которые злоупотребляют своим положением.

Герой соглашается, но впоследствии становится ясно, что все чиновники как-то связаны друг с другом, а их действия вызваны не только стремлением набить кошельки. О том, каковы истинные мотивы Синана и какова наша роль во всей этой истории, мы сможем узнать, только пройдя игру до конца.

Сценарий Assassin's Creed — пожалуй, главная после Half-Life 2: Episode Two интрига этого года. Разработчики регулярно подливают масла в огонь и продолжают плодить слухи. Так, один из первых игровых видеороликов демонстрировал гибель Альтаира, после чего на экране вдруг появлялась современная больничная койка, а затем странная надпись «system offline». Это видео породило массу слухов о том, что игра как-то связана с настоящим временем или даже будущим.

Но настоящая бомба разорвалась чуть позже, когда привлеченная к проекту актриса Кристина Белл в одном из своих ин-



Это не новое лицо Givenchy, как вы могли подумать, а Джейд Реймонд, продюсер Assassin's Creed.

Программа посещений

Ubisoft Montreal регулярно сообщает о том, что все три города, которые нам предстоит посетить в игре, смоделированы со всей возможной исторической достоверностью. Для того чтобы оценить ценность этого воссоздания, мы предлагаем ознакомиться с историей трех поселений.

Иерусалим



Древний город, чья история насчитывает более трех с половиной тысяч лет. Сложно найти на Земле место, где бы так тесно переплелись культуры разных народов мира. Его главная достопримечательность — Храм Господня. Здесь расположены объекты поклонения, связанные с жизнью Иисуса Христа: храм на Голгофе, часовня Гроба Господня, храм Воскресения. Почти тысячу лет назад этот город стал поводом для начала крестовых походов, и до сих пор о нем не утихают споры.

Дамаск



Дамаск — столица Сирии. В нем сохранились древнейшие религиозные и исторические памятники, в том числе мавзолей, в котором покоится Салах ад-Дин. Дамаск был одной из целей крестоносцев во втором крестовом походе. Основными участниками этого похода были немецкие и французские рыцари. Но их короли, найдя различных союзников, разошлись. Немецкой войско во главе с Конрадом III направилось на Дамаск, но из-за предательства осталось ни с чем.

Акра



Акра — город-порт, морские ворота Иерусалима, одна из ключевых целей третьего Крестового похода. Для его осады крестоносцы построили земляной вал и установили страшные металлические машины. Одна из них называлась «Божья праща», другая — «Злая соседка». Метая огромные камни, они «сшибли голову» не одному турку, как писали хроники. Акра была доведена до истощения, и гарнизон начал договариваться о сдаче. Город взяли 11 июня 1191 года.

тервью бесхитростно заявила: «Сейчас я участвую в создании видеогри, называется Assassin's Creed. Так вот, ее сюжет вроде как основан на современных генных исследованиях и том факте, что наши гены могут содержать память о прошлом поколении. Ну и, в общем, одна компания пытается забраться людям в мозги и отыскать таким образом потомка древних ассасинов». В Ubisoft Montreal заявления госпожи Белл никак не прокомментировали и продолжили публиковать скриншоты со средневековыми пейзажами. Зато стало известно, что Assassin's

Creed запланирован как трилогия. Так что может статься, в одном из эпизодов события будут происходить в наши дни.

Смерть в большом городе

Ну и конечно, геймплей. На наш прямой вопрос: «Так что же такое Assassin's Creed? Экшен, стелс или все вместе?» — Джейд отвечает следующим образом: «Ну, безусловно всего для нас было бы просто сказать «экшен». Но на самом деле это гораздо более сложная игра. Здесь много драк, много акробатики, много скрытности, но коллективный опыт всех этих упражнений не ложок вообще ни на что».

Для начала Assassin's Creed — игра, как сейчас принято говорить, открытой архитектуры. То есть главный герой может свободно перемещаться между Акрой, Иерусалимом и Дамаском. Порядок устранения жертв тоже произвольный. С точки зрения базовой концепции, Assassin's Creed — это игра про убийцу в большом городе. Вы перемещаетесь

по улицам, высматриваете жертву и планируете план отступления. Чтобы вычислить местонахождение цели, придется подслушивать и воровать, и только когда наберется достаточно количество подсказок, можно будет перейти к следующей стадии — нападение. Вышеозначенный процесс (за вычетом свободного перемещения по огромному городу)





Видеоролики с завидным постоянством демонстрируют главного героя, парящего над панорамой города.



Такое вот поведение, как правило, гарантирует всеобщий хаос, перевернутые тачки с фруктами и выводок охраны у вас на хвосте.

вроде бы напоминает Hitman. Но на самом деле поиск жертвы и планирование отступления — это только начало.

Вторым основополагающим моментом Assassin's Creed является акробатика. Кроме очевидных скачек по уступам и подтягиваний игра предлагает заняться скалолазанием. Практически у каждой стены есть неровности, которые можно использовать как опоры. То есть при должном желании забраться можно будет практически в любую точку города.

Но Ubisoft Montreal прекрасно понимают, что новый, улучшенный и расширенный Prince of Persia — не то чтобы откровение. Поэтому вместе с инновационной акробатической системой придумали и новое ее применение. «У нас будет очень много погонь за главным героем, ему постоянно

придется убежать, — сообщает Джейд. — Prince of Persia был посвящен не самим прыжкам, а вальсе реакции. У нас все совсем по-другому. Вам не нужно думать о том, как бы вовремя нажать на нужную кнопку. Вам скорее надо будет беспокоиться о том, куда бежит главный герой, постоянно оценивать ситуацию, искать глазами безлюдные переулки и вовремя сворачивать в них. С точки зрения управления вы не контролируете бег и прыжки, вы контролируете их направление. Когда человек бежит в реальной жизни, он не обеспокоен тем, что его ноги надо быстро переставлять с места на место — этим автоматически занято тело. Ваш мозг в этот момент оценивает ситуацию и принимает решение о том, куда надо бежать. Вот Assassin's Creed как раз про это».

Добро пожаловать в органы

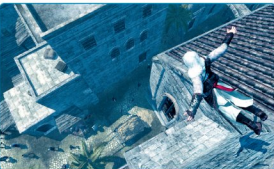


Слово assassin (убийца) имеет очень занятые корни. Изначально оно читалось как «гашишин» и переводилось как «употребляющий гашиш».

Гашишины — могущественная и загадочная секта радикальных исламистов. Созданная в Персии в конце XI века, она наводила ужас и на крестоносцев, и на арабских шейхов. Возглавляемые расчетливым и харизматичным Хасаном ибн-Шаббохом, члены секты совершали дерзкие религиозные убийства не только на территории Персии, но и в Европе.

Мастер мистификаций, ибн-Шаббох придумал использовать гашиш для вербовки воинов:

одурманенный наркотиком новичок попадал в искусственный «райский сад», где его окружали похотливые девы, вино и угощение. Когда же будущий убийца терял сознание, его уносили из сада, а по пробуждению сообщали, что он побывал в раю и сможет вновь вернуться туда в награду за верную службу секте. Такая методика (равно как и многие другие приемы, достойные современных политехнологов) действовала безотказно. Мощная идеология и суровая подготовка делала из ассасинов бесстрашных профессиональных убийц, которые держали в страхе целые государства.





Обратите внимание на обеспокоенного мужчину справа. Альтаïру явно пора продемонстрировать свои выдающиеся акробатические способности.



Скалолазание позволяет вам регулярно оценивать ситуацию с высоты птичьего полета.

Наконец, визитная карточка Альтаïра — умение скрываться в толпе, так называемый social stealth. Главный герой не увлечен переодеваниями, как Агент-47, и не жмется в тени, как Гаррет или Сэм Фишер. Он сливается с толпой, чтобы сбить с толку бежавших за ним стражников или незаметно подобраться к цели. При этом важно понимать, что жители города могут запаниковать, увидев обнаженное оружие, или прийти в ярость, если Альтаïр будет слишком активно толкаться во время ходьбы.

И наконец, экшен. Тут Assassin's Creed сулит очередную концептуальную революцию. Изначально набор обещаний выглядел довольно традиционно: Альтаïр орудует кинжалами, мечами, арбалетами и стилетом, закрепленным напротив бе-

зьяминого пальца. Но самое интересное происходит в области управления всем этим арсеналом. Определенные клавиши контролируют различные части тела главного героя. Речь идет, в первую очередь, о свободной руке или ногах. Скажем, если вы во время бега нажмете на «ноги», то герой оттолкнется от ближайшей стены, а если используете «руки», то заберется на нее, ухватившись за уступ. Применительно к экшену эта система дает совершенно фантастические результаты. Например, вы можете свободной рукой схватить противника за плечо и тут же нанести ему смертельный удар. Или, использовав все тот же захват, сбросить врага с крыши. Или, в зависимости от ситуации, перехватить вражеский удар, расправив следом свой. Джайд гово-

рит об управлении, исключительно используя термины «аналоговый стик» и «геймпад», но нам с вами этого факта бояться не стоит — Windows уже давно научилась дружить с контроллером Xbox 360.

Кроме захватов, бросков и контекстного управления Assassin's Creed хвастает целым набором терминов вроде «ритмические комбо» (речь идет о том, что клавиши надо нажимать не в нужной последовательности, а с нужным темпом), контрброски, контрперехваты и т.п. Результатом всех этих экспериментов с управлением является крайне разнообразный и очень зрелищный экшен. Альтаïр хватает противников за локти, кружит в каком-то смертельном вальсе, наносит резкие точные удары, расправив руки, парит над крышами

домов и вообще ведет себя как натуральный ниндзя.



Assassin's Creed — безусловно, одна из самых ожидаемых игр этого года. Такого набора возможностей, каждую из которых непременно хочется опробовать в деле, сегодня не сулит, пожалуй, ни один проект. Здесь же — потрясающий, выверенный темп. Альтаïр перемещается с точностью и расчетливостью скалпеля — ни одного лишнего движения, каждое действие продумано и имеет обоснование. Нас ждет очень холодная и математически выверенная игра. Ближайшее личное знакомство с Assassin's Creed назначено на лето — Ubisoft Montreal боится привезти рабочую версию на E3. А там уж и до релиза рукой подать. ●



P&S

ВЕРДИКТ

Во что поиграть



В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

В перерывах между ежемесячным кругосветным путешествием в поисках новой информации мы все-таки иногда играем в компьютерные игры. В отчетном месяце, несмотря на абсолютный несезон, случилось несколько важных релизов.

Halo 2, долгожданный сиквел, который традиционно приходится на PC с большим опозданием (во всем мире уже принимаются заказы на **Halo 3** для Xbox 360). С **Halo 2** вышла такая история: каждый раз, когда Microsoft на какой-нибудь очередной выставке заводила свою песь про то, что вторая часть великого шутера выйдет-таки на PC под видом Vista-эксклюзива, нас бросало в дрожь, потому что аксиманирующие реплики совершенно нигде не годились. Так вот, **Halo 2**, несмотря на все обещания, выглядит, конечно, жуковато, но это настолько цельный, умный и выверенный шутер, что даже устаревшая картинка его совершенно не портит.

Следующей по важности игрой является **Tomb Raider: Anniversary** — юбилейный ремейк **Tomb Raider** за номером один, созданный на движке **TR: Legend**. Геймплей подтянут согласно современным реалиям, но любой игрок с вдумательным опытом при виде **Anniversary** обязательно должен испытать радость узнавания.

В мае феерическим образом закончилась полугодовая эпопея **Sam & Max, Episode 6: Bright Side of the Moon**, понятное дело, не разочаровал. На подходе тем временем коллекционное издание всего первого сезона на DVD (игра выйдет-таки в России).

Ну и вот еще буквально две игры в традиционном жанре «а вы и не знали». **Surf's Up** по мотивам одноименного мультфильма (у нас проходит как «**Лося волну!**») оказалась задорной аркадой про пингвинов-серферов, а скромная маленькая игра **ShePai** авторства русской Studio DVA неожиданно обнаружил потенциал «русских **Worms**».

На этом у нас все. По окончании соответствующих игр предлагаем вместе с нами еще раз пережить гигантский разлад — **Из первых рук** — и предаться мечтам — осенью будет интересно.

Олег Ставицкий, редактор

ATTACK ON PEARL HARBOR

- Жанр: аркадный авиасимулятор • Издатель: 3D People
- Разработчик: Legendo Entertainment • Мультиплеер: интернет, локальная сеть
- Системные требования: 1,5 (2) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео



Хороший аркадный авиасимулятор — явление столь же редкое, сколь и приятное. Мало у кого получается смешать в нужных пропорциях простоту и увлекательность. В прошлом году больше всех породавала **Blazing Angels**, пару месяцев назад случился комплексный **Battleblazing: Midway**, ну а сегодня словачки из **3D People** предлагают нам переиграть войну на Тихом океане.

В **Attack on Pearl Harbor** можно встать и на сторону США, и на сторону Японии. У каждой из сторон есть по две кампании, миссии в которых повторяют самые известные сражения на Тихом океане. Обе кампании предваряются красочно нарисованными комиксами, в которых главные герои игры обмениваются краткими репликами, после чего тут же вступают в бой. Начинается все, конечно, с нападения на Перл-Харбор — прямоком со взлетной площадки мы попадаем в маленький трехмерный ад: десятки самолетов кружат в небе, стараясь обить друг друга, со свистом проносятся ракеты, стрекочут пулеметы, падают пробитые двигатели, а вокруг — взрывы, взрывы, взрывы! Топку во всем этом ни на грош, тактики — ноль, зато веселье — вагон! В особо острые моменты хочется, естественно, закричать во весь голос «**БАНЗАЙ!**» и протаранить ближайший авианосец. И так всю дорогу. Где бы вы ни были — на Яве, на Филиппинах или в открытом океане, чем бы ни занимались — сопровождением самолетов, бомбардировкой или торпедированием вражеских кораблей, всюду вас будет сопровождать запредельный драйв и непрерывное веселье. А это, разумеется, необходимо и достаточное условие любой хорошей аркады. Хотя одними полетами и стрельбой сыт, понятно, не будешь. Но и тут разработчики постарались подтянуть интерес к игре. Во-первых, за успешно выполненные миссии присваивают воинские звания и выдают медали. Во-вторых, в **Attack on Pearl Harbor** по мере прохождения открываются новые самолеты, летать на которых одно удовольствие.

Еще один плюс игры — весьма приятная графика. Ничего сверхъестественного, но яркие спецэффекты и нестыдные модели складываются в очень достойную картинку. Кроме того, поврежденные машины здесь приобретают боевой вид — на них остаются следы от пуль. Почему-то далеко не все разработчики додумываются до такого очевидного хода. Единственное, что может отпугнуть некоторых от игры, — это управление. Маневрировать в пространстве приходится только при помощи мышки, а клавиатура отвечает лишь за обзор.

Одним словом, **Attack on Pearl Harbor** на самом деле не представляет из себя ровным счетом ничего особенного. Но все, что здесь есть, выполнено с такой любовью, тщанием и пониманием основных геймдизайнерских законов, что проходить мимо настоятельно не рекомендуется. — Георгий Курган

РЕЙТИНГ ИГРОМАНИИ **7,9**



THE HISTORY CHANNEL: GREAT BATTLES OF ROME

- Жанр: стратегия • Издатель: Black Bean Games
- Разработчик: Siltherine Software • Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



Нынешняя ситуация чудным образом напоминает басню Ивана Андреевича Крылова «Слон и Моська». В образе слона выступает могучий сериал **Total War** от **Creative Assembly**, ну а в шкуру Моськи за чем-то влезают **Siltherine Software** со своей несомненной пародией на **Rome: Total War** — **The History Channel: Great Battles of Rome**.

Ужасы, царящие в **Great Battles of Rome**, способны вогнать в продолжительную депрессию любого игрока, привыкшего к качественным стратегиям, ибо произведение **Siltherine Software** напоминает все тот же **Rome: Total War**, где остались исключительно сражения и появилась скверная графика. Формально в игре две кампании, но первая — это несправедливо растянутое обучение, так что нормально играть можно только во вторую, взяв под свой контроль войска Римской империи.

Все, что предстоит делать в **Great Battles of Rome**, — воевать. Учитывая, что игра выходит под брендом **The History Channel**, тут представляется почти все главные события, произошедшие с Римской империей: завоевание Италии, три Пунических войны, поход на Восток и так далее. Все эпохи разбиты на отско сражений, которые необходимо выигрывать.

Начинается игра с, гм, командирского экрана, где можно подбирать войска для предстоящей битвы, выключить потрепанные в боях отряды или же прикупить новую аммуницию солдатам. Все улучшения требуют денег и опыта. И то, и другое щедро выписывают за выигранные сражения, так что никаких проблем с финансами не возникает.

Сражения в **Great Battles of Rome** всеми силами стараются быть похожими на **Total War**, однако получается слабо. В первую очередь — тут нет вообще никакой тактики. Весь мордобой проходит примерно так: сначала мы натравливаем на врага кособоких лучников, которые забрасывают отряд противника спичками-стрелами. После этого AI, видимо, теряет рассудок и тотчас бросает в бой всю доступную армию. Где-то в середине карты импровизируют марш «Несогласных» встречается с ОМОНОм, затем происходит невинный мордобой, после чего компьютерные войска бросают оружие и в ужасе покидают поле боя. Все сражения выиграно — давайте следующие. И так сто раз!

Разработчики честно пытались соорудить подобие тактики, но не получились. Мы вроде бы и можем задавать формации отрядам, занимать кавалерия в лес, устраивать засады и занимать господствующие высоты, но каким образом все это влияет на победу — реально непонятно. Любой бой тут можно выиграть, банально бросив войска на передовую.

Единственный плюс всего этого балагана — почти как высококачественного видео от **History Channel**, где интересно и обстоятельно рассказывают о расцвете и падении Римской империи. — **Стелан Чулуин**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 3,5

INTERNATIONAL TENNIS PRO

- Жанр: симулятор тенниса • Издатель: Midas Interactive Entertainment
- Разработчик: Aqua Pacific • Мультиплеер: head-to-head
- Системные требования: 800 МГц (1,4 ГГц), 128 (256) Мб, 32 (64) Мб видео



Сотрудники **Aqua Pacific**, похоже, потерялись во времени. Выпуск **International Tennis Pro** после **Top Spin 2** и **Virtua Tennis 3** походит на акт публичного самоуничтожения. Это не игра, а сборник визуальных курьезов. Когда камера показывает зрителям на трибунах, советуем закрывать глаза, иначе мы не отвечаем за сохранность ваших нервов. Анимация движений хромает на обе ноги. После каждого розыгрыша мяча нам показывают одну и ту же сценку: спортсмен с каменным выражением лица идет по корту походкой Робокота, причудливо шевеля прямоугольными ручонками.

В **International Tennis Pro** два режима: **Quick Match** и **World Tour**. Плюс редактор теннисистов. Даже не надейтесь соорудить точную копию Марии Шараповой или Марата Сафина. Инструментарий для создания своего альтер-эго ограничен тремя вариантами: поменять прическу, выбрать цвет кожи и раскрасить на свой лад некоторые предметы одежды. Все имена спортсменов вымышлены, а вместо всемирно известных турниров нам предлагают соревнования в мексиканском Канкуне, индийском Мумбаи и прочих экзотических местах. Кто соблазнится подобным развлечением, когда за последние полгода мир увидел два лучших теннисных симулятора, — неизвестно. — **Владимир Крошчин**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 2,5

FAIRY GODMOTHER TYCOON

- Жанр: стратегия • Издатель: Big Fish Games/Electronic Arts
- Разработчик: Mock Studio • Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 600 МГц (1,8 ГГц), 256 (512) Мб, 64 Мб видео



Fairy Godmother Tycoon — замечательный образец безобидного постмодерна в духе широкоэкранного «Шрек». Различные сказочные персонажи тут помещены в суровые рыночные условия: три поросенка заделались гастраблюдами, гномы ушли в рекламный бизнес, а Крестная Мать Фея (мы играем за ее помощника/помощницу) открыла сеть гламурных бутиков по продаже зелий.

Под видом скромного развлечения на вечер скрывается захватывающий экономический симулятор. Вам предстоит анализировать спрос на рынке, продумывать ценовую политику, заниматься закупкой ингредиентов, вкладывать деньги в маркетинг и научные исследования... В общем, все по-взрослому. При этом целевая аудитория вашего предприятия (крестьяне) страсть как привередлива: не терпит очередей, скучится на золотые, а при случае с радостью уходит в конкурирующую аптеку.

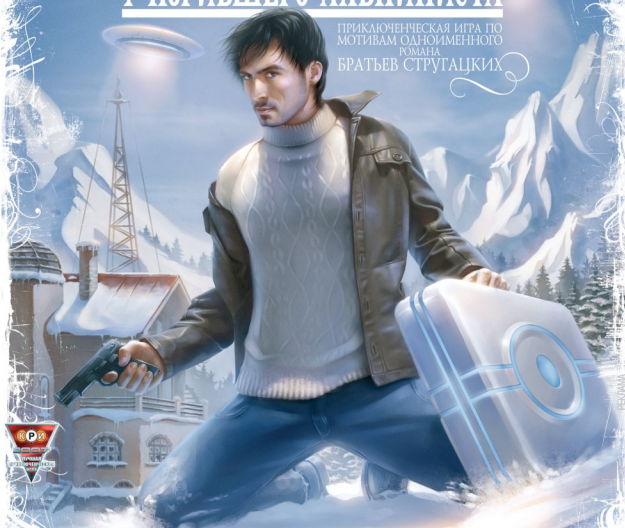
Все эта радость сопровождается отличными шутками (вроде драконов-хиппи и отсылки к «Крестному отцу») и к тому же прекрасно отрисована. Графика спрайтовая (никакого 3D!), зато стилизована безупречно: чего стоит одна фея с прической под Элвиса Пресли! В общем, **Fairy Godmother Tycoon** — неизбежно, но очень уютное и, главное, действительно смешное упражнение в жанре юмористической стратегии. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0

о т е л ь

У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО
РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



Игшесор познани приывает в оадаеленны горный райо, в атеь «У погыбшего альпшншста». Всаеаго соедешая заадна парашюкала, двшенше и героу пршкляете оаеаь в есташне каедаю. Незамето для себь полшцейскй оаеаьвается в самом центре таештешных событш. В старом оаеде, где он поселеаься, оаеаьржывается трупо гуаго из поаеаеаь. Поаеаьреш падает на всеа... Вас ждет захватывающее пршслешенше, в котром удашельная атмосфера кнш братель Стругашных и штрузуашный сокет доашнются вешелюаой грешофш.



www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование прешудетается.
Тел. поддержка: (495) 360-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой на www.sdgames.ru
Оттоаа праша: Москва, (495)363-48-14, satava@sdgames.ru; Санкт-Петербург, (812)252-48-65, akella@sdgames.ru;
Росава-на-Дону, (843)260-38-42, akella@svet@svet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akella.novosibirsk.com;
Екатершбург, (343)297-34-42, akella@yulky.ru;
Предаштатель на Ураше "Мушкетерш" - www.mushketers.com.ua
Фшлалл ООО "Тонкш Навагааорш" в Санкт-Петербургше (дшстршбелешорское подраеаенше
скааашанш "Акелла"), Санкт-Петербургше, ул. Марашла Гооорова, д.37, тел/факс: (812) 252-48-65.



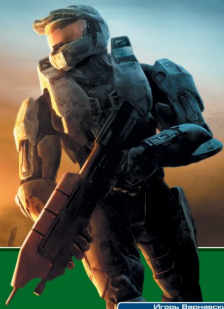
XIT ZONA

М.бшдео Настр.ешенше!

Решенные прашаеа в магазинше фшлалл "СОКО", "М.Вшдео", "ЖшЗона" и "Настрешенше"



Акелла



HALO 2

Игры Варшавский

С момента выхода шутера Halo на Xbox (2001) не утихают споры о том, что же это такое: раздутый мыльный пузырь или действительно выдающаяся игра. Противники Halo приводят убедительные на первый взгляд аргументы: с таким издателем, как Microsoft, и безразмерным рекламным бюджетом сделать хит можно было из чего угодно, тем более что хороших игр на Xbox было немного. Такая позиция имеет право на существование, но она верна лишь отчасти — при должном бюджете продать игры-пустышки можно достаточно долго. Однако такой трюк возможен лишь с проектами, рассчитанными на самую массовую, самую неразборчивую и самую невысказательную аудиторию вроде поклонников охотничьих симуляторов. Шутеры — не тот жанр, где можно продавать воздух. Конкуренция здесь очень высока, и по большей части играют в них люди, прекрасно знающие что к чему. Их, конечно, можно одурачить рекламой, но подлог быстро бу-

дет раскрыт и тогда уже ничего не поможет. Если же посмотреть на показатели Halo, то мы увидим, что она держалась в чартах продаж годами, причем не только на Xbox, но и на изобилующем хорошими экшенами PC. Мыльный пузырь таких результатов бы не добился.

Что было, что будет

Для начала освежим память и вспомним события первого Halo. Диспозиция следующая. Между людьми и ковенантами, альянсом инопланетных рас, идет война. Она длится уже много лет, и удача пока отнюдь не на стороне человечества. Тем не менее ковенантам пока не удалось обнаружить Землю, и, что бы этого не случилось, командование UNSC (United Nations Space Command — Космические войска ООН) разрабатывает так называемый The Cole Protocol. Суть его в том, что при угрозе обнаружения Земли и других миров, населенных людьми, любой военный корабль должен уничто-

жить все базы данных, навигационные карты и AI, а в самом крайнем случае — самоликвидироваться. В эти же целях военным строго-настроено запретили эскортировать захваченные корабли ковенантов к обитаемым планетам и возвращаться на свои базы прямым курсом — предварительно надо совершить несколько отвлекающих гиперпространственных прыжков в случайных направлениях.

Сама игра началась с того, что после серии таких прыжков военный корабль землян под названием Pillar of Autumn оказался в неизвестном районе космоса рядом со странным объектом кольцеобразной формы (последствие выяснится, что это и есть Halo). После атаки превосходящих сил ковенантов с Pillar of Autumn в направлении кольца сбрасывается спасательная капсула с главным героем на борту — сплывающим Мастер Чифом (кодовое имя Spartan-117), облаченным в суперсовременный бронекостюм. Перед выброской ему в голову подсаелят

- **Разработчик**
Microsoft Game Studios
- **Разработчики**
■ Bungie Studios (игра)
■ Microsoft Game Studios (портирование)
- **Издатель в России/издатель**
1С
- **Платформа**
■ Xbox Halo
■ Resistance: Fall of Man
■ Unreal 1-2
■ Breed
- **Мультиплеер**
■ Интернет
■ Локальная сеть
- **Компактные диски**
Один DVD
- **Сайты игры**
■ www.microsoft.com/games/halo2
■ <http://games.1c.ru/halo2>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео,
 Windows Vista
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео,
 Windows Vista



искусственный интеллект Кортану. Pillar of Autumn тем временем падает на поверхность Halo, и часть его экипажа во главе с командиром попадает в плен.

Далее выяснится, что Кольцо является мощнейшим оружием и построила его древняя раса в качестве последнего спасения от заразы The Flood. После долгих приключений Мастер Чиф по совету Кортаны взрывает Halo и убирается восвояси. Последняя сцена: камера, удаляясь от корабля, показывает, как «спартанец» снимает свой шлем, но лицо



Технологически Halo 2, конечно, сильно устарел, но живую игру смотреть лучше, чем на скриншотах.



Следить за внутренними разборками ковенантов даже интереснее, чем за историей Мастер Чифа.



С Кортаной в финале Halo 2 придется расстаться.



Чубахи, те, что справа и слева, станут, видимо, главными антагонистами в Halo 3. А Арбитр (в центре) и его ополченники еще в Halo 2 применит к землянам.

его все равно остается за кадром. Как выгладит спаситель человечества, мы так и не узнали.

Несмотря на уничтожение Halo, вторая часть начинается с не самых оптимистичных известий. Ковенанты все-таки находят Землю и атакуют ее. Прорвавшись сквозь оборону землян, они устремляются в окрестности города Нью-Момбаса, что в Кении. Но захват планеты в их планы явно не входит — вместо этого флагманский корабль инопланетян совершает прыжок в гиперпространство возле Нью-Момбасы, уничтожив тем самым город. За несколько секунд до прыжка к нему успевает пристроиться корабль UNSC с Мастером Чифом на борту. По прибытии на место наши герои обнаруживают прямо у себя перед носом еще одно кольцо — Delta Halo, оно же Installation 05 (первое кольцо называлось Alpha Halo или Installation 04).

Тем временем в стане алиенов идет показательный судебный процесс над военачальником, допустившим гибель Alpha Halo (второй главный герой, его сюжетная линия развивается параллельно). Его объявляют ересь, лишают всех чинов и регалий и клеймят на глазах у тысяч сограждан. Но сразу после этого иерархи вызывают разжалованного командира к себе и в приватном разговоре признают,

что процесс был рассчитан на публику, а сами они еретиком его, естественно, не считают. Иерархи назначают его Арбитром (специальным агентом, предназначенным для особых, самых важных заданий) и отправляют с командой спецназа на усмирение истинных вероотступников, которые прячутся на станции неподалеку от разрушенной Installation 04. На самом деле этим еретиком известно то, чего не знают другие ковенанты, но иерархи об этом умалчивают. Позже это обстоятельство приведет к полномасштабной гражданской войне между разными группировками ковенантов, а сам Арбитр и другие представители Элиты (это такие ящеры благородного вида) заключат союз с людьми.

Совершенство и простота

Сюжет сюжетом, но любят Halo прежде всего за геймплей. И неспроста: это очень интересный, продуманный и, главное, разносторонний экшен. В отличие от многих других игр, здесь нет какой-то одной выдающейся детали, на которой строилась бы вся игра, тут хорошо буквально все.

В первую очередь — это очень простой (в смысле игровой механики, а не сложности прохождения), ненагруженный шутер. Здесь почти нет разгово-

Отдельная жилплощадь

В Windows Vista под игры выделена отдельная папка, которая так и называется — «Игры». Сами игры туда не устанавливаются, там появляются лишь иконки, отображаются системные требования (не в привычном нам виде, а виде цифр, которые, по идее, должны

быть понятнее пользователям, но на деле еще сильнее запутывают) и возрастные рейтинги с пояснениями. Рейтинги приводятся для родителей, чтобы они могли ограничить доступ детей к играм с кровью, насилием, цензурной лексикой и так далее.



ломок и беготни в поисках рубильников, нет никаких мини-игр. Нет даже беготни за аттеками — в роли лайфбара выступает энергощит: если индикатор близок к нулю, достаточно посидеть пару секунд в укрытии, и он сам восстановится. Здесь есть лишь главное — сплошное, непрекращающийся экшен. Причем экшен, без преувеличений, перувеличенный.

Еще это очень тактический шутер. Не в том смысле, что помет каждой пули просчитывается здесь по десяткам параметров, а в том, что это очень похоже на настоящий бой, по крайней мере, так, как мы его обычно представляем. В отличие от *Brothers in Arms* с его надуманной тактикой, здесь не надо никому командовать, но ты сам инстинктивно ведешь себя так, как вел бы себя в реальном сражении: заходишь с флангов и в тыл,

наступаешь и отступаешь, чтобы сделать передышку, меняешь позиции.

Хороший шутер создают разнообразные игровые ситуации, и обычно все они режиссируются разработчиками, но в Halo такой





Любой, у кого есть права, знает, какое удовольствие на перекрестках доставляет процесс вождения машины. Так вот, почти такое же удовольствие доставляют полеты на банши.



Некоторые виды оружия у инопланетян мощнее, чем аналогичные у землян, но имеют дурную привычку перегреваться от слишком интенсивной стрельбы.

необходимости нет — игра сама регулярно их генерирует.

Ну вот хотя бы враги: умные, эмоциональные, каждая разновидность со своим характером. Гранты (лехота низшего уровня, их обычно как грязи) издают много шума, но стоит завалить самого сильного в отряде, как они обращаются в бегство. Elites, аристократичные ящеры, сильны и коварны. Если их сразу двести или сильно ранить, способны рассирепеть не на шутку и порой продолжают стрелять по трупу, даже когда их противник давно испустил дух (просто от злости). Brutes, прячущие медведи и давние соперники Эллиты, туповаты и предпочитают идти напролом. Сражаются с этими товарищами, в отличие от грантов и Эллиты, не так интересно — они слишком сильны, чтобы вступать с ними в открытые столкновения, и это сказывается на динамике. Сильнее, чем Brutes, из общей номенклатуры врагов выпадает только The Flood. У них мозгов ни на грамм и берут они исключительно числом. Воевать с ними совершенно неинтересно, да и на роль всегалактической угрозы они как-то не тмят.

Помимо врагов, в Halo очень удачное оружие: оно прекрасно сбалансировано и хорошо ощущается. В первой части оружие было вообще идеальным, в Halo 2 — немного поуже, но все равно лучше, чем в большинстве других шутеров. Знаменитый ав-

томат с индикатором патронов заменили его упрощенной модификацией с меньшей убойной силой (зачем — непонятно), ковенантам добавили несколько бестолковых стволов. Энергетический меч великоколеп, но его заряд кончается слишком уж быстро. Гранаты, впрочем, используются столь же интенсивно, как и прежде, и вываливаются из каждого перевого трупа, так что дефицита в них не бывает. Пользуясь случаем, еще раз воздадим почти изобретателю плазмогранат, которые клеятся к любым поверхностям, включая вражьи задницы: без них Halo был бы не Halo.

С техникой (в наличии джипы, танки, коверкрафты, а также банши — летательные аппараты ковенантов) та же история, что и с оружием: легко управляется и ведет себя именно так, как ты от нее ожидаешь, — нарадоваться невозможно. Особенно удался банши: с одной стороны, они летают достаточно быстро, чтобы не вызывать у игрока раздражения, а с другой — достаточно медленно, чтобы оставаться маневренными и удобными в управлении.

Новое и еще не забытое старое

Halo 2 стала первой игрой, в полной мере использующей игровые возможности Windows Vista и ни под каким соусом не признающей другие операцион-

ные системы. Выражается это в следующем.

Во-первых, игру обязательно устанавливать, ее можно запускать ПРЯМО С ДИСКА — правда, грузиться она при этом будет чутько дольше. Это, без сомнения, революционное изменение: не нужно больше загромождать жесткий диск гигабайтами игровых данных, не надо ждать утомительно долгой инсталляции.

Во-вторых, в Halo 2 можно играть не только с помощью мыши и клавиатуры, но и на геймпаде от Xbox 360. Это сделано скорее для тех, кто уже играл Xbox 360 и привык к тамошнему управлению, потому что на клавиатуре раскладка и так удобная. Единственное нарекание заключается в том, что переключение оружия теперь повесили на Q (раньше было на Tab), а на саму Tab назначили броуки гранат. Поначалу это очень раздражает — трудно привыкнуть. В мультиплеере же лучше играть на клавиатуре — на геймпаде все получается медленнее.

В-третьих, сразу после загрузки Halo 2 подключается к Live, онлайн-овой системе, изначально разработанной для Xbox 360, но теперь доступной и на PC. Если у вас есть Xbox 360 и вы подключали его к Сети, значит, у вас уже есть готовый аккаунт, останется только загрузиться. Если нет — придется создать геймерга.

На Xbox 360 с «Лайвом» есть один нюанс: игрокам с

бесплатной (Silver) подпиской доступны все сервисы, кроме сетевой игры, а чтобы поиграть в мультиплеер, нужно оформить платный аккаунт (\$50 для США и 60 евро для Европы). В PC-версии Halo 2 тоже есть деление на Silver и Gold, но правила здесь либеральнее. Играть по Сети можно и на бесплатном аккаунте, но при этом будет недоступна кнопка Quick Match. Почему это сделано — очевидно: в компьютерных шутерах брать деньги за мультиплеер не принято, и сделай его Microsoft платным, это ударило бы по продажам игры.

Вообще, выпуск Halo 2 только под Vista — решение в некотором роде странное. Понятно, что Microsoft лужды как-то стимулируют людей к приобретению своей операционной системы, но... продвигать новую технологию при помощи технологии старой? Halo 2 вышла в 2004 году — нужно ли объяснять, насколько непредвзятельно она выглядит сейчас?

Ориентация под «Висту», кроме всего прочего, еще и отстает значительно часть потенциальных покупателей. Операционная система — это не новая приставка, покупать ее люди не особенно рвутся. Так что если Halo в свое время был одним из главных бестселлеров на PC, то у Halo 2, скорее всего, показатели будут скромнее. А жаль — эта игра состарилась внешне, но не внутренне. ■

✓ РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из лучших шутеров 2004 года добрался до PC, чтобы стать еще и одним из лучших шутеров 2007 года. Это игра, ставшая телом, но молчащая душой.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 9.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРЕС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

- **Издатель** Eidos Interactive
- **Разработчик** Crystal Dynamics
- **Издатель в России/ локализатор** Новый диск
- **Платформа**
 - Серия Tomb Raider
 - Серия Prince of Persia
 - Скалолазка
- **Мультимедиа** Отсутствует
- **Коллективные диски** Один DVD
- **Ссылки игры**
 - www.tombraider.com
 - www.eidos.com
 - www.nd.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

TOMB RAIDER

ANNIVERSARY

Игорь Вязниковский

Свои дети растут быстро, а чужие — еще быстрее. Не успели мы оглянуться, как игры, в которые, казалось, мы играли только вчера, начали справлять десяти-, двадцати- и даже тридцатилетние юбилеи. Дестилетние Tomb Raider компания Eidos (бессменный издатель серии) в прошлом году благополучно пропустила, но вовремя спохватилась и пусть с опозданием на год, но выпустила юбилейный римейк самой первой части. Звучный подзаголовок **10th Anniversary**, правда, пришлось сменить на простецкий **Anniversary**.

Десять лет, а целлюлита нет

Итак, время назад: на дворе 1996 год. Лара отдыхает в Калькутте после путешествия в Гималаи. Здесь ей наносит визит Ларсон Конзуи, наемник, работавший на бизнесмену на са-

мой приятной наружности по имени Жаклин Натпа. Последняя предлагает Ларе отправиться на поиски артефакта атлантов, и непоседливая расхитительница гробниц, естественно, соглашается. По ходу дела выясняется, что Жаклин нечиста на руку и не прочь пустить Лару в расход, а артефакт интересует ее отнюдь не как коллекционера.

Экскурсионная программа на этот раз включает в себя Перу, Грецию, Египет и фрагмент Атлантиды. Людей по пути встретится очень мало (потому что массовый геноцид тайных обществ к тому времени еще не стал для Лары вторым хобби), зато много и плодотворно придется общаться с фауной: летучими мышами, волками, медведями, гориллами, львами, пантерами и даже динозаврами.

Но главную угрозу для Лары представляют все же не люди и не животные, а она сама — вер-

нее, ее неумное желание пролезть везде и повсюду. Tomb Raider — это выросший из платформеров вообще и **Prince of Persia** в частности симулятор преодоления надуманных препятствий. Замороженный, многоходовый, местами очень сложный, но почему-то неизменно интересный. В **Tomb Raider: Legend** от старой схемы частично ушли в пользу стрельбы и сюжета, но теперь вернулись снова. Anniversary — это, как и прежде, изощренная головоломка, тест на собранность и тренажер для развития пространственного мышления, сделанный скорее для студентов архитектурных вузов, чем для обычных людей.

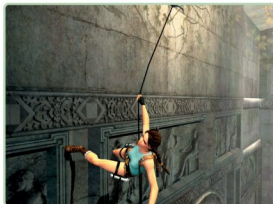
Игры часто бывают линейными, то есть мы движемся из одной точки в другую, время от времени отвлекаясь на поиск ключей/рубильников/NPC. В Tomb Raider все иначе. Цель



здесь, как правило, видима сразу, но, чтобы добраться до нее, приходится обходить весь уровень со всеми его заколками, выступами, ловушками, подводными и подземными пространствами. Инки, древние греки, египтяне и прочие народы страны глубокой, вероятно, сразу строили свои сооружения только для того, чтобы доставить максимум удовольствия безумной англичанке. Все двери предусмотрительно закрыты на несколько замков, все подходы за-



Tomb Raider: Anniversary получилась очень фотogenicной игрой. Можно снимать тысячи кадров — и все равно будет казаться, что этого мало.



За десять лет Лара много чему научилась... кроме благоразумия.



Почему кажется, что в таком нагромождении камня придется разбираться долго, но на самом деле оказывается, что инстинкты сами ведут нас вперед.

ботливо обрушены, перегороджены и перекрыты лешушками, водой или огнем, а в самых труднодоступных местах, где сотни лет никого не было и не растет ни единой травинки, поселены дикие звери. Когда нужно, любые конструкции считают своим долгом прикосновения, но механизмы и аптечки/патроны, разложенные в укромных местах строителями, сохранились безупречно. Места, за которые можно зацепиться, отчетливо выделены, а если где и попадется замороженная головоломка, подсказка будет буждаться под ногами. И над головой. И на стенах. И еще в пятидесяти пяти местах вокруг, чтобы заказчица приключения не дай бог не застряла в попытке сообразить, что от нее требуется.

Попытка номер 444

За десять лет многое изменилось, и стопроцентный римейк никто, конечно, делать бы уже не стал. У Anniversary тот же сюжет и та же структура, что и в оригинале, различия лишь в деталях — весьма существенных, впрочем. Уровни стали больше, масштабнее, сильно изменилась архитектура.

Изменения эти связаны главным образом с тем, что за прошедшие годы Лара много чему научилась. С выступов она теперь может прыгать не только вперед и назад, но и вбок, умеет балансировать на столбах, восво

пользуется альпинистской веревкой с крюком. Под водой Лара начинает задыхаться быстрее, чем прежде, но зато и в огне больше не горит. Ну то есть как не горит: здоровье от ожогов уменьшается с фантастической скоростью, но пламя не перерабатывается на одежду, а значит, не нужно каждый раз брызгаться в воду.

По большей части, играть в Anniversary легко и приятно. Игра словно течет сама по себе, ты ее даже не проходишь, а как будто плавно прикручиваешь. Такое свойство присуще проработанным, выверенным играм, которые выходят под занавес жизненного цикла какой-нибудь консоли (Anniversary делались с прицелом на старшую PS2). Технология отработана, мудрить ни с чем больше не надо — отсюда и такой результат.

Вместе с тем, PS2 пошел уже восьмой год, срок для консоли более чем приличный. В самой игре недочеты графики малозаметны, ну разве что периодически прорезаются угловатости в фигурке Лары. Заметно сильнее они становятся в роликах, но и то потому, что люди из Crystal Dynamics традиционно очень топорно работают с лицевой анимацией своих героев. Сама по себе игра бегаёт гораздо шустрее, чем Legend, и не тормозит вообще нигде.

А вот за что Anniversary действительно заслуживает нагонный, так это за то, что это... Tomb Raider. Ну, вы знаете: бежишь себе и бежишь, в потом натыка-

25-й кадр



За все годы существования сериала о Ларе у разработчиков только спустя десять лет вдруг неожиданно прорезалась необъяснимая страсть к цитатам из «Матрицы». Вот сразу два кадра из Anniversary, которые условно можно назвать «Лажки нет» и «Сон Нео».

ешься на каком-нибудь закоулкистом месте и все — до следующего сеанса можно отчаливать, потому что после -дцатой попытки ты уже на нервах и ничего все равно не получишь. Одно дело, когда такие места не удается пройти из-за собственной неловкости, но ведь нет! В Anniversary время от времени (слава богу, довольно редко) случаются вещи, которые в нормально отцензированной игре случаться не должны. То босс-динозавр, потеряв Лару из виду, спокойно расстреливается без единой потраченной патроны жизни, то обнаруживается непроходимое при определенных обстоятельствах место (и догадаться об этом не просто), то вдруг встречается камень, на который можно прыгнуть, минуя «официальный» маршрут, проложенный разработчиками.

Лара и пустота

Периодические застревания изрядно бесят, но в целом игра оставляет положительное впечатление. Сюжет почти не подает признаков жизни (по сравнению с Tomb Raider: Legend, где каждые пять минут что-нибудь случалось), но и это воспринимается скорее в плюс, чем в минус. Во-первых, потому, что сценарий и

ролики Crystal Dynamics, прямо скажем, делать не умеет, а вовторых, кто сказал, что они здесь нужны? Лара ведь не для того лезет во всякие дубри, чтобы вести душещипательные беседы с каждым встречным, — она ищет в том числе и уединения. Tomb Raider — приключение в этом смысле (ну и в другом, конечно, тоже) очень интимное. Только вы и окружающий мир, в котором надо выжить, — и ничего больше. ■



РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

80%

ДОЖДАЛИСЬ?

У Tomb Raider: Anniversary характер как у иной девушки: иногда она способна выжить из себя, но нравиться от этого не перестает.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

- **Разработчик**
Artificial Studios
- **Разработчики**
Artificial Studios
Immersion Software & Graphics
Timeline Interactive
- **Популярность**
Doom Tournament 2003–2004
Серия Battlefield
- **Мультиплеер**
Локальная сеть
- **Качество диска**
Объем 800 Мб через интернет
- **Сайт игры**
www.cellfactorrevolution.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видеопамяти
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
нет предела совершенству +
физический ускоритель AGEIA PhysX



ния здесь стандартный — есть легкие джупы, шагающие роботы и один летательный аппарат.

Вся вышеозначенная братия, как и положено, остервенело отстреливает друг друга (на упомянутых уже пяти уровнях). Поначалу, надо признаться, все довольно весело: гремят выстрелы, что-то постоянно падает, катится и разлетается в стороны, в воздухе носятся ополумевшие роботы и псионники, кого-то разры-

CELLFACTOR: REVOLUTION

Георгий Курган

С тех пор как компания AGEIA выпустила в свет свой физический ускоритель PhysX, она отчаянно пытается доказать миру, что ее детище жизненно необходимо каждому уважающему себя игроку. Сами игроки ее точки зрения не разделяют: мощностей современных процессоров вполне достаточно для обхвата физики безо всяких дополнительных костылей.

Однако у AGEIA были далеко идущие планы. Два года назад они активно собирали под свои знамена разработчиков, готовых использовать уникальные возможности их технологии. Подписались многие, но больше всех не повезло Artificial Studios, которые принесли в AGEIA техническое демо своего проекта CellFactor. Игра до того полюбилась AGEIA, что они подписали в производство полноценную игру CellFactor: Revolution. Маркетинговая идея состояла в следующем: игра максимально исполь-

зовала все возможности PhysX, поражала воображение уникальной физикой, и, разумеется, должна была работать только при наличии соответствующей карты внутри вашего компьютера.

Бесплатный сыр

Но время расставило все на свои места. Проект PhysX благополучно провалился, а CellFactor: Revolution на днях вышла в качестве бесплатной игры: любой желающий может скачать из интернета полновесный дистрибутив. На деле же цена CellFactor равняется стоимости карточки от AGEIA — только с ней вам станут доступны все игровые уровни и возможности. Для тех, кто PhysX благополучно не приобрел, сообщаем: ничего особенного вы не теряете. По умолчанию тут всего пять карт, и те обставлены довольно бедно.

С точки зрения игровой механики, CellFactor — это незатейли-

вый клон Battlefield 2142. Есть несколько режимов игры (захват флага, штурм базы, командная и одиночная мисорубка), а также три класса на выбор. У каждой из противоборствующих фракций своя специфика. Guardian — настоящие машины смерти. Эти борги обучены высоко прыгать, до смерти забивать противников голыми руками и стрелять сразу с двух рук (можно использовать одновременно два вида оружия). Bishop — их полная противоположность. Они вообще не пользуются огнестрельным оружием, зато обучены левитации и обладают пси-способностями: умеют швыряться подручными предметами и разрывать противника мозги (в прямом смысле). Третья раса, Black Ops, представляет собой нечто среднее между первыми двумя: они обладают зачатками телекинеза, ловко применяют подлые приемы вроде гранат и мин, а также управляют техникой. Набор средств передвиже-



По умолчанию один из пистолетов управляется при помощи мышки, а другой — с клавиатуры.



Кто тут сказал «синтетические наркотики»? Это всего лишь усиленный пси-способностей!

Занимательная физика

Какой бы сырой и тошкливой не была CellFactor, способ развлечь себя есть и здесь. Лучше всего для этого подходит раса Bishop: они владеют телекинезом, умеют летать и на все сто процентов используют физические возможности игры. Мы, в свою очередь, предлагаем вам пять способов поиздеваться над противниками и окружающими объектами.

Ударная волна



Помедитировав несколько секунд, герой получает возможность высвободить колоссальный заряд пси-энергии, который просто сметает все на своем пути. Если проделать этот трюк в закрытом помещении, оно тут же погрузится в

первобытный хаос: ящики и прочий мусор разлетается во все стороны, хороня под собой врагов.

Боулинг



Усилив волю мы собираем все, что плохо лежит, в гигантский ком. На его поддержание постоянно тратится энергия, но если хорошенько прицелишься, можно, толкнув эту кучу перед собой, одним махом смести сразу нескольких врагов, после чего те разлетятся в стороны, смешно дрыгая сломанными конечностями.

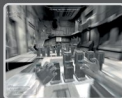
Копание в мусоре

Игра вечноски подстегивает вас к копанию в мусорных



кулах. Если вы увидите перед собой большое скопление объектов, можно легким движением рук разбросать их во все стороны. Если рядом ненароком окажутся враги, им гарантировано не поздоровится.

Допинг



Порой на уровнях попадаются специальные шприцы с концентрированной пси-энер-

гией. Всадив их содержимое себе в вену, герой многократно к телекинезу и может провести поядр с десятком самых убойных приемов. Кроме того, в этом режиме он умеет отбивать ракеты.

Мясорубка



Пожалуй, самый brutalный прием из всех возможных в игре. Сначала герой притягивает к себе противника. Затем, по нажатию специальной кнопки, он сжимает кулаки, и через несколько секунд враг превращается в неаппетитный фарш. Кровь, мясо и куски мозгов по всей округе гарантированы. Хорошо хоть исчезают быстро.

вает на куски очередным взрывом... Длится все это счастье, правда, около полчасика.

Мышеловка

Во-первых, несмотря на то, что у разработчиков получилось создать по-настоящему разные классы, баланс в игре ощутимо прихрамывает. Играть за Bishop интереснее и проще всего: они парят где-то в поднебесье и обрушивают на головы врагам все, что не привинчено к полу (или привинчено, но плохо).

Во-вторых, физика поначалу вроде бы даже впечатляет. Интерактивных объектов на уровнях не много, а очень, очень много! Размещены они, как правило, безо всякой системы: повсюду разбросаны груды ящиков неизвестного назначения, свалены горы какие-то детали. Зачем это все нужно? Конечно, чтобы пинать! Хлам радостно разлетается в стороны от малейшего удара, мешая спокойно бегать

по уровню. Если бой проходит на открытом пространстве, все еще более-менее терпимо. Но два уровня проходят в помещениях, и вот там порой просто некуда ступить. Регулярно случаются несмешные курьезы: сразу же после появления на уровне игрока давит насмерть грудой строительного мусора, который падает после очередного взрыва.

Следующим пунктом в длинном списке претензий следует управление. Реализовано оно просто кошмарно. Чтобы выполнить какой-нибудь особо хитрый прием, приходится зажимать до четырех клавиш одновременно (причем и на мышь, и на клавиатуре). На привыкание уходит около часа, и за эти шестьдесят минут вы научитесь изгибаться так, как не силенс некоторым йогам. Все клавиши, конечно, можно переназначить по своему вкусу, но это не спасает от геймдизайнерского дилетанства: отдельных функций придумано слишком много. Пальцев

отчаянно не хватает: для снятия скриншотов автору этих строк пришлось позвать на помощь второго человека — было просто нечем нажать на кнопку.

Все это сомнительное удовольствие тормозит самым беспардонным образом: на нашем тестовом стенде (двуядерный процессор, два гигабайта оперативной памяти и GeForce 8800GS) игра с трудом выдавала из себя 25 кадров в секунду, а в трудную минуту не набрала и семнадцати. Учитывая, что основная цель физического ускорителя — избавить процессор от обседа физики, задчку PhysX можно считать с треском проваленной.



CellFactor — игра не то чтобы полностью безадежная. Она скорее сырая, сползноватая и издевательски сложная в освоении. При всех упомянутых выше минусах она способна увлечь на

несколько дней: тотальная разрушаемость и груды интерактивных объектов для нас все в новинку. Игроки с фантазией найдут здесь немало способов поразвлечься (пару идей можно подсмотреть во врезке неподалеку). Если бы все возможности были доступны простыми смертным, игра не грех было бы добавить побалла к финальной оценке.

Но для комфортной игры в CellFactor необходимо иметь компьютер космической конфигурации, оснащенный к тому же дополнительной картой за несколько сотен долларов. Такие подарки нам не то чтобы нужны. ■



РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Посредственное недоразумение, призванное подстегнуть продажи физического ускорителя PhysX. Тошниво, зато бесплатно.

ГЕНИМЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 3.0

РЕЙТИНГ

6.0

СРЕДНЕ


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!


SAM & MAX EPISODE 6

BRIGHT SIDE OF THE MOON

Олег Ставицкий

Полгода назад небольшая Telltale Games, составленная из бывших сотрудников LucasArts, затеяла практически самоубийственное мероприятие. Когда они объявили, что возрождение одного из главных квестов первой половины 90-х произойдет посредством интернет-дистрибуции и сериальной структуры, большинство покрупило пальцем у виска. Слабо верилось, что кто-то способен выдержать темп, предполагающий ежесеминный выпуск новой игры в течение шести месяцев. Но все вопросы отпали сами собой, как только состоялся релиз первого эпизода — **Culture Shock**.

Sam & Max, как выяснилось, вернулись в форме интерактив-

ного ситкома — с колкими диалогами, по-хорошему бредовым сюжетом, феерическим юмором и набором великолепных второстепенных персонажей. В мае праздник закончился — Telltale сдержала свое обещание, и **Episode 6: Bright Side of the Moon** вышел, как и обещалось, десятого числа.

Пожалуй, единственное, в чем можно упрекнуть шестую серию, так это в том, что она как-то очень прилежно оправдывает все возложенные на нее надежды. Telltale словно чувствовали, что все ждут от них сверхъестественного, бьющего через край финала. Поэтому кульминация, как вступает из названия, случается на Луне. Старательно меняющей национальнос-

ти Боско на этот раз переделала собственной мамой (макиж и парик прилагаются). Сибил прекратила менять работу и стала королевой Канады. На Луне, конечно, имеется доска объявлений, к которой пришпилены записки вроде «Базз, мы тебе не дождалась и ушли на барбекю» (имеется в виду участник лунной экспедиции Базз Олдридж). В общем, какого-то оплеухающего откровения в **Bright Side of the Moon** нет, но все, что вы можете ожидать от финала этой прекрасной полугодовой эпопеи, тут присутствует.

Telltale превратили **Episode 6** одновременно в полури, капустник и коллективный выход на поклон. Тут присутствуют персонажи практически всех эпизодов (за исключением первого — братья Soda Poppers упоминаются в диалоге), а главным злодеем ожидаемо оказывается самый мерзкий второстепенный герой. Головоломки по-прежнему не заставляют вас задуматься больше, чем на 15 минут, но это даже хорошо — к шестому эпизоду авторы, видимо, окончательно определились со своими приоритетами, и совершенно очевидно, что главное тут — юмор и диалог. Если вы вдруг решитесь на автопилоте прощелкать весь финал, не вдаваясь в детали, то этот процесс займет у вас от силы минут сорок. Вся прелесть здесь в необязательных фразах, которыми герои



перекидываются по каждому поводу. При этом важно понимать, что тем, кто пропустил хотя бы одну серию этих именин сердца, половина местных шуток будет непонятна. Если первые пять эпизодов имели общедоступные основные темы (мафия, телевидение, интернет, политика), то **Episode 6** шутит в основном сам про себя.



Небольшой, но яркий успех Telltale — это очень хорошо по многим причинам. Во-первых, мы увидели, как может и должна работать сериальная система. Авторы очень оперативно реагировали на критику со стороны прессы и игроков, и буквально через месяц мы видели результат на своих мониторах. Во-вторых, возрождение **Sam & Max** явно свидетельствует о том, что классические квесты никуда не делись и при должном подходе прекрасно воспринимаются публикой. Ну и наконец, в-третьих, **Sam & Max Season 1** — наверное, самая смешная игра нынешнего года. А это, вообще говоря, лучший итог. ■



Главным злодеем первого сезона оказался ступот инновационных бактерий по имени Хью Блисс.

■ РЕГРЕССИВНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Старательный и ожидаемо феерический финал прекрасной полугодовой истории. Мы прощаемся с **Sam & Max** — это было чудное шесть месяцев.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО

Season 1: путеводитель по эпизодам

Episode 1:
Culture Shock

Сэм и Макс дебютируют с расследованием дела о гипнозирующих видеокассетах, которые рассылает неудавшаяся телезвезда 70-х Brady Culture. В качестве доставщиков гипнопродукции используется зомбированное трио поющих подростков Soda Poppers, которые якобы лишили злодея его гарантированной славы. Выясняется, что единственное существо в мире, не подверженное гипнозу, это как раз склонный к нелюбимому насилию кролик Макс. На сцену выходят все регулярные персонажи сериала: хозяин «неудобной лавки» Боско, бывшая тагурищица Сибил, регулярно меняющая профессию (в первой серии подрабатывает психологом) и хамоватая двубузбая мышь Jimmy Two-Teeth, живущая в офисе глянцевой.

★★★★★★ * 8.5

Episode 2:
Situation Comedy

Сэм и Макс отправляются на телевидение, где Майра (пародия на Опру Уинфри, известную американскую телеведущую) — добродушная до омерзения ведущая телешоу для домохозяек — взяла в заложники телестудию и непрерывно вещает в прямом эфире уже третьи сутки. Для того чтобы добраться на съемочную площадку, говорящая собака и психический кролик принимают участие в съемках сомнительного ситкома и выясняют, что Майра все это время находилась под гипнозом игрушечного медведя. Боско переодевается англичанином (усы, монокль, котелок), а Сибил организует выпуск желтой прессы для интеллантеж. Среди прочих персонажей Сэм и Макс знакомятся на телевидении с Хью Блэксом — динозавьем изобретателем какой-то сомнительной религии, основанной на цветах радуги.

★★★★★★ * 8.5

Episode 3:
The Mole, The Mob and the Meatball

Сэм и Макс идут по следу безымянных гипнозеров. Найденный в конце прошлого эпизода гипномедведь приводит их в логово мафии игрушек (Toy Mafia). Полиция некоторое время назад внедрила туда своего крога, но тот пропал и не выходит на связь. Под видом безобидного казино игрушечная мафия открыла завод по производству гипномедведей, а пропавший крог оказывается главным злодеем. Сибил на этот раз переквалифицировалась в профессионального свидетеля, а Боско переодевается французом. История заканчивается подругой игрушечной фабрики, но буквально перед титрами в кадре появляется выразительный агент спецслужб, который многозначительно сообщает в микрофон, что «переходит к плану Б».

★★★★★★ * 8.0

Episode 4:
Abe Lincoln Must Die!

Планом Б из прошлой серии оказывается гипнопresident. Таинственные спецслужбы усаживают в овальном кабинете Белого Дома куклу действующего президента США. Сэм и Макс отмазывают ей голову, но находчивые спецслужбы оживляют гипностаю Абрама Линкольна. Начинается политическая гонка за президентское кресло, которую неожиданно для всех выигрывает Макс, взявший за трибуны к электорату с речами вроде «приветствую вас, ничтожное человечество». Сибил на этот раз открывает брачное бюро (и закручивает интрижку с Линкольном), а Боско наливает утанку и притворяется русским. Братья Soda Poppers из первой серии выступают в качестве губернаторов трех штатов. Финалом политической гонки становится запуск атомной ракеты и подвиг Абрама Линкольна.

★★★★★★ * 8.5

Episode 5:
Reality 2.0

Сэм и Макс борются с современными компьютерными играми. Выясняется, что главный источник игры — новая массовая игра Reality 2.0, подозрительно напоминающая все MMORPG сразу. Контролирует Reality 2.0 великий и ужасный интернет (представлен женщиной), а им, в свою очередь, управляют: автоответчик, старый аркадный автомат, подключенная к кабельной «Ангела» и машина, которая делает «битл-Сибил занялась единственной в мире работой, не требующей квалификации (бета-тестинг)», а Боско переодевается полуэльфом и регулярно сообщает что-нибудь вроде «За Шир!». Ближе к концу в интернет запускают вирус, отчего он переходит на текстовую версию, напоминающую эротический сон любителя ФИДОНет. Сама игра на последние десять минут превращается в текстовый текст.

★★★★★★ * 8.0

Первый сезон на DVD



Для тех, кто, как и мы, крайне расстроен скоростным финалом первого сезона Sam & Max, есть несколько новостей, и все хорошие. Во-первых, летом Telltale Games выпускают коллекционное издание Season 1 на DVD. Там, кроме шести эпизодов, будет содержаться масса полезной информации. Например, возможность сыграть в любую серию со включенными комментариями разработчиков. Или видео-интервью с гениальным композитором Джаредом Эмерсоном Джонсоном. Или сборник всех мультфильмов на движке игры, которые Telltale Games регулярно выкладывали на своем сайте.

Во-вторых, новость еще более приятная. Sam & Max официально выйдет в России! GFI и «Руссобит-М» приобрели права на весь первый сезон и издадут его на одном DVD. Мы связались с локализаторами и выяснили, что в российский издании войдут все бонусы, которые Telltale включили в свой Collector's Edition. Американский DVD-релиз назначен на август, а российский случится чуть позже.



RUSH FOR BERLIN



RUSH FOR THE BOMB

Обстоятельства выхода **Rush for the Bomb** на свет заставляют задуматься. Возможность заплатить деньги и скачать игру не выходя из дома появилась гораздо раньше, чем аддон попал на полки магазинов. Наглядное доказательство прогнозов о том, что лет через пять все игры будут отпускаться исключительно в режиме онлайн. Вот только многие игроки заявили о намерении дождаться традиционного DVD-релиза. И дело тут не в отсутствии полноценного доступа в Сеть, с этим на Западе проблем нет. Просто им хочется держать в руках аккуратно, ярко оформленную коробку с игрой.

Вокруг света на бомбардировщике

Впрочем, речь не о том. Венгры из **Stormregion**, авторы успешных **Codename: Panzers** и **Rush for Berlin**, на этот раз решили вспомнить популярную во времена **Panzer General** иг-

ру «А что было бы, если бы...». Своевременная инициатива, поскольку сюжеты тактических стратегий давно превратились в курс лекций по истории. Допущение невелико: засекреченные немецкие штабартенфюреры, Штирлица на них нет, сумели похитить чертежи атомной бомбы из-под носа американских ученых. Теперь нацисты хотят вернуть заокеанским врагам их ноу-хау, но уже в виде работающей модели. Союзники вынуждены начать крупномасштабную операцию, чтобы не дать шпионам добраться до дома. Немцы же бросают все силы на то, чтобы донести заветную «эстафетную палочку» до Берлина.

Идея с такой «гонкой вооружений» на геймплее практически не оказалась. Необязательно играть в **Rush for the Bomb**, чтобы представить себе игру. Более того, необязательно даже играть в оригинальный **Rush for Berlin**. Достаточно вспомнить любую тактическую RTS

на тему Великой Отечественной — и вы сразу поймете, о чем идет речь. Шкала опыта и подразделений, возня с обеспечением амуниции, раняемая психика подопечных, гургающих любого куста, — **Stormregion** отнюдь не стремятся к оригинальности. Задания построены по стандартной схеме: наступаем, обороняемся, штурмуем, защищаем... Всего заготовлено 12 миссий, по шесть для обеих сторон-участниц забега. Само собой, ни с какими реальными историческими операциями эти кампании не связаны, что дало венграм простор для самовыражения. По прихоти **Stormregion** нашему командирскому высочеству предстоит изрядно поштешествовать от южных широт до холодной Скандинавии и обратно.

Кстати, командиров с их уникальными навыками в **Rush for the Bomb** прибавилось. Новый офицер союзников мыслит глобально — его умения воздействуют на юнитов, участвующих в бою. Хозяйственный немецкий командант, напротив, работает в основном на ближней дистанции, предпочитая помогать своим (к примеру, временно повышать им уровень опыта). Ну и, конечно, хит сезона — русский политрук с его навыком **Bolshevik Motivation**, поднимающий боевые качества своих подопечных. Все эти нововранды, слов нет, хороши, но вот на ход сражений они повлиять не способны.

Выслушав жалобы на узкий выбор техники, венгры существенно расширили «таксопарк». Здесь **Stormregion** тоже провину фантазию, правда, с оглядкой на исторические прототипы. У нацистов добавился ставший уже притчей во языцх тре-

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,7 ГГц, 512 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,7 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

угольный истребитель **Horten** (именно ему уготована честь полететь за океан с атомной бомбой) и нечто вроде катера на лыжах, способного перекачать замерзшие водоемы. Рядом стоит вполне реальный бомбардировщик с забавным для русского уха названием **Stuka** (более известен как «юнкерс»): бьет сильно, но без защиты истребителей долго не летает. У союзников выделяется западный вариант нашей «Катюши», специалист по артодготовке. Но, опять же, никакие кардинальные изменений в тактику боя эта техника не вносит.



Жаль, что за всеми хлопотами **Stormregion** забыли сводить AI на прием к психотерапевту — враги все так же любят покидать этот мир, переставая адекватно реагировать на происходящее. Хотя в целом разработчиков можно поздравить с успешным аддоном. В нем нет ничего особенно нового, но, с другой стороны, все знакомые ингредиенты аккуратно собраны, упакованы и работают как часы. Этим взял **Rush for Berlin**, это же является главным достоинством **Rush for the Bomb**. Каждая деталь находит свое применение, сложные миссии не дают потерять вкуса к борьбе, кавалерийские наскоки переключаются в зародыше... Что еще надо? ■



Наглядный пример периодических отклонений AI. Пока мы толпой расстреливаем двух немецких пехотинцев, стоящих поблизости «Тигр» содержит вечность.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
 - КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
 - ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
 - ЛЕГКО ОСВОИТЬ
- ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ**

ДОЖДАЛИСЬ?

Как и оригинал, **Rush for the Bomb** это прежде всего качественный набор штампов. Рекомендую к употреблению всем поклонникам жанра. **Stormregion** и тактические RTS в целом. Выбирай там, у кого алюминия на отсутствие исторической достоверности.

- ГЕЙМПЛЕЙ**
★★★★★★ 8.0
- ГРАФИКА**
★★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА**
★★★★★★ 8.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ**
★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



**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.



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

КРАХ АННЕНЕРБЕ

В воронежской студии **Vituit** работают упорные люди. Когда состоялся первый анонс многострадального **Kreed**, никто и не предполагал, что заочный «убийца **DOOM 3**» окажется чертовски замудренным и бесчеловечным эшкеном с очень спорной графикой и бесчеловечным дизайном. Впрочем, это не остановило разработчиков, и несколько месяцев спустя появился аддон **Kreed: Битва за Савитар** — все та же игра, только с более толковыми уровнями.

Затем **Vituit** с головой ушли в создание нового эшкена по Второй мировой войне. Итогом двухлетней работы воронежцев стал «Восточный фронт: Неизвестная война» — шутер без открытий, но на порядок лучше, чем **Kreed**. Тут была приличная графика, стремительный геймплей и какой-никакой сюжет.

Следую устоявшейся традиции, в мае **Vituit** выкатили дополнение под названием «Восточный фронт: Крах Анненербе». Аддон обходится без оригинальной игры, так что, если вы вдруг пропустили «Неизвестную войну», самое время познакомиться.

Старые знакомые

В центре событий вновь оказывается наш старый знакомый

Карл Штольц — бывший боец фашистского спецназа, который в первой части неожиданно для себя умер, воскрес, после чего заремел в ряды немецкого сопротивления. Именно благодаря его разрушительным действиям партизанам удалось уничтожить секретную лабораторию «Анненербе», где нацистские ученые оживляли павших в бою солдат, дабы создать непобедимую армию покойников.

Однако после разгрома «Анненербе» мир не наступил, а ученые фашистов продолжили свои эксперименты над трупами. На этот раз они всей командой отправились в Тибет, чтобы провести некие оккультные ритуалы и призвать к жизни легион мертвецов, которые должны будут отломить ход Второй мировой. Карлу Штольцу снова надо пресечь планы злодеев, отправить на тот свет всех несогласных и окончательно уничтожить «Анненербе».

В первую очередь в «Крахе Анненербе» обращает на себя внимание порядок похорошевшей графика. За два года разработчики ошутимо подлатали движок, так что он и сейчас смотрится отлично. Подбитая техника смачно разлетается на куски, стрельба сопровождается эффектными вспышками пламени,

а пули, угодившие в стену, очень натурально отшибают куски штукатурки.

Vituit устранили главный недостаток оригинала — жутко колючую анимацию персонажей. Теперь герои передвигаются плавно, без рывков, враги прыгуче за стенами, ловко отпрыгивают, уходя с линии огня. В целом игра стала выглядеть современной. Здесь и приличная детализация уровней, и аккуратно нарисованные модели оружия, и достоверная физическая модель.

Собственно геймплей со времен первой части изменился мало, но стал в разы бодрее и отчаянно напоминает тот же **Painkiller**. То есть 90% времени вы рысью мчитесь по уровням, истребляете фрицев, которые сыплются, словно спелые яблоки, а остальные 10% дергаете рубильники и смотрите ролики, сделанные отчего-то в аниме-стилистике.

Враги стараются взять не умением, а числом. Все время приходится прыгать за мебелью, вести беспорядочный огонь и своевременно уворачиваться от гранат. В итоге на экране постоянно царит бадабум — рвутся гранаты, боится стекла, на мелкие щелки разлетаются декорации, где-то падают подстреленные враги.

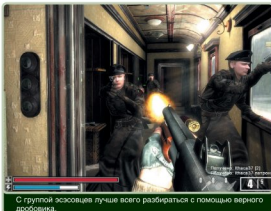
- Издатель: Руссобит-М
- Разработчик: Vituit Creative Team
- Платформа:
 - Восточный фронт: Неизвестная война
 - Return to Castle Wolfenstein
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.russobit-it.ru/catalogue/itn/vost-front_crahh_annenerbe

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 512 Гб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Нигуда не делись и специализация Карла. Теперь он не только получает очки опыта за меткую стрельбу, но и научился владеть в ярости: если вы, например, сумели четыре раза подряд поразить врагов в голову, то сразу же включится режим замедленного времени а-ля **F.E.A.R.** и можно будет безнаказанно убить с десятком фрицев. То же самое произойдет, если успокоить четверку басурман с помощью кинжала — главгерой испустит звериный рык, обретет неуязвимость и в замедленном темпе покромсает всех в капусту.

Vituit получились очень приятный аддон. Если вы (как и мы) успели соскучиться по приличному отечественным эшкенам, «Крахе Анненербе» — это именно то, что нужно. ■



С группой эсэсовцев лучше всего разбираться с помощью верного дробовика.



Когда активируются сверхспособности, главгерой становится неуязвимой машиной для убийства.

- РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Крепко считое дополнение для одного из лучших отечественных эшкенов. К вашим услугам обожанная графика, неожиданное бодрый геймплей и занятый сюжет про злобных нацистов.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★ 7.0

ГРАФИКА ★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Акелла

ACTION



СВИРЕПАЯ МЕРТВЕЧИНА

ARTIFICIAL STUDIOS

SOUTHPEAK GAMES

ЗАК - ТИПИЧНЫЙ «БДТАНИК»
ЗИДИ - ТИПИЧНЫЙ «РАЗДВЛБАЙ»

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 Artificial Studios Inc. 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.

Российские партнеры и дистрибуторы:
 (Сеть) "СОЮЗ", "М Видео",
 "Кристалл" и "Интернет"
М. Видео
Настр. Центр!

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
 Тел. Поддержка: (812) 303-4612. E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.southpeak.ru
 Сеть магазинов Москва: (495) 393-46-24, online@akella.com.ru Санкт-Петербург: (812) 252-49-46, akella@akella.com
 Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@akella.com
 Екатеринбург: (343) 297-34-42, akella@akella.ru
 Предоставитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua
 Филиал ООО "Полет Нагайск" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гвардии, д.37, телефоны: (812) 252-49-45.



Акелла

РЕКЛАМА



UFO: EXTRATERRESTRIALS

ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

Ремейк, при всей его внешней простоте, жанр крайне опасный. Для того чтобы сделать успешный пересказ вечнозеленой классики, надо тоже быть гением. Хоть чуточку. Но гении, к сожалению, предпочитают делать свои собственные проекты.

Легендарная серия X-COM вот уже несколько лет облюбована разработчиками из Чехии. Altar Interactive понадобилось четыре года и три попытки, чтобы хотя бы отдаленно приблизиться к шедевру Mythos Games. Chaos Concept делили свой ремейк пять лет.

UFO: Extraterrestrials — это точная копия эталонной X-COM за номером один. Настоящая точная, что изменения порой приходится выискивать с помощью огромной лупы. Главное «нововведение» — вместо Земли защищать от нашествия aliens предстоит планету Эсперанцу (ближе к концу возвращения в колыбель человечества все-таки состоится). Так вот, это сомнительное отступление от оригинала напрочь убивает крутую ат-

мосферу. В X-COM была внятная мотивация: это наша родная планета, и мы ее последняя надежда. Небрежно нарисованная поверхность Эсперанцы по вполне понятным причинам подобных эмоций не вызывает.

Оборона от нашествия инопланетян происходит по знакомым правилам. Правительство выделяет нам военную базу и небольшое ежемесячное финансирование. Небо тем временем уже восоебодот НПО: терроризируют мирных жителей, захватывают регионы, отвешивают плох нашим истребителям и ловко смятывают, стигают на них топкой. Что делать? Развивать технологии, отстраивать базы-спутники на новых территориях и, конечно же, лупить врага по его зеленой морде.

Стратегический режим — чуть ли не единственный, что Extraterrestrials не подкачал. Играть действительно сложно: инопланетяне сначала берут и числом, и технологическим умением, экономическая система

достаточно сложна (бюджет приходится считать в уме на целый месяц вперед), а быстро развиться никто не дает.

Увы, но получить удовольствие от такого положения дел не выходит — слишком уж многое сразу начинает раздражать. В первую очередь, целиком завален пошаговый тактический режим, в котором наша придворная зондеркоманда дерется с инопланетянами на земле. Тут можно ходить, переключать оружие, присаживаться на одну коленку, выбирать режимы стрельбы и... пожалуй, все. Кроме того, не обошлось без серьезных ляпов: у наших бойцов наблюдаются серьезные проблемы со слухом, плюс ко всему — их радиус обзора чуть меньше чем у инопланетян (на тактике игры это отражается самым драматическим образом). Режим реального времени, который был придуман еще в третьей части оригинального X-COM — не нашлось и в итоге каждый, даже самый проходимой бой растягивается на долгие часы и надоедает чуть более горькой редьки.

Еще больше ужасает техническая реализация. Chaos Concept пять лет делал ту же самую X-COM 13-летней давности. Только системные требова-

- Модель
- Тит Зумегу
- Разработчик
- Chaos Concept
- Модель в России локализовано
- Новый диск
- Новизна
 - X-COM: UFO Defence
 - Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Мультиплеер
- Отсутствует
- Количество дисков
- Опен DVD
- Сайт игры

www.ufo-extraterrestrials.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, GeForce FX 5200/
Radeon 9800 Pro 128 Мб
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 1 Гб, GeForce FX 7600/
Radeon X1600 128 Мб

ния выросли примерно в сто раз. Плоская картинка, спецэффекты в стиле «взрыв — желтое пятно, дым — зеленое пятно», сумасбродная система расчета стрельбы, пускающая пули под совершенно дикими углами. Здесь же — «колочий» интерфейс, делающий человека, явно не знакомым с термином «интуитивность» и начисто лишенным даже такой элементарной вещи как «горячие клавиши» (если вы не первый день знакомы с жанром, то понимаете насколько это страшно).

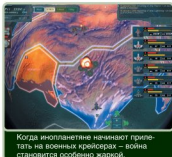


Интересный факт: официальная цена российского издания UFO: Extraterrestrials — 299 рублей. Тем временем в известном сервисе Steam за 2,95 доллара (около 80 рублей) продают X-COM: Terror from the Deep, вторую часть легендарной серии. Мы бы, честное слово, взяли последнюю. Она, может, и устарела на десять лет, но зато это настоящий X-COM с его удивительной атмосферой, а не подделка.

P.S. Локализация у «Нового диска» вышла очень приятная, придраться можно лишь к неживым голосам актеров во вступительном ролике. Зато внутриигровые тексты переведены очень точно и без ошибок. ■



Некоторые инопланетяне выглядят один в один как в оригинальном UFO. Вот этот гражданин в прошлой жизни назывался «снейкман».



Когда инопланетяне начинают прилетать на военных крейсерах — война становится особенно жаркой.

РЕЙТИНГ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Попытка возродить дух некогда знаменитой стратегии закончилась ожиданием: Chaos Concept сделали «ту самую X-COM», только хуже. Пробовать стоит только если вас вдруг сурово мучает nostalgia по оригиналу.

ГЕИМПЛЕЙ

★ ★ ★ ★ ★ 5.0
ГРАФИКА
★ ★ ★ 3.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★ ★ ★ ★ ★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★ ★ ★ ★ 5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇺🇸

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

RH-550


Ritmix


FMT-900



товар сертифицирован. рисунок

Ritmix


RF-9000



RF-7000

Ritmix - ритм твоей свободы!
Ritmix


МИР


ЭЛЬДОРАДО
горбушка®
М.видео
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
БЕЛЫЙ ВЕТЕР
ЦИФРОВОЙ
730 00 00 DIGITAL.RU
Евросеть
POLARIS
СЕРВИСНЫЙ ЦЕНТР ПО ТЕЛЕФОНУ 800-200-0000



SHREK THE THIRD



Третья серия о приключениях зеленого огра Шрека оказалась не столь выдающейся, как две предыдущие части. Создатели мультфильма устали изобретать новые шутки, придумывать комичные ситуации и отчасти угодили в водоворот самоповторов. Тем не менее шутки, ласты и старье, но все еще вызывают улыбку, а ужимки осла и котка по-прежнему веселят публику.

А вот разработку игры по мотивам, увы, доверили 7 Studios, в портфолио которой десяток очень средних игр. Поэтому неудивительно, что игра получилась скучнейшим представлением, рассчитанным на самых неприятозастенчивых зрителей.

Зеленый громила

История игры в целом повторяет сюжет мультфильма, но творчески развивает некоторые сцены оригинала. Скажем, если киношный Шрек отплывал из Третьякового Королевства на поиски Артура без шума и пыли, лишь слезливо попросившись с женой и друзьями, то в игре это событие превращено в какой-то безумный мордобой, когда наш зеленый друг буквально проби-

вает себе дорогу к заветному кораблю. На пути героев неожиданно возникают пираты, непонятные бандиты и бог знает кто еще.

7 Studios отчего-то решили соорудить не просто бродилку-прыгалку, а сочинить зубодробительный рукопашный бой. Шрек обучен нескольким незамысловатым ударам, умеет пугать врагов грозным рыком и совершать особо мощные атаки, от которых противники тотчас клеют ласты. Поддержка мышки в игре отсутствует, так что весь файтинг осуществляется с помощью клавиатуры. Никаких сложностей в управлении, впрочем, не возникает — все, что необходимо делать — это тупо долбить по двум клавишам, уничтожая таким образом наседующих врагов. Веселье спорно: столь незамысловатые бои наскучивают где-то ко второму уровню.

Не спасает игру и то, что помимо Шрека разработчики разрешают побить в роли Осла или Кота в Салоггах. Разницы между героями практически нет. Разве что Кот орудует шлагой и прыгает, словно заправский ниндзя, Осел раскидывает злодеев с помощью копыт, а его величество

Шрек полагаются исключительно на свои мощные лапы. Все персонажи обладают суперприемами, которые активируются, если отыскать специальный камень силы. Спецудары, правда, сделаны скорее для галочки, ибо расправляются с врагами можно и с помощью обычных туммаков.

Неудавшееся представление

Кроме бесконечных и очень скучных драк можно заниматься собирательством. Как и полагается платформеру, каждый уровень под завязку набит какими-то монетками, драгоценными камешками и прочим хламом, который необходимо скрупулезно собирать, если вы друг решите пройти игру на все сто процентов. Плюс за деньги можно прикупить себе разные бонусы — открыть новые костюмы для главных героев, снабдить Шрека особо мощным ударом или получить доступ к уникальным персонажам.

Беда в том, что упираться, собирая бонусы и открывая костюмы, как-то не особо хочется. Shrek the Third — это на редкость унылое развлечение, особенно если смотреть на него с точки

- Издатель Activision
- Разработчик 7 Studios
- Полнота Shrek 2
- Мультиплеер Отсутствует
- Количество дисков Один DVD
- Сайт игры www.shrek.com/main.html

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 512 Гб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

зрения ребенка. Все, что предстоит делать, — брести по линейным уровням, вышагивать дух из многочисленных врагов и собирать ненужное в общем-то золото. При этом внешне игра выглядит тускло. Хотя игра расчитана в первую очередь на детей, у нее мутная цветовая палитра, кособокие модели персонажей, кривая анимация и бедные спецэффекты. Да и дизайн уровней выполнен топорно.

Грустно, но Shrek the Third удивительным образом напоминает второсортные подделки нашей Galjin Entertainment — прежде всего «Братву и колючку». Так же, как и там, вас ждет тупая, как шлагбаум, боевая система, ноль свежих идей и, что самое главное, отсутствие шарма и атмосферы. Но если «Братву и колючку» отчасти спасали шутки всенародно любимого Дмитрия «Гоблина» Пучкова, то что спасет игрового Шрека — нам, если честно, непонятно. ■



Такое ощущение, что модель Шрека вырубали топором из дерева.



Котик в игре неожиданно предстал в образе профессионального ниндзя.

РЕЙТИНГОВЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Очень слабая игра по мотивам удачного мультфильма. Под красивой упаковкой скрываются тусклое увлечение, нудный геймплей и полное отсутствие необходимой атмосферы. Играть смогут совсем уж зрелые поклонники Шрека.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

SURF'S UP

ЛОВИ ВОЛНУ!

Надо сказать, с мультфильмом *Surf's Up!* (в российском прокате — «Лови волну») все оказалось гораздо лучше, чем мы думали. Очередная история «про пингвинов», озвученная к тому же одиозными представителями отечественного шоу-бизнеса, неожиданно оказалась бодрим мультфильмом. Но на этом сюрпризы не закончились.

Гони волну!

Одноименная игра, от которой тоже не ожидалось откровений, неожиданно показала настолько взрывной геймплей, что мы даже как-то ошелолились. Быть пингвином-серфингистом оказалось почти так же весело, как раскрасить по городскому ландшафту в *Tony Hawk's Pro Skater*, и на порядок интересней, чем кататься на тузе по льдине в недавнем *Happy Feet* (игра по мотивам еще одного пингвиного эпоса).

Чем подкупает *Surf's Up*? Прежде всего — неординарной формой: история, как и в фильме, подается в форме телерепортажа с чемпионата по серфингу среди птиц. Каждый этап предрекает коротенький ролик, в котором усаый морж-ведущий вещает с места событий, берет интервью у знаменитостей и корчит заправского теле-

журналиста. Выходит гомерично-смешно.

Геймплей следующий: выбираем персонажа (всего их 13 штук: открываются по мере прохождения), уровень — и вперед, покорять океан. Выглядит это так: герой несется на доске вдоль берега, а слева (ну или справа) от него высится трехметровая волна. В нужный момент необходимо заплыть на ее гребень, совершить эффектный прыжок, после чего как-нибудь особенно хитро извернуться в воздухе, зарабатывая таким образом очки. Приемов существует масса (у каждого персонажа свои), но почти все они выполняются нажатием двух кнопок. Заполнив специальную шкалу энергии, можно совершить какой-нибудь особо эффектный трюк. Цель — отнюдь не прийти к финишу первым, а набрать максимальное количество очков: только так открываются новые уровни, персонажи и доски.

Океан здесь — не ровная гладь воды, а настоящая полоса препятствий. Тут и там встречаются скалы (о них герои с сочным хрустом размазываются), трамплины и каменные бордюры, по которым можно эффектно скользить. Скорость здесь просто безумная, и это превращает игру в форменный наркотик: хочется как можно эффективней обогнать все препятствия, подпры-



гнуть вверх на добрый десяток метров, исполнить сложноосвоенный кульбит и сорвать заслуженные аплодисменты. Сделать это не так уж и сложно — к ошибкам игра относится лояльно, биться о камни можно хоть до бесконечности, но адреналин в крови прибывает в геометрической прогрессии.

Выглядит все это на редкость красочно. Пейзажи и погодные эффекты поражают разнообразием (не угодно ли поплавать рядом с извергающимся вулканом?), персонажи очень убедительно и комично анимированы, а буйство красок заставляет тосковать по отпуску в тропиках. И самое удивительное, что движком игре служит — внимание! — одна из ранних инкарнаций *Unreal Engine!* Талантливые художники оживили это дряхлый моторчик, сдвиг с него толстенный слой пыли, прикурили новые эффекты — и вот, пожалуйста, семь баллов. Приглядевшись, конечно, замечешь следы ветхости, но в безумном ажиотаже очередной гонки все это смотрится просто чудесно.

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Ubisoft Entertainment
- Издатель в России: локализатор
- Новый диск
- Полнота: Happy Feet
- Мультимедер: Split screen
- Маленько дисков: Оцен DVD
- Сайт игры: <http://surfupgame.ru>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб Мб видео



Игры по лицензии уже давно перестали быть низкой кастой в индустрии, но порой здесь потянут забористым трешем. С *Surf's Up!* подобно, к счастью, не произошло — это динамичная, яркая и интересная аркада, которая способна продлить удовольствие от мультфильма-прародителя. Ненадолго, конечно: стать чемпионом по серфингу можно за пару часов. Но в этом кратком отрезке времени содержится океан позитивной энергии, море веселья и еще маленькая лужица простого человеческого счастья.

P.S. По различным причинам значимости, участвовавшие в озвучении фильма, в локализации заменены другими актерами. Качеством от этого, впрочем, ничуть не страдает — все персонажи звучат очень бодро. К тексту такое претензий никаких. ■



Цыпленок-растаман — один из лучших персонажей.



Если есть геймпад, можно сыграть в режиме split screen.

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Даже если вы не смотрели мультфильм, в «Лови волну» можно поиграть: это яркая и динамичная аркада, в которой есть море, солнце и серфинг. И пингвины.

ГЕЙМПЛЕЙ

- ★★★★★ 7.0
- ГРАФИКА
- ★★★★★ 7.0
- ЗВУК И МУЗЫКА
- ★★★★★ 8.0
- ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
- ★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 🇷🇺 🇬🇧 🇫🇷

СНЕПАЙ



Игру **СнеПай** автор этих строк заметил еще на «ИгроМире» — сами разработчики скромно показывали ее на единственном компьютере, который был запрятан в недрах стенда «Нового диска». Мы ничего писать про проект не стали, потому как сотрудники Studio DVA божились, что игра выходит вот буквально через месяц. С тех пор прошло сами понимаете сколько времени, и вот СнеПай вышел.

Если вы вдруг не знакомы с правилами «Чалая», пояснем. В школьные годы те, кто в шахматы по разным причинам не играл, промышляли следующей забавой: на любой поверхности расставлялось друг против друга два набора шашек, а участники, пользуясь щелбаном, пытались выбить фигуры соперника с игровой территории (как правило, школьной парты, исписанной заявлениями вроде «кто считает, что завул идиот, приривий вагон!»).

Так вот, СнеПай — это то же самое, только на вашем компьютере и в 3D. Идея, в общем, гениальная: игра с легкостью запускается чуть ли не на офисном компьютере, а школьная ностальгия, как известно, с годами только крепнет.

Интерактивный СнеПай имеет следующие поправки: все

трехмерные шашки скачут, топчуются и ведут себя согласно законам физики. В жизни, понятное дело, по-другому быть и не могло, зато там отсутствовали бонусы, которых в Studio DVA насочинили штук двадцать. На один ход шашки тяжелеют, приобретают липкие свойства, притягивают/отталкивают от себя объекты, взрываются и так далее. Тут есть некоторые проблемы: многие бонусы несбалансированы и, скажем, «столунодом», как бы чудесно он ни назывался, вы вряд ли будете пользоваться.

Вторым внушительным отличием трехмерного «Чалая» от реального являются игровые карты. Их тоже довольно много, и все, на первый взгляд, выдающиеся события разворачиваются на шахматном поле, а то и на Луне. Это, казалось бы, прекрасное обстоятельство, на самом деле является главным недостатком СнеПа. Потому что карты спроектированы очень неудачно: шашки бьются о посторонние предметы, рокошатают и, в общем, делают все, кроме того, что нужно: сталкиваются соперника за борт. В итоге партия в трехмерном «Чалая» затягивается до размеров шахматной, а в жизни это было скорее блэк-развлечение на перемену.

Но уже после первого сеанса становится понятно, что СнеПай — это на самом деле первый русский ют-верс **Worms**. Управление тут точно такое же: мышью вы выбираете направление, в котором полетит шашка, а «пробелом» определите силу броска. Ну и сама концепция командных hot-seat-схваток понятна откуда взята. Каждую отдельную шашку в команде можно самолично именовать, ходы совершаются по очереди — все сходится. Даже AI, как и в случае с Worms, никуда не годится: регулярно совершает абсолютно самоубийственные действия и пропускает очевидные возможности.

При этом от СнеПа неуловимо веет такой здоровой, правильной придурью, которая была присуща первым играм «К-Д Лаб» (см. «Вангеры» и «Самогонки»), — одну из AI-шашек даже зовут КранК. Тут очень уместный и совершенно неожиданный саундтрек, занятый дизайн и совершенно неожиданная анимация. И вообще, СнеПай наделяет очень верной атмосферой — не слоняной улыбкой половины casual-игр, а именно что здоровым оптимизмом.

- Издать
- Новый диск
- Разработчик
- Studio DVA
- Платформа
- Серия Worms
- Настольная игра «Чалая»
- Мультиплеер
- Hot-seat
- Количество дисков
- Диск CD
- Сайт игры
- <http://nl.ru/ycd.asp?cat=desc&prod=chepay>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб



Возможность именовать каждую отдельную фишку хоть неоригинально, но по-прежнему работает.



Это тут называется ни много ни мало «стратегический вид».

РЕГИРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Наш ответ Worms. По совместительству — интерактивная версия самой простой и самой смешной школьной забавы.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

7.62mm

"7.62" - тактический боевик
 в духе классических представителей жанра:
 Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада E5.

Наемник-профессионал идет по следу известного российского
 «предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой
 латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация,
 противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев,
 необходимость правильно выбрать друзей и врагов,
 необходимость правильно выбрать маршрут по стране в крайне
 напряженное приключение.

Ключевые особенности игры:

- Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года*
 «Бригада E5: Новый Альянс»
 *по версии GameLand Award, журналов «Лучшие Компьютерные Игры», «Страна Игр»,
 «Навигатор Игрового Мира».
- Обновленная графика.
- Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая
 динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based
 и возможностью модификации.
- Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками
 и возможностью модификации.
- Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки
- Три десятка наемников.
- Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько
 вариантов финала.

1С
 ФИРМА «1С»



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и похищение на убийство главаря
 незаконного вооруженного бандаформирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

Среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий,
 глаза карие, широкое скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

Любая информация о местонахождении разыскиваемой или
 замедлительно сообщить представителям законной власти.

СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

7.62mm



ЛИЦЕНЗИОННАЯ КОПИЯ ИГРЫ



Реклама

1С
 ФИРМА «1С»



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.

TEST DRIVE UNLIMITED

Жанр: автосимулятор. Издатель/разработчик: Atari/Eden Games
Издатель в России/локализатор: Аелита
Полная рецензия: «Игромания» №5/2007



Test Drive Unlimited не только вернула знаменитую серию на вершину пьедестала, но и изрядно встряхнула застоявшийся было гоночный жанр. Сотни лицензированных авто (включая знаменитые спорткары Ferrari, Lamborghini, Aston Martin и Jaguar), актуальная графика и эталонная физика — вот далеко не все местные достоинства.

Главной достопримечательностью нам видится революционный онлайн-режим, позволяющий проходить игру бок о бок с тысячами реальных игроков. Плюс безупречный стиль,名列前茅 из лучших времен серии Need for Speed (разработчики — французы из Eden Games, в свое время приложившие руку к NFS: Porsche Unleashed).

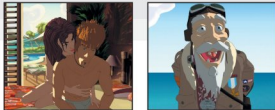
ПЕРЕВОД: Достоинства местного мультиплеера невозможно оценить без наличия легальной копии игры, потому выход российской локализации — событие вдвойне приятное. Переводчики из «Аелиты» проделали нелегкую работу, в результате текст и голоса в игре нареканий почти не вызывают.

В переведанном виде остались только названия машин (за это локализаторам отдельный поклон) и голос, отсчитывающий секунды до старта звезда. — Игорь Асанов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

RUNAWAY 2: СНЫ ЧЕРЕПАХИ (RUNAWAY 2: THE DREAM OF THE TURTLE)

Жанр: квест. Издатель/разработчик: Pendulo Studios
Издатель в России/локализатор: Новый диск
Полная рецензия: «Игромания» №02/2007



Продолжение хорошего испанского квеста, в котором бывший студент Брауна и, как пишут на сайте «Нового диска», «беспечная стритлизерша» Джина попадают в очередную заварушку с участием инопланетян, древних цивилизаций и армии США. Стивен изобилует юмором и элементами легкой эротики (испанцы!), но одномерный сценарий и слабый геймдизайн губят потенциальный B-movie-hit на корню.

ПЕРЕВОД: Текст переведен довольно loosely и напоминает подстрочник. К тому же надписи в локациях (вывески, дорожные знаки и т.п.) остались на английском. В локализации принимало участие 20 актеров, но количество не перешло в качество — приглашенные голоса регулярно переигрывают. Здесь же традиционная беда российских локализаций: актеры часто тнут диалоговое предложение в одном и том же нейтральном тоне, из-за чего уже на середине диалога клонит в сон. Сообщается, что над синхронизацией речи работали с особым тщанием, и это вроде бы должно радовать — в оригинале ее почти не было. Так вот, русский вариант в этом смысле не сильно продвинулся.

И еще одна деталь. На диске имеется предупреждение о нецензурной лексике, но на самом деле игра можно не прятать от родителей и впечатлительных родственников — в переводе непечатных слов встречается ровно два. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

WAR FRONT: ДРУГАЯ МИРОВАЯ (WAR FRONT: TURNING POINT)

Жанр: стратегия. Издатель/разработчик: 10Acad Studios/Digital Reality
Издатель в России/локализатор: Аелита
Полная рецензия: «Игромания» №04/2007



War Front: Turning Point, идеологическая наследница Red Alert, чуть-чуть не дотянула до нужного уровня абсурда. Тут есть гигантские человекоподобные роботы на вооружении Третьего рейха, есть спецгент Надя Аманова, облаченная в кожаный плащ и зеркальные солнечные очки. Но бюджет, смелость и общий градус юмора вместо шедевра Westwood, конечно, не достигают. Что гораздо страшнее, War Front регулярно демонстрирует геймдизайнерские амбиции, что у нее плохо получается: вместо честного раша тут вдруг обнаруживается кособойки баланс и какое-то подобие нововведений (вроде возможности самолито пострелять из стационарной пушки).

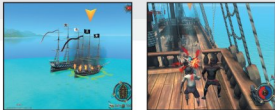
ПЕРЕВОД: Русское издание Turning Point прилопозано на несколько месяцев, так что, если вы планируете переосечь с английской версии на отечественную, есть хорошие новости — ваши сохраненные игры аяклевская «Другая мировая» распознала.

Переводчики благоразумно оставили всю озвучку в оригинале, ограничившись субтитрами. Проблема в том, что последние мергают и исчезают с экрана быстрее, чем вы успеете их прочесть. Плюс, сам перевод пестрит оборотами вроде «первым делом откройте умение «Захват»». В общем, не лучшее издание не самой лучшей игры. — Олег Ставицкий

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6,5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

TORTUGA 2: ПРОКЛЯТЫЙ КЛАД (TORTUGA: TWO TREASURES)

Жанр: шутер. Издатель/разработчик: CDV Software/Ascaron Entertainment
Издатель в России/локализатор: Аелита
Полная рецензия: «Игромания» №5/2007



Tortuga: Two Treasures с точностью до наоборот воплотила слова советского шлэгера: на лицо прекрасная, но открытоно скучная внутри. Ascaron сделали завораживающе красивую игру, с достоверной пиратской атмосферой (пистолеты, оборванные сабли, ром, поугай по вкусу, снова пистолеты). Однако на проверку Two Treasures okazalsya собран из поземстванных у «Корсаров» и Sid Meier's Pirates! деталей. Причем собрана довольно небрежно.

ПЕРЕВОД: Русская версия под названием «Тортуга 2: Проклятый клад» (что интересно, в оригинальном названии порядковый номер отсутствует) — это образцово-средняя локализация. «Аелита» сделала все, что требуется для качественной работы, и ни грамма больше. Векс текст переведен максимально близко к оригиналу, без ляпов и ошибок, хотя местами не достает стилизации под пиратскую атмосферу. Мелкие субтитры внизу экрана можно читать только с лупой, но, к счастью, вместо них можно слушать хорошую актерскую речь. Шрифты в духе «привет от Microsoft Word» несколько портят атмосферу, но в целом работа сделана качественно. — Дмитрий Карасев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

INFERNAL: ДЬВЯВОЛЫЦА

- Жанр: экшен. Издатель/разработчик: Playlogic Entertainment/Metropolis Software
- Издатель в России/локализатор: Anelita
- Полная рецензия: «Игромания» №05/2007



Infernal — примитивный шутер со спецспособностями. Все умения за уши прижаты к игровой процессу, поэтому игра быстро надоедает. Телевидение, телепортация, инфернальное видение почти не нужны, и только адские пламя (сильный выстрел) будет регулярно использоваться в утомительных перестрелках.

ПЕРЕВОД: На старте игра встречает игрока гордым титром «Акелла-представляет...». К сожалению, на деле она представляет лишь слабую работу: озвучка осталась английской, чтобы наслаждаться субтитрами, нужно лезть в опции и включать их.

Претензии есть даже к письменному тексту. Например, фраза героя о том, что он хочет «проконсультироваться у доллара» (кинуть монету — ошел или решка), переведена просто: «Мне надо подумать».

Что действительно выполнено качественно, так это тексты компьютерных терминалов. С ними часто придется иметь дело, поэтому издатель принял верное решение, перевел их. А вот озвучку нужно было менять — *Infernal* никак нельзя отнести к тем играм, у которых атмосфера держится на голосах актеров. Атмосферы там попросту нет, поэтому ничего бы не испортили. Зато появилось бы хоть какое-то оправдание 350 рублям за диск. — **Линар Феткулов**

THIEF 2: ЭПОКА МЕТАЛЛА
(THIEF 2: THE METAL AGE)

- Жанр: стелс-экшен. Издатель/разработчик: Eidos Interactive/Locking Glass Studios
- Издатель в России/локализатор: Нольб диск
- Полная рецензия: «Игромания» №4/2000

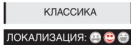


Давным-давно, до прихода в мир трехглазого демона по имени Сэм Фишер, на PC было две стелс-родины: генеральный *Hitman* и великий *Thief*. Вторая часть «Вора» вышла аккурат в 2000 году. Уже там (а во все в *Splinter Cell*) можно было воровать у охранников боеприпасы и выглядывать из-за угла при помощи хитрого гаджета, монтированного в глаз. В *Metal Age* также имелись прятки и саранчаники, заковыристые лабиринты уровней и вообще все то, за что мы так любим этот жанр. Четыре года спустя появилась хорошая во всех отношениях третья часть, и с тех пор о воре Гаррете что-то не слышно.

ПЕРЕВОД: Отчего «Новый диск» решил выпустить *Metal Age* именно сейчас, прямо сейчас, неясно. За прошедшее время геймплей устарел и чуть ли не покорился плеснею. Да и графика семилетней давности дает о себе знать — столько прямых углов мы не видели уже давно.

Но со своими переводческими обязанностями локализаторы справились отлично: голоса главных героев звучат адекватно их характерам, шрифты подобраны аккуратно.

Так что если вы до сих пор не приобщились к классике жанра стелс-экшен — у вас появилось еще один шанс. Возможно, даже последний. — **Георгий Курган**



SILVERFALL

- Жанр: экшен/RPG. Издатель/разработчик: Monte Cristo/Kyiv's Games
- Издатель в России/локализатор: Anelita
- Полная рецензия: «Игромания» №05/2007



Silverfall должен был стать убийцей *Diablo*, но что-то в *Kyiv's Games* не заладилось, и перед нами предстал очередной клон-недорослик: достаточно brutalный, чтобы пробраться один раз, и в меру косякий, чтобы через день его забыть. Все вышесказанное тем более обидно, потому как потенциал проекта просматривается невооруженным глазом.

ПЕРЕВОД: В игре достаточно много диалогов, и переведены они вполне аккуратно. Текст, впрочем, набран все тем же микроскопическим шрифтом. Это особенно обидно, так как озвучка всех героев, включая ключевых персонажей, оставлена в оригинале, поэтому ломать глаза все равно придется. Меню и дневник переведены без особых нареканий, зато не обошлось без курьезов в некоторых описаниях. Например, урон оружия, который в английской версии обозначен как «100 to 150», лучше было бы перевести как «от 100 до 150», а не «+100 к 150». Заключения, действующие в течение определенного времени, и вовсе переведены в стиле «20 для 5 секунд», что, разумеется, не вызывает особых трудностей в понимании, но заметно портит общее впечатление.

И последний недочет: назвать своего героя можно только по-английски, ибо русский шрифт к этой опции прикрывать забыли или не посчитали нужным. — **Светлана Карачарова**

СТАЛЬНЫЙ МАРШ
(STEEL WALKER)

- Жанр: экшен
- Издатель/разработчик: Focus Home Interactive/OG Soft Productions
- Издатель в России/локализатор: Руссобит-M/Play Ten Interactive



С тех пор как заглохла серия *MechWarrior*, ниша игр про гигантских человекоподобных роботов трагически опустела. Однако свято место пусто не бывает, и немцы из **OG Soft Productions** предприняли попытку возродить пропавший нафталиновый жанр.

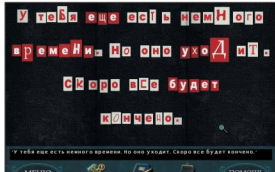
Здорово? Не совсем. Да, мы действительно играем за пятиметровую грудку железа, которая неуклюже вышагивает по уровню, радостно пинает деревья и поддает огнем из всех оружий любое сопротивление. Вот только радости в этом никакой. Миссии получились скучнейшими: пройти по заданному маршруту, расстрелять снующую кучку полигонов. «Машина смерти» вышла невероятно хлипкой: жалкая горстка автоматчиков легко способна вынести ее из строя за каких-нибудь пять минут. Кроме того, робот умудряется спотыкаться о каждый дорожный камень. Какой уж тут *MechWarrior*.

ПЕРЕВОД: Как справились со своей работой актеры и писатели на Западе, мы, увы, сказать не можем: в России игра вышла раньше, чем за рубежом. Русские тексты в игре написаны грамотно, но как-то без духа, и к тому же начеены измученным пафосом. Так же касается звука: командование вроде бы выдет над заданиям по радио, подбавляет и что-то там советует, но делает это откровенно скучающим голосом. В общем, неяркая вышла локализация. Как и сама игра. — **Георгий Курган**



НЭНСИ ДРЮ: ПЛАТЬЕ ДЛЯ ПЕРВОЙ ЛЕДИ
(NANCY DREW: DANGER BY DESIGN)

Жанр: квест
Издатель/разработчик: Her Interactive
Издатель в России/Локализатор: Новый диск



Danger by Design — это, страшно сказать, четырнадцатая игра о приключениях Нэнси Дрю, выпущенная студией Her Interactive. В августе, кстати, состоится российский премьерный показ (что удивительно) полнометражного фильма, который так и называется — Nancy Drew.

Если вы играли хотя бы в одну из предыдущих частей, то моментально почувствуете себя в своей тарелке. Обучающий уровень в квартире Нэнси, знакомый интерфейс и дендрации (в неглицеричном разрешении — «оболочка» не изменилась со времен первой части).

Второй раз за историю сериала Нэнси отправляется за границу, на этот раз во Францию, в Париж. Ей предстоит узнать, кто скрывается за поведением всемирно известного модельера Мари, которая сильно изменилась в последнее время. Импульсивность, регулярные истерики и пристрастие к загадочной маске, с которой Мари буквально не расстается, — все это подозрительно, друзья. Вдобавок некий маньяк-одиночка регулярно посылает Мари письма с угрозами, что, согласитесь, совсем непорядок.

Хотя действие и происходит в Париже, столь лакомые и подходящие для квеста «туристические» локации, как, например, Эйфелева башня или музей мадам Тюссо, в игре отсутствуют. Вам покажут стилизованную карту города, два-три открыточных вида — и на этом все прелести бюджетного туризма кончатся. Разработчики не слишком старались, вписывая головоломки в сценарий. В целом пазлы довольно простые и оправдывают «подорожничью» направленность, но некоторые из них полностью алогичны, так что зачастую игра, не заглядывая в прохождение, у вас вряд ли получится.

В общем, **Danger by Design** — классическая глава в череде бесконечных приключений Нэнси Дрю. Не сама удачная, но и не самая плохая.

ПЕРЕВОД. Интересно узнать, почему «Новый диск» выпустил **Danger by Design** только сейчас, спустя год после ее официального релиза. С тех пор уже вышла пятнадцатая серия, **Creature of the Kapu Cave** (см. рецензию в «Игромании» №12007), а буквально вот-вот появится очередной эпизод (**The White Wolf of Icicle Creek**).

Каковы бы ни были причины задержки релиза, они явно не связаны с муками кастинг-агентов. Конечно, оригинальная озвучка далека от идеала, но голос самой Нэнси Дрю, который игрок слышит практически постоянно, подобран идеально. К локализации это, к сожалению, не относится. «Русская» Нэнси говорит ужасно, и нас не покидает впечатление, что по ту сторону экрана сидит двоюродная, которая читает незакомый и скучный текст, абсолютно не понимая его смысла. В упомянутом выше кинофильме за русскую Нэнси Дрю, кстати, вещает певица Глюкоза.

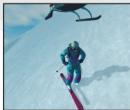
Зато к самому переводу претензий практически нет — текст не режет слух, а раскопанный с оригиналом не наблюдается. — Сергей Звездов

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ЛУЧШЕЕ ИЗ ЛУЧШИХ: ГОРНЫЙ ЭКСТРИМ
(FREAK OUT: EXTREME FREERIDE)

Жанр: аркадный фрирайд
Издатель/разработчик: J3Wood Productions/Coldwood Interactive
Издатель в России/Локализатор: GFI/Руссобит-M



Российские локализаторы выпустили зимнее творение **Coldwood Interactive** как нельзя вовремя. На улице стоит жара, асфальт плавится под лучами палящего солнца. Самое время отправиться в горы и заняться фрирайдом. **Freak Out: Extreme Freeride** создан по тому же самому рецепту, что и многочисленные эпизоды сериала **Tony Hawk's Pro Skater**: комбинации умопомрачительных трюков и в меру реалистичная физика падений, приправленные музыкальным репертуаром MTV-формата. Только тут вместо скейтбордов любители экстрима используют палки и лыжи.

В игре представлено три режима: карьера, односторонняя гонка и мультиплеер. Новичкам лучше всего начать с первого. Перед стартом необходимо выбрать одного из шести персонажей. Друг от друга они отличаются не только полом, возрастом, национальностью и внешностью, но и набором характеристик и стилем езды. Каждый из представленных в игре спортсменов делает ставку на один из трех параметров (ловкость, баланс и выносливость) и специализируется на исполнении определенных трюков.

Вос соревнования проходит на склонах четырех огромных гор. По ходу спуска необходимо исполнять различные трюки (сальто вперед и назад, вращения вокруг своей оси, скольжения по скалам и поваленным деревьям, прыжки с трамплина и так далее) и, по возможности, выполнять дополнительные задания. Собрать десять зеленых звездочек, найдете лыжи спрытавшиеся на трассе плоских собачек — получите вдобавок к основному очкам еще и бонусы. На заработанные призовые баллы вы сможете купить модную одежду (куртки, штаны, шлемы, защитные очки, рокексы), а также более износостойкие лыжи и палки. Увы, на качество езды стоимость обивки не влияет.

Визуально **Freak Out** выглядит необычно: созданные по технологии **self-shading** элементы интерфейса, информационные сообщения и разбросанные по трассе иконки с заданиями удачно сочетаются с полностью трехмерными пейзажами и моделями спортсменов. Лыжи, правда, периодически проваливаются в снег, словно в воду, а иногда дает сбой анимация падений, но в целом игра выполнена на удивительно высоком уровне.

ПЕРЕВОД: В России **Freak Out: Extreme Freeride** известна как «Лучшее из лучших: Горный экстрим». Дело в том, что с 2005 года тайтлом **GFI/Руссобит-M** добавляет словосочетание «Лучшее из лучших» в название чуть ли не каждого спортивного симулятора, аркады или менеджера. Так было с **Alpine Skiing 2006**, **Euroleague Basketball**, **Cycling Manager 4** и рядом других игр.

Freak Out полностью переведена на русский язык: локализаторы не поленились написать латиницей даже названия замысловатых трюков. К сожалению, в мануале не указано, что такое «диффи гроб» и чем он отличается от «спрад игла-иза, скажем, «суэйдл байркендер». Но это, пожалуй, главная претензия. — Владимир Кривошиев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, делятся на подразделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в прода-

жу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о

ней в раздел «Поступили в продажу».

3) В РАЗРАБОТКЕ. Здесь приводятся те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализаторах и отечественных проектах, что уже можно купить, мы

публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица разработана в формате XML.

Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

- **РП 3. Последний герой**
Рос. издатель/разработчик: Новый диск/White Elephant Games
- **Восточный фронт. Крах Анненербе**
Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Bural Creative Team
- **Завтра война: Фактор К**
Рос. издатель/разработчик: 1C/GoLand
- **В разработке**
- **7.62**
Дата: зима 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Aneiron
- **2025: Битва за Родину**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **9 рота**
Дата: зима 2007-2008 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Lesta Studios
- **Alien Shooter 2. Золотое издание**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Spiral Team
- **Black Ocean**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Ghost Software
- **SheFall**
Дата: весна 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Studio DVA
- **Disciples 3: Ренессанс**
Дата: 13 сентября 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/dat
- **Heavy Duty**
Дата: 20 сентября 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Primal Software
- **King's Bounty. Легенда о рыцаре**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Katalin Interactive
- **Lock Up. Ка-50 «Черная акула»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Eagle Dynamics
- **Postal 3**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Running With Scissors и «Акелла»
- **S.M.E.R.S.H.**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Game Forge Interactive

Поступили в продажу

- **Bus Driver: Дорогу автобусам!**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Enclave**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Fort Boyard: Твоя игра**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Mutant**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Premier Manager. Лига чемпионов 2007**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Rise of Nations. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Sims 2: Стиль H&M Каталог**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб
- **Thief 2: Эпоха металла**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **The Wall**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **W.E.L.L. Online**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Sblant Interactive
- **Warfare**
Дата: октябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-M/GFI
- **Xenus 2: Белое золото**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Deep Shadows
- **XIII Век: Слава или смерть**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Union Games
- **Автоспровер «Черное море»**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Sbox Software
- **АвтоФанс: Подпольные гонки**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/AP Games
- **АГОР: Битва за хлебницу**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —/NetRida
- **Агрессия**
Дата: 30 августа 2007 © Рос. издатель/разработчик: Буял/Lesta Studios
- **Адреналин 2: Час пик**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gain Entertainment
- **Анабис: Сон разума**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Архивы НКВД: Охота на фюрера**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/SPLine Games
- **Атлантида**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/World Forge
- **В тылу врага 2: Братья по оружию**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Best Way
- **Герои Мальгрюми 2: Нашествие некромантов**
Дата: апрель 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Альфакисс
- **Глюк oza Action**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI/GFI Russia
- **Дальнобойщики 3: Покорение Америки**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/SoftLab-NSK

- **ДЖАЗ: Работа по найму**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI и Руссобит-M/GFI Russia
- **Золотая Орда**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M/Play Ten Interactive/World Forge
- **Императоры иллюзий**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: —/Deep Games
- **Империя претресе всего**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Anat
- **Исход с Земли**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Parallax Arts Studio
- **Капитан Вrungель**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms
- **Кодекс войны**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Go-Co
- **Колласс**
Дата: конец 2007 © Рос. издатель/разработчик: Буял/Creatum
- **Корпорация З.И.Т.А.**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/Psycho Craft Studio
- **Корсары 3: Сундук мертвеца**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Seaward.RJ. Team и Акелла
- **Корсары: Город пиратских кораблей**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Seaward.RJ Team и Акелла
- **Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перегрузка 2**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Elemental Games и Katalin Interactive
- **Красный космос**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Distansore Games
- **Лабиринт отражений**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DiOisoft
- **Морской охотник**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Akella
- **Московский водила**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/AnyShock

- **Не время для драконов**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Akella
- **Обитаемый остров: Землянин**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Step Creative Group
- **Обитаемый остров: Последствие**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Wargaming.net
- **Обитаемый остров: Чужой среди чужих**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Orion
- **Онилойд**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Gain Entertainment
- **Петров и все, все, все**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Trickster Games
- **Перлты XXI века**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: Новый диск/DiOisoft
- **Похожения бравого солдата Швейка**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Any Games
- **Правда о девятой роте**
Дата: 2008 © Рос. издатель/разработчик: 1C/Extreme Developers и Any Productions
- **Предечи**
Дата: лето-осень 2007 © Рос. издатель/разработчик: Руссобит-M и GFI/Deep Shadows
- **Приключения капитана Блада**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Playlogix Entertainment
- **Противостояние 5: Война, которой не было**
Дата: 2007 © Рос. издатель/разработчик: GFI
- **Территория тьмы**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/разработчик: Буял/Orion
- **Трудно быть богом**
Дата: август 2007 © Рос. издатель/разработчик: Акелла/Bural Creative Team

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

- **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/GFI
- **Tomb Raider: Anniversary**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Two Worlds**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Гарри Поттер и Орден Феникса**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб
- **Гаррида 2**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/GFI
- **Лови волну**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Матрица: Путь Нео**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Охотник за призраками. Делто 3: Гиблый утес**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Пан Поляда и тайны времени**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/Play Ten Interactive

- **Пираты Карибского моря. На краю света**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Победы Рима**
Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Под Андреевским флагом**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/Play Ten Interactive

Новые анонсы

- **A Vampire Story: Кровавый роман**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Al Emmo & the Lost Dutchman**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/GFI
- **Avenacast: Ученик чародея**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/Play Ten Interactive
- **Code of Honor: The French Foreign Legion**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелла

- **Commander: Europe at War**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Dawnspride**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Monster Madness: Свиная мертвечина**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/локализатор: Акелла
- **Sam & Max: Season 1**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: GFI
- **The Guild 2: Pirates of the European seas**
Дата: 2007 © Рос. издатель/локализатор: GFI
- **Европа 3: Война и Наполеона**
Дата: сентябрь 2007 © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Линия фронта. Ближневосточный Босток**
Дата: осень 2007 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball.ru
- **Шорх: Последний визит**
Дата: лето 2007 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M/Play Ten Interactive

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с Июля 2006 по Апрель 2007

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	■	S.T.A.L.K.E.R.	12173	25,6%
2	■	Gothic 3	2915	6,1%
3	▲4	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	2851	6%
4	▲1	Dark Messiah of Might and Magic	2036	4,2%
5	▼1	FIFA 07	1943	4,1%
6	▼3	Resident Evil 4	1919	4%
7	▲2	Heroes of Might and Magic 5: Владыки Севера	1383	2,9%
8	▲3	Test Drive Unlimited	1279	2,7%
9	▲1	Medieval 2: Total War	1078	2,2%
10	▼2	Корсары: Возращение легенды	879	1,8%
11	NEW	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	863	1,8%
12	▲1	Warhammer 40000: Dawn of War — Dark Crusade	799	1,6%
13	▼1	Rayman Raving Rabbids	725	1,5%
14	▲3	Supreme Commander	716	1,5%
15	▼1	Need for Speed: Carbon	706	1,4%
16	▼1	F.E.A.R. Extraction Point	689	1,4%
17	▲22	NHL 07	684	1,4%
18	▲2	Neverwinter Nights 2	671	1,4%
19	▼1	Battlefield 2142	661	1,3%
20	▲4	Jade Empire: Special Edition	634	1,3%
21	▲1	Pro Evolution Soccer 6	628	1,3%
22	▼1	Company of Heroes	537	1,1%
23	▼7	The Elder Scrolls 4: Oblivion — Knights of the Nine	444	0,9%
24	▼5	Titan Quest: Immortal Throne	438	0,9%
25	▲30	Смерть шпионам	379	0,8%
26	▲3	В тылу врага 2	369	0,7%
27	▼1	Call of Juarez	368	0,7%
28	▼1	Armed Assault	337	0,7%
29	▼4	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	327	0,6%
30	▼2	Prey	313	0,6%

По состоянию на 30 мая в голосовании приняло участие 11433 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.

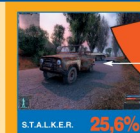
D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

В прошлом месяце мы в состоянии глубокого шока (и удовлетворения одновременно) наблюдали, как «Сталкер» с изяществом синего кита плюхнулся на первую строку нашего хит-парада, полутно расступая всю стаю вертящихся поблизости акул. На этот раз зубастые осмелились подплыть чуть ближе, но и сейчас сохраняют безопасную дистанцию питиркатного отрыва. Развезает ли любовь игроков к Меченому так же скоропостижно, как началась, покажут только следующие месяцы, придется завалиться терпением. Зато уже сейчас забавно понаблюдать за второй и третьей строчками таблицы, где мрачный и харизматичный Кейн тихой сапой крадется за «готичным» героем, наступая ему на пятки и улыбаясь в затылок.

С новыми играми летом, как обычно, негусто, а уж с хорошими новыми играми — так и вовсе шаром покати. Но летняя добавка приключений во вселенной The Elder Scrolls оказалась куда инте-



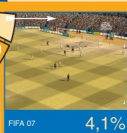
S.T.A.L.K.E.R. 25,6%



Gothic 3 6,1%



Command & Conquer 3: Tiberium Wars 6,0%



FIFA 07 4,1%



Dark Messiah of Might and Magic 4,2%

реснее оригинала, что немедля отразилось и на местах этих игр в хит-параде. Самый значительный взлет текущего месяца — «Смерть шпионам», 30 строчек

вверх. Видимо, утомленный катарстрофической жарой и отсутствием кондиционеров народ решил поместить холода хотя бы в отношениях советского разведчика с собствен-

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 ИЮЛЯ 2006 по АПРЕЛЬ 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).

30 МАЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в АВГУСТЕ 2006 — МАЕ 2007. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если считаете себя хардкорным игроком, вы просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



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.

Создатели: Electronic Arts * EA Los Angeles

Test Drive Unlimited



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Погномасштабное 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

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.

Активная компания: Eden Studios Hungary * Eden Interactive * TC

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.

Актив / publisher: Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

Top Spin 2



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №9/2006

Первый в новейшей истории игротворения пейнтбол-симулятор тенниса. Значит не только визуальной спортивной симуляцией, но и возможностью загнать Марии Шарановой под юбку.

Создатели: Zenon * Indie Ball * Power and Magic Development * Aspyr Media * Sega

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!

Актив * SSC Game World * TBO * SSC Game World/TC

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.

Активная компания: Eden Studios Hungary * Eden Interactive * TC

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.

Актив / publisher: Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

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

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.

Издательская компания: Bethesda Entertainment * Atari * Ananda

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. Игрок для подробного догоспора, правды, но очень впечатляющий — лишь неплохой геймплей да несколько оригинальных супероружий.

Актив * Human Head Studios * 2K Games * TC

Test Drive Unlimited



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №5/2007

Погномасштабное 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

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.

Активная компания: Eden Studios Hungary * Eden Interactive * TC

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.

Актив / publisher: Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

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 выполнять заказ в сто раз красивее и изящнее, чем в прошлых частях. А большего, собственно, и не надо.

Актив * IO Interactive * Eden Interactive * Ubisoft Dux

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.

Активная компания: Eden Studios Hungary * Eden Interactive * TC

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.

Актив / publisher: Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

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

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.

Издательская компания: Bethesda Entertainment * Atari * Ananda

Gothic 3



Рейтинг «Массы» **8,0**

Полная рецензия в «Игромании» №12/2006

Студентская, но работающая нормально без нескольких патчей, но все-таки третья «Готика». Не играть никак нельзя.

Издательская компания: Piranha Bytes * inXile Productions * GIG / Pegasus-M

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.

Активная компания: Eden Studios Hungary * Eden Interactive * TC

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.

Актив / publisher: Arkane Studios * Ubisoft Studios * Sega

Sam & Max Episode One: Culture Shock



Рейтинг «Массы» **8,5**

Полная рецензия в «Игромании» №1/2007

Искрометное возвращение Sam & Max. Идеальный время эпохи адвенчуризма Ренессанса, переживший по рабочей необходимости в 3D. Саундтрек, юмор, атмосфера, персонажи — ни одного промаха.

Издательская компания: Telltale Games * Telltale Games/ComixUp

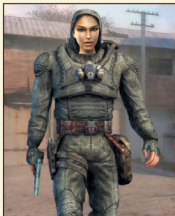


Ведущий рубрики:
Игорь Варшавский

ГОРЯЧАЯ ИГРЫ ЛИНИЯ: Задай вопрос «Игромании»!

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются на ящик games@igromania.ru или по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **games** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово **games** и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.

А почему в S.T.A.L.K.E.R. нет ни одной женщины? Бедолагам-сталкерам, должно быть, тяжело приходится без женской ласки.



Будь в Зоне женщины, сталкеры, возможно, прекратили бы бегать за этими идиотскими артефактами и занялись бы чем-нибудь дельным.

Все довольно прозаично: персонажей женского пола не стали делать потому, что с ними больше возни. Их ведь нужно делать красивыми, готовить дополнительные анимации (волосы там пригладить, придирчиво осматривать маникюр). Плюс к тому, женщины в большинстве своем существа разумные и не склонные к приключениям. Это нас, мужиков, все тянет где-нибудь ползати.

Но вообще, GSC Game World все-таки зря сэкономили. Присутствие какой-нибудь femme fatale надобности Ады Воинг пошло бы игре только в плюс.

У до Кира не видно уже несколько лет, где был Джо Кукуан до Command & Conquer 3: Tiberium Wars — тоже неясно. Чем они занимаются во внесъемочное время?



Жалко, безумно жалко, что Джо Кукуан так редко появляется на экране. Такого харизматичного злодея еще поискать. Хотя бы в кино сымался, что ли.

Если мы их не видим, это не значит, что они ничем не заняты. Удо Кир (актер, сыгравший Юрия в Red Alert 2 и Red Alert 2: Yuri's Revenge) — актер хоть и не первого зиллона,

но весьма востребованный. В 2005 году он заветился в экранизации BloodRayne, а в этом году должны выйти сразу девять фильмов с его участием, в том числе «Грайндхаус», который крутят сейчас в кинотеатрах. Всего за свою жизнь Удо Кир снялся почти в двухстах фильмах, телесериалах и играх.

Где все эти годы (после закрытия Westwood в 2003 году) болтался Джо Кукуан (Кейн из C&C), мы бы и сами хотели знать, но в нашем недавнем интервью в майском номере от ответа на этот вопрос он ушел. Над какими-то играми Кукуан все-таки занят (назвать их он не мог по причине секретности), но вообще старается работать как можно меньше и побольше времени проводить на природе. Живет в палатке, сплавляется по рекам — в общем, ведет жизнь, приличествующую любому нормальному пророку: подальше от людей, в уединении.

В июньском номере за 2006 год вы писали, что на КРИ 2006 разработчики игры «Параграф 78» подписали контракт с AGEIA, той самой, что производит физические ускорители PhysX. Я такой шлак не покупал, но все-таки: как идет продажа этого PhysX?



В Ghost Recon: Advanced Warfighter 1-2 физический ускоритель PhysX дает лишь один видный эффект: от взрывов разлетается чуть больше обломков.

На ускоритель PhysX дурачье желающих так толком не нашлось, а вот PhysX SDK (аналог физического движка Havok) более-менее покупают. Он задействован в таких играх, как CellFactor: Revolution (бесплатная промод-игра, без ускорителя PhysX не работает вовсе), Gothic 3, Joint Task Force, Gears of War (Xbox 360), RoboBlitz, Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1-2, Vanguard: Saga of Heroes, Hellgate: London, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Unreal Tournament 3, Warhammer Online, Sacred 2, Fallen Earth, Red Steel (Wii) и некоторых других. В общем, у железяк PhysX в ее нынешнем виде будущего пока нет, у движка — есть.

Ubisoft Montreal находится в канадском или во французском Монреале?

В канадском, конечно. Во Франции такие большие студии невозможны — слишком ве-



Дэвид Рейнек (David Reineck) с Ubisoft Montreal. Давно ли стала фактически лицом Ubisoft Montreal. Давно ли стал фактически лицом, как сказал.

лики налоги и слишком уж мягкое трудовое законодательство по отношению к работникам. Ubisoft Montreal — самое крупное подразделение Ubisoft, здесь работает несколько тысяч человек и разрабатываются ее самые лучшие игры: Splinter Cell, Ghost Recon, Prince of Persia, Assassin's Creed.

Что интересно, головной офис Ubi тоже находится в Монреале, но в Монреале французском.

К акой канал нужен для подключения PlayStation 3 к Сети? Высокоскоростной или сойдет и обычный dial-up?



C dial-up кашки, конечно, но сварить, нужно высокоскоростное соединение — выделенка или DSL. У нас в стране такая связь есть далеко не везде, но, к счастью, ситуация потихоньку налаживается. По крайней мере, в крупных городах.

Е сть ли игры, которые не заканчиваются со смертью главного героя?



Из всех героев компьютерных игр Кингс демонстрирует самую сильную тягу к жизни. В первой части он извел уйму мифологических существ и бога войны Ареса собственной персону, во второй — почти весь греческий пантеон.

Чаще бывает по-другому — когда главный герой оказывается мертв еще до нача-

ла игры. Так было в *Grim Fandango*, *Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse*, *Planescape: Torment* — все и не перечислишь. А вот чтобы протагонист умер по ходу игры, но игра продолжилась — это уже реже. Тут можно вспомнить *Prey* или *God of War* (PS2). Но в *Prey* смерть была лишь легкой заминкой, задерживающей игрока. Куда эффективнее все было обставлено в *God of War*. В конце игры главный герой Кратос погибал от руки Ареса (бога войны) и попадал на тот свет. Однако вместо того, чтобы коротать там вечность, Кратос сбегал из царства Аида и возвращался отомстить Аресу. Не только за свою гибель — претензий у него накопилось порядочно.

В февральском номере «Игромания», в итогах 2006 года, генеральный директор «Буки» Александр Михайлов сказал, что в этом году они собираются издавать *FlatOut 3*. То есть игра вроде как в производстве, но о ней ничего не известно. Почему?



FlatOut: Ultimate Carnage (Xbox 360)

В «Буке» говорят, что Михайлов имел в виду *FlatOut: Ultimate Carnage* (упрощенная версия *FlatOut 2* для Xbox 360), а про *FlatOut 3* им ничего не известно. Возможно, так оно и есть, а возможно, Михайлов просто сказал лишнего и «Бука» теперь делает вид, что ничего не было.

Так или иначе, третья часть наверняка появится — *FlatOut 2* как-никак разошелся тиражом более 1 млн копий.

В майском номере мы рассказывали об экшене *Kane & Lynch*. В статье было крупное изображение Кейна и Линча, и я обратил внимание, что Кейн держит автомат перед ослепленным глазом. Неужели он им видит? Или это разработчики недогадали?



По нашим ощущениям, Kane & Lynch может стать для IO Interactive брэндом №1. Выглядит игра перспективнее, чем любой Hitman.

По-спартански

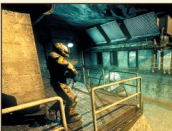


Как, говоришь, его зовут?
Гелес Меднас?

В Спарте слабых детей сбрасывали с обрыва. Предлагаю делать то же самое с разработчиками игр. — Владелец телефона с номером 8-961-XXX-03-92

На этот счет мы разработчиков не спрашивали, но, скорее всего, это действительно банальное упущение. Вещь вроде бы очевидная, но поди ж ты — недогадали. Впрочем, судя по тому, что этот вопрос задал только один человек, не такая уж она и очевидная.

А правда, что у Вина Дизеля есть собственная игровая компания? Если это так, то чем она сейчас занимается?



Внешие Assault on Dark Athena мало чем отличаются от ПК-версии Escape from Butcher Bay, но будет на 50% длиннее. Запланирована игра пока только для Xbox 360 и PS3.

Да, правда. Называется она Tigon Studios, открылась в 2002 году. В 2004-м эта студия совместно со шведской Starbreeze выпустила *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* (в 2005-м игра была портирована на PC), и на этом ее достижения пока исчерпываются. Но и это немало: судя по всему, ключевую роль при разработке «Риддика» играла все же Tigon (а Starbreeze была лишь исполнителем), то есть именно благодаря ей игра получилась такой хорошей. Сейчас Tigon и Starbreeze делают ремейк «Риддика» для PS3 и Xbox 360 под названием *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*.

В данный момент Tigon наводит последний марафет на *The Wheelman* (запланирован на этот год), автомобильный экшен с **Винном Дизелем** в главной роли. В заглашюке у нее числится еще несколько игр: экшен *Secret Service*, создаваемый проектом с **Брайаном Сингером**, режиссером «Возвращения Супермена»; экшен *Perrone: Raised to Honor* про реального полицейского Франки Перрона,

жившего в Нью-Йорке в 70-е годы; фэнтезийная экшен/RPG *Melkor*; и *Barca B.C.* — историческая стратегия про походы Ганнибала.

Так или иначе, в ближайшее время от Tigon можно ожидать только *The Wheelman* и *Assault on Dark Athena*. Остальные проекты, похоже, пребывают в замороженном состоянии или на сцене ранних стадий разработки.

В титрах к *Fable: The Lost Chapters* увидели имя Лукаса Дугласа Молинье (Lucas Douglas Molyneux). Это случайно не родственник Питера Молинье?



Семейные дуты в игровой индустрии не редкость (достаточно вспомнить братьев Галлоп или Джона Ромера с его женой Стивн Кейза), но к семье Молинье это не относится.

В титрах *Black & White 2* он тоже есть, в графе «Специальная благодарность». Кем Лукас приходится Питеру — неизвестно (вероятнее всего, брат), но к разработке игр он, по всей видимости, отношения не имеет. В титры ведь вписывают всех, кто внес в проект хоть какой-то вклад, чуть ли не до разносчиков пиццы.

В недавнем репортаже с GDC (майский номер) упоминался некий Джонатан Мак, который сделал игру *Everyday Shooter* в одиночку и получил за нее несколько призов. Он что, и правда один ее сделал?

Ну да, а что здесь удивительного? *Everyday Shooter* — игра простая, наподобие *Asteroids* и *Geometry Wars*. Контента в ней немного, ее вполне можно сделать одному. Это же не *World of Warcraft* и не *Assassin's Creed*, которые в одиночку за всю жизнь не сделаешь (это если пользо-



Everyday Shooter

ваты нынешними средствами, со временем-то они усовершенствуются).

А как чувствуют себя игроки, бывавшие в Чернобыле?



Очень многих интересует, что чувствуешь, находясь под действием радиации. Так вот, мы во время поездки на ЧАЭС не чувствовали ничего. Но нам рассказывали, что сильно радиацию можно распознать по запаху озона.

Если не считать выпадения волос (вон видите на фотке, я уже и каску надел), вон на руках и ногах, то все нормально.

А если серьезно, то при соблюдении минимальных правил безопасности поездка в Зону совершенно безопасна. Ну то есть если не копаться руками в земле и не есть ее, не вдыхать пыль в разрушенных домах. Приятно, не жевать грибы, траву и листья с деревьев, не брать ничего голыми руками и не увозить с собой, то с вами все будет нормально. Радиации за один день вы получите примерно столько же (или даже меньше), что и за один продолжительный полет на самолете.

У встретившихся нам животных (птицы, собаки, обычные лошади и лошади Пржевальского) никаких мутаций мы не заметили, люди там тоже вполне нормальные.

П почему нет симуляторов спортивного плавания в бассейне?

Потому же, почему нет симуляторов библиотекарки, офис-менеджеров, вахтеров,



Симуляторы охоты — один из самых бессмысленных жанров (хадз ват из Ultimate Duck Hunting). До симуляторов плавания в бассейне никто пока, слава богу, не додумался.

сантехников, мойщиков окон, корректоров, ювелиров, слесарей и еще миллиона профессий. Есть такая вещь, как выгрышность темы. Игру про шпионов можно сделать интересной (Splinter Cell, Metal Gear Solid), а попробуйте сделать интересной игру про рыбалку или плавание. Как ни старайся, как ни выкладывайся, ничего дельного все равно не получится.

П играл в Chrome: SpecForce и обратил внимание, что костюм главного героя сильно напоминает костюм Давида Динна из Crisis? Эти игры как-нибудь связаны?



Слева мужик из TimeShift, справа — из Crisis. Найдите десять отличий.

Насчет Chrome: SpecForce мы не в курсе, а вот схожесть главных героев Crisis и TimeShift объясняется тем, что прудимо их один и тот же человек — Тимур Муцаев.

П почему разработчики современных автосимуляторов не встраивают в них режим split screen? Ведь поиграть в какой-нибудь NFS: Carbon или FlatOut 2 за одним компьютером порой веселее, чем по интернету. Да и интернет есть не у всех.

Вое дело именно в интернете, на Западе сеть есть почти везде, а уж в Японии и Южной Корее к ней подключают все, вплоть до унитазов. Поэтому считается, что делать split screen не имеет смысла. В консольных играх split screen до сих пор существует, и объясняется это тем, что до недавнего времени приставки ходили в интернет только на костылях. Ну и еще потому, что они счи-



Изо всех Need for Speed самую долгую жизнь имела, наверное, третья часть. И не в последнюю очередь благодаря split screen.

таются компаниям с развлечением, а на компьютере чаще всего играют в одиночку.

3 анимаются ли крупные издатели (EA, Ubisoft и далее по списку) еще чем-нибудь, кроме разработки и издания игр? Просто сам был в магазине EA в Гонконге и видел фирменное шмотье.



Один из спортклубов Konami (Япония).

EA и Ubisoft занимаются только играми, но да, есть и издатели, которые на этом не замыкаются. Например, Konami, кроме игр, производит детские игрушки, игровые и игральные автоматы, аниме, а с 2006 года — еще и фильмы (первыми в очереди будут ее собственные бренды — Metal Gear Solid и Castlevania). Плюс у нее есть сеть спортклубов. Несколько лет назад она закрыла половину из них, но, похоже, оставшиеся больших денег тоже не приносят.

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

«Горячая линия: игры»

1) Присылать нам вопросы можно тремя способами:

- По электронной почте, прислав письмо на ящик games@igromania.ru.
- По SMS на номер 1121 с графиком games.ru (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:

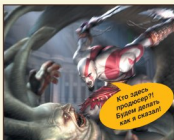
- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Ответчик на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- Не надо присылать один и те же вопросы по несколько раз.
- Если у вас есть e-mail, укажите его в сообщении — так нам проще будет с вами связаться.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом (текст на русском, набранный латиницей). Сообщения, содержащие транслит, будут автоматически удаляться — на их дешифровку 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. Пропустите тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.



Из других японских компаний можно еще вспомнить SEGA, владеющую парком аттракционов.

Что касается одежды, которую автор вопроса видел в Гонконге, то это был либо меркандайз, либо какая-то китайская подделка.

Часто ли внутри команды, делающей какую-либо игру, возникают разногласия?



Сплошь и рядом. Конфликты и споры — свойство любого коллектива, а коллективный продукт (будь то игра, фильм или журнал) — это всегда результат компромиссов. С одной стороны, это хорошо (в споре рождается истина), с другой — плохо, потому что иногда видение какого-то одного человека может быть гораздо правильнее, чем мнение целой команды. Представьте, например, что в игре очень хорошие диалоги, но периодически кто-то проскакивает такие фразы, что хоть стой, хоть падай. Для стороннего человека может быть непонятно, как это могло получиться, а в действительности все может быть так: исходные тексты сценарист передал в вышестоящую инстанцию, где их редактируют (что-то исправляют, а что-то, наоборот, портят) и пересылают дальше, а там снова вносят в текст правки (опять же, что-то исправят, а что-то испортят). Хорошо, если у команды есть общее видение и жесткий контроль на всех стадиях, но такое бывает нечасто. Обычно же любой коллективный продукт рождается из кучи мусора, которую приводят к минимальному единообразию лишь к концу производственного цикла.

В недавнем выпуске «Видеомани» увидели препариату Gears of War и Lost Planet. Удивило то, что враги в Gears of War называются локустами (Locust), а в Lost Planet — акридами (Acrid). Хоть они друг на друга и не похожи, но слова эти по-русски означают одно и то же — саранча. В разработке участвовали одни и те же люди или кто-то просто фантазия не хватает?



Да нет, над Gears of War и Lost Planet работали совершенно разные люди. А то, что и там, и там враги называются схожим образом — так это от дефицита исходного материала. На свете ведь не так много вещей, по которым можно делать игры, и еще меньше вещей, которых боится абсолютное большинство людей. Среди них — змеи и ядови-

тые насекомые (пауки, скорпионы). Вот поэтому в Lost Planet враги насекомообразные.

В Gears of War противники ничем не похожи на насекомых, Саранчи называются просто потому, что их много.



Что слышно об экранизации Cold Fear?



Пока ничего. У фильма есть сценарист (Антуан Вилле, руководитель разработки Cold Fear и сочинил к ней сценарий) и четыре продюсера, снимать его будут компании Avatar Media и Sekretagent Productions, а премьера назначена на 2008 год. Никакого шевеления, впрочем, не видно уже год, так что фильм могут и перенести.

Перезабыл по этому поводу вряд ли стоит — игра и сама была не фонтан. Cold Fear начиналась с того, что на борту российского китобойного судна «Дух Востока», дрейфующего в Беринговом проливе, высаживался десант американской береговой обороны и тут же погибал от рук неидентифицируемых монстров. В живых оставался только один из них — Том Хенсен. Исследуя корабль, он начинал докапываться до причин инцидента, выяснял, что это эксперименты военных, потом попадал на нефтяную платформу, где проводились исследования, и в конце концов убивал главного гада. Сюжет, в общем, затасканный, нечто подобное мы видели уже не раз и не два (см. Resident Evil, Half-Life, Area 51, DOOM 3, Far Cry, фильмы «Вирус» и «Некто»).

Почему до сих пор не сняли фильм по Half-Life? Сюжет-то у игры отличный.

Не сняли потому, что пока никто не предложил Valve хорошего сценария. И даже когда подходящий сценарий будет написан (а рано или поздно это случится, серия-то огого какая), фильм быстро не снимут.

Но некоторые фанаты не ждут милости от Valve и действуют сами. Один австралийский дизайнер, к примеру, сделал собственный тизер фильма Half-Life, посмотреть его можно на YouTube (www.youtube.com/watch?v=XxU7Y

Вы спрашиваете — мы награждаем

PC DVD ПСИКА ПИКА

PS2 XBOX360

С некоторых пор мы завели одну хорошую традицию: награждать призы авторов самых интересных, актуальных и, главное, не банальных вопросов. За вопросы типа «Будет ли GTA 4/Quake 5/Half-Life 3?» мы призо точно не дадим, так что не ленитесь. В этом номере авторам всех вопросов, попавших на окрестные страницы, достаются диски с игрой Tomb Raider: Anniversary, издаваемой на территории СНГ компанией «Новый диск».

Если вы оказались в числе победителей, звоните в редакцию по телефону 8 (495) 231-23-65 или пишите нам по адресу winner@igromania.ru, сообщите номер телерадио, с которого вы отправляли свои вопросы (если вы использовали SMS, нам надо будет узнать ваш номер, чтобы убедиться, что вы — это вы), и договоритесь о доставке призов.

fkGZKA) или на сайте этого дизайнера (<http://home.iprimus.com.au/mrbumpy>). Тизер весьма бодрый, рекомендуем.

А теперь о сюжете. Возможно, для кого-то это будет шоком, но говорить о хорошем сюжете применительно к первой части Half-Life как-то странно. Его там фактически нет, он очень схематичный. Это не значит, что игра плохая, вовсе нет. Просто есть сюжетные игры, а есть атмосферные. Так вот, Half-Life — это больше атмосферная игра. Сюжет же там подается главным образом не словами и текстами, а визуальными средствами.

В своем классическом виде сюжет появился лишь в Half-Life 2, но и там важнее все-таки была атмосфера.



На роль Алисы в экранизации Half-Life подошла бы Пола Паттон, сыгравшая недавно в фильме «Декало».

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Еще в 80-х Минобороны США заинтересовалось компьютерными играми. В 90-е оно с любопытством следило за

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Портреты Дэвида Перри из *Shiny* раньше печатали в компьютерной прессе по тем же причинам, по каким мужские журналы публиковали девушек с буфера-

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



О «Черном плаще» сегодня можно прочесть всякие неприятные вещи. Оказывается, для игры каким-то варварским спосо-

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Есть в играх о восточных единоборствах необъяснимый магнетизм. К примеру, один мой знакомый фотограф, скептик предпенуного возраста, как-то на десять часов завис на бое-

America's Army

тем, как **DOOM 2** по просьбе морехов переиначивали в **Marine DOOM**, — и делало выводы. В 2000-х, накануне новой иракской кампании, военные инженеры уже собирали видеотеку вроде **House of the Dead**, но с арабами вместо зомби. А в 2002-м Пентагон выпустил **America's Army** — большую пропагандистскую листовку, выполненную в форме 3D-шутера.

Игровую механику **America's Army** позаимствовала в **Counter-Strike** — хотя, что толку вопить

о плагиате? Лучше похвалить министерских аналитиков — за прозрачность и то, как безосновочно они оценили медийный потенциал компьютерных игр. **America's Army** доказала, что по силе воздействия на молодежь игры давно обогнали радио и телевидение. Что игры теперь — это прежде всего рекламный носитель и надежный инструмент для зомбирования. В 2003 году 19% американских новобранцев признались, что пробовали силы в **America's Army**. Электрон-

ДАТА ВЫХОДА:	2002
ЖАНР:	Интернет-военкомат
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	US Army

MDK

ми: одним своим жизнерадостным видом Перри вселяет в читателя восторг. Между тем восхищаются этим темноволосым мужчиной — примерно то же самое, что хвалит режиссера Егора Кончаловского, который причислен хорошо и говорит очень складно, но снимает такое... Перри нахально рубит бабло и шлепает коммерческие хиты (см. **Enter the Matrix**) для больших корпораций. В его резюме упомянуть даже **McDonald's**, хотя, в са-

мом деле, и знать-то не хочется, что Перри для них написал.

Художника Перри убил в себе в 1997 году. Водораздел между Перри-мечтателем и Перри-бизнесменом проходит как раз по **MDK**. С одной стороны, **MDK** — замечательно бодрая аркада, сделанная, конечно, для себя: вредная логика могли одобрить неочевидные шутки над старой научной фантастикой и слоган «Хороший день... Умрут только 2,5

ДАТА ВЫХОДА:	1997
ЖАНР:	смерть художника
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Interplay/Shiny

миллиарда человек». С другой — **MDK** это показуемое выступление в жанре экшен от третьего лица: мужчина несется вперед и выхлещ лютую точкой. Продаться **GA**'шным тиражам **MDK** помогал разве что вышедший годом раньше **Tomb Raider**, который техническим хитростям героя **MDK** (странный шлем, парашют, вырастающий из спины) противопоставил выдающиеся... э... э... достоинства Лары Крофт.

Darkwing Duck

бом был выдан движок из **Mega Man 5** — исправили в нем только героев и декорации. Оказываются, отсутствие парелей, открывающих конкретные уровни, страшно обидело родителей: уж если ребенок садился за «Плаща», то торчал у экрана часами. Оказывается, авторитетная игровая критика на «Черного» сильно ругалась. И ведь за дело, оказывается.

Но как Новый год может прийти на слякотный день,

так и эти новые знания не мешают «Плаща» крепко любить. Ведь как оно тогда получалось? Днем смотришь по ТВ, как Кряк Лапчатый громит очередного комика, а потом заталкиваешь картридж в консоль, говоришь маме «кхе-кхе, я простыл!» — и проходишь **Darkwing Duck** до упора, бьешь боссов, сьешь уроней. Утка в плаще сканет слева направо, прикрывается фиолетовой тряпкой и фигачит из газового пистолета — ей-богу,

эту культурную программу хотелось повторять каждый день! Тем более что игры по другим сериалам «Дисней» оставляли желать лучшего. Игра про Чипа и Дейла была хорошей, но вот «Утиные истории» считались девчачьей забавой, а о Гуфи и вовсе забыли. Поэтому «Черный плащ» остался где-то в запасах сердца — вместе с песенкой «Только свистви — он появится!» и воплем «От винта!».

ДАТА ВЫХОДА:	1992
ЖАНР:	живые мультики
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	Capcom

Shinobi

вике **Onimusha** — хотя любые электронные развлечения до этого он крыл трехэтажной бранью. Страшно подумать, что стало бы с его семейным бюджетом, повись автоматы с **Shinobi** в СССР одновременно с японской премьерой, летом 1987-го. В **Shinobi** бои ловко перебрал ступнями, пинками расширял гуманоидов, спался как-то злопозников и изредка наталкивался на внушительные силуэты — здоровка

ростом в два-три баскетболиста или вертолет. Бывало, герой попадал на бонусные уровни, в задний тир, где сшибал звездочкамиседающих врагов. Сражались синоби с фигурками в белых талках и разноцветных обтравляющих комбинезонах, похожих на космонавтов эпохи освоения космоса... Зря, кстати, смеетесь. Сильнейшая вава вещь! Кроме того, **Shinobi**, наверно, мог бы легализоваться в стране термин

«сюримен». Но мы это слово узнали только три-четыре года спустя, когда в видеосалонах стали крутить «Американского ниндзя» с курьезным актером **Дудиковым**, а на восьмидесятиконсолах появился свой порт **Shinobi**.

Но и тогда в кинотеатрах стояли только автоматы «Морского бой». Тратить на них время и деньги было, конечно, жаль — не Япония все-таки.

ДАТА ВЫХОДА:	1987
ЖАНР:	японская шутка
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:	SEGA

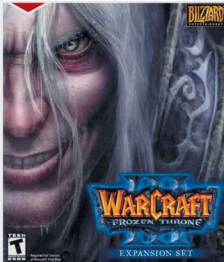


МЕСЯЦ ИЮЛЬ

В ИСТОРИИ

1 июля 2003 года

Выходит **The Frozen Throne**, первое дополнение к **Warcraft 3**, которое многим покажется едва ли не лучше оригинала: в игру вместе со всеми инновациями включили все готовые патчи.



3 июля 1998 года

От рака умирает **Дэнн Бантен**, геймдизайнер, написавшая в 80-х первую многопользовательскую стратегию **M.U.L.E.** В 2000-м Бантен включили в зал славы **Академии интерактивных искусств и наук** — вслед за **Карлосом Мейером** и другими знакомыми фамилиями. В общем, это личность такого масштаба, что поминуть ее следует даже тем, кто ни разу не запускал игры Бантена на Atari и Commodore 64.



4 июля 1961 года

На свет появляется **Ричард «Лорд Бритиш» Гарриот**, автор почти всей серии **Ultima**, один из главных американских дизайнеров, который может не только в игры играть, но и в зубы при случае двинуть: Гарриот увлекается боксом и дружит, к примеру, с мексиканским боксером **Чавесом**.



11 июля 2006 года

Microsoft прекращает техническую поддержку **Windows 98** и **Windows ME**. С оставшимися ошибками пользователям придется бороться самостоятельно.



14 июля 1995 года

Компания программистов, скрывающаяся за шутилкой вывеской **Motion Pictures Expert Group**, придумывает расширение для нового аудиокодека. Останавливаются на варианте **MP3**.



16 июля 2001 года

Агенты **ФБР** арестовывают российского программиста **Дмитрия Склярова**, автора программы, которая снимает защиту с электронных книг в формате **Adobe**. На суде Скляров скажет, что создал взломщик для удобства законных обладателей таких книг. Повтора года спустя его оправдают.

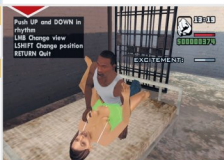
19 июля 1991 года

В Японии выходит **Final Fantasy IV**, которую рецензенты называют «одной из лучших игр всех времен». Трехмерный ремейк **FFIV** сейчас разрабатывается для **NDS**.



20 июля 2005 года

GTA: San Andreas получает новый рейтинг («18+», только для взрослых) и пропадает из супермаркетов. Винной вину скрытый в игре сексуальный контент, найденный одним голландским моддером и раскритикованный в числе прочих Хиллари Клинтон. Ей, понимаете ли, не понравилось, что в **San Andreas** герой не только хочет, но и может.



24 июля 1942 года

День рождения **Эла Лоу**, дизайнера из **Sierra On-Line**, придумавшего незадачливого любовника **Ларри**.

25 июля 2001 года

Маленькая финская студия выпускает игру, в которой кафель разлетается, как конфетти над елкой, а бандиты ведут диалоги тарантиновского помета — в общем, **Max Payne** больше произведение искусства, чем очередной экшен.



26 июля 1967 года

Родается **Тим Шафер**, папа **The Secret of Monkey Island**, **Full Throttle**, **Grim Fandango** и, как понятно из перечня, весельчак и хороший человек.

27 июля 1938 года

В Чикаго рождается **Эрнест Гарри Гигакс**, создатель ролевой системы **Dungeons & Dragons**. 25 лет назад в спилберговском «Инопланетянин» дети раскладывали какие-то «подземелья с драконами», а мы недоумевали: что за?.. Теперь система **D&D** кажется роднее некуда.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Мечесов
и Павел Шубский

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Пятилетку за два года



1 гигабайт? Оставьте этот термин для флешек, а емкость винчестеров привычайтесь измерять в других единицах — Fujitsu пообещала к 2009 году поставить на конвейер 3,5-дюймовые винчестеры емкостью 10 Тб! Размеры считывающих головок и магнитных доменов, символизирующих нули и единички, приблизятся к размерам атома, но Fujitsu сложностей не боится — технология вертикальной магнитной записи обеспечит плотность записи до 600-800 Гбит/кв. дюйм. У терабайтного Hitachi 7K1000, для сравнения, на единицу площади помещается всего 148 Гбит информации.

Моногенное безумие



Intel продолжает эксплуатировать закон Мура, пытаясь приспособить его ко всем областям своей деятельности. Теперь вот исследователь из Intel по имени Шехар Божар заявил, что программное обеспечение должно тоже подчиняться закону Мура.

То есть программисты должны каждые два года удваивать число параллельных потоков в своих продуктах. Компания Microsoft уже пошла навстречу, выпустив Windows Vista. ОС изначально заточена под несколько потоков, но далеко не под 16 и более. Ожидается, что следующая версия операционки будет построена по совершенно иному принципу. Остается добавить, что миграция займет много времени, ведь до сих пор многие современные игры не поддерживают даже двух потоков.

Позэкспериментируем?



Тайваньские мастера из GIGABYTE создали две серии блоков питания — Odin Pro и Odin GT — с системами программного мониторинга и управления основными параметрами. БП через специальный преобразователь подключаются к USB-порту материнской платы, что позволяет прямо из Windows контролировать выходное напряжение, силу тока, потребляемую мощность, скорость вращения вентилятора БП и яркость подсветки. Можно создать несколько профилей: например, для игр, кино и офисных задач.

Появятся модели мощностью 550, 680 и 800 Вт. КПД — более 80%, неиспользуемые кабели можно отсоединять.

Флэшка в роли кэша



В модельном ряду накопителей OCZ Technology появился USB-брелок с поддержкой технологии Vista Ready Boost. Суть ее заключается в использовании флэш-памяти в качестве кэша для часто используемых данных.

Вся информация шифруется по алгоритму AES, так что недоброжелатели не смогут воспользоваться содержимым накопителя, даже если он попадет к ним в руки. Объем — 1, 2 или 4 Гб. Денежная сторона вопроса пока держится в тайне.

Диковинная мышка

Если думаете, что уже на все посмотрелись, вот вам новая диковина: оптическая мышь QriTek IRIBIO со встроеным сканером радужной оболочки глаз. Манулятор выполнен в компактном корпусе с двумя кнопками и обычным колесом прокрутки; разрешение оптического сенсора — 600 точек на дюйм. Для защиты конфиденциальной информации достаточно подключить мышь к USB-порту и установить специальную программу из комплекта поставки.

GDDR3-память не уходит

Производители графических карт не очень-то хотят переходить на GDDR4-память. И действительно, зачем разрабатывать но-

вые цепи питания и перерабатывать контроллер памяти, если частоты GDDR3 все увеличиваются и увеличиваются?

К примеру, компания Infineon готова выпустить под своим брендом Qimonda модули, способные работать на частоте 1,2 (2,4) ГГц. Чипы плотностью 256 и 512 Мбит и пропускной способностью 9,6 Гб/с совсем скоро станут доступны производителям графических карт.



5.1 на голове



Колонки или наушники? Меломаны спорили до хрипоты, пока слово не взяла TRITTON. Наушники бываю- ют объемными, и АХРС — яркое тому подтверждение. Головные телефоны подключаются к компьютеру че-

рез USB-порт и выдают 5.1-канальный

звук за счет использования четырех динамиков в каждой «чашечке». В комплект поставки входит подключаемый микрофон, так что наушники можно использовать не только для компьютерных игр и просмотра кино, но и для разговоров по Skype.

Ультрамощная особь

NVIDIA выпустила GeForce 8800 Ultra. Новая видеокарта представляет собой разо-



гнанную версию 8800 GTX с обновленным чипом G80 ревизии A3. При стандартных частотах ядра/памяти (612/2160 МГц) GTX в производительности с GeForce 8800 GTX составляет 10-15%.

Из видеокарт на основе нового графического процессора отметим **Sparkle Calibre P880 Ultra**. Она использует нестандартную систему охлаждения с двумя вентиляторами и элементом Пельтье, что позволило снизить температуры и немного увеличить частоты ядра/памяти (до 650 и 2250 МГц соответственно). Любопытный продукт, хотя и редкий гость наших краев.

Почти Rolls-Royce



Слышали про клавиатуру **Optimus Maximus** от **Студии Артемия Лебедева**? На ее OLED-кнопках отображаются визуальные указатели, соответствующие запущенному приложению: в **S.T.A.L.K.E.R.** — это оружие и стрелки, в **Photoshop** и **Word** — замысловатые значки горячих клавиш. Совсем недавно клавиатура получила клавиши большего размера (10,1x10,1 мм вместо 9x9) с разрешением 48x48 и частотой обновления 10 кадров/с.

Каждую кнопку (точнее, модуль с нажимаемым колпачком, микросхемой и дисплеем) без проблем можно снять для чистки или замены. Программа-конфигуратор позволяет редактировать изображение для каждой отдельной раскладки и программировать кнопки на воспроизведение последовательности символов.

Стоимость «Оптиму» — 43 990 руб. Предварительные заказы принимаются уже сейчас, но доставка начнется не раньше 20 декабря.

IDE доживает свой век



До конца года все производители оптических приводов перейдут на интерфейс SATA — IDE уйдет в небытие. **Plextor** уже преодолел все технические сложности и выпустила первый пишущий DVD-привод с поддержкой SATA. Модель **PX-610SA** обладает 2-мегабайтным буфером и весьма приличными скоростными характеристиками: скорость записи дисков DVD-RAM и DVD+R составляет 12x и 18x соответственно. Время доступа — 120 мс (CD), 130 мс (DVD) и 210 мс (DVD-RAM). **PlexTools Professional LE** и **Nero Express 7** — в комплекте поставки.

Видеокарта производительностью 1 Тфлоп



NVIDIA

Стали известны планы компании **NVIDIA** относительно графического ядра нового поколения. Оно получило кодовое название G92, его производительность достигнет рекордной отметки 1 терафлоп. Это в два раза больше по сравнению с G80.

На практике G92 едва ли окажется в два раза быстрее G80, но цифра все равно впечатляет. Новые видеокарты появятся в конце этого года. Похоже, **NVIDIA** не собирается расслабляться. Ждем ответа **ATI**.

Свежината

С гордостью представляем пару свеженьких игровых гаджетов от **Thermaltake: Flare Board** и **Flare Pad**. Первая новинка внешне



очень похожа на хорошо знакомую всем нам мини-клавиатуру **Zboard FANG**: 44-кнопочный блок предназначен исключительно для шутеров и RPG. Клавиатура подойдет как правшам, так и левшам. Интерфейс — USB.

Flare Pad — это USB-коврик для мыши. Он заметно крупнее большинства аналогов (305x230x5 мм) и удобнее за счет покрытия, препятствующего проскальзыванию. Приятная особенность — светодиодная подсветка по периметру.



Мышь-трансформер

Порт PCMCIA — архаичная вещь для пользователей ноутбуков. Особенно это касается владельцев машинок **Apple** и **Sony** — PCMCIA-кард-ридеры позволяют легко и элегантно восполнить отсутствие врожденной поддержки популярных форматов флэш-карт. Многие устанавливают в PCMCIA ТВ-тюнер, звуковые карты, модули беспроводной связи, но ребята из южнокорейской компании **Icantek** предложили использовать слот для хранения оптической мышки **Slim G4**.

Манипулятор толщиной 5 мм во время транспортировки можно полностью убрать в гнездо PCMCIA. В рабочем положении мышь приводится за считанные секунды. На корпусе нашлось место для двух кнопок и сенсорной полоски для скроллинга. Разрешение сенсора — 800 точек на дюйм.



DVD-мания: железный софт

Видеокарты

- **ATI Catalyst 7.4** — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- **ATI avivo Video Converter Engine 7.4** — универсальный видеокодек для карт серии Radeon X1000 под Windows XP.
- **NVIDIA ForceWare 93.71** — драйвера для видеокарт от TNT 2 до GeForce 7-й для Windows XP.
- **NVIDIA ForceWare 158.22** — драйвера для видеокарт серии GeForce 8xxx под Windows XP.
- **NIBITor 3.4a** — позволяет гибко настраивать BIOS видеокарт от NVIDIA.
- **RivaTuner 2.01** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A4.00** — драйвера для аудиокodeков класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek AC'97 62.41** — драйвера для аудиокodeков класса AC'97 от Realtek под Vista.
- **Realtek HD Audio 1.67** — драйвера для аудиокodeков класса HD Audio от Realtek под Windows XP и Vista.

Материнские карты

- **Intel Chipset Software Installation Utility 8.2.0.1014** — драйвера для чипсетов Intel.

Системные утилиты

- **Belarc Advisor 7.2.18.2** — расскажет все о системе.
- **BGEye 3.0.3.9** — выводит критически важную информацию на рабочий стол.
- **CPU-Z 1.40** — определит любой процессор, чипсет и установленную память.
- **CrystalCPUID 4.11.0.334** — универсальный детектор процессоров.
- **CrystalMark 2004 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.
- **GCPUID 2.0.0.122** — очередная утилита по идентификации процессора.
- **HWINFO32 1.74** — продвинутая программа для диагностики ПК.
- **MemInfo 1.80 SR3** — отображает количество свободной ОЗУ.
- **NextSensor 2.5.4.0 Build 0520 RC6** — занимается мониторингом вашей системы.
- **SimpleEye 1.4.0.0** — компактная программа для получения информации о ПК.
- **SiSoftware Sandra XI (2007.4.11.22)** — культовая программа, выдает все данные о ПК и заодно измерит его производительность.
- **TweakRAM 6.0.05.19** — умеет выискивать так необходимую ОЗУ.

В ОЖИДАНИИ ЧУДА

Обзор будущих чипсетов и процессоров

Павел Шубский

Вторая половина года обещает быть жаркой. Только представьте, что будет твориться после выхода **AMD K10** и обновления линейки **Core 2 Duo** от Intel! Предчувствуя новую волну ажиотажа, даже затихшие было **SIS** и **VIA** заявили о себе и своих планах.

Кремний, используемый для производства транзисторов на протяжении многих лет, в ближайшую пятилетку будет замещен другим материалом. И все потому, что дальнейшее уменьшение техпроцесса сделает кремниевые транзисторы слишком хрупкими. нынешний 65-нм техпроцесс — закат эпохи кремния. Ученые уже получили материал под названием графен, который, скорее всего, и сменит кремний к 2011 году.

Другое веяние, касающееся уже чипсетов, — увеличение пропускной способности всевозможных интерфейсов, особенно **PCI Express**. В будущем нас ждут платформы с разъемами для установок специализированных ускорителей, планы по этому поводу AMD подтвердила, выкатив платформу **Torrenza**. Но все это лишь вершина айсберга.

Ядерные войны: позиция Intel

Intel во всю ведет реорганизацию штатов и постройку новых заводов — скоро стартуют две фабрики по производству 45-нм процессоров, и это число удвоится ко второй половине 2008 года. Новому техпроцессу уделяется столько внимания неслучайно, он станет настоящим прорывом. 45-нм транзисторы используют новый тип затворов с high-k диэлектриком (редкий металл гафний). Ранее их делали из кремния, но при 65-нм производстве он практически исчерпал свои возможности. High-k затвор позволяет максимально снизить ток утечки и тем самым понизить энергопотребление и тепловыделение и повысить производительность процессора.

Переходить на новый техпроцесс и с ходу реализовывать новую микроархитектуру было бы сложно, так что процессоры **Penryn** — это знакомые **Conroe** с рядом усовершенствований. В продаже появятся как двухядерные, так и четырехядерные модели для настольных компьютеров, ноутбуков и серверов.

Уменьшенная на 25% площадь ядра четырехядерных **Penryn** позволила вписать еще больше транзисторов — 820 млн транзисторов против 582 млн у **Kentsfield (Core 2 Quad)** и **Core 2 Extreme**. Уменьшенный техпроцесс позволит работать ЦП на частоте выше 3 ГГц — вероятно появление моделей с частотой до 3,6 ГГц (впрочем, любителей разгона этим не удивишь). Intel оптимистична в прогнозах — по их данным, производительность **Penryn** в программах и играх будет на 15-40% выше, чем у предыдущего поколения процессоров.

На этом особенности **Penryn** не заканчиваются. Инженеры Intel реализовали 47 новых инструкций, объединив их под названием **SSE4**. С ними процессор получит весомый выигрыш в скорости при обработке данных. Кстати, инструкции **SSE4** ускорят взаимодействие между процессором и видеокартой примерно в 8 раз. AMD предостит тяжелая борьба.

Дальнейшее развитие получили технологии энергосбережения. **Penryn** поддерживает состояния питания **C6** или, как его еще называют, глубокое снижение питания (**Deep Power Down**). В этом режиме ЦП снижает напряжение до минимального значения и отключает всю кэш-память. Еще одна интересная особенность — наличие технологии дина-

мического ускорения или **EDAT**, включающая функции автоматического разгона. В зависимости от нагрузки и приложения **EDAT** будет отключать ядра и ускорять его частоту. Так Intel убьет сразу двух зайцев — увеличит скорость обработки неоптимизированных под несколько ядер приложений и сохранит низко энергопотребление.

Самый большой прорыв Intel за последние годы случится только в конце 2008 года, когда будет представлено ядро **Nehalem**. Информация по нему не так много, но все же кое-что есть: **Nehalem** будет использовать встроенный контроллер памяти (возможно, **DDR3**), появятся семь новых инструкций и технология **Simultaneous Multi-Threading**. На этом стоит остановиться. Все помнят **Hyper-Threading**, позабытый со времен **Pentium 4**? Если нет, напомним, что **HT** позволил обрабатывать сразу два потока кода одним ядром. В **Nehalem** компания решила вспомнить былые.

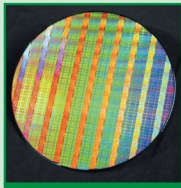
Как и прежде, большое внимание в **Nehalem** уделяется энергосбережению — многие компоненты будут динамически отключаемыми в случае необходимости. Кэш-память, ядра, питание, контроллер памяти — все это будет отключаться и регулироваться в зависимости от нагрузки.

Некоторые модификации **Nehalem** обзаведутся интегрированным графическим ядром. Эти модели составят конкуренцию гибриднему чипу **AMD Fusion**. В первую очередь подобный симбиоз будет востребован на рынке ноутбуков.

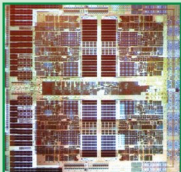
В качестве приятной добавки Intel готовит шину **CSI** (ничего общего с телесериалом **CSI** не имеет), которая станет достойным ответом **HyperTransport**. **CSI** или **Common System Interface** — полностью последовательная, динамическая шина со связью типа «процессор-процессор».

Ядерные войны: позиция AMD

У Intel дела идут замечательно, чем будет отвечать AMD? Пока им не позавидишь. В лабораториях калифорнийского производителя кипит работа над четырехядерной микроархитектурой **K10 (Barcelona)**. Эти процес-



Ждать осталось несколько месяцев. Intel решила отшлифовать свое архитектурное и выжать из нее все соки.



Четырехъядерный процессор AMD «в разрезе» выглядит устрашающе. Да что и говорить, нам просто не терпится увидеть его в действии!

соре будут 65-нм, со временем компания перейдет на 45-нм техпроцесс. AMD весьма оптимистична в оценке производительности своих грядущих моделей. Обещается рост производительности до 40% по сравнению с ближайшим четырехъядерным конкурентом (о том же идет речь).

Чем хороша новая микроархитектура? Фундаментальное отличие K10 от Kentsfield — размещение всех четырех ядер на одном кристалле. Интегрированный кросс-коммутируемый (Crossbar Switch) позволяет ядрам процессора общаться между собой и параллельно посылать запросы к оперативной памяти и в кош, минуя системную шину. Это должно положительно сказаться на производительности.

Crossbar Switch, реализованный в K10, подходит и для восьмijядерных процессоров, но на данный момент все силы AMD сосредоточены на доработке и подготовке 4-ядерных моделей Barcelona.

K10 использует каш-память третьего уровня (L3), в которой хранятся общие данные для всех ядер. Процессоры можно будет установить на материнские платы с разъемом Socket AM2, но лишь на Socket AM2+ они смогут раскрыть свой потенциал, ведь только на новых платах контроллер памяти сможет работать на независимой от ядра процессора частоте — это позволит полноценно разогнать процессор и память.

Технологии энергоэкономии K10 шагнут вперед: частота ядра будет изменяться динамически в зависимости от нагрузки! Происходить это будет за счет технологии PowerNow!, которая сможет отключать неиспользуемые ядра. Специально для новой микроархитектуры предназначена шина HyperTransport 3.0. Она позволит удвоить пропускную способность. HT 3.0 станет отличным дополнением для PCI Express 2.0.

На основе K10 появятся как четырехъядерные, так и двухъядерные модели процессоров. Конкуренция обещает быть жаркой, оба производителя уже довели цены до минимума.

Все готовы к культурному шоку? Вместе с внедрением K10 компания собирается отказаться от бренда Athlon. Через 8 лет после того, как мир познал всю силу и мощь этих процессоров, AMD представляет новое

название — Phenom. Все модели, существующие сейчас, будут смещены в бюджетный сектор. Во главе будет стоять великая тройка — Phenom X2, Phenom X4 и Phenom FX. Приставка X2 и X4 обозначает количество ядер, FX — это переименованные Athlon 64 FX.

Что касается дальнейших планов AMD, то во второй половине 2008 года компания планирует начать перевод K10 на 45-нм техпроцесс. Процессоры будут предназначены для нового контроллера памяти научат работать с DDR3. Обратной совместимости с Socket AM2/AM2+ ожидать не стоит. Athlon 64 X2 будет все еще жив, а вот Sempron отправится на свалку истории.

Забываем старое

Предушевая грядущую битву титанов, компания SiS добралась-таки до лицензии Intel на системную шину 1333 МГц. До конца года мы увидим платы на основе SiS 673, SiS 673 FX. Первый чипсет — бюджетный продукт с поддержкой DDR2-800/DDR3-1066 и системной шины 1066 МГц. Второй выглядит намного интереснее благодаря поддержке FSB 1333 МГц и памяти DDR2-1066/DDR3-1333. Подчеркнет бюджетную направленность чипсетов интегрированное DX10-совместимое графическое ядро с возможностями по ускорению видео форматов MPEG2, H.264, VC-1 и WMV9.

Многие предпочтут продукции сторонних разработчиков наработки самой Intel — материнские платы на основе чипсетов серий 33 и 35. Когда вы читаете эти строки, уже должны появиться в продаже модели на базе P35, G33 и их вариациях. Платы на основе P35 будут поддерживать процессоры с частотой шины 1333 МГц и память DDR2-800/DDR3-1066. Будут доступны вариации с поддержкой только DDR2, только DDR3 и комбинированные. Разумеется, одновременно использовать модули разных стандартов нельзя.

Все это в равной степени относится к G33/G35. Платы представляют собой версии с интегрированными графическими ядрами. Информации по ядру 35-й модели еще мало. Известно лишь, что она будет поддерживать DX10 и HDMI. Ядро G33 — это все тот же проверенный GMA X3000, реализованный еще в G965.

Самый большой вопрос относительно новой серии чипсетов — будут ли они работать с процессорами Pentium и Celeron? Да, по крайней мере, с Pentium 4/D точно.

Подобно SiS, компания VIA также обзавелась лицензией на выпуск плат с поддержкой шины 1333 МГц. В продаже появятся модели

на основе чипсетов PM960 и PT960. Как и положено, одна из них будет оснащена интегрированной графикой S3 Chrome 9 HD с поддержкой HDMI и аппаратного декодирования MPEG4, WMV9, VC1 и H.264. Чипсеты поддерживают оперативную память DDR2-800/DDR3-1333 и PCI Express 2.0. Правда, появиться новинки должны лишь в 2008 году...

NVIDIA тоже не спит и скоро представит бюджетную линейку на базе MCP73. Первые версии плат будут поддерживать DDR2-667. С учетом того, что переход на DDR3 начнется только в конце года, выпускать платы с поддержкой этой памяти сейчас смысла нет. Не густо? Отнюдь, ведь линейка nForce 650i/680i уже поддерживает новые процессоры и шину 1333 МГц.

Кстати, о DDR3: новый стандарт памяти не сильно отличается от DDR2. Чипы производят по 90-нм техпроцессу, стандартное напряжение для них 1,5 В (вместо 1,8 В для DDR2). Мы снова вернулись к вопросу об энергопотреблении. Комиссия JEDEC, занимающаяся разработкой спецификаций DDR, «легализовала» стандарты DDR3-800 и DDR3-1066, но поставщики памяти уже готовы показать DDR3-1333 и даже DDR3-1500.

Теперь поговорим о чипсетах для процессоров AMD. О них известно немного меньше. RD790 в паре с южным мостом SB600 будут поддерживать до 42 линий PCIe, 32 из которых пойдут на два разъема PCIe x16 для ядер CrossFire. С учетом поддержки спецификаций PCI Express 2.0 пропускная способность интерфейса должна существенно увеличиться. Оставшиеся линии будут разделены между PCIe x1 и x4. Впрочем, возможно, что на некоторых модификациях платы появятся третий физический совместимый с PCIe x16 слот для карты, которая займется обработкой физики (то же самое мы уже видели у NVIDIA). Не обошлось без разъема Socket AM2+ и шины HT 3.0. На основе RD790 появится плата с двумя процессорными разъемами.

NVIDIA, в свою очередь, собирается обновить серию nForce для новых процессоров AMD. Чипсет MCP72 будет поддерживать шину HT 3.0, PCI Express 2.0 и Socket AM2+. Официальное имя линейки пока что держится в тайне.

Начинаем копить

Информации много, но это еще не все. Нам же остается дожидаться появления первых образцов новых процессоров и таки выяснить, кто же станет победителем. Обе компании — Intel и AMD — отлично подготовились к крупномасштабным военным действиям и так просто своего не уступят. ■



Оперативная память стандарта DDR3 появится под занавес текущего года и вытеснит DDR2 к концу 2008-го.

ПЕРВЫЙ ПОШЕЛ

Тестирование ATI Radeon HD 2900 XT

Иван Нечесов и Николай Арсеньев

Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать надвигающуюся битву между **NVIDIA** и **AMD/ATI**. Мы долго ждали выхода **R600**, и вот — свершилось! Новое семейство ускорителей включает модели на любой вкус, от бюджетных до производительных. Сразу пять видеокарт до конца июня поступят в продажу, и только одна, самая мощная (**Radeon HD 2900 XT**), задержится до осени.

В нашу лабораторию попала **Radeon HD 2900 XT** в версии от **PowerColor**, которая может стать достойным конкурентом серии **GeForce 8800** от **NVIDIA**. Но для начала поговорим про инновации в новом ядре **R600**.

Конкурент на все руки



С выходом Radeon HD 2900 XT формы Руби, кажется, стали еще привлекательнее.

Современные графические чипы занимают два типа задач: пиксельными и вершинными шейдерами. Первые отвечают за работу с пикселями, а вторые — за обсчет геометрии. Видеокарты **AMD** объединяют обе функции в единый блок обработки, такое унифицированное решение обеспечивает более высокую производительность и эффективную, гибкую обработку данных.

Xenos, первый чип с унифицированной архитектурой, появился в составе игровой консоли **Xbox 360. R600** — это более совершенный вариант с 700 млн транзисторов и

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,67 ГГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб)
Материнская плата	ASUS COMMANDO (Intel P965 Socket 775, DDR-1066, PCI-E, PCI, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GBLAN, ATX)
Память	OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC Edition (2x1024 Мб, 5-5-5-18, 2,3 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	Enormax GalaxyDXX EGX1000EWL (1000 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 8.2.0.1014
Драйвера для видеокарт	ATI Catalyst 4.7096
	NVIDIA ForceWare 158.22
Операционная система	Windows XP Pro SP2, DirectX 9.0c

320 потоковыми процессорами. Точнее говоря, процессоров 64, но каждый из них может выполнять до пяти инструкций за такт (четыре простых — сложение/умножение — и одну сложную).

Все процессоры скалярные, а вычисления выполняются с 32-битной точностью. Можно говорить о полном соответствии не только спецификациям **DirectX 10**, но и **IEEE 754**. Другими словами, новый чип с легкостью подходит для математического и физического моделирования, экономических расчетов и т. д.

Внешняя шина памяти стала 512-битной, а внутренняя кольцевая включает четыре канала по 128 бит. Поскольку она двунаправленная, то эффективная пропускная способность достигает 1024 бит. Столь значительное усовершенствование

Ring Bus вылилось в повышение стоимости чипа, зато пропускная способность достигла 100 Гб/с даже при использовании **DDR3**-памяти.



П приставка Xbox 360 стала полноценной для obsługi первого чипа с унифицированной архитектурой.

Командный процессор служит для обработки команд видеоадаптера. Он выполняет микрокод, разгружая центральный процессор и увеличивая общую производительность системы при графических вычислениях.

Текстурные блоки (**TMU**) полностью отделены от потоковых процессоров, что позволяет назначать выборку данных еще до того, как они запрошены шейдерным блоком. Поддерживаются 32-битные **HDR**-форматы текстур с применением трilinearной и анизотропной фильтрации. Максимальное разрешение текстур, как и у **G80**, 8192x8192. Для оптимизации процесса фильтрации текстурные блоки используют кэш-память объемом 256 Кб.

Четыре блока записи в буфер кадра (**ROP**) умеют записывать по четыре пикселя каждый, развитые алгоритмы работы с **Z**-буфером позволяют ускорить прорисовку теней в играх вроде **DOOM 3**, **Quake 4** и **F.E.A.R.**

Отметим появление нового режима сглаживания **Custom Filter Anti-Aliasing (CFAA)**. Программный режим постобработки картинки направлен на улучшение качества антиалиазинга. **CFAA** не добавляет новых субпикселей, но увеличивает количество информации, на основе которой рассчитывается **MSAA**. Просто теперь разработчики игр сами могут управлять качеством сглаживания для своих программ. Еще одно нововведение — сглаживание с применением адаптивного фильтра **Edge Detect**. Алгоритм **EDAA** определяет, каким пикселем нужен высокий уровень сглаживания (границы polygons), а каким нет. Такой подход экономит пропускную способность и память.

Властелины кино

Мультимедийные возможности видеокарт семейства **HD 2900** шагнули далеко вперед. Если раньше графический чип большую часть работы по декодированию видео оставлял процессору, то теперь за аппаратное ускорение

видео с дисков Blu-ray и HD DVD отвечают специализированные блоки: **UVD (Universal Video Decoder)** — универсальный декодер и **AVP (Advanced Video Processor)** — видеопроцессор. Нагрузка на процессор снижается с 50-60% до 10-15%. К сожалению, именно в Radeon HD 2900 XT этого самого декодера нет, так что необходимость мощного процессора никто не отменял.

Для передачи звука по интерфейсу HDMI в Radeon HD 2900 XT встроили аудиочип с поддержкой форматов PCM (16 бит, до 48 КГц) и AC3 (Dolby Digital, DTS). Самого разъема HDMI на задней панели платы нет, только два DVI — для вывода картинки и звука по одному шнuru придется пользоваться переходником DVI-to-HDMI.

Планирование питания



Качественный блок питания всегда был залогом стабильности и долговечности системы, но с выходом графических чипов нового поколения требования к ним снова возросли.

Мало того, что мощность должна быть высокой, так еще и размеры для питания видеокарт нужны особые.

Мы используем киловаттную модель от **Enermax**. БП модульный, оснащён проводами с 8-штырьковыми разъемами для **Radeon HD 2900 XT**. Два «лишних» при необходимости можно отсегнуть для подключения видеокарты с обычным разъемом. Максимальный ток на одной из 12-V линий питания составляет 24 А, на второй — 34 А, и на третьей — 41 А. В честности заявленных параметров сомневаться не приходится: Enermax — производительно авторитетный, да и во время тестов никаких проблем не было.

В качестве альтернативы мощному БП компания AMD предлагает использовать специализированные источники питания для 5,25-дюймового отсека компьютерного корпуса. Подобные устройства представляют **FSP**, **Thermaltake** и **OCZ Technology**. Мощность — до 300 Вт.

Конкурсы

Сравнительно невысокая заявленная цена Radeon HD 2900 XT (11 тыс. руб.) делает его прямым конкурентом GeForce 8800 GTS 640 M6. С GTX-версией GeForce 8800 сможет потягаться разве что **Radeon HD 2900 XTX**. Именно поэтому среди наших конкурсантов сразу две видеокарты на базе GeForce 8800 GTS: **ASUS EN8800GTS/HTDP/640M** и **MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC**. Почетный гость — новейший флагман семейства видеокарт **NVIDIA GeForce 8800 Ultra**.

POWERCOLOR RADEON HD 2900 XT



PowerColor Radeon HD 2900 XT в компании именитых соперников смотрится бодречком.

Плата **PowerColor** выполнена на PCB красного цвета, лицевая сторона которой практически полностью закрыта полупрозрачным пластиковым кожухом. В верхнюю часть платы вынесена пара разъемов для подключения дополнительного питания: один шести-, а другой восьмиконтактный. Почему так? Дело в том, что два экземпляра Radeon HD 2900 XT могут потреблять до 225 Вт энергии. Восемиконтактный разъем обеспечивает 150 Вт мощности и играет роль страховочного — плата без проблем работает и с двумя шестиконтактными разъемами питания. При отказе от использования восьмиконтактной «вилки» в драйверах видеокарты отключается

GIGABYTE™

К бою готов!



Лучшая стратегия E3 2006
Кандидат WCG 2007

SUPREME COMMANDER

AN RTS FROM
CHRIS TAYLOR



GV-NX86S256H

- Графический процессор **NVIDIA® GeForce® 8600GTS**
- Система охлаждения **Silent Pipe 3**
- Интерфейс **PCI-E**
- 32 потоковых процессора
- Поддержка технологий **SLI** и **PureVideo**
- Поддержка **DirectX 10** и **OpenGL 2.0**
- 256MB памяти **GDDR3**, шина памяти 128-бит
- Выходы **2xDVI-I / D-sub (адаптер) / HDTV**
- Поддержка **HDCP** для форматов **Blu-ray** и **HD DVD**



GV-NX86T256D

- Графический процессор **NVIDIA® GeForce® 8600GT**
- Система охлаждения **New Silent Pipe 2**
- Интерфейс **PCI-E**
- 32 потоковых процессора
- Поддержка технологий **SLI** и **PureVideo**
- Поддержка **DirectX 10** и **OpenGL 2.0**
- 256MB памяти **GDDR3**, шина памяти 128-бит
- Выходы **2xDVI-I / D-sub (адаптер) / HDTV**
- Поддержка **HDCP** для форматов **Blu-ray** и **HD DVD**



фото: Илья Гурьев

Alliance
www.alliancegroup.ru

merlion
www.merlion.ru

MARVEL
www.marvel.ru

elko®
www.elko.ru

IT
LOGIC
www.it-c.ru

Спецификации и изображения могут быть изменены без специального уведомления.
Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным владельцам.

www.gigabyte.ru

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ВИДЕОКАРТ

Модель	ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	MSI NX8800 GTS-T2D320E-HD-OC	MSI NX8800 Ultra-T2D768E-HD	PowerColor Radeon HD 2900 XT
Графический чип	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 GTS	GeForce 8800 Ultra	ATI Radeon 2900 XT (P600)
Технологический процесс	90 нм	90 нм	90 нм	80 нм
Кол-во транзисторов	681 млн	681 млн	681 млн	700 млн
Частота чипа	513 МГц (SP на частоте 1188 МГц)	576 МГц (SP на частоте 1350 МГц)	675 МГц (SP на частоте 1512 МГц)	743 МГц (320 SP на частоте ядра)
Интерфейс памяти	320 бит	320 бит	384 бит	512 бит
Тип установленной памяти	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота памяти	792 (1584) МГц	837 (1674) МГц	1152 (2304) МГц	828 (1656) МГц
Объем установленной памяти	640 Мб	320 Мб	768 Мб	512 Мб
Унифицированные процессоры	92	92	128	320
Текстурных блоков	24	24	32	16
Операций растеризации за такт (ROP)	20	20	24	16
Версия DirectX	10 (SM 4.0)	10 (SM 4.0)	10 (SM 4.0)	10 (SM 4.0)
Версия OpenGL	2.0	2.0	2.0	2.0
Интерфейс шины	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16	PCIe x16

закладка, отвечающая за мониторинг температуры и разгон (утилита от AMD позволяет обойти это препятствие).

В основе системы охлаждения лежит радиатор, покрывающий собой видеоип и микросхемы памяти. Турбина в конце пластикового кожуха гонит воздух вдоль радиатора и выводит нагретый поток за пределы системного блока. Даже при средней нагрузке вентилятор красного монстра сильно шумит.

ASUS EN8800GTS/HTDP/640M



ASUS EN8800GTS/HTDP/640M — главный конкурент новопоселенному Radeon HD 2900 XT. Битва будет не на жизнь, а на смерть.

ASUS EN8800GTS/HTDP/640M ничем, кроме наклейки и комплектации, не отличается от других GeForce 8800 GTS. Интересно посмотреть, выстоит ли она перед натиском самого флагмана семейства видеокарт ATI?

MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC

Основное отличие MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC от видеокарты ASUS —



Память у MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC урезана вдвое, зато рабочие частоты выше стандартных.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ В ИГРАХ

	Максимальное качество, AF 16x, AA 4x			Максимальное качество, AF 16x, AA 8x		
Far Cry 1.33 (Regulator)						
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1600x1200	1920x1200	2048x1536
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	103,7	88,7	86,1	88,0	75,4	59,1
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	107,3	86,4	28,0	89,8	67,5	26,9
MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD	154,5	140,4	118,0	138,8	122,6	99,9
PowerColor Radeon HD 2900 XT	79,2	68,3	55,6	60,9	52,1	42,1
F.E.A.R. 1.08						
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1600x1200	1920x1200	2048x1536
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	63	54	37	55	47	36
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	49	42	30	42	35	29
MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD	104	87	71	90	76	60
PowerColor Radeon HD 2900 XT	65	55	44	38	32	26
Prey 1.2 (HWZone Demo)						
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1600x1200	1920x1200	2048x1536
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	60	53	43	51	45	36
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	63	56	45	54	48	38
MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD	88	79	66	77	69	56
PowerColor Radeon HD 2900 XT	65	58	44	48	43	34
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)						
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1600x1200	1920x1200	2048x1536
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	90,0	89,5	66,0	78,9	77,9	52,7
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	96,0	97,4	70,3	85,5	84,7	57,6
MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD	142,3	141,0	97,0	128,7	124,8	85,2
PowerColor Radeon HD 2900 XT	71,6	69,8	47,7	58,5	56,5	38,8
Half-Life 2: Lost Coast						
Разрешение	1600x1200	1920x1200	2048x1536	1600x1200	1920x1200	2048x1536
ASUS EN8800GTS/HTDP/640M	108	95	80	95	82	65
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	75	62	51	55	16	-
MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD	140	131	121	128	110	76
PowerColor Radeon HD 2900 XT	109	96	78	83	71	57

вдвое меньший объем памяти. Индекс OC говорит о повышенных частотах — графическое ядро работает на скорости 576 МГц, а память — на 837 (1674) МГц. Все остальное стандартно.

MSI NX8800ULTRA-T2D768E-HD

MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD представляет собой серьезно разогнанную версию GeForce 8800 GTX на основе чипа G80 ревизии A3 с относительно быстрой видеопамятью (время выборки — 0,8 нс). Видеокарта работает на номинальных частотах и отличается от референс-платы только упаковкой и комплектацией.



GeForce 8800 Ultra от MSI играючи раздвигается с Radeon HD 2900 XT и проспokoивает ждущего появления GTX-версии.

3DMark06 1.1.0	SM 2.0	SM 3.0	Overall
ASUS EN8800GTS-HTDP/640M	4006	3838	8965
MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC	4410	4193	9630
MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD	5490	5623	11630
PowerColor Radeon HD 2900 XT	4512	5053	10399

О судьбе старичков



После

выхода серии **Radeon**

HD 2000 ассортимент продукции **AMD** подвергся некоторым коррективам. **Radeon X1950 XT** снимут с производства в ближайший месяц, **Radeon X1950 Pro** еще поживет — партнеры американской компании готовы поставлять видеокарты до середины осени, пока на полках магазинов не освоятся модели серии **Radeon HD 2600**.

Тестирование

Поскольку **Radeon HD 2900 XT** относится к видеокартам топ-класса, тестирование проводилось на разрешении от 1600x1200 с включенной анизотропной фильтрацией уровня x16 и полноэкранном сглаживании x4 и x8. В настройках драйверов для всех видеокарт выбирался качественный режим фильтрации. В список тестовых приложений попали **Far Cry**, **F.E.A.R.**, **Prey**, **Serious Sam 2** и **Half-Life 2: Lost Coast**. Не обошлось без **3DMark06 1.1.0**, его тестировали с настройками по умолчанию.

Благодаря большому числу и высокой эффективности универсальных процессоров, **PowerColor Radeon HD 2900 XT** показала отличные результаты в **3DMark**, уступив лишь **GeForce 8800 Ultra**. В игровых тестах новый **Radeon** идет вровень со своим главным конкурентом, **GeForce 8800 GTS 640 M6**, проигрывая ему разве что в **Far Cry** и **Serious Sam 2**. При этом стоит учесть, что программисты **AMD** наверняка еще сумеют оптимизировать драйвера и выжать еще больше скорости.

GeForce 8800 Ultra держится особняком, преимущество видеокарты неоспоримо. Абсолютный чемпион.



Сдается нам, что фанаты **ATI** разделились на два лагеря — на огорченных и довольных. Первые посетуют на недостаточную производительность, отсутствие **UVD**, а вторые же порадуются приемлемой цене и производительности почти на уровне **GeForce 8800 GTS**.

В активе видеокарт на базе чипов **NVIDIA** меньшее энергопотребление и тихий кулер. Кто одержит победу? Посмотрим, ведь на горизонте маячит выход **Radeon HD 2900 XTX**. Меж тем можно констатировать, что эра **DirectX 10** уже пришла и пора задуматься над покупкой новой видеокарты (благо выбор есть) и переходе на **Windows Vista**.

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:

- ASUS** (www.asus.ru) — **ASUS COMMANDO**, **ASUS EN8800GTS/HTDP/640M**, **CustomTek** (www.customtek.ru);
- Enermax GalaxyDXX EGX1000EWL**; **MSI** (www.microstar.ru) — **MSI NX8800GTS-T2D320E-HD-OC**, **MSI NX8800Ultra-T2D768E-HD**;
- OCZ Technology** (www.ocztechnology.com) — **OCZ DDR2 PC2-9200 FlexXLC Edition**;
- PowerColor** (www.powercolor.com/ru) — **PowerColor Radeon HD 2900 XT**.



Холодное безмолвие

Задумано природой,
- воплощено GIGABYTE



Silent-Pipe 3™ - инновационное решение **GIGABYTE** в области технологий бесшумного охлаждения с использованием тепловых трубок. В **Silent-Pipe 3™** реализуется совершенно новый принцип охлаждения видеоадаптеров, основанный на создании внутренней турбулентности благодаря уникальному дизайну радиаторов.

- 1 Дизайн радиатора обеспечивает поступление потока воздуха внутрь
- 2 Создание торцевого потока воздуха происходит благодаря специальному дизайну ребер
- 3 Эффективные тепловые трубки с фитильной структурой, контактирующие с 90% ребер системы охлаждения
- 4 Обновленный дизайн Screen-Cooling
- 5 Основание радиаторов из чистой меди

GV-NX86S256H



- Графический процессор **NVIDIA® GeForce® 8600GTS**
- Технология охлаждения **GIGABYTE Silent-Pipe 3™**
- Только твердотельные конденсаторы
- Полная поддержка игр под **Microsoft® DirectX® 10 Shader Model 4.0**
- 256MB памяти **GDDR3**, шина памяти 256-бит
- Выходы **2xDVI-I (dual-link) / D-sub (адаптер) / HDTV**
- Поддержка **HDCP**
- В комплекте популярнейшая игра **Supreme Commander**

на фотографиях



Спецификации и изображения могут быть изменены без специального уведомления. Все торговые марки и логотипы принадлежат их законным владельцам.

ОТ РАССВЕТА ДО ЗАКАТА

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

ИСТОРИЯ КОНСОЛИ FAIRCHILD CHANNEL F

Даниил Дымыш

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

1970 год. Что происходило в игровой индустрии? Существовала ли она в те далекие времена? Количество компьютерных игр тогда можно было пересчитать на пальцах, да и те были написаны в обеденный перерыв уставшими от рутины работниками научных контор.

Два года спустя появилась игровая консоль **Odyssey** от компании **Magnavox**. Чуть позже **Atari** представила игровой автомат **Pong**, а еще четыре года спустя, в 1976 году, увидит свет приставка **Video Entertainment System**, или просто **VES** (не путать с **NES** от **Nintendo**). О ней знают немногие. Сегодня мы расскажем о том, что это за редкий зверь и почему про **VES** знают только составители энциклопедий да безумные коллекционеры.

Юные дарования

В 1957 году группа из восьми молодых и не по годам амбициозных людей ушла из **Shockley Semiconductor Laboratory** с целью создания собственной компании, названной впоследствии **Traitorous Eight** («Вероломная восьмерка»). Целью нового предприятия стала разработка интегральных микросхем (ИС) на кремниевой основе. Дело в том, что вплоть до конца 1950-х годов все ИС производили с использованием весьма редкого и, как следствие, дорогого металла германия, который не отличался дешезиновитой и по сей день.

В поисках финансирования **Traitorous Eight** обратилась к **Шерману Фэйрчайлду**, отцу-основателю компании **Fairchild Camera and Instrument**, специализировавшейся на разработке и производстве оборудования для фотоаппаратов. Основной доход предприятие получал

от крупных контрактов с военными. Тогда **Шерман** не отказал **Traitorous Eight** в поддержке и согласился вложить деньги в **Fairchild Semiconductor**, самостоятельную компанию, занимающуюся изучением полупроводников. Имея за спиной большой багаж знаний в области производства ИС, **Fairchild** уже к 1959 году представила стабильно работающую интегральную микросхему, созданную на кремнии. После этого исторического события дела у **Fairchild** пошли в гору — годовая прибыль компании достигла рекордных \$130 млн.

8 цилиндров для консоли

Ничего не предвещало беды, однако со временем потребности каждого из отцов-основателей **Fairchild Semiconductor** росли в геометрической прогрессии. Им становилось все труднее и труднее ужиться вместе, каждый хотел еще большего успеха и большей известности. В итоге руководствующая верхушка покинула **Fairchild**, что самым пагубным образом сказалось на проектах компании. Первыми ушли **Гордон Мур** и **Роберт Нойс**. Произошло это в 1968 году, тогда же они основали **Intel**.

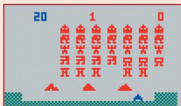
В 1976 году **Fairchild Semiconductor** решила выйти на рынок игровых развлечений и создала **Video Entertainment System**, игровую приставку нового поколения. В ней было революционно абсолютно все, даже цена — \$169 (рекордно низкая для тех времен).

В качестве процессора для **VES** выбрали **Fairchild F8**, разработанный **Робертом Нойсом** как раз перед уходом. Мощность 8-битного «камня» была сопо-

ставима с процессором приставки **NES**, появившейся в Японии семь лет спустя (1983 год), — и это несмотря на преклонный возраст **F8** (с момента его разработки прошло восемь лет). Кстати, запуск **NES** в Европе, Америке и других странах состоялся позже — в 1985-1987 гг.

VES использовала в качестве носителя информации картриджи, что номинально уже было реализовано в приставке **Magnavox Odyssey**, но скорее на уровне концепции. Дело в том, что в случае с **Odyssey** картриджи являлись платой, на которой не было установлено ровным счетом никаких компонентов, кроме переключателей, отвечающих за то, какие функции или, точнее сказать, уже готовые инструкции следует выполнять. Так, один переключатель укажет лишь на необходимость включения алгоритма по просчету столкновений между объектами, а другой — какой по номеру объект не должен сталкиваться с другим. Одним словом, никаких чипов на плату картриджа установлено не было. В случае с **VES** на картридже находился полноценный чип, хранивший всю информацию касательно игры. Процессору следовало лишь выполнить полученные с картриджа команды. Такой подход развязал руки игровых разработчиков, которые не преминули этим воспользоваться. Все картриджи с лицевой стороны были украшены симпатичными изображениями немецкого художника и поп-музыканта **Питера Макса**; также они содержали описание и краткие инструкции по игре.

Другая ключевая особенность приставки — пульт управления или джойстик. Он представлял собой ручку с вось-



Слева направо: Alien Invasion, Backgammon, Chess. Эти игры стали настоящими суперхитами 70-х годов.

миллионным стиком наверху, соединение было проводное (длина около 2 м). Это было в диковинку, о подобном можно было только мечтать.

Снаружи VES выглядела стильно, что называется, в духе 70-х — угловато, на лицевой части находился разъем для картриджа и левее пять кнопок. Четыре из них предназначались для выбора той или иной игры с картриджа, пятая являлась аналогом Power/Reset и нужна была для включения-выключения приставки, а также перезагрузки.

Video Entertainment System производила на покупателей позитивное впечатление. Представьте, что сегодня выходит консоль с интерфейсом Wii, способная выдавать картинку уровня PS3. Представили? Так вот, VES — это она и есть, только для другого поколения людей. Оригинальное управление, цветная картинка — что еще нужно? А нужно, как показало время, совсем другое.

Игры, деньги, 2 задаром

У новой консоли было две изначально встроенные игры — хоккей и теннис. Если теннис был обычным клоном старинки Pong, то хоккей был немного сложнее — в нем можно было двигать отражающей планкой по диагонали, а также влево и вправо.

За всю историю своего существования под VES выпустили 21 картридж. С учетом второй версии приставки (о которой речь пойдет в следующей части материала) — 26. Большая часть игр ничего особенного собой не представляла, но тем не менее попадались и свои шедевры:

Backgammon/Acey-Deucey — эта не что иное, как консольная версия нардов. Дополнительные комментарии излишни — все было в точности так же, как в настольной версии. Кидаем кубик, в зависимости от выпавшего числа перемещаем фишки.

Allen Invasion — потомок автоматных **Space Invaders**. Все по-старому: снизу летит космический корабль, сверху тоннами сыпется инопланетное отродье, а вам «всего-то» надо их уничтожить. Задача несложная, но и по сей день подобные игры очень популярны. Кстати, до этого такую игру можно было встретить исключительно в клубах с игровыми автоматами.

Spitfire — аркада, в которой игроку, управляя билланом, нужно было уничтожить противника. Управление велось только по одной оси — вверх или вниз, при этом если биллан уходил, скажем, за верхнюю границу экрана, то появлялся он уже снизу игрового поля.

Pinball Challenge — это вовсе не пинбол, как можно было подумать. Перед нами обычный арканоид, портированный с игровых автоматов. Суть игры предельно проста — снизу находится планка, которой можно двигать влево и вправо. Есть еще безумный шарик, который знает лишь то, что угол преломления равен углу отражения. И есть, конечно же, кирпичики, которые предстояло разбивать этим самым шариком. Ни тебе алгебры,

ни красочных взрывов... Но в них ли счастье? Это же классика.

Maze — лучшая игра на VES за всю ее историю. В Maze нужно было играть вдвоем, каждый игрок попадал в случайный сгенерированный лабиринт с одним лишь выходом. Тот игрок, который первый добирался до выхода, и был победителем. Банально? Да, если бы не режим игры **Cat and Mouse**, когда в лабиринт впускают кошку, встреча с которой заканчивалась летальным исходом. Вот это действительно было весело!

Каждый картридж стоил в Америке порядка \$19 и содержал от двух до четырех игр. Очень даже умеренная цена для тех времен. Как мы уже сказали, игр под VES было немного, многие из них не заслуживали внимания, но разнообразия хватало — тут вам и шахматы, и аркады, и порты с игровых автоматов, и свои самородки. Взгляд на скриншоты отторжения не вызывает, разве что улыбку умиления и ностальгию.



Video Entertainment System была в меру успешна, но о мировом господстве речи, конечно, не шло. В разных странах приставка имела разные названия, например, в Германии ее звали под именем **SABA Videoplay**, а в Швеции — **Luxor Video Entertainment System**. В Европе VES за год своего существования продавалась достаточно хорошо, а в Америке ее ждал провал. Возможные причины этого — отсутствие активной рекламы и



В Fairchild VES использовались картриджи для хранения информации — это была революция.

медленный, но верный распад «вероломной восьмерки».

Что интересно, сегодня на форумах до сих пор встречаются восторженные отзывы тех, кто все-таки успел приобрести консоль. Люди со скрупами слезами на глазах вспоминают, как с упоением играли в Maze, BlackJack, как тяжело было найти приставку, как играли на ней целый год — до рождения 1977 года, когда свет увидела Atari 2600... ■



Fairchild VES пользовалась некоторой популярностью, но недолго — до выхода Atari 2600.



Иван Нечесов

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

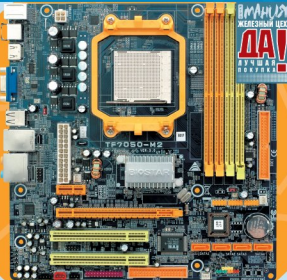
Biostar TF7050-M2

Материнские платы с интегрированным видео годятся только для офисных компьютеров и медиацентров. **Biostar TF040-M2** — не исключение. К счастью, все меняет наличие PCIe x16 под видеокарты. Компактная micro ATX-плата построена на основе **GeForce 7050**, встроенное графическое ядро заточено под работу с видео в разрешении 1080p, в наличии HDMI-порт, D-Sub и S-Video. На нужды видеоядра из системной памяти заимствуется до 256 Мб. Поддержка HDCP позволяет воспроизводить видео с дисков Blu-ray и HD-DVD, а технология PureVideo снижает нагрузку на процессор.

На плате расположены кнопки Power и Reset. Чипсет TF040-M2 охлаждается пассивным радиатором. Возможности расширения неплохие: PCIe x16, PCIe x1, два PCI-слота, один канал IDE и четыре SATA с поддержкой RAID. Разгонный потенциал весьма достойный — возможности BIOS позволяют заняться экспериментами.

Комплект поставки включает сумочку, краткое руководство пользователя, диск с драйверами, а также набор шлейфов и кабелей.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron, Athlon 64, Athlon 64 X2, Athlon 64 FX под Socket AM2 ● **Чипсет:** NVIDIA GeForce 7050/HForce 630a ● **Оперативная память:** 4 слота DDR2-533/667/800 (до 4 Гб) ● **Встроенное видео:** NVIDIA GeForce 7050PV (до 256 Мб из ОЗУ) ● **Частота графического ядра:** 425 МГц ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek 8111B) ● **Аудиокодек:** Realtek ALC888 (7.1, HDA) ● **Слоты расширения:** 2 PCI, PCIe x1, PCIe x16 ● **Задняя панель:** 2 PS/2, HDMI, D-Sub, S-Video, 4 USB 2.0, аудиторазъемы, LAN ● **Дисковый массив:** IDE, 4 SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5) ● **Форм-фактор:** micro ATX (243x244 мм)



Что? материнская плата под процессоры AMD

Почему? отличная плата для построения мощного медиацентра

Сколько? 2800 руб.

Где? www.biostar.com.ru

BenQ FP241VW

BenQ FP241VW подкупает, в первую очередь, своим дизайном и размером. Одно дело — имитация **Resident Evil 4** на 15-дюймовом экране, и совсем другое — когда потоки крови льются с дисплея размером в половину листа формата A3. PVA-матрица с полным временем отклика 16 мс (6 мс G-t-G) равномерно подосвечена. Угол обзора — почти 180 градусов.

Блок управления расположен на боковой грани, четкое разделение не позволит нажать сразу несколько кнопок. Меню русифицировано и наполнено самыми необходимыми настройками, источник входящего сигнала определяется автоматически. Их много — D-Sub, DVI-D, S-Video, композитный, компонентный, HDMI. Есть встроенные колонки, но рассчитывать на них особо не стоит.

Необычная подставка делает монитор очень устойчивым, но не позволяет регулировать его по высоте. На боковой панели расположено гнездо для наушников и пара USB-портов. Бесплатный бонус — сертификат Windows Vista Premium.

Технические характеристики ● **Диагональ экрана:** 24 дюйма ● **Оптимальное разрешение:** 1920x1200 ● **Время отклика:** 16 мс (6 мс GTG) ● **Яркость:** 500 кд/м² ● **Контрастность:** 1000:1 ● **Шаг пикселя:** 0,270 мм ● **Углы обзора:** 178/178 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Энергопотребление:** 60 Вт в рабочем режиме ● **Входные сигналы:** D-Sub, DVI-D, S-Video, композитный, компонентный, HDMI ● **Встроенные колонки:** 4 Вт ● **Размеры:** 471x700x136 мм ● **Вес:** 10 кг

Что? ЖК-монитор

Почему? внушительный размер, четкая картинка и яркий дизайн

Сколько? 32 000 руб.

Где? www.benq.ru



OCZ ProXStream OCZ1000PXS



В обманчиво скромном сером корпусе заключается большая сила. Киловаттный блок питания ProXStream OCZ1000PXS от OCZ рассчитан на мощные игровые системы с четырехъядерным процессором и связкой из пары видеокарт. Длина БП составляет всего 140 мм, поэтому его можно установить практически в любой из современных корпусов.

БП оснащен четырьмя разъемами питания видеокарт с интерфейсом PCIe и четырьмя линиями +12В, каждая из которых выдает ток нагрузки до 20 А. Есть защита от перегрузки (OCP) и превышения выходных напряжений (OVP). Схема коррекции коэффициента мощности — активная (Active PFC).

Для охлаждения блока питания используется 80-мм вентилятор. Ветродуя, не самый большой, но оборотистый. Кому-то его пение может не понравиться.

ProXStream OCZ1000PXS пригодится, если вы решите собрать суперкомпьютер.

Технические характеристики ● Мощность: 1000 Вт ● Форм-фактор: ATX ● Вентилятор: 80x80x25 мм ● Разъемы питания PATA: 6 ● Разъемы питания SATA: 6 ● Разъемы питания видеокарт: 4 ● Линия +12В: 4 ● Ток нагрузки: 28, 30 и 20 А для линий +3.3В, +5В, +12В соответственно ● КПД: 86% ● Размеры: 150x86x140 мм

Что?	блок питания
Почему?	перезивет на один алгритм
Сколько?	12 800 руб.
Где?	www.oczpower.ru

Seagate FreeAgent Go

Внешний винчестер — штука замечательная, заменяет килограмм флешек. Цена за мегабайт — недостижимая для флешек мечта. Seagate FreeAgent Go при весьма компактных размерах вмещает до 160 Гб музыки, видео и любых других данных. За прозрачной оргстеклянной вставкой на лицевой части винчестера помещен распределитель света, который обеспечивает равномерное свечение всего торца накопителя от одного оранжевого светодиода — смотрится красиво. Конструкцией предусмотрено только горизонтальное размещение накопителя на столе, для чего в нижней части корпуса установлено две пары ножек.

Внутри — 2,5-дюймовый винчестер Seagate Momentus 5400.3 с перпендикулярным типом записи и скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин. Скорость передачи данных умеренная: чуть больше 20 Мб/с. USB-шнур имеет ответвление для дополнительного питания от второго разъема USB. По истечении заданного времени бездействия накопитель засыпает (для экономии заряда аккумулятора ноутбука, например).

Изначально 120 Мб дискового пространства занимает программное обеспечение, с помощью которого можно синхронизировать файлы, сохранять установки программ (ICQ, браузер, почтовый клиента).



Технические характеристики ● Емкость: 160 Гб ● Форм-фактор: 2,5 дюйма
● Скорость вращения шпинделя: 5400 об/мин ● Интерфейс: USB 2.0 ● Размеры: 99x122x19 мм ● Вес: 182 г

Что?	портативный винчестер
Почему?	скорость и емкость на пределе доступного
Сколько?	5200 руб.
Где?	www.ultracom.ru

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

MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD

Многие производители видеокарт приоритично к выпуску GeForce 8600 GTS анонс карточек на основе референс-платы NVIDIA. MSI не стала искать легких путей и разработала свою карту на основе долгожданного чипа. Главная изюминка NX8600GTS-T2D256EZ-HD — ласиновая система охлаждения. Массивный радиатор вынесен на оборотную сторону платы, которая в рабочем положении оказывается сверху. Производительность — почти на уровне GeForce 7900 GT.

Для владельцев больших мониторов предусмотрена поддержка HDCP через Dual-Link DVI для воспроизведения фильмов высокой четкости.

Чтобы видеокарта работала в полную силу, требуется блок питания мощностью не ниже 350 Вт (сила тока по линии +12В — не менее 18 А).

Посоветовать можно лишь на высокую стоимость и недостаточно широкую, 128-битную, шину памяти — в тот же S.T.A.L.K.E.R. при большом разрешении не поиграет.

Технические характеристики • Видочип: NVIDIA GeForce 8600 GTS • Поточные процессоры: 32 (рабочая частота — 1450 МГц) • Текстуры блоки: 16 • Блоки растеризации: 16 • Частота чипа: 675 МГц • Частота памяти: 2000 МГц • Память: 256 Мб, GDDR3 • Шина памяти: 128-бит • Версия DirectX: 9.0c (SM 3.0) • Версия OpenGL: 2.0 • Энергопотребление: до 71 Вт • Задняя панель: 2 DVI, HDTV • Интерфейсы: PCI-E x16

Что?	видеокарта
Почему?	показывает приличную производительность и совсем не шумит при работе
Сколько?	6600 руб.
Где?	www.dostavka.ru

Titan TWIN TURBO

Не секрет, что стандартные системы охлаждения у большинства видеокарт не слишком годятся для разгона. Другое дело — кулеры от сторонних производителей. Вот, например, Titan TWIN TURBO. Его можно установить на любую графическую плату, начиная со стареньких Radeon X300 и GeForce 4 Ti 4200 и заканчивая Radeon X1950 и GeForce 9500 GT.

Система охлаждения состоит из алюминиевого радиатора, четырех тепловых трубок и двух 70-мм вентиляторов со скоростью вращения 2000 об/мин. Пылкий нрав GeForce 8800 GTX такой кулер не укротит, а вот с Radeon X1950 Pro справится запросто. Например, ASUS EAX1950PRO/HTDP/256M с фирменной системой охлаждения разогрелся у нас до 74 градусов, после установки TWIN TURBO температура упала до 50. При этом уровень шума низкий (26,2 дБ), а в

Технические характеристики • Материалы: алюминий и медь • Количество тепловых трубок: 4 • Вентиляторы: 70x70x10 мм • Скорость вращения: 2000 об/мин • Воздушный поток: 31 CFM • Уровень шума: 26,2 дБА • Энергопотребление: 2,18 Вт • Размеры: 116x158x35 мм

Что?	кулер для видеокарт
Почему?	высокая эффективность и цена из разряда «купил и забыл»
Сколько?	1000 руб.
Где?	www.titan-cd.com

комплекте поставки есть радиаторы на память. Цена вполне демократична.



Logitech Cordless Desktop MX3200 Laser

Мы уже встречались? Да, беспроводной комплект Logitech MX3000 Laser в свое время порадовал нас удобством и обилием дополнительных кнопок. Обновленная версия — MX3200 Laser — получила сертификат Works with Windows Vista и дисплей. Последний служит для отображения времени, даты, заряда батареи и количества напечатанных символов.

Среди кнопок под дисплеем находятся две программируемые клавиши, а также мультимедийные кнопки для запуска плеера, перемотки треков, изменения громкости и выключения звука. В левой части корпуса клавиатуры находится сенсорная полоска для масштабирования, рядом — кнопка возврата масштаба к 100%. Никаких других функций, вроде прокрутки текста, назвать нельзя. Установить оптимальный уровень наклона клавиатуры не представляется возможным — либо откидывайте ножки, либо оставьте спрятанными.

Мышь из набора MX3200 Laser большая и довольно тяжелая, летит от двух AA-батареек. Ножки из фторопласта без проблем скользят по поверхности коврика. Колесико прозрачное, но без ребрышек.

Антимикробное покрытие AgIon препятствует появлению опасных для человека микроорганизмов на поверхности клавиатуры и мыши. Соединение с трансивером происходит без установки дополнительных программ. Радиус приема — 6 м.



Технические характеристики • Рабочая частота: 2,4 ГГц • Клавиатура: 102 основные кнопки плюс 22 дополнительные и сенсорная полоска масштабирования • Мышь: 7 кнопок и скролл • Разрешение сенсора: 1000 dpi • Питание: 6 батареек типа AA (две для клавиатуры и четыре для мыши) • Интерфейс: USB (для радиотрансивера)

Что?	беспроводной набор «клавиатура + мышь»
Почему?	мышь удобная, с клавиатуры доступны все функции Windows Vista
Сколько?	2900 руб.
Где?	www.logitech.ru

Космические кулеры



HYPER TX



ECLIPSE



MARS



- Новое поколение кулеров для процессоров AMD Socket AM2 и Intel Core 2 Duo
- Великолепное охлаждающее решение для процессора и окружающих его компонентов
- Лучшее соотношение цена-производительность
- Необычный «космический» дизайн для воплощения самых необычных modding-проектов

ПИРИТ — официальный дистрибутор Cooler Master в России

Компьютерный салон ПИРИТ:
(495) 785-55-54

ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210
ПИРИТ Санкт-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-90-89

МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютеры — 725-80-06, Зелен — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, д.об. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неолорг — 223-23-23, СтарТМастер — 785-55-55, ШЕДРИН — 784-72-34, FIRMОZA — 234-21-64, GSM Соприетел — 840-91-88, MERJON — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30, ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39, ИРКУТСК: Космос — 25-83-88, НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЭИ — 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.ddp.ru

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Nokia N800



Что это? Смартфон? Ультрамобильный компьютер? Сама Nokia называет **N800** КПК-переростком для выхода в интернет «с колесок», но на скорости выделенной линии. N800 — это не мобильный телефон, места для SIM-карты в корпусе нет. Зато есть модуль Wi-Fi, благодаря которому можно пользоваться **Skype** и экономить на международной и междугородней связи.

Дисплей превращает не только размерами (4,1 дюйма), сколько картинкой и яркими цветами. Экран широкоформатный с разрешением 800x480. На нем будет удобно читать документы и бороздить просторы интернета. Электронные письма и текстовые сообщения можно набирать с помощью виртуальной клавиатуры или стилуса.

320-мегагерцевый процессор и 128 Мб оперативной памяти означают, что N800 далеко не так расторопен, как современные UMPC, зато достаточно долго работает от батареи — заряда аккумулятора хватает на 3-4 часа музыки, видео и общения в сети. Для видеоконференций предусмотрена VGA-камера. Качество съемки среднее, но для видеотелефонии годится. Штатную гарнитуру при желании можно заменить — для подключения используется 3,5-мм разъем, переходник не требуется.

Комплект поставки включает 128 Мб карты памяти miniSD, запасной стилус, стереогарнитуру, дорожное зарядное устройство, чехол и USB-шнур.

Аппарат получится интересным, но владельцу придется смириться с довольно медленным процессором и отсутствием модуля сотовой связи.

Технические характеристики

Форм-фактор: моноблок

Материал корпуса: пластик

Связь: Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth 2.0

Частота процессора: 320 МГц

Дисплей: сенсорный ЖК, 4 дюйма, 800x480, 65 тыс. цветов

Встроенная память: 384 Мб (256 Мб ПЗУ + 128 Мб ОЗУ)

Флэш-карты: SD/RS-MMC

Камера: VGA-модуль для видеотелефонии

Источник питания: съёмный литий-ионный аккумулятор Nokia BP-5L

Время работы: до 4 часов

Операционная система: Linux Internet Tablet 3.007

Разъемы: USB, стерео 3,5 мм

Размеры: 75x144x18 мм

Вес: 206 г

Что?	КПК
Почему?	масса функций, и все отлично работает
Сколько?	15 000 руб.
Где?	www.nokia-shop.ru

Nikon D40x



ВМЯНУЛ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
ПРЕДПОЧТИ

Еще год назад о доступной зеркалке с такими характеристиками можно было только мечтать. При своих компактных размерах **Nikon D40x** обладает 10-мегапиксельной матрицей, оптическим видоскопелем, «горячим башмаком» для крепления внешней вспышки и множеством ручных настроек. Специально для новичков предусмотрено несколько предустановленных режимов съемки.

Эргономика хорошая: пальцы буквально прилипают к корпусу, вес придает устойчивости. Наверху — привычный для аппаратов Nikon барабанчик для выбора режима работы, кнопка спуска и выдвижная вспышка. Сзади — 2,5-дюймовый экран с разрешением 320x240. Функции предварительного просмотра фотографий, понятное дело, нет — на дисплей выводится только готовые снимки. Видеоролики тоже не снимашь. Для хранения отснятого материала вместо громоздких карточек Compact Flash пришел формат SD.

Оптику можно подобрать по вкусу и по деньгам. Новичка в фотографии вполне устроит комплектный объектив **Nikon AF-S DX** с 3-кратным зумом, а профи за «автомобильные» деньги смогут купить «стекло» размером хоть с телескоп Пулковской обсерватории.

Технические характеристики

Матрица: 23,7x15,6 мм ПЗС; 10,2 млн эффективных пикселей

Дисплей: ЖК, 2,5 дюйма, 320x240

Фокусное расстояние: 18-55 мм (в 35-мм эквиваленте)

Увеличение: 3x

Выдержка: 30-1/4000 с

Чувствительность: ISO Auto/100/200/400/800/1600/3200

Стабилизатор изображения: есть

Максимальное разрешение фото: 3872x2592

Память: SD

Питание: литий-ионный аккумулятор EN-EL9

Интерфейс: USB 2.0

Размеры: 94x126x64 мм

Вес: 522 г

Что?	цифровой зеркальный фотоаппарат
Почему?	отличное качество снимков, ручные настройки на любой вкус и неплотная цена
Сколько?	25 000 руб.
Где?	pro.sunrise.ru

Creative Zen Stone



(15 мВт) голосом и личной (1 Гб) вместимостью. Интерфейс — USB 2.0. Устройство легко оперирует файлами MP3/WMA и питается от встроенной литиевой батареи, заряда которой хватает на 10 часов музыки без перерыва. Все песни хранятся в корневом каталоге и воспроизводятся в произвольном порядке.

Комплект поставки включает сам плеер и простенькие наушники. Дополнительно можно приобрести набор из пяти разноцветных силиконовых скинов, спортивный браслет на руку и чехол для Zen Stone.

Оригинальный дисплей и рекордно низкая стоимость — вот основные козыри малютки Creative Zen Stone. При своих 19 граммах плеер отличается

звучным

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Доступные цвета: белый, зеленый, розовый, красный, синий, черный
Объем памяти: 1 Гб
Сигнальный шум: 90 дБ
Выходная мощность: 15 мВт
Диапазон частот: 20-20000 Гц
Форматы: MP3, WMA
Поддерживаемый битрейт: 8-320 Кбит/с
Источник питания: встроенный ионно-литиевый аккумулятор
Время работы: до 10 часов
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 35x54x13 мм
Вес: 19 г

Что?	MP3-плеер
Почему?	простой, легкий и симпатичный
Сколько?	1000 руб.
Где?	ru.europe.creative.com

Oregon Scientific ATC2K



Перед нами камера для скейтбордистов, велосипедистов, трейсеров и прочих искателей экстремальных развлечений. Oregon Scientific ATC2K крепится к шлему, велоседу, ремню или роликам и позволяет снимать трюки в движении.

Обоих навыков для работы с камерой не требуется — все дело в трех кнопках, управляемых одним единственным пальцем. VGA-сенсор обеспечивает приличное качество картинки, так что клипы смело можно выкладывать на YouTube и Google Video. При стандартном уровне сжатия на 1 Гб карту SD помещается час видео в формате AVI.

Проводов нет! Источник питания самый удобный из всех возможных — пара аккумуляторов типа AA. Можно запасаться такими батарейками и рвануть на канюкулы в горы или на морское побережье, например. Камера прочная и влагопроницаемая, что удобно, если вы имеете странное обожание бежать под дождем. Весенний ливень, мокрый снег и падения в лужи ATC2K переживет, а вот погружение для подводной съемки — зря вид.

Комплект поставки включает USB и RCA-шнуры для подключения камеры к компьютеру, ноутбуку или телевизору, а также программное обеспечение Action Lab для воспроизведения видео со специальными звуковыми эффектами.

Технические характеристики

Запись видео: 640x480 (30 кадров/с)
Встроенная память: 32 Мб
Флэш-карты: SD
Водопроницаемость: на глубину до 3 м
Стабилизатор изображения: электронный
Питание: две батарейки типа AA
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 45x57x11 мм

Что?	беспроводная видеокамера
Почему?	позволяет снимать видео в самых экстремальных условиях
Сколько?	4000 руб.
Где?	www.oregonscientific.ru

Aero Vision M10



Обычно цифровые снимки, попав в компьютер, так в нем и остаются. Но с помощью рамки вроде Aero Vision M10 милым сердцу фотографам можно дать долгую жизнь. Фоторамка тасует снимки, показывает видео и воспроизводит музыкальные файлы через встроенные динамики. 10,4-дюймовый дисплей украшен черным пластиком (доступен еще и белый цвет). На передней панели расположен инфракрасный приемник (пульт ДУ в комплекте), а сзади — управляющие кнопки, кард-ридер, гнездо для наушников и USB-порт, к которому можно подключить флешку, плеер или цифровой фотоаппарат.

В режиме слайд-шоу можно выбрать звуковое сопровождение и выставить время отображения каждой картинки. Снимки можно приближать и поворачивать. Автономного питания нет — рамку придется ставить рядом с розеткой.

Технические характеристики

Материал корпуса: пластик
Дисплей: ЖК, 10,4 дюйма, 800x640
Встроенная память: 256 Мб
Форматы файлов: JPEG, MP3, AVI
Карты памяти: xD-Picture Card, Secure Digital, MMC, Compact Flash, Memory Stick, Memory Stick Pro
Размеры: 3,5 мм аудиокабель, видеовыход RCA, mini-USB, USB-хост
Размеры: 210x256x42 мм
Вес: 1020 г

Что?	фоторамка
Почему?	продлевает жизнь цифровым фотографиям
Сколько?	7200 руб.
Где?	www.porthouse.ru

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ GIGABYTE

Иван Нечесов

В середине весны Intel предоставила чипсет P35 (Bearlake). GIGABYTE UNITED оживилась и в стахановские сроки подготовила семейство плат для тех, кто жалеет вкусить прелести DDR3-памяти и гарантировать совместимость с многоядерными процессорами на ядре Penryn.

РЕВОЛЮЦИЯ?

С функциональной точки зрения P35 мало отличается от предшественников, но GIGABYTE удалось привести кое-что новое. Платы используют твердотельные конденсаторы, дроссели с ферритовым сердечником, а также высокочастотные силовые транзисторы. Все это повышает надежность и выносливость платы при разгоне. Самая интересная особенность — поддержка DDR3. Темы ее экзальки, в этом году будут сдержанными, но сам факт появления таких плат можно считать знакомым.

НОМЕР ОДИН

При виде старшей модели новой линейки

— GIGABYTE GA-P35-D06 — в глаза бросается медный «городок» из радиаторов и тепловых трубок. Система охлаждения захватывает не только северный и южный мосты, но и силовые транзисторы. Проблем с отводом тепла нет. 12-фазная система питания позволяет надеяться на высокую стабильность.

Через BIOS регулируется все, что может пожелать большой мозг искусственного оверклокера. Максимально допустимое напряжение для процессора — 2,35 В, частота PCI-E изменяется в пределах от 100 до 150 МГц, напряжение на системной шине можно увеличить на 0,35 В с шагом 0,05 В.

Технология QuadBIOS обеспечивает высокий уровень защиты системы за счет создания четырех копий BIOS, хранящихся во флэш-ПЗУ, на жестком диске и на диске с драйверами.

РАЗУМНЫЙ КОМПРОМИСС



GIGABYTE

GA-P35-DS4, по сути, копия GA-P35-D06, но с меньшим количеством припоек и поддержкой DDR2-памяти. Обе платы оснащены двумя слотами PCI-E x16, которые при использовании пары видеокарт работают

в режиме «PCI-E x16 + PCI-E x4». На задней панели нашлось место для старых добрых PS/2, COM и LPT, так что древние принтеры, мышки и клавиатуры можно будет подключить без проблем.

ДВА В ОДНОМ

Модель GIGABYTE GA-P35C-DS3R не отличается сложной системой охлаждения, зато обладает современной поддержкой DDR2 и DDR3. Чем они отличаются? Количество контактов осталось прежним (240 штук), но напряжение снизилось с 1,8 до 1,5 В. Модули несовместимы физически (прозев на новых планках смещена), GIGABYTE использовала шесть слотов для памяти: четыре для DDR2 и еще два для DDR3. Можно установить память лишь одного типа.

Другие характеристики платы на приличном уровне: есть поддержка м.а.с.



слюва RAID 0/1/5/0+1, гигабитный сетевой адаптер, HD-звуковой кодек, восемь портов SATA-300 и один IDE. ■

Технические характеристики	GIGABYTE GA-P35C-DS3R	GIGABYTE GA-P35-DS4	GIGABYTE GA-P35-D06
Поддерживаемые процессоры	Intel Pentium D, Pentium Extreme Edition, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775		
Чипсет	Intel P35 + ICH8R	Intel P35 + ICH8R	Intel P35 + ICH8R
Системная шина	800/1066/1333 МГц	800/1066/1333 МГц	800/1066/1333 МГц
Оперативная память	2 слота DDR3 800/1066/1333 МГц (до 4 Гб) и 4 слота DDR-2 533/667/800/1066 МГц (до 8 Гб)	4 слота DDR2 533/667/800/1066 МГц (до 8 Гб)	4 слота DDR2 533/667/800/1066 МГц (до 8 Гб)
Сетевой адаптер	1 Гбит/с	1 Гбит/с	1 Гбит/с
Аудиокодек	Realtek ALC889A (7.1, HDA)	Realtek ALC889A (7.1, HDA)	Realtek ALC889A (7.1, HDA)
Слоты расширения	3 PCI, 3 PCI-E x1, 1 PCI-E x16	2 PCI, 3 PCI-E x1, 2 PCI-E x16	2 PCI, 3 PCI-E x1, 2 PCI-E x16
Задняя панель	2 PS/2, 4 USB 2.0, COM- и LPT-порты, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 4 USB 2.0, FireWire, COM- и LPT-порты, аудиоразъемы, LAN	2 PS/2, 4 USB 2.0, FireWire, COM- и LPT-порты, аудиоразъемы, LAN
Дисковый массив	1 IDE, 8 SATA II	1 IDE, 8 SATA II	1 IDE, 8 SATA II
Форм-фактор	ATX (244x305 мм)	ATX (244x305 мм)	ATX (244x305 мм)
Цена	от 5000 руб.	от 5600 руб.	от 7000 руб.

SyncMaster 932B

WCG 2007

WORLD CYBER GAMES

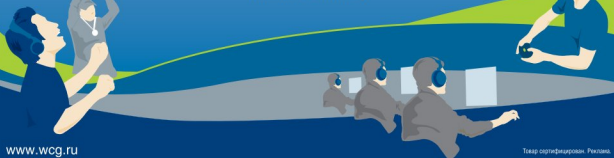
Всероссийский отборочный чемпионат по компьютерным играм

Город	Дата турнира	Место проведения
Красноярск	30 июня – 1 июля	Спортивный компьютерный клуб «Теккен», ул. Ленина, д. 126
Новосибирск	30 июня – 1 июля	Компьютерный клуб «Online», ул. Ядринцевская, д. 46
Иркутск	30 июня – 8 июля	Сеть компьютерных клубов «NEXT», ул. Лопатина, д. 4; ул. Волжская, д. 33; ул. Грибоедова, д. 65
Екатеринбург	7 – 8 июля	Компьютерный клуб «Мегаполис-Мегадром Центр», ул. Малышева, д. 31/60
С-Петербург	9 – 14 июля	Компьютерный центр «Арктика», ул. Беринга, д. 38 Компьютерный клуб «Эрика», ул. Ленинский проспект, д. 90
Самара	14 – 15 июля	Интернет-центр «ФОРУМ», ул. Урицкого, д. 19
Якутск	14 – 15 июля	Дворец спорта им. 50 лет Победы, ул. Орджоникидзе, д. 28
Владивосток	21 – 22, 28 – 29 июля	Компьютерный клуб «Сфера-Маркет», ул. Луговая, д. 91
Н. Новгород	21 – 22 июля	Компьютерный центр «Game Point», ул. Рождественская, д. 13
Ростов-на-Дону	28 – 29 июля	Развлекательный центр «Вавилон», ул. Космонавтов, д. 2/2

SAMSUNG

Монитор Samsung SyncMaster 932B

официальный монитор World Cyber Games 2007
Russia Preliminary



КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция YO! (G017) Gamer Edition от компании
ULTRA Electronics

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Компьютеры серии YO! (www.yor.ru) всегда были основаны на решениях AMD. В этом есть резон, учитывая, что компания делала и делает неплохие процессоры, а теперь видеокарты и чиплеты. В тестовой лаборатории оказался чипсет игровой системной блок, имя ему — YO! (G017) Gamer Edition.

Двигаемся в стиле YO!

Компактная башенка выглядит стильно — серебристый цвет корпуса блестит на свету, передняя панель скрыта за черной дверцей с синей подсветкой. Держится она надежно, не болтается. Все благодаря довольно мощным магнитам. Система охлаждения продумана достойно, учитывая, что сейчас лето, это большой плюс. Ребра и небольшая решетка на боковой панели обеспечивают дополнительный доступ к свежему воздуху, на задней панели корпуса находится 80-мм вентилятор.

Внутри у нас двухядерный процессор Athlon 64 X2 и материнская плата ASUS M2N-E SLI с поддержкой SLI. Последняя не так актуальна, учитывая, что в компьютеры стоит видеокarta Radeon X1950 XTX 512 Мб. Она все так же производительна и быстра, но с появлением Radeon HD 2900 XT и GeForce 8800 GTS сдает свои позиции. Посмотрим, что там дальше. Два гигабайта ОЗУ — признак хорошего тона. Задействованы все разъемы памяти, а значит, использованы модули по 512 Мб. Места на жестком диске достаточно — 290 Гб.

Технические характеристики

Процессор	AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2.2 ГГц, 2x1 Мб)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	ASUS M2N-E SLI (NVIDIA nForce 500 SLI, Socket AM2, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN)
Память	4x512 Мб Samsung DDR2 SDRAM 533 МГц
Видеокarta	ATI Radeon X1950 XTX 512 Мб (PCIE x16, ATI Radeon X1950 XTX, DVI, TV-Out)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3250620AS 250 Гб (SATA II, 16 Мбайт, 7200 об/мин)
Оптический привод	Optiarc AD-7170A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM)
Звук	Встроенный HD-кодек
Корпус	Middle Tower (Кард-ридер, USB, FireWire, Audio, FAN, ATX, 500 Вт)
Дополнительно	Клавиатура, мышь, Антивирус Касперского, Hitman 2: Silent Assassin
Цена (руб.)	33989

Из приятных дополнений стоит отметить встроенный универсальный кард-ридер, мультимедийную клавиатуру и двухколоночную мышь черно-серой расцветки. Вместе с корпусом все эти компоненты смотрятся гармонично. Позаботились разработчики и о безопасности системы, вложив «Антивирус Касперского» и игру Hitman 2: Silent Assassin. Гарантия на системный блок составляет три года.

Выход на сцену

YO! (G017) Gamer Edition работает громко, и это несмотря на достаточно шумный кулер видеокарты. Поскольку на систему изначально не была установлена операционная система, то мы решили воспользоваться услугами проверенной временем Windows XP, тем более что особого смысла использовать Vista не было — все равно поддержки DX10 нет.

Процесс установки прошел гладко, после чего принестили последние драйвера и игры с патчами. Вместо PCMark05 решили использовать CrystalMark 2004R2 — для разнообразия. А вот 3DMark06 заменять не стали, равно как и игры F.E.A.R., Prey и Serious Sam 2. Как показали тесты и практика, YO! (G017) Gamer Edition подходит для комфортной игры в разрешениях вплоть до 1600x1200 даже со сглаживанием x4.

Игровые тесты

Разрешение	1024x768			1280x1024			1600x1200		
	F.E.A.R. 1.08								
Max, AF x16	84	72	66						
Max, AF x16, AA x4	68	55	48						
Prey 1.2 (HWZone)									
Max, AF x16	66	62	58						
Max, AF x16, AA x4	57	48	43						
Serious Sam 2 2.068.00 (Shield Generator28)									
Max, AF x16	98.4	93.2	92.3						
Max, AF x16, AA x4	98.0	78.6	76.9						

Синтетические тесты

CrystalMark 2004R2			
Overall			
			84773
3DMark06 1.1.0			
ALU/FPU	Memory	HDD	
16524/18220	12174	8563	
			6004

YO! (G017) Gamer Edition действительно игровой компьютер, хотя придраться есть к чему. Хотелось бы увидеть внутри системы более современную видеокарту, ту, которая может похвастаться поддержкой DX10. С другой стороны, игра с поддержкой этого API нет, вот уже начали появляться переделанные под новый стандарт DX9-игры, но они не могут задействовать все преимущества новых технологий.

В лице YO! (G017) Gamer Edition мы получили систему с мощной и современной начинкой. Единственный спорный момент — выбор видеокарты. Но что-то нам подсказывает, что в линейке компьютеров YO! вот-вот мы увидим и модель с Radeon HD 2900 XT на борту...

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию Ultra Computers! (www.ultracomp.ru).



Последнее слово за тобой!

«Игромания» и компания МТС подводят итоги совместного конкурса для мастеров SMS-общения, опубликованного в майском номере!

В редакцию пришло огромное количество писем от участников, желающих побороться за призы от молодежного тарифа МТС — RED_text.

Мы публикуем правильные ответы:

1. Назовите правильную расшифровку сокращения SMS:

Short Message Service

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

160 знаков

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

GSM

4. Какое основное преимущество тарифа RED_text от МТС:

Очень привлекательная цена на SMS и MMS-сообщения

5. Какой была самая первая в мире отправленная SMS:

Merry Christmas-92

6. Что можно переслать в MMS-сообщении:

Текст, фото и музыку

Победителями стали самые быстрые и расторопные из вас. Вот тройка мобильных эрудитов, которые получают призы от МТС

Первое место

Мобильный телефон получает

Александр Назымович Мягков (Ульяновск)



Второе место

Комплектами RED_text награждаются:

Анна Михайловна Кирик (Москва)
Людмила Семенова (Москва)
Александр Шапошников (Москва)

Третье место

Модный рюкзак достается

Евгению Гордиенко (Балтийск)



И десять участников получают поощрительные призы — футболки и бейсболки от компании МТС

Алексей Боровков (Ханты-Мансийский АО, п. Новоаганск)
Мария Александровна Вяткина (Санкт-Петербург)
Наталья Васильевна Зорина (Воронеж)
Александр Старостин (Челябинск)
Георгий Афанасьев (Саратов)
Андрей Тарасов (Ижевск)
Андрей Лусс (Кострома)
Елена Сергеевна Куркова (Москва)
Леонид Зеленин (Нижнеудинск)
Роман Михайленко (Хабаровск)



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Нужно подобрать сбалансированный компьютер на все случаи жизни? Мы поможем. Необходима суперсистема для игр на гигантском мониторе с высоким разрешением? Не проблема. Мы подготовили самые разные конфигурации. Задумались над покупкой нового компьютера — милости просим!

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов различных компаний, включая www.fcenter.ru, www.oidi.ru, pro.sunrise.ru и других.

Дешево и сердито (категория «Меньше 20000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Изменений не так много. Базовый вариант системы на базе AMD выглядит предпочтительней в этой категории — как-никак Athlon 64 3200+ помещен Pentium 4 524. Если же вы готовы раскошелиться на Core 2 Duo, то расклад изменится. В любом случае — первое, на что стоит обра-

тить внимание, так это на количество ОЗУ. Изначально ее 512 Мб, лишняя она не бывает никогда...

Место **GeForce 7600 GS** занял снова **GeForce**, но с индексом **8500 GT**. По производительности карты сравнимы, только вот последняя поддерживает DX10 и разгружает процессор при просмотре HD-фильмов. Учитывая, что здесь мы используем не самые мощные ЦП, это очень кстати. Все конфигурации предлагаем спрятать в стильный **Chenbro PC61162** с двумя решетками на лицевой панели.

Смерть тормозам (категория «Меньше 30000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Победное шествие новой линейки видеокарт NVIDIA продолжается и здесь, только на этот раз перед вами старшая сестра — **GeForce 8600 GTS**. Двухрядный

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775, 2,87 ТГц, FSB 1066 МГц, 4 Мб, BOX)	9500
Кулер: Scythe Infinity (Socket 478/775/940/940/AM2, 1200 об/мин)	1600
Материнская плата: ASUS Striker Extreme (Socket 775, NVIDIA nForce 680 SLI, DDR2-1200, PCI-E, SATA RAID, Sound, USB 2.0, FireWire, GBLAN, ATX)	10900
RAM: OCZ Reaser HPC Edition OC229P11502GK DDR2 SDRAM PC2-8500 4x1024 Mb	18000
Видеокарта: ASUS EN8800GTXHDTP/768M 768 Mb (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	18000
HDD: Seagate Barracuda 7200.10 10.5TB35064S 730 Гб (SATA, 7200 об/мин, 16 Mb)	7300
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI, RTL)	2900
Корпус: SilverStone Temple T105 Full Tower (USB, FireWire, Audio, LAN, ATX)	5300
Блок питания: Thermaltake Toughpower W0160 (700 Вт, ATX)	3500
Клавиатура: Creative GameWorks 5550W (5x36 Вт сателлиты + 130 Вт сабвуфер)	10000
Мышь: Razer Copperhead (2000 dpi, USB)	2100
Клавиатура: Saitek Eclipse II (USB)	2000
Монитор: Dell UltraSharp 2407WFP (24 дюйма, 1920x1200, 6 мс, VGA, DVI, S-Video, RCA, Y/Pr/Pb, USB, коды матрицы)	26000
Итого:	117 400
Опция 1: ASUS EN8800GTXHDTP/768M 768 Mb (PCI-E, NVIDIA GeForce 8800 GTX, DVI, TV-out)	+18000
Опция 2: TB7FM-носор AlleraMedia AweTV MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 3: VISA! IPPOW SMART Smart Winner 2000 (2000 нА)	+6300
Со всеми новаторами:	144 100

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket AM2, 2,0 ТГц, 512 Кб, BOX)	1800
Материнская плата: MSI K8AGM2-FH (Socket AM2, AMD 690G, DDR2-800, Video, PCI-E, IDE, SATA RAID, Sound, USB, FireWire, GBLAN, mATX)	2300
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	700
Видеокарта: Leadtek WinFast PX3500 GT TDH 256 Mb (PCI-E x16, GeForce 8500 GT, VGA, DVI, TV-out)	2500
HDD: Western Digital Caviar SE WD180JLS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mb)	1600
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Корпус: Chenbro PC61162 MiddleTower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2000
Клавиатура: SVEN SPS-611 (2x18 Вт RMS)	800
Мышь: A4Tech X8-700 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: Genius Comfy KB-06X (PS/2)	160
Монитор: BenQ FP730 (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	5500
Итого:	19 110
Опция 1: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ТГц, 2x512 Кб, BOX)	+1200
Опция 2: PowerColor Radeon X1950 Pro 256 Mb (PCI-E x16, AT Radeon X1950 Pro, VGA, DVI, TV-out)	+2100
Опция 3: BenQ FP930GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс, VGA, DVI)	+1800
Опция 4: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+700
Опция 5: TB7FM-носор AlleraMedia AweTV MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	27 860

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Pentium 4 524 (Socket 775, 3,06 ТГц, FSB 933 МГц, 1 Mb, BOX)	2100
Материнская плата: ECS 945P-A.3.0 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCI-E, CrossFire, IDE, SATA, Sound, USB, GBLAN, ATX)	2200
RAM: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	700
Видеокарта: Leadtek WinFast PX3500 GT TDH 256 Mb (PCI-E x16, GeForce 8500 GT, VGA, DVI, TV-out)	2300
HDD: Western Digital Caviar SE WD180JLS 160 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Mb)	1600
Оптический привод: Optarc AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Корпус: Chenbro PC61162 MiddleTower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2000
Клавиатура: SVEN SPS-611 (2x18 Вт RMS)	800
Мышь: A4Tech X8-700 (1000 dpi, USB + PS/2)	250
Клавиатура: Genius Comfy KB-06X (PS/2)	160
Монитор: BenQ FP730 (17 дюймов, 1280x1024, 6 мс, VGA, DVI)	5500
Итого:	19 310
Опция 1: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,80 ТГц, FSB 800 МГц, 2 Mb, BOX)	+1500
Опция 2: PowerColor Radeon X1950 Pro 256 Mb (PCI-E x16, AT Radeon X1950 Pro, VGA, DVI, TV-out)	+2100
Опция 3: BenQ FP930GX (19 дюймов, 1280x1024, 2 мс, VGA, DVI)	+1800
Опция 4: Hynix DDR2 SDRAM PC2-5300 512 Mb	+700
Опция 5: TB7FM-носор AlleraMedia AweTV MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 6: сетевой фильтр Defender DFS-805 (функция Master-Slave, 6 розеток)	+550
Со всеми новаторами:	28 360

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: AMD Athlon 64 X2 4200+ (Socket AM2, 2,2 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3000
Материнская плата: Biostar TF05050 AMD (Socket AM2, NVIDIA GeForce 550, DDR2-800, PCIE, IDE, SATA RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)	2300
RAM: Kingston KYNR767D2N9K2/2G DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Mb	3000
Видеокарта: Pall GeForce 8800 GTS 256 Mb (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	6000
HDD: Samsung SpinPoint T166S HD221KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2300
Оптический привод: Optiar AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-8 Silent Pro MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2800
Клавиша: Dialog Blues AB-31 (2x20 Bt RMS)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	950
Клавиатура: BTC 8193 (USB + PS/2)	480
Монитор: BenQ FP916+ (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	6200

Итого:	29 430
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 4800+ (Socket AM2, 2,4 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	+1100
Замена 2: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	+2000
Замена 3: LG Flatron L204WT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, DVI, D-Sub)	+1600
Опция 1: Кулер Cooler Master Hyper TX RR-004-S9U1-CP (Socket 754/939/940/AM2, 650-1000 об/мин)	+800
Опция 2: ТВ/М-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 3: HPD SVEN Power Pro 800 (800 мА)	+2800

Со всеми новаторами:

39 630

процессор (Athlon 64 X2 или Pentium D), 2 Гб ОЗУ и пара мощных колонок от Dialog в наличии. 320 Гб дискового пространства достаточно под любые нужды, ну а большую картотеку музыки и фильмов можно записать и на болванки с помощью пишущего привода Optiar. Все это будет тихо работать в просторном корпусе ASUS Ascot 6AR2-8 Silent Pro.

Любителям разгона стоит задуматься над установкой эффективного кулера вроде Cooler Master Hyper TX. Поклонникам Intel настоятельно рекомендуем

заменить Pentium D на быстрый Core 2 Duo. Оно того стоит.

Займи, но купи (категория «Меньше 50000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами.

Здесь мощные процессоры соедают с быстрой памятью от OCZ, эффективным кулером Infinity от Scythe и мощной видеокартой GeForce 8800 GTS 320 Mb в паре с широкоформатным монитором Samsung. На этот ПК можно действительно оттянуться и насладиться виртуальными битвами.

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)	4000
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, Retail)	3500
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC22P800GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	4500
Видеокарта: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5900
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD5000KS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	4300
Оптический привод: Optiar AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1600
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2600
Клавиша: Microsat SOLO-2 МК-3 (2x30 Bt)	2100
Мышь: Razer Krat (1000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	850
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10300

Итого:	47 050
Замена 1: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Mb, OEM)	+1800
Замена 2: PowerColor Radeon HD 2900 XT 512 Mбайт (PCI-E, ATI Radeon HD 2900 XT, DVI, TV-out, Retail)	+3700
Замена 3: NEC MultiSync 20WGX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс, VGA, DVI)	+8200
Опция 1: ТВ/М-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000A (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами:

67 650

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 Mb, BOX)	2600
Материнская плата: GIGABYTE GA-945P-S3 (Socket 775, Intel 945P, DDR2-667, PCIE, IDE, SATA, Sound, USB, GbLAN, ATX)	2300
RAM: Kingston KYNR767D2N9K2/2G DDR2 SDRAM PC2-5300 2x1024 Mb	3300
Видеокарта: Pall GeForce 8800 GTS 256 Mb (PCIE x16, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	6000
HDD: Samsung SpinPoint T166S HD221KJ 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	2300
Оптический привод: Optiar AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Корпус: ASUS Ascot 6AR2-8 Silent Pro MiddleTower (Audio, USB, FireWire, 360 Вт, ATX)	2800
Клавиша: Dialog Blues AB-31 (2x20 Bt RMS)	1100
Мышь: Logitech MX400 (1200 dpi, USB + PS/2)	950
Клавиатура: BTC 8193 (USB + PS/2)	480
Монитор: BenQ FP916+ (19 дюймов, 1280x1024, 8 мс, VGA, DVI)	6200

Итого:	29 030
Замена 1: Intel Core 2 Duo E4300 (Socket 775, 1,80 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Mбайт, BOX)	+1000
Замена 2: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out, OEM)	+3300
Замена 3: LG Flatron L204WT (20 дюймов, 1680x1050, 5 мс, DVI, D-Sub)	+2600
Опция 1: Кулер Cooler Master Hyper TX RR-004-S9U1-CP (Socket 775, 650-1800 об/мин)	+800
Опция 2: ТВ/М-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 3: HPD SVEN Power Pro 800 (800 мА)	+2800

Со всеми новаторами:

41 930

Интересной альтернативой может стать видеокарта Radeon HD 2900 XT — она мощная и обладает большим потенциалом, хотя вот кулер у нее шумноват. Ценителям прекрасного рекомендуем монитор с натуральным черным цветом — NEC MultiSync 20WGX2 Pro.

Тебя я видел во сне (Цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Тандем Intel и NVIDIA выглядит несокрушимым, еще бы — ведь первая делает очень быстрые процессоры, а вторая создает мощные видеокарты и производи-

тельные чипсеты с поддержкой технологий SLI. Мы думаем над тем, стоит ли ставить GeForce 8800 Ultra, и решили, что нет. Цена высокая, но рост скорости по сравнению с GTX-версией не столь значителен.

24-дюймовый монитор Dell UltraSharp 2407WFP и мощная акустика S.1 от Creative позволяют полностью раствориться в играх и киноблестерах. Кстати, благодаря наличию всевозможных мультимедиа-разъемов к монитору можно подключить DVD-плеер и даже игровую приставку. Мелочь, а приятно.

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 50 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (руб.)
Процессор: Intel Core 2 Duo E4400 (Socket 775, 2,0 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, OEM)	4200
Кулер: Scythe Infinity (Socket 478/775/940/940/AM2, 1200 об/мин)	1600
Материнская плата: ASUS P5N-E SLI (Socket 775, NVIDIA GeForce 650i SLI, DDR2-800, PCIE, SLI, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX, Retail)	3300
RAM: OCZ Platinum Dual Channel OC22P800GK DDR2 SDRAM PC2-6400 2x1024 Mb	4500
Видеокарта: Pall GeForce 8800 GTS 320 Mb (PCIE, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	5900
HDD: Western Digital Caviar SE16 WD5000KS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Mb)	4300
Оптический привод: Optiar AD-7173A (IDE, CD-ROM, DVD-ROM, CD-R/RW, DVD±R/RW, DVD-RAM, OEM)	900
Дисковод: 3,5-дюймовый, 1,44 Mb	200
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio (PCI)	1600
Корпус: Thermaltake Swing MiddleTower (FAN, Audio, USB, FireWire, 430 Вт, ATX)	2600
Клавиша: Microsat SOLO-2 МК-3 (2x30 Bt)	2100
Мышь: Razer Krat (1000 dpi, USB)	1300
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	850
Монитор: Samsung SyncMaster 2066W (20 дюймов, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	10300

Итого:	47 050
Замена 1: Intel Core 2 Duo E6900 (Socket 775, 2,40 ГГц, FSB 1066 МГц, 2 Мб, BOX)	+2300
Замена 2: PowerColor Radeon HD 2900 XT 512 Mбайт (PCI-E, ATI Radeon HD 2900 XT, DVI, TV-out, Retail)	+3700
Замена 3: NEC MultiSync 20WGX2 Pro (20 дюймов, 1680x1050, 6 мс, VGA, DVI)	+8200
Опция 1: ТВ/М-тюнер AllViewMedia AllViewT MCE 116 Plus (PCI)	+2400
Опция 2: HPD IPPON SMART Power Pro 2000A (2000 мА)	+4500

Со всеми новаторами:

68 150



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом **hard** (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово **hard** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 10 центов.



У меня проблема с Adobe Photoshop CS2. При запуске появляется окно с сообщением: «An error has been detected with a required application library and the product cannot continue. Please reinstall the application». Пробовал переустанавливать программу — не помогло.



Решение проблемы зависит от установленной операционной системы. В случае с Windows Vista виновником ошибки является служба User Access Protection (UAP), которая занимается разграничением прав пользователей. Решить проблему просто, достаточно выполнить ряд последовательных действий: щелкните правой кнопкой мыши на ярлыке программы, выберите раздел **Свойства**, перейдите на вкладку **Совместимость** и поставьте галочку на пункте **Запустить от имени Администратора**.

Если же у вас установлена

Windows XP, то проблема вызвана Adobe Updater. Для того чтобы избавиться от ошибки, зайдите в редактор реестра (**Пуск** → **Выполнить** → **regedit**) и исправьте значения ключа **Enterprise** в разделе **HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Adobe\Updater** на **00000001**.



При включении компьютера появляется надпись «A disk read error occurred. Press Ctrl+Alt+Del to restart». Решил заменить шлейф, но это не помогло. Обнулил BIOS — никакого толка. Неужели материнская плата вышла из строя?

Нет, все не так ужасно, как могло показаться. Дело в жестком диске, а точнее — в его загрузочной области. У вас поврежден загрузчик Windows. Переустановка системы не исправит положение, потому что этот самый загрузчик находится в **Master Boot Record (MBR, главная загрузочная запись)**. Эта запись (программный код и данные) загружается в память с вичестера и обеспечивает опознание логических разделов, определяет активный раздел и загружает из него запись, которая продолжает загрузку операционной системы. В свою очередь, **MBR** находится в специальной области жесткого диска, расположенной на нулевом цилиндре, нулевой плоскости в первом секторе. Для восстановления MBR необходимо подсоединить ваш жесткий диск к машине с рабочей системой. При загрузке Windows нажать **F8** и выбрать режим консоли восстановления, набрать команды **fixboot** и **fixmbr**. Вероятно, MBR был поврежден или заражен вирусом, который поместил свой код в загрузочную область.



У меня такая проблема: примерно через 10 минут после запуска Windows вылетает сообщение «NIndexStoreSvr.exe — обнаружена ошибка. Приложение будет закрыто». После этого компьютер начинает немного притормаживать. Что такое NIndexStoreSvr и как исправить ошибку?

Однажды мы уже писали про Nero Scout и проблемы, с ним связанные. Но у вас другая проблема с приложением. **NIndexStoreSvr** является вспомогательным процессом Nero Scout и представляет собой службу индексирования медиафайлов для последующего быстрого поиска и каталогизации. Для избавления от ошибки нужно



зайти в **Мой компьютер**, щелкнуть правой кнопкой на **Nero Scout**, выбрать **Опции**. Если при правом клике на ярлык программы система подвисла, зайдите в **Пуск** → **Выполнить...** и впишите **C:\Program Files\Common Files\Ahead\Lib\NeroScoutOptions** (если у вас системный диск **C**). В открывшемся окне уберите галочку **Включить Nero Scout** и нажмите **Ок**. После этого вы избавитесь от упоминутого процесса, но лишитесь возможностей Nero Scout. Если же его требуется восстановить, то удалите приложение с помощью **Nero CleanTool** (ftp://ftp9.nero.com/attach/General-CleanTool_7.zip) и установите заново.

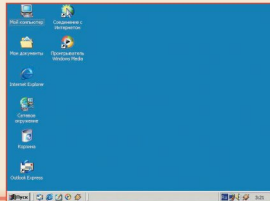


Windows 98 SE отказывается запускаться на 1,5 Гб оперативки, говорит «недостаточно памяти для инициализации Windows», после чего компьютер выключается. На 512 Мб все отлично работает, но постоянно то убирать, то устанавливать память как-то не хочется. Можно ли что-то сделать?

Много оперативной памяти — это не всегда хорошо. Это один из случаев, когда большой объем оперативной памяти делает системе только хуже. Когда разрабатывали Windows 98 SE, не рассчитывали, что настанут светлые времена, когда пользователи смогут купить больше 512 оперативной памяти. При этом Windows 98 SE, согласно документации, поддерживает до 2 Гб оперативки, тем не менее при объемах больше 512 Мб начинают возникать проблемы.

Попробуйте сделать следующее: зайдите в **Пуск** → **Выполнить...**, наберите **msconfig**. В появившемся окне на вкладке **Общие** нажмите **Дополнительно** и поставьте **Ограничить память** до.... Впишите объем 512 Мб. Это избавит вас от постоянного «прореживания» памяти до 512 Мб.

Также существует неофициальный **Service Pack** для Windows 98 SE, содержащий все обновления с официального сайта **Microsoft**, а также некоторые наработки от сторонних разработчиков. Кроме этого SP решает проблему с памятью. Скачать **Service Pack 2.1a** для английской версии ОС можно с сайта exuberant.ms11.net/98seesp.html.





Слышал о скором появлении четырехъядерных процессоров. А в чем их преимущества над обычными одноядерными, а также двухъядерными процессорами?



Смеем уверить, что четырехъядерные процессоры уже здесь нас. Intel представила уже две модели таких процессоров. Первый — Core 2 Extreme QX6700 (2,66 ГГц), который является флагманом линейки Core 2. Стоит эта радость недешево, порядка 35-37 тыс. руб. Модель попроще зовется Core 2 Quad Q6600 (2,4 ГГц), ценник — 15-16 тыс. руб.

По результатам тестов в современных приложениях, эти процессоры не имеют особых преимуществ в производительности перед двухъядерными моделями. Это обусловлено тем, что на данный момент нет приложений, которые были бы заточены под работу с четырьмя ядрами, более того — множество программ не поддерживает и работу с двумя ядрами.

Интересный факт: Core 2 Extreme X6800 (2,93 ГГц), который позиционируется ниже QX6700, да и стоит дешевле, обходит последний благодаря большей частоте. Intel этот казус удалось замять... Как вы поняли, особого смысла гоняться за ядрами сейчас нет, двухъядерный процессор — оптимальный выбор для работы и игр.



Недавно купил игру S.T.A.L.K.E.R. и столкнулся с проблемой. Она отказывается запускаться, ссылается на малый объем файла подкачки. Что это такое и как его увеличить? У меня Windows XP SP1.



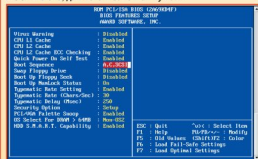
Файл подкачки (виртуальная память) — это файл, который служит продолжением оперативной памяти. Во время работы программы занимают определенный объем памяти ОЗУ. Некоторые из них требуют больших объемов памяти, а если загрузить несколько «тяжелых» приложений, то может получиться так, что объема установленной оперативки не хватит. В этом случае Windows переносит данные неактивных программ из оперативной памяти в виртуальную. Как только программа становится активной, данные из файла подкачки переносятся обратно в ОЗУ.

Такой подход имеет свои недостатки. Во-первых, файл подкачки занимает место на жестком диске, порой довольно много. Вторая, более существенная проблема, заключается в замедлении работы компьютера вследствие постоянного копирования данных из оперативной памяти на жесткий диск и обратно.

Но вернемся к совету: чтобы изменить размер файла подкачки, зайдите в **Свойства системы (Мой компьютер > Свойства)**, выделите вкладку **Дополнительно**, перейдите в параметры быстрого действия, на вкладке **Дополнительно**, рядом с надписью **Виртуальная память** нажмите на кнопку **Изменить**. В появившемся окне выберите место размещения для файла подкачки и его размер.

Горячие советы

Наверняка все так или иначе слышали загадочное слово BIOS. Что это, для чего и зачем он нужен?



BIOS (basic input/output system — базовая

система ввода-вывода) — это встроенное в компьютер программное обеспечение, отвечающее за конфигурирование, установку и настройку оборудования, подключенного к компьютеру. Функционирование BIOS происходит без обращения к жесткому диску, BIOS управляет клавиатурой, видеокартой, дисками, портами и другими устройствами.

Основной задачей BIOS является настройка параметров компьютера в целом и его отдельных компонентов. Описывать все многообразие настроек бессмысленно, тем более что зависит они от возможностей системной платы. Кроме того, BIOS позволяет разогнать систему, то есть выставлять такие режимы работы процессора и памяти, которые не были изначально рассчитаны производителем. Разгон — дело сугубо индивидуальное. Его в последнее время можно осуществлять и через Windows, но через BIOS все же надежнее.

Находится BIOS на специальной микросхеме. В традиционной литературе вы можете прочитать, что микросхема представляет собой ПЗУ и данные в нее вносятся при производстве. На заре развития ПК так и было, сейчас же материнские платы используют **Flash BIOS**, то есть его можно обновить при помощи специальных программ. Этот процесс еще называется перепрошивкой.

Перепрошивка BIOS иногда бывает жизненно необходима. Это может потребоваться, например, для установки нового процессора или устранения проблем совместимости с оборудованием. Необходимую версию BIOS для конкретной материнской платы нужно искать на сайте ее производителя.



Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание среди моря спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней 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

СО СКОРОСТЬЮ МЫСЛИ

КЛАВИАТУРНЫЕ ТРЕНАЖЕРЫ

Быстрый набор текста — это всегда персональный бонус. Как на работе, так и дома. Если же клеванье клавишам основано на методе слепой печати, это умение приобретает статус бесценного. Такая строчка в резюме окажет только полезную службу, а моментальные ответы в чатах и аське вызовут уважение у собеседника. Про всевозможные онлайн-игры даже и вспоминать не стоит: общаться с народом станет в разы проще и приятнее. Разумеется, сразу сесть и напечатать всюлепую текст со скоростью знаков эдак 200 в минуту не получится. Сначала нужно несколько дней упорно учиться, а потом еще неделю-другую тренироваться. Раньше в этом благом деле помогали курсы машинисток. Ныне пришло время клавиатурных тренажеров.

Известнейшим (у нас в стране уж точно) средством освоения слепой печати является программа «Соло на клавиатуре». Созданная профессиональным психологом, она предлагает классический курс по принципу от простого к сложному. Метод обучения в «Соло» относительно долгий (около недели, если заниматься два-три часа в день) и оттого требует железного терпения. Поэтому всем, кто сядет за данный тренажер, нужно обязательно читать комментарии к урокам. Обучение построено на неслабом психотренинге с обильным посылом хорошего юмора, без коего пришлось бы совсем туго. По окончании каждого упражнения «Соло» выдает подробную статистику, из которой познается все и все о ваших успехах и неудачах, и ставит оценку за выполненное упражнение. Наш вам совет: если хотите научиться печатать действительно быстро и без ошибок, на оценку ниже птерки не соглашайтесь. Долбите, пока не получите заветный балл. В этом случае отдача программы будет максимальной. Еще одна важная отличительная особенность «Соло» — круглосуточная телефонная поддержка, где можно задать вопросы по обучению.

Гораздо скучнее прививает полезные навыки Typing Reflex. Возможно, из-за того, что и здесь курс предполагается серьезный, с основательным подходом к процессу обучения, а авторы программы считают, что шулки и юмор в таком деле противопоказаны. Освоение клавиатуры разбито на этапы. Груза лишней информации нет, так как комментарии к урокам крайне лаконичны и сухи. Typing Reflex — вы-

бор тек, кто планирует подыти к освоению слепого метода печати по классической схеме, но не переваривает психологов с их подмогой, которой так много в «Соло». Подробные сводки по результатам занятий навязчиво напоминают бухгалтерские цифры, что совсем не противоречит общей картине и полностью соответствует духу программы. Зато Typing Reflex может похвастаться поддержкой многопользовательского режима и работой в сети.

При запуске KeyTo наблюдается какая-то абракадабра типа «аме продане даже с дого ступига». Не спешите с выводами, это не сбой, а текст, который требуется набрать. Такой оригинальный алгоритм тренинга, построенный на основе методов математического метода исследования связанных событий (как пописано в справке к программе, «целой Маркова четвертого порядка», если это о чем-то кому-то говорит). В результате получается бессвязный набор символов, отражающих распространённое сочетание букв в словах и словосочетаниях. KeyTo — тренажер для нетерпеливых. Программа обещает первые зримые результаты уже через несколько часов. Курс обучения и всегда работать сразу со всей клавиатурой и всеми пальцами сразу (компьютерным новичкам будет сложно). Программа, в отличие от двух предыдущих, бесплатная. Наверное, из-за этого у нее устаревший внешний вид.

Более привлекательный интерфейс у платной VerseQ. Этот тренажер — не что иное, как новая версия KeyTo с современной графикой. Программа предлагает выбрать уровни сложности обучения: «легче и интереснее», «что-то среднее» и «сложнее и завоевышнее». А в остальном VerseQ работает на тех же принципах, что и предыдущий тренажер. По словам автора, этот математический метод (цепи Маркова и все такое) был улучшен, так что теперь в первый же день занятий и буквально через час упражнений можно будет «написать письмо другу слепым методом со скоростью 30-70 сим/мин!». Смелое заявление. Но, как известно, смелость города берет, посему поверим на слово и оставим это утверждения на совести разработчика. Пусть каждый докапается до истины сам. Семидневного пробного периода VerseQ для этого вполне хватит.

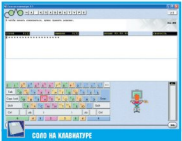
Фишкой тренажера «Стамина» является отображение успехов пользователя в виде графика. Можно проследить свои успехи на протяжении нескольких дней. Первое впечатление от «Стамина» не очень: программа сделана в скучных серых тонах. Но это только краски. Знакомство с тренажером обязательно хотя бы из-за прилагаемой справки, где вы узнаете много полезной информации (как сидеть, где на клавиатуре держать пальцы и прочие хитрости) и посмеетесь от души (с чувством юмора у автора

все в порядке). А еще «Стамина» предлагает опробовать альтернативный вариант расположения пальцев при печати. Справка программы задает пользователю вопрос: «Зачем покупать эргономичную клавиатуру, если можно по-новому расположить кисти рук и сэкономить при этом деньги?» Кстати, программа бесплатная, так что сэкономить можно даже и на ней, если на платные аналоги тратиться не желания.

Очень привлекательно и в какой-то степени мультяшно выглядит «Бомбина». Программа для тех, кто просто хочет увеличить скорость печати — за ошибки здесь нагоняи не дают. Благодаря отсутствию контроля над обучаемым сей клавиатурный тренажер рекомендован прежде всего детям (взрослым людям такой подход противопоказан). Набирать предлагает тексты известных сказок, а поощрения за успехи выдываются бегемотами. Когда все сказки иссякнут, можно будет добавить новый текст в базу «Бомбины». Программа эта платная, но совсем недорогая.

■ ■ ■

Как видите, клавиатурные тренажеры, несмотря на схожие цели, очень разные. Поэтому трудно сказать, какой лучше. Ответ на этот вопрос зависит, скорее, не от целей и сроков, которые нужно достичь, а от особенностей характера и субъективных впечатлений от каждой конкретной программы. Единственное, что можно посоветовать со всей определенностью, — запастись усидчивостью и терпением. Без них не «ослепнуть». ■



Сергей Кук

Практика

РАЗДЕЛЯЙ И ВЛАСТВУЙ

РАБОТА С РАЗДЕЛАМИ ЖЕСТКИХ ДИСКОВ

Сожительство операционной системы и файловых кладовых на одном жестком диске справедливо счита-

ется не самым подходящим соседством. Ведь никто не застрахован от сбоев Windows. И хотя полная потеря информации из-за сбоя происходит крайне редко (но шанс есть!), проблемы возникнуть могут. Если операционка в один прекрасный день вдруг не захочет загружаться, файловый склад может стать просто-напросто недоступным. Возникает дилемма: и Windows переустанавливать надо (а значит, диск форматировать), и файлы вроде тоже нужны. Решение этой дилеммы обычно выливается в болышущий геморрой. Поэтому лучше, когда Windows работает на одном диске, а архивы лежат на другом.

Не обойтись без нескольких дисков и при установке на одну машину двух ОС, что особенно актуально сейчас, в эпоху перехода на Windows Vista. Или другая ситуация: захотелось вдруг полюбозытьствовать, с чем едят Linux. Тогда нужен диск с файловой системой под лингвиничью ОС.

Во всех описанных случаях самое простое решение — приобрести новый жесткий диск. Только вряд ли вы где наткнетесь на раздучу бесплатных винтов. Придется раскошелиться, то есть получить, что проще не всегда лучше. Особенно когда есть утилита особого рода. С их помощью из одного железного диска без труда создается несколько виртуальных, которые принято называть логическими.

Нарезание жестких дисков на разделы и конвертация одной файловой системы в другую — основные функции программы, речь о которых пойдет ниже. Но это далеко не главное их достоинство, ведь указанные операции можно провентурить, воспользовавшись установочным диском Windows. Фишка этой программ в том, что они разделяют, объединяют и создают новые разделы без форматирования старых. Правда, небольшой риск сбоев все-таки сохраняется, и часть информации может быть потеряна (хотя, повторим, риск минимален). Так что перед началом работы обязательно

нужно сделать бэкап хотя бы самых важных файлов.

Пожалуй, наибольшую известность среди утилит такого рода получила **PowerQuest PartitionMagic**. Эта программа от независимого разработчика пользуется большой популярностью и дожила аж до восьмой версии. На этом развитие PowerQuest PartitionMagic прекратилось, так как самостоятельному плаванью пришел конец. Несколько лет назад вольную компанию PowerQuest поглотила маститая **Symantec**.

С тех пор утилита носит гордое имя **Norton PartitionMagic**. Заметьте изменений, кроме смены вывески, в программе не произошло (что уже хорошо), а вот политика распространения ужесточилась. На сайте Symantec (www.symantec.com) ознакомительной версии нет. На других ресурсах официальных демоков тоже найти не удалось. Зато за каких-то \$69,95 (за такую сумму можно купить винчестер среднего объема) программу предлагают приобрести и поглядеть в действии. Если же платить неоплатно за что вам не хочется, извольте пройти в раздел «Софтверный набор» на нашем диске. Там легит демоверсия той самой PowerQuest PartitionMagic.

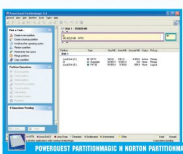
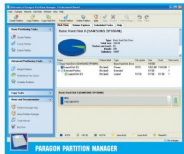
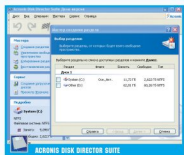
С наличием ознакомительной версии все нормально у **Paragon Partition Manager**, полный пакет которой тоже распространяется за дензнаки. Она практически ничем не отличается от предыдущей программы. По сути, это тот же самый PartitionMagic, но в других одеждах. Отличия кроются в фирменных мелочах вроде файлового проводника. Надежность программы не вызывает нареканий, предусмотрена защита от неосторожных изменений: все действия требуют подтверждений от пользователя. Paragon Partition Manager заслужил хорошую репутацию и стоит на \$20 дешевле Norton PartitionMagic.

Acronis Disk Director Suite — решение «четыре-в-одном». Этот «дисконный начальник» является не только продвинутым менеджером разделов, но и инструментом для их восстановления, редактором записей на жестком диске (своеобразный вариант «Проводника»), а также менеджером загрузки, позволяющим установить несколько операционных систем на один компьютер и управлять их запуском. Революций тут никаких нет, просто виден вдумчивый подход к реализации менеджера разделов. В нашей стране Acronis Disk Director Suite стоит всего 500 рублей, что в два с половиной раза дешевле, чем на Западе.

По сравнению со всеми описанными выше программами, у **Partition Logic** есть одно неоспоримое преимущество. За ее использование деньги не берутся, а возможности в целом те же самые: создание, удаление, форматирование, дефрагментация, изменение и перемещение разделов. Только есть одно «но». Partition Logic работает лишь с загрузочного диска, то есть в среде Windows не запускается. Этот недостаток — плата за альтруизм программы. Можно было бы сказать, что работа вне Windows — это одновременно и конкурентное преимущество (случай, когда ОС не загружается). Но, увы, не для Partition Logic — его коммерческие собратья умеют создавать загрузочные диски и работать в DOS.

■ ■ ■

Борьбовые средства Windows заменяют все стандартные функции узких специалистов, но нередко в творении Microsoft функции эти доступны через то самое место. С винчестерами как раз такая ситуация. Как вариант, можно еще воспользоваться бесплатными утилитами от производителей жестких дисков, но и с ними есть заковка: работают они обычно только с винтами одной фирмы. К тому же далеко не все поставщики винчестеров озабочены написанием такой программы. Поэтому мы смело можем констатировать, что универсальные менеджеры жестких дисков — вещи в хозяйстве если не необходимые, то, по крайней мере, полезные. ■



POWERQUEST PARTITIONMAGIC И NORTON PARTITIONMAGIC. СЛЕДО НАЙТИ ТРИ ОТМЕТКИ

PARAGON PARTITION MANAGER

SOFTВЕРНЫЙ НАБОР ГВОЗЬ НОМЕРА

SHAREAZA 2.2.5.0

Разработчик: Shareaza Development Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.shareaza.com

Помните, пару лет назад Shareaza была жутко торсионной программой с большим количеством недоработок. Предназначена она была (да и сейчас ее функции не изменились) для скачивания файлов из нескольких p2p-сетей: Gnutella, eDonkey и BitTorrent. За эти пару лет Shareaza превратилась из хорошей идеи с паршивой реализацией в настоящую красоту. От багов не осталось и следа, интерфейс стал одновременно красивым и удобным, при этом его красоты не тормозят работу системы. Shareaza умеет не только скачивать файлы, но и показывать их во встроенном медиалайбре, плюс здесь же присутствует удобный каталогизатор ваших файловых сокровищ. Получилось все на удивление качественно и понятно.

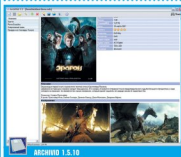
СВЕЖАТНИ!

ARCHIVID 1.5.10

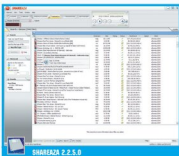
Разработчик: SpellSoft
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://spellsoft.no.com.ua>

Если у вас на жестком диске или на CD/DVD накопилось много фильмов, вы рано же не один раз задумывались о создании мало-мальски приличной базы данных. Согласитесь — приятно, когда заботливо собранная коллекция не только доставляет эстетическое удовольствие от просмотра того или иного шедевра, но и четко организована. В этом деле нам далеко вам поможет программа ArchiVid. База с ее помощью получается удобной и красивой. Каждая запись может содержать обложку фильма, его описание, скриншоты и информацию о скатии. Предусмотрены функции поиска и сортировки кинофильмов, есть возможность автоматического заполнения базы из указанной папки с файлами (программа сама вносит данные о видео- и аудиокодеках, размере файла, размере изображения и т.д.). Внешний вид записей можно настроить как заблагорассудится — благо настроек для этого море. И, наконец, ArchiVid бесплатна и не требует установки.

Рейтинг: **■■■■■**



ARCHIVID 1.5.10



SHAREAZA 2.2.5.0

EASUALBUM 3.2 MP3

Разработчик: as-maxim
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.playlistbuilder.ru/easyalbum.html

Записать отснятые цифровым фотоаппаратом изображения на CD — дело пары минут. А что, если их сотни? Тысячи? Да еще и с именами что-то вроде PIC001, PIC002 и так далее? Пересмотреть такую груду фоток — это ведь и убитись можно. Было бы гораздо удобнее, если бы архив фотографий был снабжен симпатичной оберткой, удобным управлением, а записанный CD был еще и с автозапуском. С помощью EasyAlbum все это можно получить за пару кликов мышью. Нужно указать программе, из какой папки и в какой раздел альбома поместить фото, вписать в обычный текстовый файл комментарии к названиям разделов — и все. После загрузки файлов и небольшой проверки готовый альбом можно прожечь на болванку и пользоваться на здоровье.

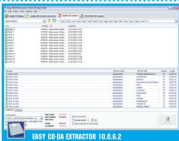
Рейтинг: **■■■■■**

EASY CD-DA EXTRACTOR 10.0.6.2

Разработчик: Polkosoft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$33
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод, оплата чеком или наличными по почте
Сайт: www.polkosoft.com

Если вы не меломан (им подавай только CD-качество, а еще лучше — винил), значит, музыку в MP3 или каком-нибудь другом формате вы слушаете. Однако возникает проблема: как качественно и быстро переписать музыкальные компакт-диск в MP3? Ответ прост: Easy CD-DA Extractor вам в помощь. Программа проста в работе, копирует треки на удивление быстро и изолирует дополнительные функциями. Она может конвертировать файлы одного формата в другой (MP3 в WMA, например), писать аудио- и MP3-диски и вытягивать данные об альбомах из онлайн-базы данных CDDb. Омрачает ситуацию лишь один досадный факт: по истечении 30 дней за «Экстрактор» потребуют денег.

Рейтинг: **■■■■■**



EASY CD-DA EXTRACTOR 10.0.6.2



EASUALBUM 3.2

FEEDDEMON 2.5.0.5

Разработчик: Vladimir Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$30.00
Способ оплаты: кредитная карта
Сайт: www.feedgenerator.com/individuals/FeedDemon

Кто владеет информацией, тот правит миром. Неограниченной власти мы вам, конечно, обещать не можем, а вот порекомендовать программу для быстрого и удобного доступа к новостям с различных интернет-сайтов — это всегда пожалуйста. Получать свежие новости, обновления материалов сайтов и читать новые посты в блогах можно при помощи программы FeedDemon. Несмотря на 30-долларовый ценник, эта утилита — одна из самых популярных в своем классе. В ее пользу говорит и приятный внешний вид, и возможности тонкой настройки показа новостей, и простота использования. У FeedDemon есть встроенный браузер, автоматическая рубрикация новостей по заданным словам и русский интерфейс, так что проблем с освоением возникнуть не должно.

Минус (да и то не слишком существенный) в ней лишь один: при сканировании каналов на предмет новых новостей она заметно тормозит работу компьютера. Длится все это несколько секунд, поэтому мы и приписали этот недостаток к несущественным. Плюс программы мы уж точно не прекращаем.

Рейтинг: **■■■■■**

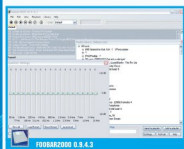
FOOBAR2000 0.9.4.3

Разработчик: Питер Павловский
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.foobar2000.org

На популярных медиалайбрах, таких как Windows Media Player и Winamp, свет клином не сошелся. foobar2000 — один из плееров, который может выступить конкурентом этих программ. Среди его достоинств — компактность (размер дистрибутива всего 1,6 Мб), требовательность к системным ресурсам и возможность подключения дополнительных компонентов. Хотя и без плагинов foobar2000 есть чем гордиться — отличным качеством воспроизведения, корректным отображением русских названий, поддержкой



FEEDDEMON 2.5.0.5



FOXIT PDF READER 2.0

тмы-тмущей аудиоформатов, чтением APEV2 (нового, более продвинутого, нежели ID3, вида тега). Кому-то внешний вид foobar2000 покажется слишком аскетичным, но практичности ему уж точно не занимать. Да и по числу мелких функций программа даст фору любому другому проигрывателю.

Рейтинг: **★★★★☆**

FOXIT PDF READER 2.0

Разработчик: Foxit Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.foxitsoftware.com/pdf/Intro.php

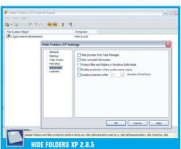
Программа Foxit PDF Reader — аналог популярного просмотрщика PDF-файлов Adobe Reader. Она компактна (дистрибутив весит 1,67 Мб против 24 Мб у конкурента) и работает гораздо быстрее своего именитого аналога. В отличие от конкурентов, Foxit PDF Reader прекрасно понимает кириллицу и поэтому может стать неплохой заменой Adobe Reader. В особенности для обладателей слабых компьютеров. Хотя и на современных ПК скорость загрузки и самой программы, и даже больших по размеру PDF-файлов заметно быстрее, чем у продукта Adobe.

Рейтинг: **★★★★☆**

HIDE FOLDERS XP 2.8.5

Разработчик: FSPro Labs
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: \$29,95
Способ оплаты: кредитная карта, квитанция «Сбербанка», банковский перевод, WebMoney, Яндекс.Деньги, PayPal, RUPay, e-порт, CreditLizard, MoneyMail, Money, TelePay
Сайт: www.fspro.net/Hide-folders-xp

Параноиком и тем, кто делит компьютер со своими родными и не желает выставлять напоказ те или иные файлы, точно пригодится программа Hide Folders XP. Эта небольшая и простая, как топор, утилита позволяет легко и непринужденно прятать от чужих глаз конфиденциальную информацию. Все, что нужно для этого сделать, — загрузить панель управления Hide Folders XP и добавить нужную папку или файл в список. Причем файлы и папки можно как скрыть с глаз долой, так и



HIDE FOLDERS XP 2.8.5

просто запаролить. А можно сделать и то, и другое. Программа поддерживает работу со всеми файловыми системами (NTFS, FAT32 и FAT), имеет многоязычный интерфейс (нужный файл для русификации лежит на нашем DVD в архиве с программой) и для простоты использования интегрируется в «Проводник».

Рейтинг: **★★★★☆**

IRFANVIEW 4.00

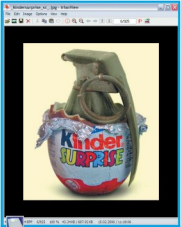
Разработчик: Irfan Skijan
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.irfanview.com

Нормальных просмотрщиков картинок вроде бы не так много — или ACDSee, или XnView. Аи нет! Если звезды зажигают — значит, это кому-нибудь нужно. Поэтому компактный и бесплатный выювер IrfanView тоже явно кому-то пригодится. Например, за счет возможности делать снимки экрана или функции «вытаскивания» иконок из EXE или DLL-файлов. Добавим к этому некоторые базовые средства обработки графики, возможность пакетного переименования файлов и расширение функционала за счет плагинов. Кому-то, может быть, окажется по душе и возможность IrfanView по проигрыванию аудио- и видеофайлов, хотя реализована она не самым лучшим образом. А вот что в программе идеально, так это скорость загрузки изображений. Даже XnView для этого надо покусекаться (про ACDSee вообще молчим). IrfanView грузит файлы мгновенно.

Рейтинг: **★★★★☆**

RAINLENDER LIGHT 2.1

Разработчик: Rainy
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.rainlander.net



RAINLENDER LIGHT 2.0

О РАЗДЕЛЕ

«Софтверный набор» — раздел на нашем DVD, где публикуется разного рода программы. В журнале они снабжены укороченными, а на DVD — развернутыми описаниями и иллюстрациями.

В состав «Софтверного набора» входят рубрики «Гвоздь номера» (лучшая программа во всей подборке, она всегда бесплатна), «Свадьбина» (гоза в основном бесплатные утилиты) и «Игрованский стандарт» (самые важные программы, которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления). В него входят: Ad-Aware, Advanced WindowsCare, Alcohol 120%, DAEMON Tools, Adobe Flash Player, Adobe Reader (в комплекте с Adobe Reader SpeedUp), CCleaner, DirectX 9.0c, DivX, DOSBox (в комплекте с D-Fend), Download Master, Fraps, Kaspersky Antivirus Personal 6, ICD (Lite 5.10 и Pro 2003b), K-Lite Mega 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.

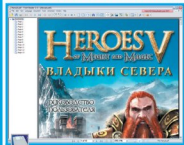
Если вам есть, что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

Есть такие небольшие программы, которые удивительным образом сочетают в себе качество исполнения, удобный интерфейс и при этом максимально полезны в хозяйстве. Rainlander Light как раз из таких. По сути, это всего лишь календарь с поддержкой списка событий (events) и задач (to do) на тот или иной день. Но ее исполнение (несмотря на полную бесплатность распространения) находится на очень высоком уровне. Внешний вид календаря можно изменить при помощи скинов (скачиваются с официального сайта), а также настроить степень прозрачности окошка календаря как при обычном отображении, так и при наведении на него курсора мыши. Настройки задач выполняются в пару кликов, для них предусмотрено несколько категорий. Да и самих опций программы (от изменения отображения даты и времени до настройки будильника) довольно много. Получалась отличная замена востроенному в Windows календарю и тяжеловесному Outlook.

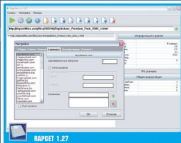
Рейтинг: **★★★★☆**



RAINLENDER LIGHT 2.1



FOXIT PDF READER 2.0

**RAPGET 1.27**

Разработчик: Александр Шарев
 Язык: английский, русский, украинский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.rapget.com

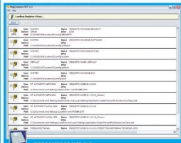
В последнее время центр тяжести файлооборота в Сети сместился с FTP-серверов на разного рода файловые хранилища (Rapidshare, Megaupload). Оно и понятно: все бесплатно, в меру удобно и анонимно. Обычные download-менеджеры для скачивания файлов из таких хранилищ не подойдут. Для них есть свои программы автозагрузки. Одна из них — **RapGet** — предназначена в первую очередь для загрузки файлов с самого популярного сервера Rapidshare.com, но поддерживает работу и со многими другими ресурсами (всего их более 60). Работает RapGet точно так же, как и обычные даунлоадеры: перехватывает линки на скачку, позволяет настроить задания (планировщик довольно гибкий), ведет статистику. Для каждого сервера в программе предусмотрены отдельные настройки. Работает утилита без инсталляции, имеет многоязычный интерфейс (русский язык в наличии) и может скачивать файлы сразу с нескольких серверов одновременно.

Рейтинг: -----8

REGCOMPACT.NET 2.0

Разработчик: Даниэль Шварер
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://www.regcompact.com>

Создавая программу **RegCompact.Net**, разработчик ориентировался на фразу о том, что начинать оптимизацию Windows нужно с реестра. Дело в том, что во время работы компьютера реестр постоянно дополняется, меняется и перетряхивается сверху донизу. Доступ к информации усложняется. Это сказывается на скорости загрузки программ, так как системе требуется значительное время для сканирования всего реестра и получения нужной информации. Вот оптимизацией, а точнее дефрагментацией данных в реестре Windows, и занимается **RegCompact.Net**. Первым делом она сканирует реестр и выдает статистику о том, насколько фрагментирован



REGCOMPACT.NET 2.0

**OPERA 9.2**

тот или иной его раздел. Задача пользователя сводится к нажатию кнопки Compact, после чего утилита оптимизирует физическое расположение данных реестра на диске и таким образом укорит к ним доступ.

Рейтинг: -----7

OPERA INTERNATIONAL 9.20

Разработчик: Opera Software
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.opera.com

Уже давно канули в Лету браузеры компании **Netscape** и **Microsoft**, когда эти два гиганта боролись за благосклонность пользователей и за фантастические барыши, которые сулил развивающийся в то время интернет-рынок. Но и сегодня конкуренция в данном сегменте не менее остра. На пятки монополисту из Редмонда наступают как минимум два продукта. Об одном (**Firefox**) мы рассказывали в позашумном номере. А сегодня предлагаем ознакомиться (хотя многие из вас, должно быть, и так его давно знают) со вторым — мультитабовым браузером **Opera**.

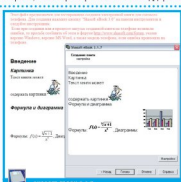
Функции программы не ограничиваются лишь серфингом по Сети. Здесь есть много дополнительных вещей: к примеру, почтовый клиент, RSS-агрегатор, поддержка виджетов (маленьких подпрограмм, добавляющих «Опер» новые возможности). При всем при этом «Опера» грамотно переведена на русский язык и полностью бесплатна.

Рейтинг: -----9

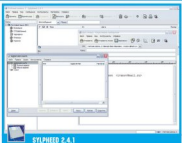
SHASOFT EBOOK 3.1.7

Разработчик: Валерий Шабанов
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://shasoft.com>

Функция у программы **Shasoft eBook** всего одна: создание из любого текстового файла электронной книги в виде **HTML**-приложения. Таким образом, книга становится доступной для чтения на любом мобильном телефоне, в котором реализована поддержка



SHASOFT EBOOK 3.1.7

**SYLPHOED 2.4.1**

Java. Причем при конвертации программа сохраняет в оригинальном виде не только текст, но и графические объекты (картинки, формулы, графики, диаграммы). Утилита интегрируется в MS Word, что значительно упрощает создание книг. **Shasoft eBook** может оказаться полезной не только тем, кто не желает портить глаза при чтении мелкого текста с небольшого телефонного экрана, но и студентам. Шагренки с картинками и формулами с ease можно получать так это.

Рейтинг: -----8

SYLPHOED 2.4.1

Разработчик: Хироки Ямамото
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://sylpheed.sraos.jp/en/>

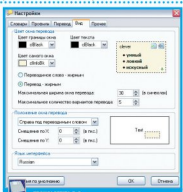
Программа **Sylpheed** — популярный среди адетов Linux почтовый клиент, переделанный под Windows. Клиент вполне толковый. Поддержка нескольких ящиков, работа с фильтрами, вагон нуликов и не очень работа, антиспам — все это есть и работает исправно. Небольшая проблема: по своим функциям программа может получить высокую оценку, а вот визуальный вид оставляет желать лучшего. Хотя тем, кого не пугают невзрачные меню и серые иконки, а также тем, кто предпочитает красотам функциональность, этот почтовый клиент очень даже подойдет. Тем более что платить за программу не надо и русский интерфейс у Sylpheed есть.

Рейтинг: -----7

TRANSLATEIT! 5.0

Разработчик: RealSoft
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
 Цена: 400 рублей
 Словои алфавит: Рэнда, Яндек, Динья, Интернет Динья, Fethard, E-GOLD, RUday, банковский платек, кватитан «Собронка», наличные по системе Контакт, Плата Россия, переводы, Электрон, переводы и пункты приема ОСМТ
 Сайт: www.translateit.ru

TranslateIt! — это контекстный англо-русский и русско-английский словарь, который работает в любых приложениях Windows.



TRANSLATEIT! 5.0



TRUE LAUNCH BAR 4.2

Полезно от утилиты заметно сразу. Если вы встретите в тексте неизвестное слово, то рывком в словарях и отвлечением от чтения (копировать слово в буфер обмена и вставлять его в другое окно) не нужно. Достаточно навести на слово курсор мыши — и получите во всплывающем окошке перевод. Англо-русский словарь программы содержит 130 тыс. слов, русско-английский — 70 тыс. слов. Но если этого недостаточно, то в вашем распоряжении есть дополнительные специализированные словари. Их можно скачать с сайта разработчика или взять с нашего DVD. Программа имеет множество настроек, отображает не только перевод слова, но и его транскрипцию и может даже прочесть слово вслух (только для английских слов).

Рейтинг: **★★★★☆**

TRUE LAUNCH BAR 4.2

Разработчик: TrueSoft

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$19,99

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, предоплата наличными, чек, PayPal

Сайт: www.true-launchbar.com

True Launch Bar может значительно расширить возможности панели быстрого запуска. Некоторые из ее функций дублируют стандартные, уже имеющиеся в системе: например, создание нескольких панелей со сгруппированными по тому или иному принципу значками. Но функционал программы на простом создании панелей не ограничивается. Утилита позволяет настроить саму панель быстрого запуска (внешний вид, уровень прозрачности, размер иконок), поддерживает возможность создания подменю и т.д. Одна из самых полезных возможностей программы — расширение ее функционала плагинами, которые можно скачать прямо из окна настроек True Launch Bar. Среди дополнений можно найти системный и сетевой мониторы, информеры погоды, поддержку мультимедиа и многое другое.

Рейтинг: **★★★★☆**

TUNEUP UTILITIES 2007

Разработчик: TuneUp Software GmbH

Язык: английский

Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)

Цена: \$39,99 (полная версия), \$24,99 (агрейд с предыдущей версии)

Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, предоплата наличными, чек, PayPal

Сайт: www.tune-up.com



TUNEUP UTILITIES 2007



UNIWAY POETIC 0.9

Жутко популярная на Западе и не слишком известная у нас программа для восстановления настройки системы. Пакет действительно получился очень хорошим: тут вам и настройки внешнего вида Windows, и исправление неполадок, и чистка жесткого диска, реестра, восстановление и безвозвратное удаление файлов. Короче говоря, полезного много — все и не перечислить. Богатство это на удивление грамотно рассортировано по разделам. Вообще, интерфейс программы заслуживает только лестных слов — настолько все удобно сделано. Почему же утилита непопулярна у нас? В ней просто-напросто нет поддержки русского языка. Можно освоиться методом бараньего тыка, тем более что предусмотрен центр «спасения утопающих», который мониторит все сделанные в системе изменения и в случае чего возвращает все на прежние места. Но все-таки хотелось бы родной кириллицы вместо буржуйской латиницы.

Рейтинг: **★★★★☆**

UNIWAY POETIC 0.9

Разработчик: Uniway

Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.uniway.com/poetic

Идущие в комплекте с Windows текстовые редакторы «Блокнот» и WordPad отнюдь не отвечают всем требованиям пользователей. При первом же удобном случае стоит заменить их на совсем адекватные «стандарты» — чем-то более толковым. Например, текстовым редактором **Uniway Poetic**. Эта программа отличается неплохим набором возможностей. Просмотр текстовых документов в различных кодировках, симпатичный и полностью русифицированный интерфейс, автоматическая перекорректировка, возможность предварительного просмотра и печати — это лишь краткий перечень реализованных в Uniway Poetic функций. Редактор пригодится и для работы (программистам или скриптерам). В нем есть настраиваемая подставка синтаксиса, закладки для быстрого перемещения по документу и прочие полезности: сортировка текста, форматирование, статистика.

Рейтинг: **★★★★☆**

WINPATROL 19.4.2007

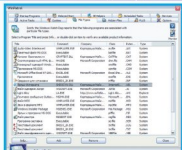
Разработчик: BHP Studios

Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.winpatrol.com

Надрезанные и местами вредоносные spyware и adware-программы пользуются по понятным причинам дурной славой. Но именно поэтому они (особенно если речь идет о шпионах) умело маскируются. Просто так их обнаружить не удастся. Для этого нужна специальная программа. Например, **WinPatrol**. Эта утилита умеет не только отслеживать шпионское ПО,



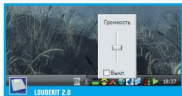
WINPATROL 19.4.2007

но и может предупредить пользователя о том, что подобная программа пытается прогнаться в системе. Кроме того, WinPatrol позволяет контролировать cookies (причем может удалять их, основываясь на ключевых словах) и выдает море полезной информации о системе.

Рейтинг: **★★★★☆**

ТАКЖЕ НА ДИСКЕ

ConvertXtoDVD 2.1.18 предназначена для преобразования видеофайлов в формат DVD Video. Отличительные черты — поддержка наиболее распространенных форматов (DivX, Xvid, Mov, Vob, MPEG4, DV, WMV) и русский интерфейс.



LOUDIERIT 2.0

Loudierit 2.0 помещает в трей свою собственную иконку. Она показывает уровень громкости и позволяет его изменить различными способами: горячими клавишами, тяганием ползунка или кручением колесика мыши (предварительно надо навести указатель на иконку программы). Мелочь, а управлять системой становится удобнее, особенно тем, у кого нет клавиатуры с мультимедийными клавишами.

Scavenger 2.3.0.128 — один из многочисленных чистильщиков системы. Он удаляет временные файлы, чистит кэш и cookies браузера IE, стирает список историй и т.д.

vLite 1.0 — утилита, с помощью которой можно удалить из дистрибутива **Windows Vista** ненужные компоненты, тем самым уменьшая размер как установочного диска, так и инсталлированной на жесткий диск ОС. Программа может работать с дистрибутивом Vista на любом языке и позволяет автоматизировать процесс установки системы. Для работы программы необходим установленный пакет **.NET Framework 2.0** (всегда лежит в «Игроманском стандарте» на нашем DVD).

WinAudit 2.20 — работающая без инсталляции программа, которая позволяет провести полный анализ конфигурации компьютера и установленного на нем ПО. Утилита выдает информацию о сетевых настройках, проверяет конфигурацию системы безопасности и многое другое. После проведения подобного аудита полученную информацию можно сохранить в различных форматах (TXT, HTML, CSV или PDF) в виде отчета.

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Пламенно приветствую всех, кто уже начал пробовать себя на непростой, но необычайно интересной ниве игрострой, а также тех, кто просто интересуется событиями и тенденциями геймдева. В сегодняшнем выпуске журнала вас ждет сразу несколько эксклюзивов. Во-первых, читайте (в журнале и на DVD) обзор новой итерации популярнейшего графического 2D-редактора Photoshop (новая версия называется CS3). Собственно, почему же только 2D? Теперь «Фотопшоп» пускать и не идеально, но умеет работать и с трехмерными объектами.

Второй эксклюзив — редактор «Сталкера». В журнале вы можете прочитать об основах создания уровней для этой игры. А на DVD посмотреть видео, где разбираются некоторые тонкости.

Статья «Photoshop CS3 Extended»

В обзорной статье по Adobe Photoshop CS3 Extended, опубликованной на страницах журнала, мы рассказали об основных особенностях и нововведениях нового «Фотопшопа». Но обзор не и есть обзор: общее представление дает, но о том, как работать в программе, в нем не рассказано. Поэтому мы решили опубликовать на DVD материал, посвященный новым и модифицированным инструментам Photoshop CS3 Extended.

Мы научим вас совмещать 2D-изображения с трехмерными моделями, работать с такими инструментами, как Quick Selection Tool (супервыделитель), Refine Edge, Auto-Blend Layers (автоматическое смешивание слоев) и рядом других. Почитать статью рекомендуем всем без исключения, чтобы как минимум быть в курсе событий, а как максимум — научиться работать с трехмерными моделями в новом «Фотопшоле».

Статья «Школа рисования. Часть вторая»

В прошлой статье, посвященной работе в графическом редакторе Photoshop (опубликована на DVD прошлого номера «Игромании»), мы рассмотрели тонкости рисования текстур: научились создавать текстуры кирпичных стен, дерева, мрамора и водной поверхности, полностью изучили особенности некоторых модификаторов и фильтров.

Сегодня мы расскажем вам об инструментах Stamp и Healing Brush, которые предназначены для удаления швов на слое тайл-текстуры и создания однородных поверхностей. Рассмотрим на конкретном примере действие инструмента Patch, поговорим об изготовлении текстур камней, леса и органики при помощи модификатора Pattern Stamp. А также научимся создавать реалистичные изображения огня и взрыва. Материал полезен не только новичкам, но и продвинутым пользователям.

Статья «Создание уровней для Company of Heroes. Часть вторая»

Статья по картостроению для Company of Heroes, опубликованная на страницах апрельского номера «Игромании», подробно рассказывала о принципах создания сложных уровней. Формирование и текстурирование ландшафта, добавление стандартных объектов, расстановка юнитов и стартовых

точек... Да, этих знаний достаточно, чтобы скрыть простенькую карту, но что делать, если хочется двигаться дальше и делать сложные карты и настоящие кампании?

Всего-то и нужно внимательно прочитать нашу новую статью по Company of Heroes. В ней разобраны принципы работы со слейпами и штампками, создание ландшафта на основе черно-белой карты высот, настройка освещения уровня, а также основные принципы создания несложных роликов на движке игры.

Ну и, конечно, не забудьте, что прочитано недостаточно, потом нужно загрузить редактор и повторить в нем все, о чем мы вам рассказали.

Урок «Редактор S.T.A.L.K.E.R.»

В рубрике «Мастерская» вас подстерегает статья по редактору для «Сталкера». Ну а на диске прилагается видеоролик, в котором многие возможности программы рассмотрены подробнее, а также заострено внимание на второстепенных, но зачастую важных деталях.

Урок «Создание модели BMW Coupe — 48. Часть третья»

Вот уже третий номер подряд мы учим вас, как создать трехмерную модель автомобиля BMW Coupe 48. Почему так долго? Дело в том, что мы не просто легом болид на скорую руку, а детально разбираем все тонкости моделирования. То есть, по сути, не только создаем красивый автомобиль, а постепенно, шаг за шагом осваиваем 3DS Max.

Базовые направляющие и каркас кузова мы уже сделали. Сегодня двинемся дальше и продолжим усовершенствовать модель — сформируем арки для колес, прикрутим бампер, а также придадим толщину базовым формам. Целых полчаса видео ждут вас.

Ролик FumeFX

Коротенький про-мо-ролик, в котором наглядно показаны

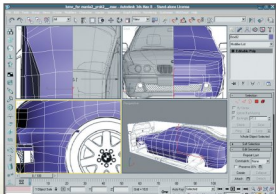
Стройматериалы



Напоминаем, что на нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выкладываем в связь с 3D-моделями 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.

возможности программного движка FumeFX, предназначенного для создания реалистичных эффектов огня, дыма, взрывов и других газообразных явлений. Увидев это видео впервые, мы изрядно впечатлились. Жаль, что все геймдевелоперы поголовно пока не взяли FumeFX на вооружение. Ведь движок работает очень быстро и стабильно, и может быть без всяких проблем интегрирован в 3DS Max. А уж какую картинку выдает... Впрочем, это вы и сами сможете оценить, посмотрев ролик.



Серия видеоматериалов по моделированию BMW Coupe-48 подходит к концу. В следующем уроке мы завершим работу.

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2007 ЗАО «1С». ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.
ИГРА РАЗРАБОВАНА КОМПАНИЕЙ ARISE
ПРОДЮСЕРОВАНИЕ KRANX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004
РЕКЛАМА



ADOBE PHOTOSHOP CS3

В мае состоялся выход графического пакета Adobe Photoshop CS за номером 3. На свет появились сразу две модификации программы — стандартная (она же базовая) и расширенная (Extended). Мы протестировали обе версии, провели их сравнительный анализ, сделали соответствующие выводы и готовы поделиться с вами впечатлениями.

На панели инструментов под шалкой главного меню появилась кнопка **Refine Edge**, активирующая специальный корректор картинки. После активации на экране появляется окошко настроек с целым рядом параметров выделенного участка изображения (расширение границ выделения, контрастность, размытость, растушевка), а также пункты для активации различных режимов предпросмотра.

Не забыли разработчики и про работу со слоями. Здесь появились дополнительные функции **Auto-Align Layers** и **Auto-Blend Layers** (**Edit/Auto-Blend Layers**). Первая предназначена для быстрого выравнивания слоев и фактически является аналогом стандартного модификатора **PhotoMerge**, вторая позволяет выполнить мгновенное смешивание двух и более слоев изображения.

При более глубоком знакомстве с CS3 мы обнаружили еще два небольших, но очень важных дополнения. Добавлена функция **Smart Filters**, она позволяет пользователю добавлять определенные фильтры к изображению и управлять ими в реальном времени. Второй приятный сюрприз — пополнение в библиотеке фильтров. В Photoshop CS3 на постоянное место жительства прописался специальный инструмент с кодовым названием **Black and White**. Он предназначен для быстрого и крайне эффективного конвертирования цветных фото в качественные (с правильным контрастом и оттенками серого) черно-белые изображения.

Что же касается обновлений и исправлений в уже существующих инструментах, то тут стоит отметить следующее — разработчики подошли к делу максимально осторожно и не стали кардинальным образом изменять структуру основных модулей, лишь добавили к некоторым инструментам ряд новых функций. К примеру, расширены возможности модификатора **Brightness/Contrast**, а инструмент **Clone Stamp** обзавелся собственным набором параметров.

Полное 3D?

Теперь мы подошли, пожалуй, к самому главному. К отличию расширенной версии CS3 от обычной. Действительно, с чего бы это Adobe выпускать сразу две модификации? Оказывается, к Extended-вариации прикручен уникальный модуль, позволяющий Photoshop работать с 3D-моделями. Да-да, вы не ослышались, именно с трехмерными.

При необходимости вы можете создать так называемый 3D-слой, импортировать в него трехмерную модель (поддерживаются следующие форматы — **.3ds**, **.obj**, **.dae**, **.kml**, **.l3d**), выполнить масштабирование, вращение объекта и совместить его с базовым арт-ом.

Наравне с 3D-слоями в Extended-версии реализована поддержка и видеослов. То есть разрешено подгружать видео и немного его корректировать.



У Adobe получился быстрый, многофункциональный, красивый и стабильно работающий пакет 2D-графики, который в расширенной версии может к тому же работать и с трехмерными изображениями (чего до этого не умела ни одна версия Photoshop). Впрочем, возможности редактирования 3D-контента крайне ограничены, моделируем эта функция вряд ли пригодится: ведь с тем же успехом можно подгрузить растровый арт в **3DS Max** или **Maya** и совместить их с 3D-моделью. ■

Феерия графики

Визуально Photoshop CS3 со времен прошлой версии почти не изменился — перед нами все то же окно 2D-вида, несколько панелей инструментов и полей для редактирования. Однако кое-какие нововведения все же есть. Например, инструментальная панель слева вытянулась по вертикали (по умолчанию все инструменты на ней размещены в одну колонку), а привычные всем панели из правой части Photoshop объединены в одну группу. Чтобы свернуть или развернуть содержимое отдельного элемента, достаточно кликнуть по кнопке с изображением двух треугольных стрелочек (перемotka) на верхней части одной из панелей. То есть несложно модифицировать размер рабочего пространства в CS3: при желании можно настроить вид и расположение панелей точно так, как это было в предыдущих версиях программы.

Есть и еще одно важное изменение. Разработчики поместили под главным меню, на инструментальной панели, кнопку **Workspace**. Если кликнуть по ней, на экране появится небольшой список встроенных рабочих областей, настроек и интерфейсов, заточенных под выполнение конкретных задач: видеомонтаж, веб-дизайн и ряд других.

Инструментарий

Переходим к тестированию новых инструментов, плагинов и других полезных модулей, созданных для облегчения жизни художникам, дизайнерам и, конечно, игровостроителям. Первое, что бросается в глаза: рядом со стандартными инструментами выделения появилась выделитель **Quick Selection Tool**. Он позволяет в два счета разделить картинку на составляющие. Например, от фотографии можно буквально за один клик мышки отсоединить людей от фона, вырезать одежду, волосы, глаза или губы. Очень умный инструмент.



Биплан — это 3D-модель. Остальное — растровая картинка (скриншот из Assault on Atlix). Обратите внимание, что моделька выделена (гиперселекционирована). Дело в том, что на большинстве машин CS3 работает с трехмерной графикой в программном режиме.

Тайна Острова Сокровищ

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
суперхита

«Возвращение на
Таинственный Остров»

Новые приключения
старых героев!



© 2007 Nobiles. Nobiles and Nobiles logos are registered trademarks of Nobiles Group. All the other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2007 GIGAWATT. All rights reserved. © 2007 «РуссОбл-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russoobl.com | 8 (114) 314-91-01 | 314-91-01-01.
Техническая поддержка: support@russoobl.ru | 8 (114) 314-91-01 | также на форуме сайта: russoobl.ru | www.russoobl.com | www.russoobl.com/ru
Розничная продажа и маркетинг: сервис «М.Видео»

ИГРОВЫЕ ЖАНРЫ

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

Существует множество окологимических понятий и терминов, о которых якобы известно практически все, которые понятны всем и каждому и тем не менее вызывают массу споров. Как раз к таким терминам можно отнести игровые жанры.

Казалось бы, что тут спорить? Игровые рецензии, пресс-релизы и краткое описание с обложки дисков однозначно определяют принадлежность игры к определенному жанру. И тут все предельно ясно. Однако стоит убрать эти указатели, как ситуация в корне меняется.

К примеру, играющая публика в ходе дебатов о достоинствах игры может сравнивать предмет обсуждения с чем угодно, без оглядки на рамки игровых жанров. А ведь все так просто — берем игру, идем в ней характерные родовые пятна и... И вдруг выясняем, что редкая современная игра вписывается в узкое ложе определенного жанра, разве что в самом широком смысле. А нужны ли играм какие-то искусственные ограничения? Давайте замкнемся на святое и поговорим про игровые жанры. Сегодня с нами беседуют:

DM — Дмитрий Гусаров, руководитель Katur Interactive.

tool — Алексей Пашчорковский, менеджер внешних проектов фирмы «1С».

amicus — Петр Прохоренко, руководитель проектов и ведущий геймдизайнер Lesta Studio.

AG — Макс Тумин, менеджер и геймдизайнер GFI Russia;

Zorich — Александр Зорич, писателем-фантасты Дмитрий Гордевский и Яна Боцман.

Epo — Эрлинг Эллингсен, пиар-менеджер норвежской компании Funcom (разработчики серии The Longest Journey, Anarchy Online и Age of Conan).

Ars-N — Арсений Назаренко, исполнительный продюсер Vogster Entertainment.

Представители «Игромании» Владимир Болвин, Алексей Макаренко и Светлана Померанцева вели себя тихо и на игровые жанры не покушались.

Жанры разные нужны, жанры разные важны

ИМАНЦИЯ Как по-вашему, что такое игровые жанры — объективная реальность или выдуманная журналистами/издателями классификация, задача которой всего лишь упростить описание компьютерной игры? И не мешают ли разработчикам жанровые рамки?



[amicus]

И то, и то. Это абстракции, но выведенные по итогам длительных полевых наблюдений. То есть они в своей сути полезны, так как уменьшают хаос в игровом мире и позволяют лучше ориентироваться. Жанры помогают меньше щелкать пальцами, пытаются выразить невыразимое, а просто сказать «мы видим глобальную стратегию с тактическими сражениями в реальном времени и ролевыми элементами».

Конечно, это полностью не описат игру, но ее «местожительство» обрисует довольно точно. Например, я говорил об «Argecivis», но точно так же можно описать и Medieval: Total War, эти игры — соседи по жанровой классификации. Поэтому разделение на жанры не мешает, а помогает.



[Zorich]

Игровые жанры — это факт эмпирической реальности. То есть они, жанры, наблюдаемы, и потому мы можем сказать, что они существуют. Другой вопрос, что этот факт сложился не только по объективным причинам, но и под влиянием неких субъективностей.

Жанровые рамки всегда можно расширить на свой страх и риск. Но, с другой стороны, лично я, как сценарист, всегда увереннее чувствую себя в том случае, если жанр игры задан предельно четко. И мне кажется, что классические жанры не исчерпали своих возможностей.



[DM]

Классификация по жанрам — это искусственное образование. В доказательство можно привести простой факт: стоит

игре выбиться из общего ряда, использовать приемы нескольких жанров, как вся игровая классификация начинает трещать по швам. Часто путаются даже журналисты.

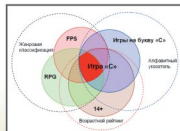
Вот простая жизненная история. По каким-то неизвестным причинам журналисты и игроки с самого начала занесли «Космических рейнджеров» в пошаговую стратегию. Я первое время пытался что-то доказывать всем, но безуспешно. И только когда все уже прошли игру по несколько раз, тогда согласился, что да, это не пошаговая стратегия.

Ну, думаю, ладно — игра слишком сложная, чтобы с ходу во всем разобраться, поэтому все так ошибались. Далее мы начинаем делать «Легенду о рыцаре», официально говорим, что игра по геймплее напоминает King's Bounty, да еще в режиме реального времени. Что же пишут? Пошаговая стратегия! Пытаемся объяснить, что, дескать, нет стратегии в игре, есть ролевая часть, приключенческая и тактические бои. И что же пишут до сих пор? Все равно «пошаговая стратегия» — TBS!



[Ars-N]

Жанры игр в чем-то средни жанрам в кино. Когда мы идем покупать фильм, всегда спрашиваем, что это за картина — боевик, комедия, мелодрама. Это сразу настраивает зрителя на определенный лад. Так и с играми. Покупаю шутер, игрок



На пересечении областей систем классификации получены наиболее точное описание рассматриваемой игры.



«Легенду о рыцаре» очень долго называли пошаговой стратегией. Хотя на самом деле это слэп ролевой игры и тактики.

знают, что им придется много стрелять и ловко орудовать мышкой или джойстиком. В стратегиях реального времени требуется быстро соображать, управляя полководными массами, а в пошаговых стратегиях можно расслабиться и спокойно размышлять над каждым ходом.

Хотя, конечно, такой подход измеряет продукт (игру или фильм) в разных плоскостях, и прямое сопоставление не может быть полностью адекватным. Но в целом действует такая же система обобщений по каким-то признакам.

Ломка стереотипов



[erno]

Я думаю, разработчики больше заинтересованы в ломке стереотипов. Seriously. Девелоперы опираются на жанры во время начального проектирования игры. Они говорят: это, что мы собираемся делать, и оно будет выглядеть именно так, а не иначе. Так понятней и самим разработчикам, и всем, кто хочет получить о проекте какое-то представление.

Однако границы жанров все чаще расширяются. В результате появляется множество интересных игр, например, **The Sims**. Большаинству разработчиков хочется каким-то образом классифицировать свою игру, но так же сильно они хотят сделать что-то необычное. Эти противоречивые желания развивают девелоперов на части.

В то время как одни менее зажаты в узкие рамки уже существующих жанров, другие делают то, что хотят, а с жанровой принадлежностью определяют чуть ли не после релиза. Они не похожи на людей, которые, сидя за столом, решают вопрос: «В нашей игре должны быть вот такие уровни, поскольку она относится к жанру RPG».



[toot]

Деление по определенным признакам неизбежно появляется тогда, когда возникает необходимость выделить какую-то группу по характерным для нее особенностям. Так удобнее.

Классификация по игровым жанрам — лишь частный случай необходимой систематизации в пространстве компьютерных игр. Мы устанавливаем связи между играми, раскладываем их по полочкам в процессе и этим облегчаем наше общение, упрощаем решение вопросов выбора.

Причем это не единственная классификация, применяемая к играм. Широко используются определения на основе возраст-

Жанровая классификация

На сегодняшний день компьютерные игры разделяют по жанрам на:

- **Action** (они же экшены, боевики), игры действия, где игрок оказывается в шкуру компьютерного персонажа и управляет его телом. Подразделяются на **shooter** (шутеры) и **slasher** (слэшеры). Разница в том, что в первом случае врагов начинают свинцом из огнестрельного оружия (или палят лучами лазеров, фазеров, огнеметов и прочих механических устройств моментального уничтожения на дальней дистанции), а во втором используют для тех же целей колюще-режущие орудия ближнего боя (мечи, пики, сабли).

- Если в экшене задачи выполняются скрытным порядком, то перед нами **stealth action** (шпионский боевик). В **survival horror** (ужастики) разработчики прилагают максимум усилий, чтобы нам было страшно. Различают экшены и по виду игровой перспектив: с видом из глаз (**FPS, first person shooter**) и от третьего лица (сади или из-за плеча).

- **Симуляторы** имитируют управление какими-либо машинами (кроме роботов с формами человеческого тела, это обычно экшены).

- **Аркады** отличает упрощенное управление. Если в симуляторе, к примеру, для контроля над самолетом может быть задействована вся клавиатура, то в аркаде летательные аппараты зачастую обходятся стрелками вверх/вниз/влево/вправо.

- **RPG** (ролевые игры) характеризуется развитой системой роста характеристик и параметров персонажа. Это сюжетные игры с широкой свободой действий для игрока. Предполагается активное общение с NPC и выполнение множества побочных поручений ради улучшения все тех же характеристик и получения ценного игрового лута.

- **MMORPG** (онлайнные ролевые игры) переносят действие RPG в интернет. Поскольку большинство участников является живыми людьми, то помимо признаков основоположницы (RPG) проявляются и новые свойства. Значительную часть фана игроки получают от общения друг с другом и выполнения совместных задач. К тому же, как ни странно, онлайнные ролевки в какой-то мере можно поставить рядом со стратегиями, поскольку большую часть времени геймеры планируют развитие своего персонажа.

- **MUD** (текстовые онлайнные ролевые игры), родоначальницы MMORPG. Не имеют никакой графики. Вместо нее используют текстовые описания интерьеров, героев и прочего. В остальном похожи на онлайнные ролевки.

- **Стратегии** (игры планирования) требуют от игрока точного расчета ближайших и далеких перспектив своего игрового существования, подчинения своих действий определенной последовательности, которая в дальнейшем обеспечит преимущество над врагом. Подразделяются по виду взаимодействия: **RTS** (стратегии реального времени) — противники взаимодействуют с игрой одновременно; и **TBS** (пошаговые, походные стратегии) — противники ходят по очереди. По масштабности происходящего: в **глобальных** стратегиях управляем странами, континентами, звездными системами; в **локальных** действие происходит на ограниченной площади. В стратегиях **непрямого контроля** мы не можем раздвигать задания своим подопечным. Мы можем только создавать условия, при которых они будут делать то, что нам нужно. **Варгеймы** — это война в чистом виде, никакого строительства и сбора ресурсов. В **тайкунх**, наоборот, предлагают заниматься мирным строительством. Если обычные стратегии сосредоточены на войне, то тайкунхи — на экономическом развитии.

- **Тактические игры** предлагают возгласить отряд из нескольких боевых единиц (до десятка). Каждый боец имеет свои характеристики, и задача геймера — как можно эффективнее использовать возможности каждого из них для решения конкретной боевой задачи.

- **Спортивные игры** имитируют виды спорта (иногда несуществующие в реальном мире). Их чаще всего именуют симуляторами: симулятор футбола, симулятор баскетбола и так далее.

- В **квестах** (адвенчурах) мы, как правило, идем по линейному сюжету, общаемся с NPC, решаем загадки. Это интерактивная история-приключение.

- **Логические игры** вроде пасьянсов, тетрисов, слэперов, шариков получили наибольшее распространение по сравнению с играми других жанров. Вряд ли найдется компьютер, на котором не установлены эти похитители рабочего времени.



ных рейтингов и целевых аудиторий (детские, семейные, для взрослых), по издателю (стране, издателю, разработчику), по игровой платформе, по ценовой группе и другие.

Применение к игре различных систем позволяет выделить участок, лежащий на пересечении областей разных классификаций. По этой области можно судить о характерных признаках конкретной игры и ее связей с другими играми. Удачной иллюстрацией может служить диаграмма Венна (см. картинку).

Например, когда мы узнаем, что игра **С** — это «шутер от первого лица (FPS), созданный на территории СНГ и рассчитанный на аудиторию от 14 лет», то не стоит ждать в игре «коллекцию гоним кукол-моделей из плавленых лопов, сделанные по известной лицензии японскими разработчиками для девочек до 12 лет». Классификация помогает нам лучше понимать, о чем идет речь, предварительно оценивая игру по ее месту среди других и в конечном счете сделать более обоснованный выбор при покупке.

Мне как покупателю жанровая классификация помогает выделить и приобрести нужную игру. Как продюсеру издателя, при общении с разработчиками мне ни разу не приходилось применять аргументацию вроде «ваша игра не укладывается в рамки жанра». Гораздо чаще звучит: «Предлагаемая реализация ваших идей не укладывается в выделенный бюджет и заявленные сроки». Это актуальнее. В любые жанровые рамки игры вписываются довольно легко.

Перемен, мы ждем перемен!

ВМАНУ

Время от времени люди начинают жаловаться на отсутствие новых жанров. И действительно, раньше они появлялись значительно чаще. Почему? Технологические проблемы? Отсутствие новых идей? Игровые платформы исчерпали себя? Как вы относитесь к смешиванию игровых жанров, что часто придает играм некоторую новизну?



[amicus]

Пресса и игроки вечно на что-нибудь жалуются. Иногда это отсутствие новых жанров, а иногда — низкое качество игр по кинолицензиям. Искусственные попытки вывести новый жанр чаще всего приводят к смешиванию уже существующих, к чему я отношусь отрицательно.

У нас как раз есть реальный опыт скрепления жанров и выведения новых кросс-жанровых игр. Это очень сложно в производстве. Три в одном — это не просто слоган, а три полноценные игры по таймлайну за бюджет одной. То есть полное «мясо» для разработчика. К тому же все это требует очень тонкого подхода к элементам, соединяющим разные жанры.

Опыт «Стальных монстров» удачен в том, что игра стала популярной в среде поклонников военно-морских стратегий. И неудачен в том, что игра представляет собой композицию из трех элементов (стратегия-тактика-симулятор), а не какую-то новую сущность.



[Ars-N]

Неудачные попытки смешивания разных жанров связаны прежде всего с тем, что зритель или игрок ожидает от каждого следующего эпизода фильма или игры совсем не того, что дают ему разработчики.

Возьмите кино — на просмотре боевика все ожидает стремительного развития событий. Зритель будет разочарован, если вместо этого ему покажут любовную драму с душеспасительными беседами. Так же расстроены фанат стратегических забав, если его заставят бегать по игровому полю в шкуре виртуального героя и лично, от первого лица, отстреливать врагов. Он перестанет воспринимать происходящее как стратегию, потеряет стратегическое видение и весь фан, ради которого покупал игру.

Тем не менее игровые жанры развиваются, усложняются за счет стирания граней и вливания деталей смежных областей. Как и в кинематографе. И чем ограничители они будут смешаны, тем больше вероятность успеха.



[DM]

Да разве на жанры жалуются люди? Скорее, на отсутствие каких-то новых впечатлений. Это объективная, почти неразрешимая проблема. И в смешении нет ничего плохого. Игра как блюдо, и смешивание жанров — вечный эксперимент в поисках нового вкуса. А все жанры в одном флаконе — это наша жизнь.

Стоит ли жаловаться?



[Zorich]

По-моему, жалобы на низкое качество игр звучат примерно в 100 раз чаще и во столько же раз громче. Геймдеву сейчас не до новых жанров, поспевать бы в гонке за качеством картинки и прочими техническими требованиями. Если бы удалось лет на 5-7 заморозить технический прогресс и не прерываться под новые операционные системы, все было бы заметно лучше.

Игра-родоначальница нового жанра должна содержать инновационные, уникальные решения в области игрового процесса (это в первую очередь). Но этого мало. Она еще должна быть представлена потребителю как новый жанр. То есть сначала пиарщики издателя должны предельно ясно и четко сформулировать это для прессы. А уже пресса объявит игрокам — родился новый жанр! В противном случае игру, какими бы особенностями она не обладала, отнесут к одному из уже существующих жанров. Просто так легче.



[erno]

Не все так плохо. Относительно недавно мы стали свидетелями появления **Life Simulators** (социальные игры) и **Massively Multiplayer Online Role-Playing Games** (MMORPG). Люди склонны придумывать названия знакомым вещам, группировать их в структуры и классы. Так и с играми.

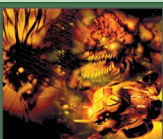
Поняв, что в среде компьютерных игр ничего подобного не требуется, пока кто-то не написал список игровых жанров. Классификация получила широкое распространение. Мы все ею пользуемся. Теоретически она не исключает появления новых классов. Но только теоретически, поскольку большинство жанровых определений уже установлено, описано и внесено в общий список.

На карте осталось слишком мало «белых пятен». Америка с Китам давно-давно открыта, и первооткрыватели временно остались не у дел. По этой причине многообеща-



Battlefield 2, казалось бы, классический онлайн-экшен. Однако в нем есть стратегический элемент: став главнокомандующим армии, вы получаете возможность управлять отрядами на глобальной карте.

Широта вариантов



Ни одна классификация не может претендовать на знание единственно возможной и правильной. Все зависит от выбранных характеристик и целей. К примеру, замените в определении Х.Л. Борхеса слово «животные» на слово «игры» и вы получите еще один, пугающий и несколько абсурдный, вариант игровой классификации:

Животные делятся на:

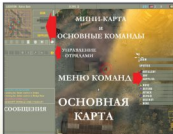
- принадлежащих императору;
- набальзамированных;
- привученных;
- осужденных;
- сирен;
- сказочных;
- отдельных собак;
- выключенных в эту классификацию;
- бегущих как сумасшедшие;
- бесчисленных;
- нарисованных тончайшей кистью из верблужей шерсти;
- прочих;
- разбивших цветочную вазу;
- похожих на мух.

И попробуйте сказать, что такая классификация компьютерных игр не имеет право на существование!

Ющими выглядят эксперименты по смешению жанров. Они расширяют границы, предлагают игрокам по-новому посмотреть на известные игровые компоненты.

Я могу привести в пример **Battlezone**, которая сделана как экшен от первого лица, но в самом деле представляла собой стратегию в реальном времени. По ощущениям получилось что-то совершенно необычное. Меня когда-то игра полностью захватила, я до сих пор считаю, что это была лучшая игра из тех, что я когда-либо играл.

Можно было ехать в тяжелом танке и в то



же время заниматься строительством. По моим наблюдениям, все больше разработчиков не боятся смешивать жанры и в процессе создают новые. Я думаю, мы делаем это в **Age of Conan**. Представьте себе строительство большого города и крупномасштабные битвы во время осады, где игрок выступает и в роли строителя, и в роли воина.



[tool]

Нет необходимости вводить дополнительные элементы в существующую жанровую классификацию. Если появятся игры с новыми признаками, тогда она изменится естественным образом. Просто проекты на платформе PC оригинальные проекты и новые жанры действительно появляются реже, чем на консолях.

Например, очень популярные серии **Guitar Hero** или **Elite Beat Agents** попали в разряд музыкальных и ритмических игр. Думаю, на PC до сих пор немногие геймеры представляют, что это за зверь. А вот на консолях это уже один из наиболее популярных игровых жанров с большим количеством ярких игр. По-моему, на PC игровые жанры сегодня активно появляются только в быстрорастущем секторе *casual games*.

Вообще, установившие жанровые определения, видимо, основаны на фасетном методе классификации. Он позволяет гибко устанавливать множественные связи между играми. Например, жесткая иерархическая классификация алфавитного указателя позволяет связать игру С только с играми, чье название начинается с этой буквы. А в фасетной классификации по жанрам эта же игра может быть связана одновременно с играми жанра FPS и RPG вполне естественно.

Механическое смешение элементов разных жанров непредсказуемо. Чаще всего результаты негативные или нулевые. Но если мы видим синтез элементов, которые ранее не использовались совместно, в нечто качественно новое и целое, то это совсем другое дело. То есть объединение должно быть целенаправленным. На мой взгляд, именно так и рождаются самые лучшие игры.

В любом случае игра должна быть не только оригинальной, но и очень интересной. Если у нее появятся последователи, если значительное количество разработчиков захочет творчески развивать заложенные в ней идеи и концепции, тогда у игры есть хороший шанс оказаться рациональнейшей новой жанра. Это произойдет не сразу. Лишь через несколько лет, когда будут изданы продолжения и выйдут проекты, на создание которых разработчиков вдох-



MMORPG долго считали поджанром ролевок, сейчас же никому и в голову не придет сказать, что это не самостоятельный жанр. Все дело в массовости.

новила игра нового направления. И если появится необходимость как-то выделить эту новую группу игр, она будет обозначена названием нового жанра.

Реальные перспективы

ИМАНЯ

Какие жанры, на ваш взгляд, наиболее перспективны? Где можно ожидать прорыва и появления чего-то нового?



[AG]

Искусственные «новые» жанры не нужны, поскольку игровой жанр — это абстракция. Более-менее удачное деление общей массы на группы для удобства краткого описания игровых особенностей издателями и журналистами. Причем эти группы не обособлены и на стыке жанров иногда получается что-то интересное. Сегодня лучшие перспективы как раз у переходной модели — action/RPG. Яна первична, жанр вторичен.



[amicus]

Не появятся новые жанры в ближайшее время. Если говорить о стратегиях, то самой актуальной тенденцией является расширение границ игрового «зума». Применительно к тактическим сражениям, например, это динамический, но плавный уход от визуальных подробностей поля боя к управлению отрядами и армиями, а затем обратное возвращение к деталям сражения, вплоть до «вида из глаз» конкретного юнита.

То есть классическая и хорошо знакомая нам всем RTS получит некие черты FPS и черты глобальных стратегий. Самая сложная задача тут в том, чтобы сохранить единое игровое пространство, дабы все режимы были одинаково интересны и важны для игрового процесса.



[Zorich]

Нужна игра с уникальным игровым процессом, но также необходима воля разработчиков, которые создадут Новое Слово (я специально пишу с больших букв), и воля издателя, чтобы донести это Слово до широких масс.

По поводу перспективных направлений я всегда говорю: шутер, шутер и еще раз шутер. Именно они находятся на переднем рубеже технического прогресса. Поэтому именно там можно ожидать какого-то реального прорыва.



[erno]

Я бы сказал, что на подъеме ширококомнатные многопользовательские онлайн-проекты. Все большие компании стремятся попасть на этот рынок, несмотря на то, что сделать это сегодня невероятно трудно.

При огромных издержках производства, высокой стоимости разработок и жесткой конкуренции мы видим все больше и больше компаний, которые заявляют о своем желании выпустить свежую MMORPG. Сравнительно недавно открытый жанр стремительно завоевывает новые страны и континенты. И резервы для роста еще далеко не исчерпаны.

К тому же конкуренция заставляет разработчиков искать необычные решения, предлагать игрокам новый игровой опыт.

Симулятор жизни



Успех **The Sims** настолько очевиден, что презрительно называть симов «психоделичными человечками» уже как-то неисходятельно. Они ведь не только писают, но и кака... пьют, едят, жаются, раздвоятся, растят детей и покупают предметы. То есть живут обычной полноценной жизнью общества виртуальных потребителей.

К тому же у них появились последователи, которые сделали шаг вперед, в онлайн, и теперь тем же самым занимаются живые люди в своем виртуальном воплощении (как в **Second Life**). Под это дело рамки стандартной классификации раздвинулись, и теперь мы имеем социальные игры. Собственно, мы получили их уже давно, но вот только недавно более-менее определились с жанром.

Так же бурно развивается ветка **Life Simulators**. Собирается атмосфера **The Sims** воодушевили многие игровые компании. Они отыскали для себя чрезвычайно выгодный рынок.



[tool]

Необходимое условие появления нового жанра — заметное отличие от существующих, оригинальность. Нет смысла выделять новый элемент в классификации, если игра хорошо укладывается в привычную схему. Если рассматривать перспективы общепринятых жанров, то женщины от первого лица действительно будут популярны на PC еще долгие годы.

На подъеме находятся социальные игры и казуальные тайтлы. Спортивные игры, на мой взгляд, все еще слабо развиты на PC и недостаточно популярны. Так что им есть куда расти. Возможности сделать их интересными широкому кругу игроков имеются.

Мне лично хотелось бы видеть более качественные и занимательные игры для детей на PC, что-то подобное серии **Pikmin**, например, и отдельную группу игр, ориентированную на «детей» 25+. Взрослых игр для геймеров этого возраста совсем немного на любой платформе.

Как оказалось, жанровая классификация нужна лишь для краткого описания компьютерных игр. Она удобна. И пока с ее помощью можно получить полное представление о любой игре, она изменяться не будет. Нельзя выдумать новый жанр. Он появится сам, если оригинальная игра докажет свое право на существование и понравится игрокам. ■



ЗДУАРА КЛИШИН, АННА КЛИШИНА

УРОВНИ ДЛЯ S.T.A.L.K.E.R.

На протяжении двух месяцев с момента выхода S.T.A.L.K.E.R. разработчики в поте лица трудились над SDK. Совсем недавно в Сети появилась бета-версия официального «чернобыльского» инструментария для создания мультиплеерных карт. Конечно, моддеры тут же принялись за сборку уровней и дополнений. По ходу дела выявились различные баги и недочеты, но на то она и бета. Главное, что принципы работы в ней точно такие же, как будут в релизе.

Мы одними из первых получили доступ к SDK, внимательно его изучили и прямо сейчас можем представить детальный рассказ о том, как делать мультиплеерные карты для игры. Редактор для сингловых уровней появится чуть позже.

ПОДГОТОВКА К МОДЕЛИРОВАНИЮ

Установив бета-версию MP-SDK, мы первым делом заглянули в главный каталог и обнаружили там редактор карт (главная программа из набора), компилятор уровней, редактор персонажей и частиц и небольшой официальный файл справки (HTML-документ).

Подробно описывать каждую утилиту набора мы не будем: многие из них очень сырые, часто глючат, интерфейсы далеко не всегда удобные — словом, есть еще над чем поработать. Мы же заострим внимание лишь на редакторе карт, который позволяет создавать новые уровни для многопользовательского режима, — переделывать оригинальные локации, увы, не разрешается (возможно, это временное явление).

Запустите редактор карт (LevelEditor.exe). Перед вами появятся две инструментальные панели, на них вынесены

компоненты для переключения между режимами отображения объектов. А также кнопки для работы с объектами, строка состояния (занимает нижнюю часть приложения) и окно 3D-вида, под которое отведена большая часть программы.

Главное меню, содержащее основные команды для открытия, сохранения, импорта файлов, располагается не в самом верку (как во многих других редакторах), а на панели справа. Насколько мы поняли, сделано это было умышленно, чтобы увеличить главное окно. При необходимости вы можете свернуть панель справа, кликнув по кнопке с изображением черной стрелочки в самом верку панели. При этом окно перспективы заметно растянется и займет всю рабочую область редактора. Еще одна особенность — наличие технической информации в левом верхнем углу окна перспективы (FPS, общее число источников освещения, игровое время).

С устройством редактора разобрались. Давайте посмотрим, как обстоят дела с навигацией в окне 3D-вида. Для изменения положения камеры в горизонтальном/вертикальном направлении достаточно захватить клавишу **Shift** на клавиатуре и передвинуть мышью с зажатой левой/правой кнопкой. Чтобы изменить угол наклона камеры, зажмите клавишу **Shift** и переместите мышью на новое место с зажатых левой и правой кнопкой. Управление очень напоминает навигацию в графическом пакете **Maya**, так что если вы знакомы с этим моделлером, то без труда разберетесь и с редактором «Сталкера».

Создавать карты не очень удобно. Сначала необходимо смоделировать игровой уровень в **Maya 8.5**, затем — экспортировать текстуры и модели в формат, понятный движку «Сталкера» (специальные экспортеры для **Maya** включены в SDK), загрузить все объекты (ландшафт и элементы окружения) в редактор, собрать на основе всего этого полноценную локацию, добавить на карту монстров, NPC и скомпилировать уровень. Схема, мягко говоря,

непростая, особенно для тех, кто никогда в жизни не занимался 3D-моделированием.

В настоящей статье мы не будем затрагивать этапы разработки карты, связанные с моделированием и текстурированием в **Maya**, а расскажем лишь о том, как можно собрать уровень на основе уже имеющихся в редакторе объектов, скомпилировать его и опробовать в игре.

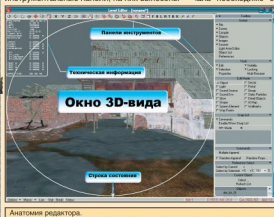
РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Научимся добавлять на карту различные элементы. Активируйте режим работы с объектами на панели в правой части редактора. Для этого в поле **Edit Mode** кликните по кнопке **Object**. Затем в поле **Commands** щелкните по кнопке **Multiple Append** для вызова библиотеки 3D-моделей. В появившемся окне **Select Library Object** раскройте каталог **levels/vmp_atp_test** и поставьте флажки напротив элементов **mp_atp_buildings** (набор зданий в виде одной тестовой модели), **mp_atp_terrain** (тестовый ландшафт местности) и щелкните по кнопке **Ok**. Вы увидите, что выбранные из библиотеки объекты появятся на карте.

Прежде чем двигаться дальше, выберите пункт меню **File/Save** на панели в правой части редактора и сохраните уровень: приложение имеет нехорошую привычку выпадать в **Windows**, особенно если у вас установлена **Vista**, с XP проблем меньше.

Описанный выше метод добавления объектов отлично работает, если речь идет об импорте на уровень большого числа элементов, и совершенно не годится для поштучного добавления элементов. Чтобы поместить на уровень одну модель, достаточно активировать режим работы с объектами (**Edit Model/Objects**), щелкнуть по кнопке **Add** (добавить) на панели инструментов (четвертая от начала) в верхней части редактора, выбрать из списка **Objects** на панели в правой части приложения нужный элемент и щелкнуть левой кнопкой мышки по любому месту на карте.

Чтобы переместить объект, необходимо кликнуть по нему левой кнопкой мышки (для выделения) и задействовать режим перемещения элементов **Move** (5-й инструмент на панели в верхней части редактора). Далее для передвижения элемента в направлении одной из координатных осей — **X**, **Y** или **Z** — нужно кликнуть по кнопке с изображением соответствующей оси на панели инструментов (располагаются сверху) и передвинуть мышью с зажатой левой кнопкой. Обратите внимание, система координат в редакторе



отличается от стандартной. При перемещении объекта по оси Z вы будете передвигать элемент по X, двигая его по оси Y — сдвигать модель вверх (Z), наконец, передвигаем конструкцию по X, вы на самом деле сдвигаете модель по оси Y. Поначалу это кажется жутко неудобным, но привыкаешь буквально за 10-15 минут.

Поворот объектов осуществляется аналогичным образом, единственное отличие состоит в том, что вместо инструмента **Move** приходит активировать модификатор **Rotate** (6-й от начала). Если вам нужно удалить какой-либо элемент со сцены, выделите его и нажмите клавишу **Delete**.

Чтобы создать точную копию элемента, снова выделите объект, поместите его в буфер обмена с помощью комбинации клавиш **Ctrl+C**, а затем подгруппируйте клон на карту (**Ctrl+V**).

В редакторе встроена возможность масштабировать любые объекты. Да здравствуют деревья 10-метровой высоты, гигантские кусты и крохотные постройки (надеемся, что в финальной версии SDK нам и монстры разрешат масштабировать, вот тогда по-настоящему повеселимся). Чтобы изменить габариты моделей, активируйте инструмент **Uniform Scale** на панели в верхней части редактора (7-й от начала), выберите ось, относительно которой собираетесь растянуть объект (кнопки X, Y и Z), и переместите мышью с захватом левой кнопкой.

Прежде чем приступить к следующему этапу работы, добавьте на уровень различные строения, растительность, при необходимости задайте им новое местоположение и угол поворота.

ДА БУДЕТ СВЕТ

Любая карта для «Сталкера» должна содержать источники света и специальные объекты свечения. Если их не будет, то карту не удастся скомпилировать и опробовать в игре — редактор просто выдаст ошибку при компиляции. Чтобы поместить на уровень объект свечения, щелкните по кнопке **Glow** в поле **Edit Mode** для активации соответствующего режима работы, кликните по кнопке **Add** на панели инструментов (чет-

вертая по счету) в верхней части редактора и щелкните левой кнопкой мыши по карте.

Вы увидите, что на карте появился какой-то непонятный плоский объект белого цвета. Это и есть элемент свечения. Чтобы компилятор уровней корректно его воспринял, необходимо покрыть его текстурой. Выделите созданный компонент на карте, щелкните по нему правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите пункт **Properties**. В появившемся окне свойств элемента отыщите параметр **Texture** и щелкните по кнопке с изображением многоточия. В окне браузера текстур выберите любое изображение, например **glow/glow_anamorphic**, нажмите **Ok** и закройте окно инспектора свойств объекта. Активируйте режим работы с источниками освещения — **Light** в поле **Edit Mode** и поместите на карту два-три источника освещения (так же, как добавляли одиночные элементы).

КОМПИЛЯЦИЯ И ТЕСТИРОВАНИЕ

Чтобы завершить создание новой карты, нужно поместить на уровень стартовые позиции для игроков. Достаточно кликнуть по кнопке **Spawn Elements** в поле **Edit Mode** на панели в правой части редактора, выбрать из списка **Spawns** стартовую позицию нужного типа (в нашем случае это элемент типа **\$rpoint**), нажать клавишу **A** на клавиатуре для активации режима размещения объектов и кликнуть по произвольному месту на карте. Перемещение и поворот стартовых позиций производится так же, как и с простыми статическими объектами.

Ландшафт местности сформирован, декорации установлены, источники освещения, а также стартовые позиции добавлены. Самое время скомпилировать уровень и опробовать его в игре.

На панели справа в поле **Scene** выберите пункт меню **SceneOptions**. В появившемся окне свойств найдите атрибут **Level Path** и впишите в поле название уровня, которое вы задали карте при сохранении. После этого кликните по кнопке **Draft** напротив комментария **Quality**. Закройте окно свойств и на панели в правой части прило-

жения кликните по кнопке **Compile/Build**.

Подготовительный этап закончен, осталось скомпилировать полученные файлы карты в формат, понятный игре. Выберите пункт меню **Пуск/Выполнить** и в окне прописите команду **[Path] [level_name]**. Здесь **[Path]** — полный путь к компилятору **xrlc.bat**, который находится в директории **level_editor** установленного уровня SDK, например: **E:\X-Ray SDK\level_editor\xrlc.bat. [level_name]** — название компилируемого уровня.

При работе с длинными путями используйте команду строку (активируется командой **cmd** в окне **Выполнить**).

Последний шаг — импорт скомпилированного уровня в игру. Зайдите в корневой каталог «Сталкера» и создайте в нем папку **level/Gamedata**. После этого скопируйте файл **level_editor/gamedata/config/mp/map_list.txt**, расположенный в директории с SDK, в каталог **gamedata/config/mp** установленной игры. Скопируйте папку с названием вашего уровня из директории **level_editor/gamedata/levels** SDK в папку **gamedata/levels** «Сталкера», файл **user_floor_dirty_grd** из каталога **level_editor/gamedata/textures/user** — с SDK в папку **gamedata/textures/user** установленной игрой, а **textures.txt** из **evel_editor/gamedata/textures/textures.txt** — в игровую папку **gamedata/config/mp**. Наконец, проследите в каталог **gamedata/config/mp** установленной игры, откройте «Блокнотом» файл **map_list.txt** и добавьте в конец блока **[deathmatch]** название вашей карты без расширения:

```
[deathmatch]
```

```
!fog_net
```

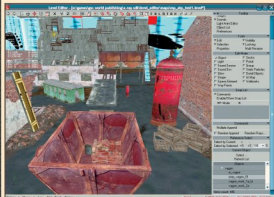
```
testers_mp_pool
```

```
mp_igroprom
```

Где **mp_igroprom** — название мультиплеерной карты.

■ ■ ■

Мы разобрали основные принципы создания новых карт для «Сталкера». Но тема, конечно же, не закрыта. В одном из ближайших номеров журнала мы продолжим детали рассказа о создании уровней для «Сталкера». ■



Редактор позволяет собирать игровые сцены на основе готовых объектов, сами же 3D-модели изготавливаются в Maya.



Большой мультиплеерный уровень, созданный нами на основе стандартных объектов примерно за полчаса.

ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

ЗДУАРД КЛИШИН, АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

РАСПАКУЙ «СТАЛКЕРА»... ЕСЛИ СМОЖЕШЬ

ИНСТРУМЕНТ: S.T.A.L.K.E.R. Database Extractor (русская и английская версии)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Пока разработчики S.T.A.L.K.E.R. в поте лица работают над полноценным редактором, фанаты уже вовсю выпускают самодельные утилиты для игры. Совсем недавно в Сети появился отличный инструмент для распаковки DB-архивов «Сталкера», в которых спрятаны музыкальные треки, текстуры, модели, видеозаставки и некоторые другие ресурсы.

Мы, разумеется, не могли не опробовать программу в действии. И тут же столкнулись с проблемой. Запустив утилиту и указав путь к одному из главных архивов игры, мы задали директорию для сохранения извлеченных файлов и нажали кнопку **Ok**. Каково же было наше удивление, когда программа выдала ошибку вида «Данный формат файлов не поддерживается».

При этом на западных серверах пользователи уже вовсю обсуждали, как они разобрались «Сталкера». Оказалось, что неадаптивность утилиты связана с версией игры. Мы, разумеется, пытались выудить ресурсы из русской версии. Ради эксперимента проинсталлировали лицензионную английскую версию — и Database Extractor заработал.

Русскоязычные игроки так же, как и мы, накопились с программой. Тысячи людей скачали экстрактор, но сумели разархивировать данные «Сталкера» и бросились писать пиквела на сайт автора программы. Прошло всего две недели, и программист подготовил новый архив с утилитой, в котором было сразу две версии экстрактора — отдельно для английской и русской версии.

Обновленные инструменты мы тут же скачали и протестировали. Все прекрасно работает, как на исходной версии 1.0, так и на пропатченной до 1.0.2. Работает Database Extractor предельно просто — открываете приложение, выбираете архив, указываете каталог извлечения файлов и наблюдаете за разархивацией. Распаковка может занять от нескольких минут до нескольких часов, в зависимости от производительности вашей машины.

ВЕРДИКТ: Отличный экстрактор архивов «Сталкера» — простой и удобный. До выхода более серьезных утилит — вещь совершенно незаменимая.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ СОЛДАТ

ИНСТРУМЕНТ: Stalker Actor Modifier (SAM)

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Stalker Actor Modifier (сокращенно SAM) — небольшая утилита для изменения характеристик главного героя S.T.A.L.K.E.R. При помощи редактора можно наделять его прямо-таки сверхъестественными способностями (мгновенное перемещение по карте, трехметровые прыжки в высоту, иммунитет к огню, шоку и радиации, повышенная выносливость, чтобы можно было таскать с собой сотни килограмм оружия и припасов). В итоге получается здакий симулятор тонетона на движке «Сталкера». В воде не тонет, в огне не горит, в реакторе не плавится.

ПРАКТИКА: При первом запуске SAM вам придется указать путь к папке с установленной игрой, в противном случае утилита не запустится. Интерфейс несложен: ни каскадных меню, ни многочисленных окон проекций, даже панели инструментов в утилите не предусмотрено. В главном окне располагается всего две вкладки — **Character-Immunities** и **Character-Movements**.

Первая содержит большой блок параметров, отвечающих за иммунитет главного героя, вторая — атрибуты, влияющие на передвижение сталкера. Впрочем, минималистичный дизайн нисколько не отменяет эргономичности программы: все настройки очень удобны, логичны и понятны.

Например, для изменения высоты прыжка главного героя достаточно зайти во вкладку **Character-**

«ИГРОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ» НА DVD

На нашем DVD (в разделе «Игροстро́й») вы можете не только взять все утилиты, упомянутые в статье «Игровое редактирование», но и ознакомиться с более детальными описаниями программ, а также прочитать небольшие уроки по работе в самых важных для игростро́еца редакторах.

Технические материалы, посвященные 3D-моделированию, конвертации объектов и прочим прикладным вопросам, публикуются именно на диске, а не в журнале.

Movements и увеличить на несколько единиц значение параметра **Jump width**. Чтобы сделать героя более сильным, нужно накинуть сотню-другую единиц к значению атрибута **Max. Weight (in kg)**.

ВЕРДИКТ: Если вы не разбираетесь в скриптинге или просто не хотите править конфигурационные файлы игры вручную, то Stalker Actor Modifier — то, что доктор (или сталкер) прописал.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 8/10

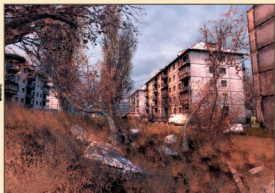
РАЗУМ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

ИНСТРУМЕНТ: Finite State Machine Editor

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Armed Assault базируется на движке своего предшественника **Operation Flashpoint**. Моторчик, конечно, довели до ума, но его корни отчетливо просматриваются: все тот же не шибко умный AI, низкий уровень детализации окружающей среды и прочие детские болезни, которые,прочем, совершенно не заметны для фанатов.

А те, кто замечают, стараются все эти недостатки исправить. Законы физики переписать, врагов обучить основам тактики, уровень детализации повысить. Для этого уже создано множество утилит и редакторов. Но если с физикой и числом полигонов в моделях геймеры уже разобрались, то вот с AI до недавнего времени были серьезные проблемы. Улучшить его было очень сложно.

Но не так давно на свет появилась уникальная утилита **Finite State Machine Editor**. Она позволяет писать свои собственные и редактировать уже имеющиеся алгоритмы поведения противника на поле боя. К примеру, вы можете разработать схему поведения персонажем какого-нибудь транспортного средства — задать цепочку скрытых действий. Осмотреться вокруг, если на поле сражения нет бойцов вражеского фронта, захватить машину. Если же враги есть, то сперва истребить их всех до одиноко и только после этого бежать к транспорту. Но это лишь самый простой вариант. С помощью Finite State Machine Editor можно делать куда более сложные модели поведения бойцов.



Создание модификаций для «Сталкера» стало возможно лишь после появления специального распаковщика S.T.A.L.K.E.R. Database Extractor.

ПРАКТИКА: Запустив программу, вы увидите, что основную рабочую область занимает большое белое поле, а в самом верху, под шапкой главного меню, пригласила маленькая инструментальная панель, на которую вынесены кнопки для быстрого создания, загрузки и сохранения FSM-документа, а также ряд других немаловажных функций.

Рассмотрим процесс создания новых моделей поведения персонажей. Щелкните дважды левой кнопкой мышки по пустому белому полю. В появившемся окне введите напротив комментария **Name** название первого зала (стартовой позиции) — это самый главный элемент модели искусственного интеллекта. Затем введите программный код (скрыт) для данного блока в поле **Init**, установите флажок напротив пункта **Set As Init State** (только для первого блока) и щелкните по кнопке **Save Changes** для сохранения изменений.

Вы увидите, что на поверхности основного поля появится новый элемент. Ядро будущего алгоритма готово, теперь необходимо определить базовые цели, действия и условия для персонажа. Добавьте на форму еще пару-тройку промежуточных блоков. Для привязки элементов глобальной схемы друг к другу выполните следующие действия. Зажмите клавишу **Ctrl** на клавиатуре, щелкните левой кнопкой мышки по выбранному блоку и, не отпуская ее, проведите пунктирную линию до нужного вам элемента. Аналогичным образом объедините между собой все конструкции для создания целостного алгоритма.

Чтобы установить новое местоположение объекта на рабочем поле, необходимо кликнуть по нему левой кнопкой мышки и передвигать манипулятор в любом направлении. Для удаления ненужного зала наведите на него курсорную стрелку и щелкните по клавише **Delete** на клавиатуре. Когда закончите создание модели поведения, сохраните результат работы, нажав **Ctrl+S**.

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.



Maya NIF File Translator. Состоялся релиз обновленного инструмента **Maya NIF File Translator**, предназначенного для импорта в **Maya** и экспорта из него различных 3D-моделей — **NIF**-файлов. Данный формат используется в **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, **Civilization 4** и многих других играх.

Еще в **ноябрьском номере «Игромании» за 2006 год** мы писали о том, что автор плагина в самом ближайшем будущем прикрутит к своему детищу модуль экспорта объектов сцены в **NIF**-файлы, выключит утилиту от всяческих недуг и внесет ряд

мелких поправок. Что ж, в свежем билде эти обещания были выполнены лишь отчасти. Создатель **Maya NIF File Translator** добавил в набор специальный экспортер для перегородки моделей, сделанных в **Maya**, в **NIF**-формат (экспортировать можно только статические объекты), а также устранил критические ошибки, возникающие при импорте в графический пакет некоторых **NIF**-ов.

Но поработать еще есть над чем — плагин не позволяет импортировать/экспортировать камеры, источники освещения, анимации, данные о модели поврежденного объекта и ряд других элементов, заключенные в **NIF**-файлах. Разработчик клятвенно заверяет, что в следующем релизе все эти проблемы будут устранены. Пожьем увидим, ну а как только в Сети появится новый билд **Maya NIF File Translator**, сразу же выложим его на наш DVD. На дикие же текущего выпуска «Игромании» вас поджидают аж четыре версии **Maya NIF File Translator**, заточенные соответственно под **Maya 6.5, 7, 8 и 8.5**.

ВЕРДИКТ: Finite State Machine Editor — очень удобный, но весьма сложный инструмент для редактирования AI. Если вы никогда раньше не занимались игровым программированием, то сделать что-то толковое в редакторе будет непросто.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

ХОТЯТКИ ЗА КАДРАМИ

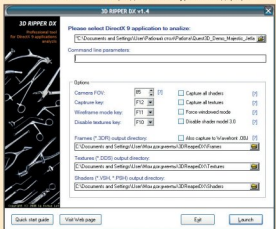
ИНСТРУМЕНТ:
3D Ripper DX
ОПИСАНИЕ
ВОЗМОЖНОСТЕЙ:

Ну какой начинающий игровестовец не хотел бы выдернуть трехмерные сценки из популярных компьютерных игр и перенести их в другие проекты? Скопировать трассы из **NFS: Carbon** в **GTA: San Andreas** или же мрачные декорации «Сталкера» в **TES 4: Oblivion**. Вопрос риторический, об этом мечтают многие. Но вот как это сделать?

Оказывается, совсем несложно. С этой задачей неплохо справляется программа **3D Ripper DX**. Она специально создавалась для захвата 3D-кадров или конкретных сцен (модели + текстуры + шейдеры) из ком-



Утилита **Stalker AI Modifier** поможет вам наделять сверхспособностями главного героя игры.



Первая и единственная работоспособная на сегодняшний день программа для захвата 3D-сцен из компьютерных игр.

пьютерных игр, использующих графическую библиотеку Direct 3D.

ПРАКТИКА: После загрузки программы перед вами появится одно единственное окно, на которое вынесено несколько десятков кнопочек, полей и списков для регулировки параметров захвата. Негусто, но для этой утилиты больше и не нужно. Разработчики поставили себе цель — сделать очень простой и интуитивно понятный редактор. И у них неплохо получилось. Для освоения утилиты не нужно быть профессиональным программистом, не придется штудировать толстые мануалы.

Указали путь к подпольной игре, из которой хотите выудить интересную 3D-сценку (поле **Please Select DirectX9 application to analyze**), кликнули по кнопке **Launch**, нажали в нужный момент игры клавишу захвата (**F12** по умолчанию) — и, в принципе, все. Когда вы нащелкаете с десятков другой интересных кадров из игр, можете импортировать захваченные сцены в **3DS Max** или какой-либо другой графический пакет (по умолчанию все захваченные сцены, шейдеры и текстуры складываются в папку **Мои документы\3DRipperDX**).

В одном из **ближайших номеров «Игромании»** мы собираемся опубликовать развернутый материал о тонкостях настройки 3D Ripper DX и захвате сложных сцен.

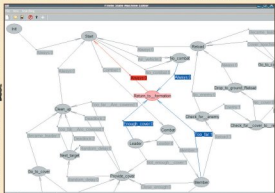
ВЕРДИКТ: Охота на кадры объявляется открытой! Перенос трехмерных сцен из одной игры в другую, конечно, не так прост, как хотелось бы. Но главное, что теперь это возможно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 9/10

БАЗАРНЫЙ ДЕНЬ

ИНСТРУМЕНТ: Conversation Editor

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Один из поклонников *Neverwinter Nights 2*, скрывающийся под ником **Simly**, создал редактор диалогов, который почти на 100% копирует оригинальную утилиту для правки разговоров. Зачем ему это понадобилось? Все просто — **Simly** хотел писать диалоги, не погружая в память очень большой и требовательный к ресурсам официальный редак-



Finite State Machine Editor позволяет написать свою собственную модель поведения для каждого персонажа *Armed Assault*.

ИНТЕРЕСНОСТИ

«МАКСА» НЕ БУДЕТ?



В Сеть просочилась любопытная информация о том, что **Autodesk** в течение ближайших нескольких лет полностью свернет производство новых версий своего графического пакета **3DS Max**, сосредоточив все усилия на разработке **Maya**.

Объяснение дается довольно простое и логичное — компании невыгодно поддерживать две программы для работы с 3D-графикой, которые во многом пересекаются. В **Maya** же, по мнению Autodesk, скрыт гораздо больший потенциал, чем в «Максе». Также упоминается, что в самом ближайшем будущем будет запущена специальная программа, нацеленная на переориентацию Max-пользователей на **Maya**.

3D-ВЫСТАВКА

По адресу www.zbrushcentral.com/zbc/forumdisplay.php?t=81 открылась уникальная выставка



кальная выставка 3D-моделей, сделанных группой бета-тестеров в готовящемся к релизу графическом пакете **Z-Brush 3**. Чтобы осознать всю мощь новой версии 3D-тир а н н о з а в р а «Браш», достаточно

по негю пробежаться по основным страницам веб-галереи. Представленные

здесь работы поражают воображение. Такой детализации мы еще, пожалуй, еще ни разу не видели.

Ну а если вы свободно владеете английским, то можете задать бета-тестерам вопросы и оперативно получить на них ответы. Пробыв на онлайн-выставке около часа, мы получили небывалый заряд бодрости и устойчивую веру в светлое завтра игрового и околоригрового 3D. К релизу готовится настоящий титан трехмерного мира.

RAGE — УБИЙЦА МОДОВ

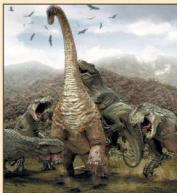


Подтвердились слухи, что при создании **GTA 4** разработчики будут использовать движок под кодовым названием **RAGE**, что дословно расшифровывается как **Rockstar Advanced Game Engine** (напомним, что данная технология легла в основу игры **Rockstar Games Presents Table Tennis** для Xbox 360). Хорошо это или плохо, вопрос спорный. С одной стороны, хорошо — обработка теней и освещения в реальном времени, поддержка шейдеров, высокий уровень детализации объектов игрового мира и другие nextgen-прелести. С другой — все модификации, разработанные ранее под **GTA 3**, **Vice City** и **San Andreas** (все моды легко подходили под каждую из этих игр), можно смело списывать в утиль — перенести их в **GTA 4** наверняка не удастся.

статьи «*Neverwinter Nights 2*. Скринпы, диалоги, триггеры», опубликованной в **майском номере «Игромании»**.

ВЕРДИКТ: Хотите редактировать диалоги для *NWN 2* в метро по пути на работу или за чашечкой кофе в обеденный перерыв? Теперь это не проблема.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: 7/10



Работы бета-тестеров Z-Brush 3. Внепланет!

*Панковичи Конан
сделал людей равными.
Первым среди равных
стал Джек Кунер.*

*долгожданное продолжение
легендарного PC-вестерна*

ДЕСПЕРАДО 3

СХВАТКА В ПРЕРИЯХ

КАТЕ О НАРА - 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 "Тайм Тав Интерактив". Все права защищены. www.playten.com, 110419 Москва, 24-Промышленный проезд, 3, 4 e-mail: info@playten.com.

© 2007 "РуссОбит-Публикешн". Все права защищены. www.sobit.ru, 141300, МО, г. Солнечногорск, Московская область д.12



PLAY.TEN
ENTERTAINMENT





ОРУЖИЕ СТАЛКЕРА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

Сталкер вот уже десять минут полз по зараженной территории. За ним гналась огромная банда, вооруженная «калашами». Шансов выжить практически не было, в пистолете оставался всего один патрон. Найденный в куче радиоактивного хлама старый автомат сулил лишь небольшую отсрочку верной гибели.

Но первый же выстрел разрезал одного из бандитов надвое. Второй — рассек сразу двух. Уничтожив почти всех бандитов, сталкер принялся внимательно изучать найденный ствол. Странная надпись *Made in Igrotalia* на прикладе и зыбкая символика на затворе однозначно говорили о том, что оружие не простое, а модифицированное.

В «Сталкере» представлено в основном оружие советского производства. Сегодня мы пополнили арсенал несколькими футуристическими экземплярами. Хотите прожигать врагов лазером и стирать мутантов с лица земли атомными зарядами? Всегда пожалуйста!

ТРЕНИРОВКА



Все самое ценное разработчики спрятали от пытливых глаз в архивы. Всего их одиннадцать, и все имеют одно и то же имя — **gamedata**. Разница в расширении. Оно выглядит как **db*** (на месте звездочки стоит цифра или буква, своя для каждого файла). Для распаковки этих

архивов можно использовать утилиту **STALKER Data Unpacker** (заберите ее с *нашего DVD из раздела «Игровой»*). Пользоваться программой несложно. Скопируйте в игровую папку файл **STALKER_Data_Unpacker_RU.exe**, если у вас русская версия игры, или **STALKER_Data_Unpacker_EN.exe**, если вдруг английская, и запустите с параметром: **gamedata.db*** [**Каталог для распаковки внутри игровой папки**] (последний можно и не указывать — тогда архив распакуется прямо в каталог с игрой). Например: **STALKER_Data_Unpacker_RU.exe gamedata.db0 gamedata**.

После того как вы внесете изменения в разархивированные файлы, создайте в игровом каталоге папку **lgamedata** и поместите их туда, сохраняя иерархию подкаталогов, в которых они находятся (приоритет игра будет отдавать новым файлам, а не тем, что упакованы в архивы). Скажем, для **ltx**-файлов из архива **gamedata.db0** (они описывают оружие) в директории **config\weapons** следует создать в игровом каталоге папку **lgamedata\config\weapons** и складывать их именно туда.

Вы можете немного ускорить процесс загрузки игры, если распакуете все одиннадцать архивов в директорию **<Каталог игры>\gamedata**. Плюс, после этого все файлы будут у вас на виду и создавать моды станет удобнее.

Что касается самих архивов, то в этот раз нам пригодятся **gamedata.db0** и **game-**

data.db8. Последний набит рассортированными по подкаталогам текстами, в том числе и оружейными; **gamedata.db0** же несет в себе, помимо всего прочего, папку **lconfig**, наполненную разнообразными конфигурационными файлами (как правило, имеющими расширение **ltx**). Те из них, что посвящены оружию, лежат в подкаталоге **weapons** — каждый такой файл соответствует отдельной пушке. Исключение составляют только **delayed_action_fuse.ltx** и **weapons.ltx** (в нем находится характеристика боеприпасов и всяческих примочек к стволам).

Структура **ltx**-файлов (редактировать можно в обычном «Блокноте») построена по следующему принципу. Все они состоят из разделов, имена которых маркированы квадратными скобками. В файлах оружия их, как правило, два: первый вводит в себя боевые характеристики ствола, второй (в имени содержится аббревиатура **hud**) отвечает за экран героя, вооруженного указанной пушкой.

Параметры внутри блоков в некоторых случаях снабжены комментариями на русском — с такими атрибутами вам без труда разберется самостоятельно. Но большинство из них подкачки все же не сопровождается. Однокомпание с важнейшими из этих параметров поможет вам сделать желаемое оружие.

cost — стоимость оружия.

hit_power — урон от оружия. Значение параметра состоит из четырех чисел: пер-



Замех, удар — и враг повержен! Ключал — это вам не нож, он может сразить противника одним ударом.

вое обозначает минимальный ущерб, последнее — максимальный, средние два, соответственно, промежуточные.

hit_impulse — сила тряски, которой подвергается жертва.

fire_distance — дальность стрельбы.
bullet_speed — стартовая скорость полета пули. Этот и три предыдущих параметра в некоторых файлах имеют аналоги с префиксом **silencer**, эти характеристики описывают ствол при надетом на него глушителе.

hit_type — тип повреждения, наносимого оружием. Огнестрельное ранение — **fire_wound**, ножовое — **wound** и **wound_2**, взрыв — **explosion**.

rpm — скорострельность.
hit_power_2 — урон от альтернативной атаки.

hit_impulse_2 — тряска жертвы, атакованной альтернативным ударом/выстрелом.

hit_type_2 — тип повреждения от альтернативной атаки.

startup_ammo — начальное количество патронов.

ammo_limit — максимальное число патронов к пистолу, которое вы можете носить в рюкзаке единомысленно.

ammo_mag_size — вместимость обоймы.

ammo_class — тип патронов. В области значения этого и следующего параметров указывается название соответствующего раздела файла **weapons.txt**.
grenade_class — тип гранат, которыми стреляет пушка (если она, конечно, наделена такой способностью).

explode_duration — продолжительность взрыва (только для оружия, стреляющего разрывными снарядами) в секундах.

sprint_allowed — определяет, в состоянии ли бежать персонаж с этой пушкой (**true** — да, **false** — нет).

inv_weight — вес.
shell_particles — модель гильз, отлетающих в разные стороны при стрельбе.

Следующие три характеристики указывают на наличие у ствола определенного до-

полнения. Возможные значения: **0** — отсутствует вообще, **1** — имеется сразу, **2** — может быть присоединено.

scope_status — снайперский прицел.
silencer_status — глушитель.

grenade_launcher_status — подствольный гранатомет.

zoom_enabled — возможность зумирования (**true** — имеется, **false** — нет).

scope_zoom_factor — максимальный зум. Обратите внимание, что зависимость здесь обратно пропорциональна: чем выше значение показателя, тем меньше приближение. Этот же параметр, к слову, присутствует и в файле **weapons.txt**, в разделах, посвященных съемным прицелам.



КНИЖАЛ

Добавим в игру несколько новых видов оружия. Делать их мы будем на базе уже имеющихся экземпляров. Весь этот процесс состоит из трех основных стадий, первая — редактирование боевых характеристик.

Начнем с холодного оружия, которое в игре представлено одним лишь ножом. Превратим его в кинжал. Для начала откройте в «Блокноте» файл **w_knife.txt** и внесите в него небольшую правку. Повысьте значение характеристики **cost** до **100**, в результате чего цена на это орудие вырастет до 100 рублей.

Возрастет в нашем моде и наносимое им повреждение — параметрам **hit_power** и **hit_power_2** присвойте серию чисел **2,00, 2,20, 2,40, 2,60** в первом случае и **2,10, 2,25, 2,40, 2,55** во втором. Изначально у ножа была альтернативной атаки почти дублирующей основную. Отличия только в анимации.

С кинжалом все будет по-другому. Первый вид удара, как видите, здесь имеет большой разброс в силе — следовательно, атака может получиться как сильной, так и не очень. Альтернативный взмах кинжалом

более стабилен, но нанести очень уж серьезное ранение врагу не получится.

Не забудьте об атрибутах **hit_impulse** и **hit_impulse_2**, которым следует присвоить значения **140** и **125**. Первый вид атаки после этого будет сильнее отталкивать врагов от главного героя, что в некоторых случаях усложняет добивание.

Немного поработаем над балансом. Атрибутам **inv_weight, rpm** (минимальный временной интервал между двумя атаками) и **bullet_speed** (быстрота нанесения удара) определите соответственно значения **0,8** и **600**. В отличие от ножа, кинжал, хоть и немного, но сколько-то весит, а значит, занимает чуточку места в вашем рюкзаке — это, согласитесь, вполне естественно.

В вашем распоряжении точесводное оружие ближнего боя. Один точный укол в тело слабого неприятеля — и тот испускает дух. Единственный недостаток кинжала по сравнению с ножом кроется в сниженной скорости. Главный герой машет кинжалом немного медленней, но уж если попадет... В оригинальной игре почти никто не пользовался ножом, слишком уж он слабенький. Кинжал же — вполне серьезное подспорье пистолету. С его помощью можно легко валить некоторых мутантов и добывать раненых бандитов.



ЛАЗЕРНАЯ ВИНТОВКА

Теперь займемся созданием футуристических стволов. Первый из них — лазерная винтовка. Делать ее мы будем на основе снайперки **СВУмк2**, которая детально описана в файле **w_svu.txt**. Начните опять же с цены, подвяжите, соответствующее показателю **Cost**, до **12000**. А вот запас патронов следует ограничить, задав характеристикам **ammo_limit, ammo_current, ammo_mag_size** и **startup_ammo** значения **40** (первой из них) и **6** (остальным трем).

Не забудьте также чуть утяжелить винтовку (пропишите параметру **inv_weight**



Кинжал внешне отличается от ножа яркой гравировкой...



...А атомная пушка от РПГ — знаком радиации на верхней части корпуса.

ТЕКСТОМАНИЯ



При создании новых стволов необходимо изменить их названия и описания. Используя в игре текст вы найдете в файлах формата `xml` в директории `config\texturis` архива `gamedata.db9`. Тот, что касается непосредственно вооружения, содержится в файле `string_table_enc_weapons.xml`. Устроены он следующим образом. Каждой надписи соответствует небольшой раздел вида:

```
<string id="X">
<text-Y</text>
</string>
```

`X` здесь — кодовое наименование объекта (в данном случае — оружие, приспособлений к нему или боеприпасов), к которому относится надпись. `Y` — текст (как вариант — название объекта).

Найти нужный раздел несложно — в его заголовке (`X`) неизменно фигурирует

краткое название ствола (то самое, что следует в имени соответствующего `ltx`-файла из папки `config\weapons` после приставки `w_`).

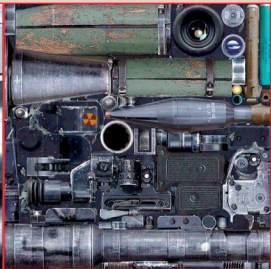
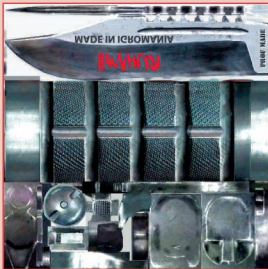
Зададим новому оружию подходящие названия. Название ножа указано в файле `string_table_general.xml` (содержащем базовые игровые термины и понятия и имеющем ту же структуру, что и `string_table_enc_weapons.xml`). Оно располагается в блоке `st_knife`. Прописанное здесь слово *Нож* замените на *Кинжал*.

Следующие преобразования касаются исключительно файла `string_table_enc_weapons.xml`. Название модифицированной нами снайперки вы встретите в разделе `wpn-svu`, в котором сокращение *СВУмк2* необходимо исправить на *Лазерная винтовка*. Что же касается ракетницы, то ей разработчики выделили блок `wpn-rpg7`, где аббревиатуру *РПГ-7у* надо заместить фразой *Атомная пушка*. Новое оружие называется теперь как положено, вот толь-

ко описания пока остаются прежними — желательно подкорректировать и их.

Ножу отведен блок `enc_weapons1.wpn-knife`. Помещенное в него словосочетание *Охотничий нож* можно переделать, например, в *Острый кинжал*. Характеристики же *СВУмк2* содержится в разделе `enc_weapons1.wpn-svu`, а *РПГ-7у* — в `enc_weapons1.wpn-rpg7`. В первом случае на место `Y` можно вписать, скажем, такой текст: *Новейшая разработка отечественных ученых. Стреляет лазером, во втором — такой: Мощнейшее оружие. Создано на территории Зоны специально для борьбы с мутантами. Использует атомную энергию. Несложно придумать и более изысканные описания — главное, теперь вы знаете, куда их ставить.*

И последнее. Подредактированные файлы `string_table_general.xml` и `string_table_enc_weapons.xml` переместите в папку `<Каталог игр>\gamedata\config\texturis`.



значение `5.2`) и усилить ее (в этом нам поможет регулировка настроек `hit_power` и `hit_impulse`). Первой теперь должно соответствовать значение `1.20, 1.30, 1.40, 1.50`, второй — `180`. Скорость полета снаряда и дальность стрельбы тоже увеличиваем: параметрам `bullet_speed` и `fire_distance` придайте `1130`. А вот скорострельность (`rpm`) лучше снизить до `150`.

Ослабим у пушки зум, приписав атрибуту `scope_zoom_factor` число `30` — увеличение из трехкратного станет двукратным. Значение же показателя `shell_particles` следует обнулить, удалив прежнее `weapons/gener-ic_shells`. В результате при стрельбе из винтовки больше не будут видны падающие на землю гильзы, что нам и нужно. Стрелит-то она теперь лазером. Наконец, слегка по-

высьте быстроту изнашиваемости ствола: у показателя `condition_shot_dec` пропишите число `0.00035`.

Лазерная винтовка готова. Она дает большой урон, имеет высокую точность и большую дальность стрельбы, бешеную скорость полета заряда, но вот перезарядка происходит довольно медленно. Это оружие открывает совершенно новые тактики ведения боя. Можно пританцовывать с каким-либо сооружением, стоящим на возвышенности, дожидаться группы бандитов, подпустить их на дистанцию выстрела и начать постепенно отступать, отстреливая догоняющих вас врагов.

До этого подобная тактика со снайперки не работала, потому что бегущие вперед противники догоняли вас раньше, чем вы

их уничтожали. Но с лазерной винтовкой можно убивать незащищенных врагов с одного выстрела. Главное, научиться метко стрелять.

А вот попытаться засечь с лазерной винтовкой на вертолете одиночно не стоит. Из-за того, что она долго перезаряжается, враги успеют подобраться к вам в промежутке между выстрелами.



АТОМНАЯ ПУШКА

На десерт у нас атомная пушка. Ее мы получим из ракетницы (*РПГ-7у*). Следовательно, править нужно файл `w_rpg7.ltx`, и, прежде, что стоит сделать,

— поднять цену на оружие (**cost**) до 14000. Показателю **ammo_limit** следует придать значение 10, чтобы понизить скорость полета снаряда, к характеристикам **launch_speed**, **bullet_speed** и **fragment_speed** подставьте соответственно числа 3, 50 и 30. Скоростельность тоже снижаем: сбавляем обороты параметра **rpm** до отметки 100, а дальность (**fire_distance**) уменьшаем до 300.

Теперь поработаем над отдачей. У столь мощной пушки она должна быть весьма ощутимой. Посему настройкам **cam_relax_speed**, **cam_dispersion** и **cam_max_angle** следует задать значения 1, 8 и 12 соответственно.

Но баланс пока все равно остается нерешенным: слишком уж мощная штука у нас получилась. Добавим стволу еще один серьезный недостаток — сделаем его быстро изнашиваемым. Атрибуту **condition_shot_dec** логично будет поставить значение 0.00150. Кроме того, вероятность осечки при максимальном износе (**misfire_probability**) надо сделать равной 0.01. Понятно, что и вес у громоздкой новинки будет соответствующий: этого можно добиться, прописав показателю **inv_weight** число 8.

Повреждения же от новой пушки будут поистине громадными. Задайте параметрам **hit_power**, **hit_impulse** и **explode_duration** значения 5, 600 и 8. Также необходимо отредактировать третий раздел файла **wpn_rpg7_missile** (все оставшиеся изменения производите именно в нем), характеризующего непосредственно ракету. Здесь вы снова встретите показатель **explode_duration**, которому и в этот раз надо присвоить значение 8. Чтобы сделать взрыв ракеты еще более мощным, «привяжите» к настройке **blast** число 8, к **blast_impulse** — 450, а чтобы расширить его радиус — увеличьте показатель **blast_r** до 18.

Рекомендуем сделать взрыв более эффектным. В этом вам поможет изменение значений параметров **light_range** и **light_time** соответственно на 50 и 2.6. Это сделает вспышку после разрыва снаряда более длительной и яркой. Увеличению не помешало бы подвергнуть и следы на стенах, остающиеся после взрыва: задайте атрибуту **wm_size** значение 0.3.

Напоследок установите цену на снаряд (**cost**) в размере 300 рублей. Получившееся оружие убийства будет в игре на вес золота — по убойной силе ему просто нет равных. Хотя, конечно, им одним никак не обойдешься. Здесь сказывается и дефицит зарядов, и медлительность, и невысокая дальность стрельбы. Да и изнашивается оно очень быстро.

Тем не менее в некоторых заварушках, когда на вас нападает целая толпа мутантов или бандитов, только атомная пушка может спасти от неминуемой гибели. Всего один выстрел — и вокруг остаются только горы трупов.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ



(обращайтесь за ним на наш DVD, в раздел «Игровой»). Что касается самих картинок, то они представлены файлами формата **dds**, лежа в архивах **gamedata.db5**, **gamedata.db6**, **gamedata.db7** и **gamedata.db8**. Именно последний, как уже было упомянуто, несет в себе оружейные скины, которые внутри архива размещаются в каталоге **textures\wpn**. Ножу здесь соответствует файл **wpn_knife.dds**, СВУмк2 — **wpn_svu-a.dds**, РПГ-7 — **wpn_rpg-7.dds**.

Перевести DDS-файлы в знакомый всем TGA-формат вам поможет как раз таки DXT Tools. Делается это по следующей схеме. Скопируйте выбранный **dds**-файл в директорию, куда вы установили пакет утилит. Находясь в папке, введите в командной строке: **readddt «имя dds-файла»** (например, **readddt wpn_coil.dds**). В результате этого в директории появится файл **test.tga** с интересующей вас картинкой.

Можете смело перерисовывать ее в графическом редакторе (например, в Photoshop). После завершения правки переведите измененный рисунок обратно в формат **dds**, набрав в командной строке (естественно, не покидая каталог DXT Tools) **nvddt test.tga**. Вам останется только вернуть полученному в итоге файлу **test.dds** прежнее имя (в приведенном примере это **wpn_coil.dds**) и положить в соответствующую папку с оружием это «Каталог игры\gamedata\textures\wpn».

Пора приступать непосредственно к перерисовке текстур, чтобы новые виды оружия обрели неповторимый облик. Например, почему бы вам не выгравировать на лезвии кинжала какую-нибудь надпись или несложный рисунок? Что касается лазерной винтовки, то на ее «шкурке» все еще красуются маркировка СВУ-АС 6х254 мм, которую желательно заменить хотя бы простейшей аббревиатурой ЛВ-1. Наконец, на корпусе атомной пушки пришелся бы к месту ваш аватар, логотип вашего клана, любимого журнала или какая-то еще картинка. И это только простейшие примеры того, как можно украсить новинки.



Вместе с вами мы добавили в игру три новых оружия убийства: смертоносный кинжал, меткую и убойную лазерную винтовку и всеразрушающую атомную пушку. Причем атомная пушка и винтовка удивительным образом придают игре ощущение, что вы находитесь в далеком будущем.

Все оружие отлично сбалансировано и позволяет использовать дополнительные тактики в бою, которые с оригинальным оружием просто не работают. Кинжал позволяет шиковать врагов на ближней дистанции, лазерная винтовка хороша при ведении боя на средней дистанции (только не вздумайте сидеть с ней на одном месте). Атомная же пушка как нельзя лучше поможет вам разобрататься с большим скоплением врагов.

Если же вам мало этих трех новинок, то вы можете добавить игру любое количество оружия, создавая их по алгоритму, описанному в статье. Мы же продолжим вскрытие «Сталкера» в одном из ближайших номеров «Игромании», но расскажем вам уже не об оружии, а совсем о другом, но не менее интересных вещах. ■



Одним выстрелом из атомной пушки можно не только подорвать там, но и зачистить стоящую неподалеку вышку.



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом dev (в начале сообщения печатаете слово dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 10 центов. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Помогите разрешить проблему касательного моддинга NWN 2. У меня установлена лицензионная версия игры от «Акеллы», но редактор в силу непонятных мне обстоятельств не хочет запускаться.



Завульвить редактор NWN 2 без .NET Framework не получится.

На наш игростроевский почтовый ящик прилетело несколько сотен писем такого содержания, поэтому мы не могли не ответить на данный вопрос. Вот две наиболее распространенные причины, которые могут привести к невозможности запуска редактора.

Причина первая: у вас не установлена библиотека графических компонентов DirectX 9.0c. Нужна именно эта версия, а не какая-то другая. Причина номер два — у вас не установлен программный пакет .NET Framework version 1.1, без него редактор тоже, увы, работать отказывается. В 99% случаев установка этих двух компонентов решит вашу проблему.

До миллиметра изучил статью «Театр боевых действий. Создание миссий для Armed Assault» и принялся за разработку своих собственных заданий для игры. В ходе написания сценариев у меня назрел такой вопрос: можно ли выполнить синхронизацию нескольких объектов, чтобы одни юниты выполняли точно такие же действия, как и другие?



При разработке сложных заданий целесообразно использовать функцию синхронизации юнитов.

Никаких проблем. Добиться синхронизации юнитов совсем не сложно. Вам всего лишь нужно выбрать ведущий элемент на карте (персонажа или транспорт), на который будут равняться остальные юниты, активировать команду синхронизации на панели инструментов (клавиша F5) и поочередно выделить мобильные объекты, сии по-вашему замыслу будут копировать действия (можно сказать, подчиняться) главному юниту.

Я слышал, что движок GTA: San Andreas (модифицированный RenderWare) способен обрабатывать лишь низкополигональные модели, покрытые текстурами низкого разрешения. Так ли это?



Высокполигональный автомобиль в GTA: SA.

Хороший вопрос. Движок GTA: SA действительно работает с низкополигональными моделями и графическими low-res-файлами, но это не значит, что игра не умеет обрабатывать высокодетализированные элементы и текстуры большого разрешения.

Она спокойно переваривает изображения размером 1024x1024 точек и ловко орудует с моделями, число полигонов в которых приближается к отметке 30 тыс. (речь идет об авто любительского производства). Что же касается файлов, описывающих столкновения между объектами, то игра может начать противиться и виснуть, если элемент COL-файла будет содержать более 15 тыс. полигонов.

В GTA: SA на некоторых миссиях игроку приходится поднимать разные объекты. А как самому делать это в модах?

Чтобы добавить возможность поднимать/класть разные предметы, вам придется воспользоваться редактором SAMB. Мы уже не раз писали на страницах «Мании» о принципах его работы, поэтому сейчас не будем разбирать подробности, а просто расскажем, какие скрипты отвечают за действия с объектами игрового мира.

Чтобы заставить Сиджия поднять созданный вами объект, необходимо применить к предмету следующую команду:

08E9: toggle_object \$test liftable 1

Если вы хотите организовать проверку типа «поднял ли игрок данный объект», то вам пригодится такой скрипт:

0737: actor \$PLAYER_ACTOR lifting_object \$test_obj

Вопрос месяца

Скачал официальный SDK для «Сталкера». Поначу было несказанно рад: все же очень приятно, что разработчики выпустили не только замечательную игру, но и полноценный модмейкерский набор. Я немного поработал в нем, но настроение мое быстро испортилось.

Обещали ведь, что все инструменты, с одной стороны, будут очень мощными, а с другой — простыми в освоении. Однако о простоте здесь и речи не идет, официальный хелп мне тоже не помог. В течение часа я пробовал разобраться сначала с редактором уровней, а затем с инструментами для правки спецэффектов и NPC. В итоге новые карты, а тем более эпизоды для игры, равно как спецэффекты и персонажей, мне сделать не удалось.

Я понимаю, что это очень мощная утилита, но для такого новичка, как я, она не подходит. Надо, видимо, разбираться в программировании, ну или хотя бы освоить другие редакторы, попроще. Нет ли какой-нибудь вменяемой альтернативы официальному SDK, в частности, какого-то более интуитивно понятного редактора уровней?

Незадолго до сдачи номера в печать нам удалось заполучить заветный SDK для S.T.A.L.K.E.R. и опробовать его на деле. Да, в действительности некоторые инструменты набора довольно сложно освоить. Взять, к примеру, официальный редактор уровней — для создания полноценной карты рядовому пользователю нужно не только разобраться с базовыми принципами картостроения, но и овладеть навыками работы с графическим пакетом Maya.

Фактически весь уровень собирается в Maya, а редактор карт служит лишь своеобразным мостиком между Maya и самой игрой. Но, как говорится, игра стоит свеч, и миссия выполнена, ничего запредельно сложного нет. Потренировавшись, можно создавать очень неплохие уровни буквально за 2-3 дня.

Если вам все же не хочется тратить свое драгоценное время на штудирование руководства и изучение азоров работы в официальном SDK, рекомендуем обратить пристальное внимание на специальную утилиту под названием S.T.A.L.K.E.R. LevelEditor 0.1.2 beta. По сути, она представляет собой неофициальный редактор уровней для S.T.A.L.K.E.R., созданный и поддерживаемый нашим с вами соотечественником с забавным ником batya.

Этот инструмент позволяет создавать карты на основе 3D-сцен, изготовленных в графическом пакете 3DS Max (*.3ds), изменять положение и добавлять на уровень стартовые отметки, а также просматривать игровые территории из финальной версии игры. Вот, в общем-то, и все возможности. Для начинающего левелмейкера более чем достаточно.

Что касается глюков и багов, то тут их пока очень много — некорректное отображение уровня в редакторе (зеркальное отражение игровой территории), импортированного из 3DS-файла, мерцание деревьев, частые вылеты, некорректная работа функции отсечения при импорте трехмерных сцен, отсутствие мануала и много еще чего.

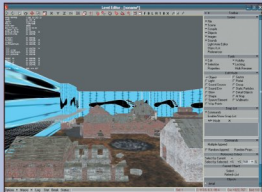
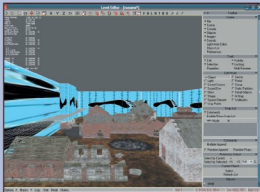
ру, если он будет развивать свое детище дальше, предстоит большая работа.

Что касается интерфейса, тут все в полном порядке. Нам он показался даже чуть более удобным, чем в официальном редакторе. Запустив программу, вы увидите основную рабочую область, которую занимает окно 3D-вида (перспективный), над ним и слева от него располагаются две компактные панели инструментов, а оставшееся место занимают информационная панель и поле параметров выбранного объекта.

Создание нового уровня проходит буквально за пару кликов мышкой — подгрузили в редактор сцену формата *.3ds (Файл/Импортировать), поместили в локацию точку старта игрока (последняя кнопка на панели инструментов) и воспользовались сочетанием клавиш Ctrl+S для сохранения карты и ее компиляции в формат игры.

В заключение отметим, что LevelEditor 0.1.2 на данный момент не позволяет экспортировать уровни в формат движка X-Ray, в то время как Level Editor 0.0.2 эту операцию выполнял без проблем. Автор утилиты клятвоно предостерегает всех разработчиков в том, что в самом скором времени (вполне возможно, что на диск этого номера, который выйдет чуть позже журнала, попадет уже обновленная версия редактора) добавит специальный редактор пுவевых отметок, моделей, поправит все баги, а также вернет на свое законное место модуль для компиляции карт в формат игры. Проследить за развитием редактора можно на сайте <http://g3ddev.com>.

В заключение же хочется сказать несколько общих слов. На данном этапе разработки S.T.A.L.K.E.R. LevelEditor является хотя и очень слабым аналогом монструозного редактора уровней от GSC Game World (возможностей мало, справочной информации нет), зато его куда проще освоить. Для начинающих мододелов, которые только-только освоили азы 3DS Max, — самое то.



Если вы намерены сделать более-менее серьезный уровень, то ваш выбор — официальный SDK. Ну а S.T.A.L.K.E.R. LevelEditor подходит для небольших разработок.

ПАМЯТИ ПАВШИХ

СТУДИИ, КОТОРЫХ НЕТ



Дмитрий Карасев



Часть 2

Жизнь разработчика — путь крайне тернистый. И порой кажется, что он заведомо кончается тушкой. Но спасает ни длинный послужной список, ни талант, ни опыт, ни даже крепкие тылы в виде надежного издателя. Сегодня мы представляем вторую часть рассказа о знаменитых игровых компаниях, не доживших до наших дней.

Apreal

Годы жизни: 1995-2002

Вклад в историю: Outcast, Outcast 2: The Lost Paradise (не вышел)

Бельгийскую фирму Apreal основали три человека — Франк Зауэр, Янн Роберт и Ив Гроле. До своего исторического решения они работали в Art & Magic, делали игры для аркадных автоматов. Работали, надо сказать, весьма успешно — Ultimate Tennis до сих пор считается одной из лучших аркад европейского производства.



Когда в прессе появились первые скриншоты из Outcast, многие посчитали их подделкой — слишком уж это было красиво.

да были опубликованы первые скриншоты из грядущего экшена Outcast, многие вообще не поверили, что это картины из игры. А уж когда Apreal заявили, что особых ресурсов от компьютера это не потребует, их и вовсе объявили сказочниками.

Outcast вышел в 1999 году и сразу сорвал овации. Уникальный воксельный движок выдавал бесподобные ландшафты (и это при максимальном разрешении 512x384!), а обитатели шести миров выглядели и вели себя как настоящее живые существа. При этом, в отличие от многих, Apreal не забыли приложить к движку саму игру. Историю морского пехотинца Каттера Слейда, отправленного в параллельный мир, чтобы спасти нашу планету, вспоминают до сих пор.

Одна беда: Outcast оказался если не провальным, то как минимум недостаточно прибыльным, чтобы оправдать дорогостоящую разработку и удовлетворить Infogrames. И пока игроки бродили по другим измерениям,

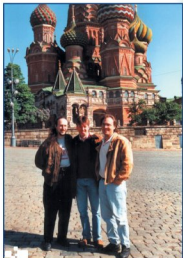


В Apreal идет работа над Outcast 2.

Apreal напряженно билась за Outcast 2: The Lost Paradise. Проект решили выпустить в первую очередь на PS2 (а уж там стало бы ясно насчет других платформ), из-за чего в студии начались постоянные споры: упрощать или лучше не надо.

Почти год ушел на поиск новой концепции, все это время работа не двигалась с мертвой точки. Ив Гроле, Карло Фабрикаторе (ведущий дизайнер Outcast 2) и еще несколько ветеранов, не согласных с новой политикой, покинули компанию. Тем временем деньги у Apreal подходили к концу. Пришлось обратиться за помощью к Infogrames. Издатель несколько раз собирал комиссию, которая оценивала перспективы Outcast 2, но денег так и не выделил.

В последней попытке спасти Apreal отложила на время свой основной проект и взялась за квест Tin-Tin, но завершить его так и не успела. В августе 2002-го компания была объявлена банкротом. Но остался Open Outcast: The Hidden Gate — сиквел, созданный группой фанатов на основе движка



Делегация Apreal приехала в Москву не из праздного любопытства: саундтрек к Outcast записывали на мощностях Московского симфонического оркестра.

Специальный репортаж

Crystal Space 3D. И остался **Elsewhere Entertainment**, новая компания Ива Гроле, который обещал всем фанатам непременно возвращение **Outcast** на экраны мониторов. Правда, в 2005-м **Elsewhere** превратилась в бельгийское отделение **10Tacle**, и что теперь будет с этими планами, непонятно.

Cavedog Entertainment

Годы жизни: 1996-1999

Вклад в историю: серия **Total Annihilation**, **Amen: The Awakening** (не вышел), **Good & Evil** (не вышел), **Elysium** (не вышел)

Cavedog Entertainment создавалась с самыми серьезными целями. В прямом смысле — компания **Humongous Entertainment** (принадлежавшая **GT Interactive**) занималась детскими играми, но в 1996-м решила охватить и взрослую аудиторию. Так на свет и появилась **Cavedog**, руководителем которой стал **Рон Гилберт** (известен по **Maniac Mansion** и первым двум **Monkey Island**). Вместе с Гилбертом разработкой проектов курировала **Шелли Дэй** — редкий случай, когда пост ведущего дизайнера занимала женщина.

После выпуска стратегии **Total Annihilation** (за авторством **Криса Тейлора**, который совсем недавно отметился **Supreme Commander**) в 1997 году компания уже знал весь мир. Вскоре, как и положено, на свет появился первый аддон. Боясь увязнуть в бесконечных самолетах, Тейлор покидает студию. Тем временем на призывы поступает второе дополнение, а за ним — сиквел **Total Annihilation: Kingdoms** (1999), который перенес действие из техногенного будущего в сказочное королевство. Но повторить успех без Тейлора уже не удалось.

Впрочем, **Cavedog** занималась не только «Ангильячей». Параллельно вынашивался **Amen: The Awakening**, который Гилберт называл проектом своей мечты. Эта была игра в постапокалиптическое мире, сочета-



Как показал опыт **Total Annihilation: Kingdoms**, от замены ракетниц на магов и бункеров на крепости результат меняется не сильно.

Модная нынче идея выпускать игру эпизодами тоже принадлежит **Cavedog** — именно так они собирались распространять закрытую в конце концов **RPG Elysium**. Не спилось и с известом **Good & Evil**, которым лично занимался **Рон Гилберт**.

Так и не выгустив ни одной игры без слов «**Total Annihilation**» в названии, **Cavedog** закрылась в 1999-м — у хозяев намечался кризис, и **Humongous** решили вернуться к проверенной детской аудитории. Гилберт основал собственную студию **Hulabee Entertainment** (к тому времени он и Шелли уже продали **Humongous**). Часть разработчиков подалась к **Крису Тейлору** в **Gas Powered Games** и оказалась таким образом в титрах **Supreme Commander**.

Crack dot Com

Годы жизни: 1996-1998

Вклад в историю: **Abuse**, **Golgotha** (не окончен)

Crack dot Com создали в 1996 году **Джонатан Кларк** и выходец из **Id Software** **Дэйв Тейлор** (не путать с **Крисом Тейлором**, палой **Supreme Commander**). Успешный в свое время поработав и над **Wolfenstein 3D**, и над **DOOM**, и над **Quake**, Дэйв на новом месте развил бурную деятельность. Вскоре на свет появился дебютный проект — шутер **Abuse**. Игра не блистала оригинальностью: накачанный герой бежал вперед, стреляя во все, что движется. Надежная схема, никогда не подводившая разработчиков, оправдала себя и в этот раз — игра сполна окупилась (80 с лишним тыс. копий).



Шутер **Abuse** несколько отличается от того, чем Дэйв Тейлор привык заниматься в **Id**.



Композитор **Id** **Роберт Гринс** (на фото) посетил Тейлора одну из мелодий в **DOOM 2**. Она так и называется — **Dave Taylor Blues**.

После этого студия взялась за нечто необычное под названием **Golgotha**, где Тейлор попытался совместить свои любимые шутеры со стратегиями в реальном времени. Юнитам нельзя было управлять напрямую — только через общие приказы. Зато по ходу миссии можно было прыгнуть в личный танк и самому разобраться с врагом.

Но позже возникли проблемы с движком, ставшие фатальными как для игры, так и для самой студии. В октябре 1998-го **Crack dot Com** не стало. Тейлор, поработав на **Transmeta** (производителе микропроцессоров), возглавил в 2001-м студию **Carbon6**, с тем, чтобы на следующий год уйти в **Naked Sky Entertainment** (**RoboBlitz**), а в 2003-м — стать фрилансером.

Cryo Interactive Entertainment

Годы жизни: 1989-2001

Вклад в историю: **Dune**, **Lost Eden**, **Extase**, **KGB**, **Atlantis**, **Necronomicon**

Французская **Cryo** оставила о себе, мягко говоря, двойное впечатление. Создательница нескольких отличных игр, она во многом пример того, как не должен поступать хороший разработчик. Официальной датой рождения **Cryo** считается 1992 год, хотя фактически она возникла в 1989-м как объединение вышедшие из **Infogrames** — Филиппа Ульриха, Реми Эрбило и Жана-Марсьяна Лефранка. В таком статусе они успели выпустить **Extase** — набор головоломок в психоделическом антураже (как вам необходимость разбудить женщину-андроида, почистив ее внутренний механизм?). В **Extase** впервые прозвучали композиции **Стефана Пика**, музыка которого станет отличительной чертой лучших игр **Cryo**.

Следующий проект открыл студии дорогу в мир — это была стратегия **Dune** (1992), основанная на вселенной **Фрэнка Герберта**. Помимо прочего, игра содержала подробнейшую энциклопедию-путеводитель по миру «**Дюны**» — за это фанаты простили ей даже не слишком прилежное следование сюжету.



Главный герой **Dune** предельно крупным планом.

CLOSED

CLOSED



Если вы в свое время пропустили **Total Annihilation**, на нем стоит взглянуть хотя бы для того, чтобы понять, откуда растут ноги **Supreme Commander**.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



Сюю, конечно, делала Дилла не по фильму Дэвида Липча. Но игра и картина взаимосвязаны.

Сюю вообще всю жизнь питала слабость к играм по мотивам знаменитых произведений, будь то **Ubik** (1998) по роману Филиппа Дика или квест **Riverworld** (1998) по творчеству Филиппа Фармера. Но визитной карточкой французю стали, конечно, квесты. Чего только стоит **KGB** (1992) с его не в меру оригинальным vicenda событий перестройки. Или хотя **Lost Eden** (1995) — действие там происходило в мире, где люди мирно (относительно) сосуществовали с разумными динозаврами.

В 1996-м Сюю проследовала противоположным для всех разработчиков маршрутом. Если большинство студий рано или поздно заканчивают свой путь в желудке издателя, то французы, наоборот, ушли из-под крыла **Virgin Interactive**. Вот только шаг этот оказался опротивительным — с самостоятельной раскруткой и продвижением игр у них возникли проблемы. Для раскрутки на американском рынке Сюю вложила деньги в американскую студию **Dreamcatcher Interactive**, но это себя не слишком-то оправдало.

Качество игр у Сюю тоже пошло вниз, а под конец она и вовсе скатилась к аркадам, которые, судя по всему, делались на колени за пять минут. Будучи уже одной ногой в могиле, студия попыталась вернуться к Дилле, но непонятная игра **Frank Herbert's Dune** (2001) запомнилась лишь уникальной возможностью бывать внутри хавестера. Побарахтавшись еще год, Сюю пошла ко дну. По иронии судьбы, после недолгих торгов все ее активы перешли к **Dreamcatcher**, которым когда-то владела сама Сюю.

Dynamix

Годы жизни: 1994-2001

Вклад в историю: **Arctic Fox**, **MechWarrior**, **Project Firestart**, серия **Red Baron**, серия **Tribes**

Техасская студия (г. Юджин) **Dynamix** заслуживает внимания хотя



Последнее возвращение «Красного барона» — **Red Baron 2** (1997).



Project Firestart. Это, подумай только, ужасик.

бы потому, что это типичный разработчик, прошедший по типичному для своего времени пути. История компании ведет свой отсчет с далекого 1984 года — как раз тогда, в первой половине 80-х, люди стали понимать, что компьютеры годятся не только для вычисления сложных логарифмов.

Первая игра **Dynatnik** (танковый симулятор **Stellar 7**) появилась еще до рождения самой студии, в 1982-м. Тогда это было в порядке вещей: несколько человек (в нашем случае это были **Джефф Туннелл** и **Деймон Слай**) делали игру из чистого интереса, а затем превращали это в работу и создавали собственную студию.

В первый период своей жизни **Dynatnik** выпустила целый ряд удачных проектов. Неплохой танковый симулятор и по совместительству первую игру на только что появившемся **Commodore 64 Arctic Fox** (1986). Не нуждающийся в представлении **MechWarrior** (1989). Наконец, **Project Firestart** (1989), одну из самых атмосферных игр того времени и будущую иконку для авторов **BioForge**. Нетрудно нагнетать страх, пользуясь новейшими технологиями, — а попробуйте сделать это, не имея под рукой даже трехмерной графики.

В 1990 году, после долгих лет свободного полета, **Dynatnik** перешла в собственность одного из самых крутых издателей на тот момент — **Sierra On-Line**. В том же году она начала одну из своих лучших серий **Red Baron**, авиасимулятор времен Первой мировой войны.

Видимо, тоскуя по временам **MechWarrior**, **Dynatnik** затеяла практически идентичную серию **MetalTech**. Но настоящую популярностьнискала не столько она, сколько боковая



Starsiege: Tribes открыл эпоху по-настоящему масштабных баталий в онлайн.

ветвь этого сериала — **Tribes**, один из первых в истории шутеров, ориентированных исключительно на сетевую игру. Огромные открытые пространства (**Operation Flashpoint**, напомним, появился лишь через три года), широкое использование техники, деление бойцов на классы — и все это в это 1998 году!

Ни **Tribes**, ни **Tribes 2** (2001) особых успехов, однако, не добились, и поэтому когда **Sierra** начала в 2001 году реструктуризацию, то в числе первых под сокращение попала **Dynatnik**. Часть уволенных сотрудников тут же организовала собственную студию **GarageGames**. Им для этого не пришлось даже переиздать: «Гараж» обособился в том же здании, где обитал их прежний работодатель.

Что касается серии **Tribes**, то ее продолжили уже без участия **Dynatnik**. В 2004 году **Irrational Games** (**Freedom Force**, **BioShock**) выпустила третью часть — **Tribes: Vengeance**. Из-за слабого сигнала и довольно среднего мультиплеера игра разделила судьбу предшественниц — забвение и ничего кроме забвения.

Ellixir Studios

Годы жизни: 1998-2005

Вклад в историю: **Republic: The Revolution**, **Evil Genius**, **Blue Vault** (не вышел)



Evil Genius уже не вызывал такого недоумения, как Republic, но с балансом по-прежнему наспиральсь проблемы. Очень уж быстро исчезнула игра.

Кто-то из западных журналистов назвал **Ellixir** «Икарсом игровой индустрии» — студия бралась за амбициозные проекты, но довести их до ума не получалось. Ее основателем был **Демис Хассабис**, вундеркинд и ближайший сподвижник **Питера «Дяди Петти» Молинь» в Lionhead Studios**. Проработав несколько лет бок о бок с Дядей Петей, **Демис** решил попробовать свои силы в сольном плавании.

Как он сам впоследствии признался, его мечтой всегда была «маленькая скромная студия, создающая необычные проекты». Именно этим и занималась **Ellixir Studios**. Первая же игра — **Republic: The Revolution** (2003) — оказалась невиданным доселе симулятором политической жизни накануне государственного переворота. Демонстрации, скандалы, подкулы — игра вполне был делать все, чтобы в итоге оказаться в высших эшелонах власти. Вторым нестандартным ходом стал **Evil Genius** (2004) — **Демис** взял за основу **Dungeon Keeper** **Питера Молинь»** и упоявал его («Хранителя», конечно, а не Молинь») в костюм бандитов. Получился мильи такой симулятор злога жизни, подвизающего мир во всем мире с далекого тропического



Republic: The Revolution при всем своем размахе была игрой не слишком увлекательной. Эксперименты, а игры надо делать во-первых интересны.

острова. Обе игры получили восторженные отзывы и... принесли одни лишь убытки.

Уже понимая, в какую он попал задницу, Демис возразил за третий проект — **Blue Vault**. На этот раз он заманулся на много ни мало на новый X-COM пополам с **Syndicate**. Но любя разработку требует денег, а их не было. Точку в долгой истории Elixir поставила отмена в 2005 году некоего крупного проекта для неназванного американского издателя, на который ушло целых два года. После этого Хасабису не оставалось ничего, кроме как закрыть студию. Права на Evil Genius 2 ушли к **Rebellion**, а так никому и не показанная космическая MMORPG **Republic Dawn: The Chronicles of the Seven** отошла к **Nicely Craft Entertainment** (обе компании британские, как и сама Elixir). «Elixir была своего рода экспериментом», — сказал напоследок Демис. — И он показал, что в современной индустрии нет места независимым студиям и новым идеям».

Ерух

Годы жизни: 1978-1989

Вклад в историю: **Starfleet Orion**, **Temple of Apshei**, **Summer Games**, **Winter Games**

Epix — студия-ветеран, которая развивалась параллельно с самим по-



Winter Games Спортивные симуляторы (на картридже Winter Games) начинались с такого вот лыжного ухаза



Mission: Impossible. Это не по той «Миссии», которая с Томом Крузом, это по телесериалу 1966-1973 гг.

нятием «компьютерные игры». Она появилась на свет в далеком 1978 году, когда ее основатели **Джим Коннели** и **Джон Фримен** создали свою первую игру (и одну из первых игр в принципе) **Starfleet Orion** для ныне антикварного Commodore PET.

Поначалу студия звалась **Automated Simulations**, но уже к началу 80-х сменила название. За свою долгую историю она выпустила множество игр для домашних компьютеров того времени (Apple 2, TRS-80, Atari 400/800 и Commodore 64) — к примеру, популярные в свое время серии **Summer Games** и **Winter Games**, у нас известные в Dendy-варианте.

Тут же можно вспомнить **Temple of Apshei** (1980), любимую для своего времени ролевою игрой. Авторы нашли оригинальный способ обойти слабые изобразительные возможности тогдашних компьютеров — каждая комната представляла собой просто черный квадрат, зато в прилагающемся буклете имелось ее красочное описание.

У студии были заслуги не только на ниве игростроения — для Commodore 64 (точнее, для своих игр на этой платформе) они сделали специальный картридж **FastLoad**, в пять раз ускорявший скорость чтения с дискета (CD тогда делала еще только первые шаги). В 1986-м компания начала делать собственную портативную систему **Handy**, но не получила ее по финансовым причинам и в 1989-м продала **Atari**. Та переименовала консоль в **Lynx** и выпустила ее на рынок в сентябре 1989-го.

Ерух стала пионером компьютерной индустрии еще в одном популярном американском развлечении: судебных разбирательствах по вопросам авторских прав. В 1987-м **Data East USA** заявила, что игра **World Karate Championship** производства Ерух подозрительно похожа на их аркаду **Karate Champ** (1984). После долгих разбирательств и слепящих двух проектов решение было вынесено в пользу Ерух.

История студии закончилась в 1989 году. По признанию одного из программистов, компания никогда не понимала истинной причины своего успеха и пыталась реализовать себя на слишком многих направлениях сразу. После банкротства Ерух вместе со всеми своими лицензиями отошла **Atari**, которая позже сформировала на ее базе **Atari Lynx**. Окончательный game over настал для студии в 1993 году. К тому моменту в ней оставалось всего 8 человек.

Hasbro Interactive

Годы жизни: 1995-2001

Вклад в историю: **Monopoly**, **RollerCoaster Tycoon**, **Action Man**, серия **Tonka**, **X-COM: Genesis** (не вышел), **X-COM: Alliance** (не вышел)

Hasbro — крупнейший в мире производитель игрушек. На компьютерных, а обычных. Именно они осязательно мир пластмассовыми трансформерами и куклами Барби. Они же занимаются настольными играми, от «**Монополии**» до **Magic: The Gathering** и **D&D**. Даже удивительно, что обратив свой взор на компьютерный рынок Hasbro соизволила только в 1995 году — до тех пор «оцифровка» той же «**Монополии**» доверялась сторонним разработчикам.



Tonka Construction, своего рода SimCity для самых маленьких.



Концепт-арт, оставшийся от X-COM: Generals.

Мгновенно созданная **Hasbro Interactive** взялась за дело со свойственным компании размахом. Было куплено несколько независимых студий, в том числе **MicroProse**, в составе которой братья Голлопы к тому времени выпустили уже две части легендарного **X-COM**. Собственно, ради X-COM сделка и заключалась. Hasbro намеревалась превратить известную игру в раскрученный бренд, с выпуском коллекционных моделей, фирменных маек и чуть ли не плоских инопланетян.

Подпитываемая обильными финансовыми вливаниями, Hasbro в течение нескольких лет уверенно держалась в списке лидеров по числу проданных игр. Большинство из них создавалось по мотивам других продуктов Hasbro — как, например, шутер **Action Man** для PS2 с фирменными солдатиками в главных ролях. Рассчитаны они были на соответствующую аудиторию.

Но, несмотря на статус издателя-лидера, подразделение так и не смогло окупить затраты. Ставка на X-COM не оправдалась. Так что в конце 1999 года Hasbro пришлось начать отступление — для сокращения расходов была закрыта большая часть подведомственных студий и заморожены почти все проекты, в том числе и два по X-COM — **Genesis** и **Alliance**. А в январе 2001-го поход Hasbro в страну компьютерных игр завершился окончательно. Лицензии и прочая собственность были проданы **Infragames**, которая, впрочем, не слишком-то спешит ими воспользоваться.

iBase Entertainment

Годы жизни: 2005-2006

Вклад в историю: **Sam Suede**, **Undercover Exposure** (не вышел)

iBase Entertainment целиком создавалась под одного человека. Зато карьерой Эла Лоу, автора **Leisure Suit Larry**, **Torin's Passage**, также приложившего руку к сериям **King's Quest** и **Police**

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ



От Sam Suede осталась лишь пара картинок. А какой был сюжет... в смысле, какой была идея!

Quest. В 1998-м он ушел на заслуженный отдых, но в 2005-м вернулся. Совместно с Кеном Вегрином они открыли iBase и взялись за **Sam Suede: Undercover Exposure**.

Сам Лоу называл игру не иначе как экшен-комедией. То есть, с одной стороны, у нее были все признаки экшена, а с другой — вместо того чтобы отвечать противникам тоннами свинца, мы должны были искать обходные пути; ронять на преследователей тяжелые предметы и ликвидировать охранников патентованным методом — «тортом в лицо». Да поиную и не получилось бы, ведь главный герой был отнюдь не накачанным куском мяса, а скромным неудачником по имени Сам, который всю жизнь мечтал стать частным детективом.

Вот только издатели почему-то не понравилось про «тортом в лицо» — им больше хотелось про «тонны свинца» и «накачанный кусок мяса». Так и не найдя поддержки, студия прекратила свое существование вместе с игрой, а Лоу заявил, что «сыт всем этим по горло» и на этот раз уходит на пенсию окончательно.

Сейчас Лоу управляет собственным сайтом, играет в джазовом ансамбле и ведет вместе с Марком Сейбертом (бывшим композитором **Sierra On-Line**) ежедневную почтовую рассылку анекдотов.



Эт Лоу в свободное от работы время любит по-саксофонить.

Ion Storm

Годы жизни: 1997-2001 (Ion Storm Dallas); 1997-2005 (Ion Storm Austin)

Вклад в историю: Dominion Storm over Gift 3, Daikatana, Anachronox (Ion Storm Dallas); Deus Ex, Deus Ex: Invisible War, Thief: Deadly Shadows (Ion Storm Austin)

От великого до смешного один шаг. В игровой индустрии его сделал **Джон Ромеро**. Не попавши с другом **Кармаком** и покинув в 1997 году **id Software**, он громкозвонно пообещал воплотить в жизнь свою мечту — создать студию, где все было бы сделано для удобства самих разработчиков. После этого Джон подписал контракт с **Eidos**, пообещав выдать в скором времени шесть хитов, один краше другого, и снял весь верхний (54-й) этаж самого высокого в Далласе небоскреба.

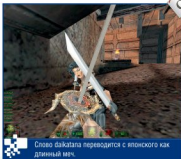
Надо признать, что Ромеро собирался взять эти самые шесть игр отнюдь не с потолка. Хитрый Джон приглашал сотрудников, уже имевших кое-какие наработки. Сам он покинул **id**, унося под мышкой перспективный экшен **Daikatana**. **Тодд Портер** пришел с наполненной готовой RTS **Dominion: Storm Over Gift 3**. **Anachronox** Тома Холла тоже создавался не с нуля.

Так что Ромеро оставалось лишь доводить идею до ума и грести деньги лопатой. Но на практике гениальный план Джона затрещал по всем швам. Уже на **Dominion**, который должен был выйти первым, вместо трех месяцев понадобился целый год разработки. К тому же Ромеро умудрился выпустить ее аккурат в тот день, когда **Bizzard** выложила на суд публики демоверсию **Starcraft**.

Daikatana планировалось закончить за семь месяцев, а в итоге работы растянулись на три года. В течение всего этого времени продолжалась грандиозная рекламная компания под лозунгом «Ромеро всем покажет». Идея



В Dominion юнцов с трудом можно было отличить от деревьев.



Слово daikatana переводится с японского как длинный меч.



Anachronox расколол игроков на два лагеря: одни превозносили игру за интересный сюжет и стиль, другие пинали за позавчерашнюю графику.

уже почти законченную игру, Джон решил перенести ее с движка **Quake** на **Quake 2**, из-за чего релиз задержался еще на год. Еще не завершив проект, разработчики успели начать и бросить **сиквел (I)**. В 2000 году **Daikatana** вышла в свет — и с треском провалилась.

Та же судьба постигла **Anachronox** (2001), над которой работал **Том Холл**. Долгие годы разработки, метания между движком вылились в то, что игра полностью оправдала свое название (переводится как *яд из прошлого*) — отличный сюжет был загублен устаревшей технологией. Так что **Eidos** не осталось ничего, кроме как закрыть студию сразу же после выхода **Anachronox**.

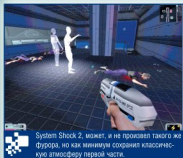
Куда успешнее шли дела у остинского отделения **Ion Storm** во главе с **Уорреном Снекстром**. Пока Ромеро любовался видом из окна и рекламировал **Daikatana**, здесь тихо и без истерик делали живую классику **Deus Ex** (2000). После закрытия шикарного офиса в Далласе студия Снектора продолжала работать над сиквелом. Им же было доверено возродить знаменитый **Thief**, оставшийся безхозным после гибели **Looking Glass** (рассказ о них ищите ниже). Пусть **Deus Ex: Invisible War** (2003) и **Thief: Deadly Shadows** (2004) и не добились особого успеха, но какие-никакие продажи все-таки сделали. Тем не менее после их выхода Снектор вместе с большинством опытных сотрудников решил уйти в одиночное плавание. Без них **Техасское отделение** просуществовало недолго, и в феврале 2005-го история **Ion Storm** закончилась.

Looking Glass Studios

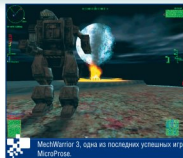
Годы жизни: 1990-2000
Вклад в историю: сериалы **Ultima Underworld**, **Thief**, **System Shock**
Looking Glass появилась на свет в 1990 году путем сплиния



Аторы **The Elder Scrolls** не раз говорили, что ориентировались на **Ultima Underworld** (на скриншоте). Кармак и Ромеро, по собственному признанию, сдарили **Wolfenstein 3D** тоже под впечатлением от этой игры.



System Shock 2 может, и не проказал такого же фурора, но как минимум сохранил классическую атмосферу первой части.



MechWarrior 3, одна из последних успешных игр MicroProse.



Под конец своей жизни MicroProse потеряла даже серию Grand Prix (на скриншоте Grand Prix 4).

двух компаний — Blue Sky Productions и Lerner Research. F-22 (1991, SEGA Mega Drive), ее первая игра, мало кому запомнилась, зато очень хорошо запомнилась ее вторая игра — **Ultima Underworld: The Stygian Abyss** (1992), побочная ветвь знаменитой ролевой серии производства Origin. Удалась и вторая часть — **Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds** (1993).

Еще большую известность приобрел **System Shock**, выпущенный в 1994 году. В отличие от большинства тогдашних шутеров, игра происходила в трехмерном окружении, более того, позволяла во всю им пользоваться — присесть, карабкаться, ползть (да, когда-то такие возможности для экшенов были пределом мечтаний). **System Shock 2** пришлось ждать пять лет, и повторить успех оригинала он не смог.

Но со временем работать в чужих рамках Looking Glass надеело, и они решили пойти своим путем. Под занавес 1998 года на свет появился странный экшен **Thief: The Dark Project**. Вместо того чтобы тоннами сплавлять врагов на тот свет, мы должны были прятаться от них в тени, тихо прокрадываться мимо и радоваться, если за весь уровень так ни разу и не вступили в бой.

Thief 2: The Metal Age (2000) планку качества не уронил, но, подобно всем остальным играм Looking Glass, больших денег не принес. И тогда издательство Eidos, под крылом которого работала студия, решило прикрыть студию. Случилось это в мае 2000 года.

Сотрудники же Looking Glass разбрелись по всему свету. Их имена можно найти в титрах таких игр, как **Deus Ex**, **Half-Life 2**, **Freedom Force**, **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, **Arx Fatalis**, **Thief: Deadly Shadows** и многих других.

MicroProse

Годы жизни: 1982-2003

Вклад в историю: *Silent Service*, *Master of Magic*, *MechWarrior 3*, сериалы *Pirates*, *Railroad Tycoon*, *Civilization*, *X-COM*, *Grand Prix*, *MicroProse* — студия с богатой историей и не менее богатым послужным списком. Что неудивительно — именно здесь работали братья Голлопы, здесь же начинал свой творческий путь Сид Мейер. Он же и основал компанию в далеком 1982 году вместе со своим другом **Биллом Стили**. Тогда, в эпоху Commodore 64 и Apple 2, у MicroProse было два любимых жанра: всевозможные лета-

тельно-плавательные симуляторы (например,

Silent Service (1985), первый хит Сида Мейера) и разного рода стратегии (см. **Kennedy Approach** (1986), в котором игрок управлял транспортными потоками).

В 1987-м Сид взял и объединил оба направления, выпустив своих знаменитых **Pirates!**, сочетавших бои на море, поединки на суше и торговлю добром, награбленным во время военных действий. За ним, в 1990 году, последовал **Railroad Tycoon**, пионер жанра экономических стратегий вообще и всего семейства тайкунов в частности. Протягивать дороги и закупать новые паровозы оказалось не менее интересно, чем гонять монстров по темным лабиринтам.

А потом случилась **Civilization**, ставшая впоследствии одной из самых известных игр на свете. Игра оказалась столь удачной, что ее модель с небольшими изменениями воспроизводится до сих пор.

При этом MicroProse осваивала и далекие от стратегий жанры. В 1991-м, к примеру, стартовал «формульный» симулятор **Formula One Grand Prix** за авторством неизвестного Джеффа Граммонда.

В том же 1993 году, после объединения со **Spectrum Holobyte**, над MicroProse начали свистать тучи. (Вообще, отношения между этими компаниями довольно запутанные: формально это Spectrum Holobyte приобрела MicroProse, но опять же, по официальному документу, именно купившая Spectrum вошла в состав купленной, а не наоборот.) Началась острая нехватка денег, потраченных на провальные работы вроде **Harrier Jump Jet**. Попытка наладить выпуск собственных аркадных автоматов на основе своих же авиасимулов тоже обернулась убытками.

Но MicroProseхватило запаса прочности. Пошатнувшееся положение исправили новые итны — космическая стратегия **Master of Orion** (1993) и фантазийная **Master of Magic** (1994). А затем MicroProse удалось сделать, казалось бы, невозможное — повторить успех **Civilization**. Виновников нового триумфа



Первая (слева) и четвертая (справа) части Civilization. С одной стороны, разница наглядно, с другой — механика почти не изменилась.

звали **Джулиан** и **Ник Голлон**, а сделанная ими игра называлась **X-COM: UFO Defense**. Их детище не могло похвастаться доступностью, но именно благодаря этому X-COM и стал настоящим символом для хардкорных геймеров.

Вышедший следом **X-COM: Terror from the Deep** (1995) поддержал марку. Не сплывала и **Civilization 2** (1996). Но затем настала черед потерь. Ушел Сид Мейер, чтобы основать собственную компанию **Firaxis Games**. Ушли братья Голлопы. Ушли многие другие сотрудники, недовольные обстановкой студии. Издатель **Psygnosis** даже специально открыли в Британии еще одно отделение, чтобы заманить к себе бывших сотрудников MicroProse. Игры у MicroProse тоже скукулились, разве что серия **Grand Prix** держалась молодцом.

В 1998-м Hasbro, крупнейший в мире производитель игрушек, три года тому назад решивший попробовать себя на рынке электронных развлечений, купил MicroProse. Как вы могли прочитать выше, ничего путного из этого не вышло, в том числе и для самой MicroProse. **MechWarrior 3** (1999) был неплох, но сразу после его выхода большая часть студии попала под сокращение. Даже возрождение X-COM (в итоге провалившееся) было доверено посторонним людям.

В 2001-м остатки некогда большой студии вместе с другими осколками Hasbro доста-



Настоящий X-COM без глобального режима и родного побоя невозможно.



CLOSED

дпись Infogrames. Последней официальной игрой MicroProse стал Grand Prix 4, но имя MicroProse было поставлено на упаковку исключительно в качестве рекламы — на самом деле ее авторами были совсем другие люди. В ноябре 2003-го более чем двадцатилетняя история студии завершилась окончательно.

Origin Systems

Годы жизни: 1983-2004

Вклад в историю: Strike Commander, BioForge, сериалы Ultima, Ultima Online, Wing Commander, Crusader, Privateer

За два десятка лет своей жизни студия Origin выпустила столько хороших игр, что другим хватало бы на полвека. **Ричард Гэрриот**, один из ее основателей, сделал свой первый хит (*Akalabeth*), будучи еще школьником. На первых порах он работал с Sierra, но к 1983 году разорвал контракт с ними на издание *Ultima 3* и решил создать собственную студию. Деньги на это он взял у брата **Роберта** и своего отца **Оузана**, так что начинался Origin как семейное предприятие. Время подтвердило мудрость этих вложений — дела компании резко пошли в гору.

Собственно, серии Ultima было бы для этого вполне достаточно. Но одной Ultima Гэрриот не ограничился. Игры от Origin всегда отличались оригинальными идеями и проработанным миром, не зря девизом студии была фраза «We create worlds». В этом плане особенно показателен первый *Wing Commander* (1990), к которому прилагался бортовой журнал одного из кораблей, с подробнейшей энциклопедией и сюжетными подробностями, пропущенными в самой игре. Другой девиз Origin озвучил директор компании **Стивен Биман**: «Для нас главным было сделать игру такой, какой мы хотели ее видеть. Если бы для этого понадобилось сделать всю операционную систему, мы бы ее сделали».

Переломным для Origin стал 1992 год. К тому времени компания, выпускавшая одну успешную игру за другой, балансировала на грани банкротства из-за постоянно растущих затрат на разработку. (Как ни странно, существенной статьей расходов для Origin были обычные дискеты. До появления CD на них выходили все игры, а объемные игры Origin требовали немало места (столочка со Strike Commander состояла из восьми дискетов). Разработчики шутили, что уже готовы были продавать игры на винчестерах.) Прежде все проекты Origin создавали один-два человека, изредка консультируясь с ру-



Talk to ICEMAN.
Wing Commander (1994). Еще не интерактивное кино, но уже что-то.



ководством. Над *Wing Commander* — уже пятеро. А *Wing Commander 2* (1991) создавали 25 специалистов. И тут прекратили свое существование Commodore 64 и Apple. Рынок сбыта для Origin сократился, но, главное, незадолго до этого Гэрриот объявил Apple приоритетной платформой. Ошибка стоила ему независимости: чтобы избежать банкротства, Origin пришлось стать частью **Electronic Arts**.

Поначалу сотрудничество с EA шло неплохо — первая половина 90-х стала золотым веком студии. В это время вышли такие игры, как *Strike Commander*, *Crusader: No Remorse*, *System Shock*, *BioForge*, *Privateer*. Но все же именно EA теперь диктовала Origin, что делать. По их воле были закрыты многие проекты — от real-time-стратегии **Technosaur** с ее ландшафтами и уникальными юнитами до *Shooter* **Уоррена Спектора**, который потом был доделан в **Ion Storm** под именем *Deus Ex*.

А в 1997-м состоялась судьбоносная для всей индустрии событие — на свет появилась *Ultima Online*, наряду с *EverQuest* доказавшая жизнеспособность онлайн-новых RPG. Даже сейчас, спустя десять лет, эта игра умудряется конкурировать с современными проектами. Увы, для Origin это достижение вышло боком — посчитав полученную прибыль, руководство EA решили перевести компанию исключительно на онлайн-новые игры. По иронии судьбы, Ричард Гэрриот в свое время пришлось немало побегать по кабинетам в офисе EA, выбивая деньги на запуск *Ultima Online*.

(Свое отношение к EA Гэрриот выразил еще в *Ultima VII* (1992). Там было два персонажа, **Елизавета** и **Авраам**, которые вроде бы помогают игроку, но на самом деле служат главному злодею. Начальные буквы их имен складываются в аббревиатуру EA, а три символа мощества злодея — куб, сфера и чепчик-регистрант — образуют старую логотип EA)

Ради онлайн-а были брошены даже *Ultima* и *Wing Commander*. Впрочем, Гэрриот не уны-

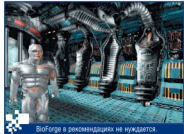
вал — он предложил EA несколько проектов, от многопользовательского футбола до грида файтинга с *Magic: The Gathering*. Но его мягко попросили не изобретать велосипед. Так начались работы над второй версией *Ultima Online*, *Wing Commander Online* (он же *Privateer Online*) и *Harry Potter Online*, эдакой Ultima для самых маленьких. Но со временем два последних проекта были заморожены. С *Ultima Online 2* ковырялись еще долго, но в конце концов закрыли и ее.

Таким образом, со временем Origin превратилась в отдел техподдержки *Ultima Online*. Рано или поздно это должно было закончиться — и в феврале 2004 года это закончилось. Ричард Гэрриот покинул ее еще в 2000-м ради нового проекта **Destination Games**.

Сейчас «выпускники» Origin трудятся во многих студиях, от **Microsoft** до **Sony Online Entertainment** и **id Software**. И не только. **Майк Мак-Шарффи**, создавший несколько частей *Ultima*, теперь преподает дизайн сразу в нескольких университетах. **Зак Симпсон**, отвечавший за разработку новых движков, ставит лазерные шоу по всему миру. Главный композитор Origin **Бритт Даниэль** организовал собственную рок-группу *The Spirit*. А **Крис Робертс**, сына *Wing Commander*, продюсирует фильмы («**Оружейный барон**» и «**Счастливые число Сревины**» — его работы). ■



Ultima Online. Ирония судьбы: ее создатели, уволенные Electronic Arts, оказались в стане конкурента — Sony Online Entertainment.



BioForge в рекомендациях не нуждается.



Самая первая Ultima.



Wing Commander 3 многие считают лучшей в серии, если не вообще самой лучшей игрой в истории Origin.

Автопробег
 черное море



- Солнечные пляжи Черноморских курортов
- Стильные раритетные автомобили
- Веселые загорелые девчонки и море удовольствия!



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

Игра разработана компанией Xbow Software.

Данная игра основана на технологии Simote Engine (c) 1997-2007 Techland.

Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми нормами национальных и международных законодательств.

РЕКЛАМА

ИГРЫ С АТМОСФЕРОЙ

РОМАНТИЧЕСКАЯ ПЕЛЕНА И ДЫМ ОТЕЧЕСТВА



Илья Стрёмовский



В дизайне игр атмосфера — такое же неуловимое понятие, как и геймплей. Мы безошибочно понимаем, когда встречаем игру, обладающую этим качеством, но мало кто готов толково описать, что же это такое. При этом наличие атмосферности — редкое и ценное свойство игр. В обзорах его обязательно упоминают как несомненное достоинство.

Атмосферные явления

Само понятие атмосферы не является уникальным для мира компьютерных игр. Если произведение искусства обладает той или иной атмосферой, значит, оно способно вызывать определенные чувства, эмоции и настроение. Словарное определение в данном случае точно, но не очень полезно. Для разработчика важно не то, что чья-то игра получилась атмосфер-

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.



ной, а то, как ему в своей работе достичь такого же эффекта. Из определения ясно, что атмосфера бывает разной, в зависимости от создаваемого настроения. Она может быть мрачной, радостной, пугающей, беззаботной. Некоторые игры воссоздают атмосферу средневековья, другие — атмосферу Второй мировой. Большинство же игр предлагают игрокам окунуться в абстрактную развлекательную атмосферу. Тогда они никак не выделяются из общей массы и служат фоном, на котором особенно заметны те образцы, что создают как раз особенное, запоминающееся настроение, пусть его и бывает сложно описать. Поэтому неправильно говорить, что в игре есть атмосфера, нужно уточнить — какая именно, ведь создаваться она может разными способами.

В других видах искусства и развлечений атмосфера принято рассматривать иначе. Никто не говорит, что у кинофильма или спектакля в театре есть атмосфера. Говорят, что фильм или постановка были более или менее удачными, ведь вызывают эмоции — одна из целей искусства. В играх все не так. Это не вид драматического искусства, и создавать определенную эмоциональную окраску им необязательно.

Кредитная политика

По мнению культуролога и исследователя феномена игры Йохана Хёзинги, спектакль или просмотр кинофильма — это тоже игровые действия. Имеет место определенный ритуал, создается особое «волшебное пространство», которое все участники соглашаются поддерживать. Актеры стараются играть убедительно, а зрители на время «забывают»,

что они только что попали в помещение с улицы города начала XXI века и что датский принц, страдающий на сцене, — народный артист России в гриме и бутяфорском костюме с фальшивыми драгоценностями. Если это взаимное притворство нарушается, то на предсталии можно ставить крест. Например, если зритель смотрит фильм с известными актерами, которые имеют богатый репертуар ролей, например «Адвоката дьявола», и не уменьшит уровень своего недоверия, то у него возникнет закономерный вопрос: почему Нео работает юристом у Майкла Корлеоне?

На таком скептицизме построено много юмористических произведений, пародий или ругательных рецензий, когда авторы намеренно ищут несурзности в логике повествования. При подобном подходе найти такие несоответствия не составляет никакого труда. Все исполнительские виды искусства не могут существовать, если зритель не разделит основные допущения автора. В противном случае все мероприятие не имеет смысла. Но надо заметить, что человек, всерьез критикующий действие с позиции недоверия, рискует стать жер-



твой серьезного отпора от тех, кто принял правила игры. Такое нечужое поведение, особенно во время игры или представления, называется шпильбрейкстером (разрушением игрового пространства) и вызывает у всех окружающих характерное раздражение и агрессию.

Как показывает практика, зритель готов выдать очень большой кредит доверия как в кино, так и в театре. Но вмешательство в представление реальных событий сильно этому мешает. Классический пример конфуза — когда на сцену выходит незапланированный сценарием кошка. Реальный зверь оказывается значительно интереснее для всех находящихся в зале, чем притворное, пусть и искусное представление. Все внимание немедленно переключается на животное.

В компьютерной игре все сложнее. Перед экраном сидит не пассивный зритель, а активный участник. В такой ситуации игрок поддерживает иллюзию активно, своими действиями. Уже не актер на сцене трудится для создания «волшебного пространства», а тот, кто жмет на кнопки и тем самым соглашается, что верит в происходящее на экране: что он сражается с врагами, руководит великим государством или раскладывает пасьянс.

Кстати, попробуйте, в следующий раз сев за игру, не поддаваться иллюзии и держать в голове, что у вас под пальцами пластик клавиш и что вы находитесь в реальном помещении и смотрите на картинку на экране. Скорее всего, обнаружится, что, во-первых, вам сложно это сделать, а если получится, то вы станете хуже играть. Это хорошая иллюстрация того, насколько глубоко мы на самом деле погружаемся в события игры.

При таком соучастии должно произойти что-то из ряда вон выходящее, чтобы игровое пространство разрушилось. А если учесть, что случайная кошка в компьютере появиться не

может, то причины сводятся к откровенному программному багу или событиям в реальном мире — позоники телефон, разлился кофе, члены семьи отвлекли от игры. Если говорить вообще, то абстрактная игра раньше наскучит из-за некачественного дизайна, чем будет положена на полку из-за отсутствия атмосферы.

Но если помимо развлекательной начинки вам предлагают еще и дополнительный эмоциональный слой, создадут особенное настроение, такой коктейль «два в одном» будет воспринят только с радостью. Мы любим сильные чувства. Особенное настроение, которое мы испытываем во время событий нашей жизни, выделяет эти моменты в нашей памяти и составляет наше прошлое, формирует нашу личность. Эмоциональная окраска очень важна для людей. Именно поэтому игры, которым удалось подарить нам запоминающиеся эмоциональные переживания, лучше откладываются в нашей памяти, воспоминания о них более теплые, мы рассказываем об этом другим людям.

Еще одно свойство и ценность удачно реализованной атмосферы — это то, что для значительной части целевой аудитории вызываемые эмоции будут похожи. А это прежде всего значит, что ими можно делиться и быть понятным. Можно сказать товарищу, что мол, в такой-то игре атмосфера мрачная аж жуть, и он с вами согласится. Так появляются сообщества фанатов, приверженность торговой марке. А об играх со слабовыраженной атмосферой можно спорить до хрипоты, тут будет как со вкусом и цветом.

Разумеется, это хорошо для продаж игры, хорошо для разработчика и может положить начало новому успешному бренду. Поэтому современным разработчикам важно стремиться к тому, чтобы игра была не только интересной, но и несла особый эмоциональный заряд.

Формирование атмосферного фронта

Когда игре удается достичь этого результата, наблюдаются определенные закономерности. И важно не столько то, какое именно настроение удается создать в виртуальном мире, а то, что это настроение находится в соответствии с двумя принципами. Во-первых, качественная атмосфера никогда не противоречива. Это значит, что, когда мы смотрим на элементы, которые ее создают в визуальном плане (архитектура, персонажи, звуковое сопровождение), они подчиняются основным универсальным правилам композиции — единству, отсутствию лишнего, целостности. Из созданного мира нельзя убрать ни один элемент, нельзя расчленив общее на составляющие так, что они по отдельности будут создавать необходимый эффект. Забота о соблюдении этого принципа лежит в основном на художнике и звукорежиссерах. С другой стороны, окружение игрока должно соответствовать ожиданиям игрока, которые, возможно, существуют у него еще до того начала игры. За тем, чтобы это получилось, следят дизайнеры.

Итак, берем две игры одной весовой категории — обе красивые писанные, как нынче принято. Обе играются вразлоб. Но у одной атмосфера хоть топор вешай, а у другой безжизненный вакуум. В чем может быть разница?

Проведем тест на тетрис. Что за тест? Очень просто. Помимо того, что с тетрисом прекрасно знакомиться в пользовательском режиме, на нем можно прекрасно проверять всевозможные гипотезы относительно игр. Его пересозданный эскизм позволяет моментально заметить наносное и не тратить время на преследование ложной идеи.

Поясно на примере. Как у тетриса с геймплеем? По смеху в зале ответ становится



Иллюстрация: Анна Башмакова

DATE
SCENE
TAKE

очевиден. А атмосфера? Тут сложнее. В современном понимании, прямо скажем, никак. Может быть, у кого-то и возникло некоторое особенное настроение или эмоция, связанная с тетрисом. Но, во-первых, такая эмоция у каждого была своя. Во-вторых, у многих она могла быть одинаковой с любовью похожей на пазл игр. И это сразу заметно. Будь на месте тетриса что-то сложносочиненное, ответ не был бы столь категоричным. Таким образом, тест на тетрис подсказывает нам, что атмосфера существует отдельно от геймплея и создается элементами дизайна, которых у тетриса нет.

Атмосферность — это радость узнавания. Это чувство «я дома, я понимаю, что сейчас должен чувствовать». Это когда мы видим знакомые картины, предполагаем, как нам надо действовать, действуем и оказываемся правы. Атмосферность — вопрос доверия и предсказуемости. А чтобы доверие и предсказуемость в игре появились, требуется несколько условий.

В первую очередь, игра должна предоставлять такое окружение, которое не вызовет у игрока протеста с самого начала. Как обычно, в таких случаях мы говорим скорее о реакции аудитории в целом, чем об удовлетворении конкретного человека. Цель дизайнера — сделать так, чтобы определенный процент людей чувствовал себя комфортно в предложенном окружении. Как этого добиться? Можно решать эту задачу двояко.

Помощь родных стен

Прежде всего можно использовать такое игровое окружение, такой сеттинг, который игроку уже и так понятен и близок. Как именно это сделать? Чтобы ответить на этот вопрос, надо подумать, что именно, какие ситуации на-

иболее знакомы целевой аудитории вашей игры. Знакомы из жизненного опыта, из кино, книг, газет, комиксов, телевидения, журналов и тому подобных источников. В зависимости от выбранной целевой аудитории будут более понятны, чем другие. В первую голову — наша повседневная жизнь. Да-да, именно повседневная жизнь, окружающая игроков с самого рождения и знакомая с детства. В масштабе игровой индустрии и того места, которое в ней занимает американский рынок, можно считать, что повседневная жизнь в Штатах — это привычное окружение аудитории, так как она наиболее многочисленная и мало осведомлена о зарубежных реалиях. Причем надо учитывать, что привычное окружение — это жизнь с точностью до десятилетия. То есть то, что естественно смотрится в 80-х, не прокатит в 90-е.

Что же понимается под окружающей действительностью? Окружающий игрока материальный мир и то, как он функционирует. Какие машины ездят по улицам, как называются улицы и заведения на этой улице, как одеты прохожие, как выглядят светофоры, водосточные люки, входы в метро, магазины, кафе и больницы. Все, что окружает игрока изо дня в день.

Если эти детали воспроизведены точно, человек сможет с самого начала использовать знания о реальной жизни для того, чтобы совершать первые игровые действия. Тем самым решается проблема того, с чего начинать кривую обучения и как определять базовый уровень сложности. В знакомом окружении можно дать несложное задание, которое будет комфортно выполнять, и с этого можно развивать игровой процесс. При этом надо понимать, что через некоторое время потреб-

ность в привычном окружении отойдет на задний план. Она будет оставаться на периферии сознания игрока и даже при самых невероятных событиях, происходящих в игре, поддерживать кредит доверия и обеспечивать большую атмосферность.

Некоторые считают, что повышенной атмосферности можно достичь, просто максимально точно воспроизведя реальную жизнь в контексте игры. Здесь нужно уточнение. Для того чтобы продолжать существовать игровой процесс, все предметы, которые непосредственно задействованы в игровых действиях, должны быть в первую очередь символами, несколько утрированными. Например, все светофоры, в отличие от реального мира, должны быть одинаковыми (кстати, в реальной жизни дорожные знаки стараются делать стандартными именно по этой причине — чтобы пешеходы и водители мгновенно могли ориентироваться в дорожной ситуации).

Точно так же все утрировано и сведено к символам в кино. За секунды экранного времени зрители должны понять, где именно находится главный герой. Если он на улице, то в каком городе США происходит действие. Для иностранцев обычно показывают уточняющую надпись, но для обычного американца типичная достоверность какого-то города сразу задает место действия.

И не только место действия. От того, где происходит событие, зависит стандартное поведение окружающих, то, как они говорят, какие приняты социальные ритуалы. Все это появляется в мозгу у зрителя от просмотра одного начального кадра фильма. Эти ожидания должны быть выполнены, на любые несоответствия зритель немедленно обращает внимание. И если для такого несоответствия нет причины в са-





мом сценарии или логике происходящего, то зритель испытает раздражение от этой широкотности. С другой стороны, такие несоответствия служат для того, чтобы создавать сценарные действия, вносить в мир тот хаос, с которым борется главный герой и в конечном итоге возвращает в первоначальное состояние.

Точно так же все устроено в играх. Если игрок по первым кадрам видит, что дело происходит в повседневности, то у него возникает вполне определенные ожидания, которые сначала должны быть выполнены и только потом расширены за счет уникальных событий игры. Ожидания поддерживаются на уровне того, что игрок видит, что слышит и какие взаимосвязи между предметами и событиями может наблюдать.

Повседневное-невероятное

Кроме повседневности, есть еще несколько игровых окружений, доказавших свою узнаваемость и понятность игрокам. Это, например, период Второй мировой войны. Причем надо понимать, что игроки черпают свои знания не из трудов историков, а из голливудских блокбастеров. Поэтому частное новое игровое окружение появляется после выхода на экраны одного-единственного фильма. Для сеттинга Второй мировой таким фильмом стал, безусловно, спилберговский «Спасение рядового Райана». Эта картина создала целый тренд в кинематографе, и на ее волне Вторая мировая стала благодатной почвой для разработчиков игр. По тому же механизму возникла мода на игры античной тематики, подготовленная такими блокбастерами, как «Гладиатор» и «Троя». Первой успешной ласточкой нового сеттинга стала *Rome: Total War*. А в скором времени таким трендообразующим фильмом станет, должно быть, «300».

Традиционный сеттинг, используемый уже многие годы, — фантазия с неизменными орками, эльфами и магами. Уже просто за счет количества вышедших игр в этом сеттинге и большого культурного влияния настольных ролевых игр массовая аудитория очень нехлопко разбирается в тонкостях этого игрового окру-

жения. Но в то же время остается немалая аудитория, которая совершенно чужда данному сеттингу. Другими мирами, которые можно привести в пример, являются научная фантастика, вестерны и комиксы. Кроме того, время от времени успешное произведение в кино или литературе порождает некоторый частный сеттинг — вселенную, права на использование которой, в отличие от универсально культурных, принадлежат частному лицу или компании.

Самым ярким примером можно назвать вселенную «Звездных войн», созданную Джорджем Лукасом и породившую огромное количество игр за последние 30 лет. Появление трех новых кассовых фильмов стимулировало новую волну высокобюджетных игр. Точно так же успех книг про Гарри Поттера привлек к появлению ряда игр в этой вселенной.

За использование таких частных сеттингов разработчики должны платить правообладателям лицензионные отчисления и брать на себя обязательство не нарушать атмосферу взятого «напрокат» мира. За это они получают уже готовую целевую аудиторию, состоящую из энтузиастов и фанатов данного сеттинга, и тем самым могут компенсировать свои затраты.

Самый простой прием удовлетворить ожидания игроков, да и любой другой целевой аудитории — дать им то же самое, что понравилось и в прошлые разы. Это плохо соотнобразится с инновационной и творческой природой компьютерных игр. Разработчики зачастую ставят оригинальность во главу угла, рассчитывая, что в случае реализации своей новизны и гениальной идеи они окажутся на коне и создадут новое направление в индустрии. Это может случиться, но при неудаче само существование компании-разработчика может быть поставлено под вопрос, а вместе с ним и дальнейшие попытки сорвать куш.

В противоположность этому консервативные разработчики, наоборот, стараются использовать готовые решения, доказавшие свой успех в прошлом. Но, к сожалению, такой подход оказывается только отчасти из-за постоянного роста уровня аудитории и приращения определенных тем или игровых приемов. Поэтому девелопе-

рам приходится постоянно искать баланс между консерватизмом и инновациями. К примеру, одна из самых коммерчески успешных игр всех времен *The Sims* скрупулезно эксплуатирует сеттинг повседневности, при этом игровой процесс в высшей степени инновационен.

Ожидания игроков (особенно в том, что касается сеттинга и атмосферы) — та область, где достаточно легко выявить ожидания игроков и следовать им. Это практически не накладывает ограничений на инновации, которые можно применить в игровом процессе, хотя иногда придется адаптировать некоторые элементы скорее по стилистическим соображениям. Следование канонам сеттинга позволяет достаточно быстро завоевать доверие аудитории на ранних стадиях игры и в дальнейшем приносить инновационные элементы даже в сам сеттинг. Например, во всех играх ролевого сериала *Might & Magic* в конце игры, несмотря на то что это ярко выраженное фэнтези, появлялись инопланетяне и элементы сеттинга sci-fi.

Где у нас кнопка?

Все игры про Вторую мировую войну разгруппированы в военном сеттинге, но не все вполне узнаваемы, мест, кадров и соответствующей атмосферы. Возмем классический пример — *Medal of Honor: Allied Assault*.

Оружие победы — шикарно воспроизведенные кинофрагменты. Вспомним, какую миссию превозносили больше всего? Естественно, Нормандию. Это уже классика. К слову, игровой процесс в этой миссии был далеко не звездного качества. После шести бесславных смертей маршут от жуча к жучу прокладывался достаточно легко. Но ощущение «мама, я попал в кино Спилберга!», конечно, потрясающее. Стоп. Почему не просто «в кино»? Почему не «как в кино»? А именно «я попал в «Спасение рядового Райана» режиссера Стивена Спилберга 1998 года выпуска, с первой по десятую минуту с начала?»

Ну, представим себе, что нам показали бы другую славную страничку американской во-

енной истории. Скажем, высадку на Иводзиму. Ветераны **Battlefield 1942** провели на этом острове немало вельских часов. Но что среднестатистический пользователь знает про эту Иводзиму? Точнее, даже так: что конкретно вы знаете про Иводзиму? Рискуем тем, что вы знаток военной истории и на Иводзиме были несколько раз, потому как особенности ее фортификация тема вашей докторской диссертации. Риск, впрочем, невелик. Скорее всего, про Иводзиму вы знаете столько же, сколько и я, — очень мало, собственно, то, что локализи в кино — **«Писма с Иводзимы»** (с нетерпением жду, как и этот фильм игродельцы растащат на цитаты).

Эффект получается, когда узнаешь международные новости про страну, где был в турпоезде или про абстрактное африканское государство, о котором знаешь только то, что оно в Африке. В первом случае ваши воспоминания придадут живности сообщению о происшествии, и оно останется с вами надолго. Во втором вы, вероятно, пропустите информацию мимо ушей. Тот же Ирак, несмотря на все усилия медиа, в моей памяти состоит из пустыни, одинаковых, выбеленных солнцем домов и американских патрулей. Банально, но факт. А вот прибрежная полоса Бристольского залива волею судеб отпечатана в воспоминаниях очень подробно, хотя кто-то, может, и понятия не имеет, где этот залив расположен.

А должно быть так, чтобы узнавалось процентов. Как тот пляж Омаха. Чтобы текст чуть ли не дословно по фильму, чтобы ежи как в фильме, а под ежом — налуганный новобранец как в фильме. А остальное нейтрально — на фоне, в тумане, чтобы не мешать основным впечатлениям. Почему так? Тут нам надо

вспомнить соотечественника Павлова и его условные рефлексы. Помните — собаки, звонок, миска с едой? Если повторить несколько раз, установится условный рефлекс — потечет слюна. Курс школьной биологии.

Но в школе мало кто задает вопрос о том, зачем надо звонить несколько раз. Почему рефлекс не устанавливается с одного раза и сколько раз надо его устанавливать? И вспоминается анекдот с позиции собаки, про лаборантов, которые по звонку приносят миски с едой. Зерно правды заключается в том, что перед установкой полигонического рефлекса сначала появляется ассоциация естественного стимула (миска) и навязанного (звонок). То есть с первого раза связь тоже образуется, но не такая прочная, как после нескольких. У собак это не очень заметно, а людям достаточно воспроизвести стимул — и сразу последуют связанные с ним воспоминания. Важно только, чтобы звонок звонил точно так же, как в оригинале.

Таким образом, авторы **Allied Assault** утащили у Спилберга не только визуальный ряд. Они утащили у него воспоминания зрителей, которые он создавал. Теперь что кино смотреть, что игру переигрывать — воспоминаний будет и от одного, и от другого поворну. До **Allied Assault** игродельцы как-то стеснялись. Они делали миссии по мотивам, которые внимательному игроку напоминали бы то или иное произведение. Но там расчет был на интеллект: заметит игрок аллюзию — хорошо, не заметит — ему же хуже. Тут же все просто: нажали на звонок — получили результат.

Что интересно: как отнесется к этой миссии человек, который не следил на экране за спецоперацией по спасению Райана? Она может ему не очень понравиться. Пока что выходит, что атмосфера — нечто вторичное, сле-

дующее за успехом неигровой продукции. Игры по лицензиям, причем не только киношным. **Star Wars**, **Dungeons & Dragons** приложили к созданию атмосферы немало. Положа руку на сердце, надо признать, что в большинстве случаев это действительно так, но, к счастью, это не вся правда.

Долгая дорога к дому

Есть другой путь, медленный и на первый взгляд менее эффективный, но выигрышный в длительной перспективе. Для этого надо год за годом, игра за игрой строить свой собственный мир. Это делают и те, к чьим мирам присоединяются создатели игр, которые хотят пропустить эту скучную фазу. Ведь начала их творения обычно не бывают по-настоящему востребованы. «Звездные войны» не стали в одночасье той легендой, которой они являются теперь. Прошло 30 лет неустанного развития игрового мира, поддержания стандарта качества, проработки деталей. Постепенно легковесный космический трэш (а именно так «Звездные войны» выглядели в конце 70-х) приобрел такую железобетонную прочность, что теперь Лукас может продать что угодно, лишь бы на этом стояла марка **Star Wars** — и вселенная выстоит.

В игровом мире такие примеры тоже есть. Особенно этим славятся благородные ролевые сериалы. Взять хотя бы вселенную **Might & Magic**. Она появилась на уже изрядно поделенном рынке ролевых игр и, предложив оригинальный, но странноватый сюжет и ряд горько инноваций, постепенно заняла свое место под солнцем. Из игры в игру она завоевывала доверие публики, пока не рванулась на очередной эксперимент. Сначала это были нововведения в игровом процессе, а потом и прыжок в соседний жанр. Вселенная выдержала, и начался процесс взаимного обогащения. Уже в ролевых играх под этой маркой можно было найти заимствования из игр стратегических. Современные бренды все еще на пути к достижению такой же целостности, но ожидание стоит свеч. Заимствовать из кино можно долго, альтернатива имеет собственную ценность.

Этим же путем идет и «Сталкер». Считается, что авторы взяли в качестве декораций зону отчуждения ради более высокой достоверности — мол, с реальности срисовать быстрее и легче, чем выдумывать из головы. Но в результате получился вполне атмосферная игра, даже американский глаз цепляется за детали, которые убеждают в реальности происходящего, а уж рожденные в СССР так и вовсе чувствуют себя как дома.

Это особенное чувство, когда в игре, обладающей вот этой вот второй, выстраданной, а не украденной атмосферностью, выходишь на местный простор, окидываешь покорошевшие в новой версии окрестности и начинаешь замечать знакомые фигуры, очертания и детали. Пусть некоторые из них злейшие враги, но, боже мой, они такие родные! Ты втягиваешь воздух — и через расслапнутую навстречу раму экрана врываются такие знакомые, ображаемые запахи. Ты перематываешь туда, потягиваешься и, прежде чем ринуться в бой, успеваешь ощутить всей кожей эту невдомую атмосферу и сказать себе — ну вот мы и снова дома. ■



Продолжение лучшего
тактического экшена
2006 года!



PLAYSTATION 3

PSP




UBISOFT

Tom Clancy's

**GHOST
RECON**

ADVANCED WARFIGHTER

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier icon, Ubisoft, Ubisoft.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 nP& and PLAYSTATION 3 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. «GFI» logo is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-95, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М». www.russobit-m.ru/forum/ Розничная продажа в магазинах серии 

РЕКЛАМА

BUNGIE-ДЖАМПИНГ

ИСТОРИЯ СТУДИИ BUNGIE



Игорь Варнавский



Что значит слово *bungie*? Словарь **Multitrans.ru** утверждает, что это «стержок для крепления груза на багальнике». **Wikipedia** считает, что так назывался язык индейцев кри, живших на северных территориях США и Канады, а некоторые даже усматривают (дроводы этих некоторых можно найти по адресу <http://bungie-chair.com/2007/02/16/the-bungie-spelling-quest/>) в нем родство со словом *bungee* (амортизатор, тарзанка, ластик). Разбор мнений, в общем, самый широкий.

Такой же широкий разбор мнений существует и по поводу американской студии **Bungie**, создательницы серии **Halo**. В то время как одни готовы носить ее на руках (в том числе автор этих строк), другие считают, что своим успехом **Halo** обязан дефициту шутеров на Xbox и мощной рекламной кампании. Кто из них прав, каждый пусть решает для себя сам, но одно не подлежит сомнению: тираж этой серии превышает 15 млн копий, а с выходом **Halo 2** на PC и грядущим осенним релизом **Halo 3** на Xbox 360 эта цифра рискует в скором времени легко перевалить за отметку в 20 млн (что в денежном выражении составляет около \$1 млрд). Не подлежит сомнению и то, что создать такую успешную серию могли только незаурядные люди.

Гаражный кооператив

А начиналось все, как обычно, с малого. В 1990 году студент Чикагского университета **Алекс Серопян** создал игру **Gnop!** для «Макинтошей». Это был плод от плоти клон

Pong, даже название позаимствовано у оригинала (попробуйте прочитать слово **Gnop** задом наперед). Понимая, что за деньги ее покупать никто не будет, Серопян сделал **Gnop!** бесплатной, но за исходники игры просил \$15. Пара человек эти исходники даже купили.

После **Gnop!** Алекс занялся стратегией **Operation: Desert Storm**, тоже для «Макоев». Шел как раз 1991 год, операция «Буря в пустыне» (это когда американцы в первый раз одергивали Саддама, покусившегося тогда на Кувейт) была у всех на слуху, поэтому лучшей темы придумать было нельзя. Игра представляла собой стратегию с гигантским Саддамом в роли финального босса, и распространять ее на бесплатных началах Алекс уже не собирался. И тогда, в мае 1991-го, он и его однокурсник **Джейсон Джонс** создают компанию **Bungie Software Products Corporation**. На тот момент Серопян учился уже на последнем курсе университета.

Затем себя оправдала **Operation: Desert Storm** проданная в количестве 2500 копий и

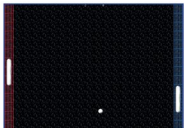
принес как-то деньги. На следующий год, в 1992-м, **Bungie** издала ролевую игру **Minotaur: The Labyrinths of Crete**, почти целиком сделанную Джонсом (к моменту создания компании она у него была почти готова).

В то время **Bungie** была классическим примером «гаражной» компании. Офис ее находился дома у Серопяна, и те, кто заглядывал туда, могли обнаружить друзей, сидящих на полу по-турецки и вручную (!) пакующих коробки с **Minotaur**. Как вспоминали потом Алекс и Джейсон, это было трудное, но интересное время.

Minotaur требовала подключения к интернету, что отсекло от нее часть потенциальной аудитории. Продажи игры были на таком же уровне, что у **Operation: Desert Storm** (около 2500 копий), но тем не менее это позволило **Bungie** взяться за новый, более амбициозный проект **Pathways into Darkness**. Это была уже игра совершенно другого уровня — трехмерный шутер (вернее, условно трехмерный, как **Wolfenstein 3D** и **DOOM**) с каким-никаким



Алекс Серопян (один из основателей Bungie) любит пошутить и половецать, во всех его играх всегда есть над чем посмеяться. И в аркадном **MutH**, и в насылок комедийном **Stubbs the Zombie**.



Вот так выглядела первая игра Алекса Серопяна — **Gnop!** (1990).



Серопян в лидре еще более-менее знает, а вот Джейсон Джонс — только инсайдер и самый преданный фанат **Halo**.



Pathways into Darkness (1993) была первой игрой, для которой Серопяну и Джонсу пришлось собирать целую команду. Раньше удавалось управиться вдвоем.



В 1998 году от такой графики (это кадры из Myth 2: Soulblighter) захватывало дух. Причем все эта красота не требовала от компьютера особых ресурсов.



сюжетом и мифологией. Согласно сценарию, в некой древней пирамиде, находящейся на полуострове Юкатан, вот-вот готов проснуться какой-то древний и, как водится, очень-очень злой бог. Чтобы этого не случилось, американцы отправляют туда отряд спецназа, который должен взорвать пирамиду при помощи ядерной бомбы и тем самым контузить новооявленного клтуку на неопределенное время. Однако во время выработки у главного героя отказывает парашют, он падает, теряет все снаряжение, кроме ножа и фонарика, и, главное, связь с товарищами по команде. Все они, конечно, погибнут, но по ходу игры с ними можно было встретиться и поговорить (души тех, кто умерал в пирамиде, оставались в телах). Помимо бывших товарищей в пирамиде разгуживали также трупы участников нацистской экспедиции и кубинских мародеров.

Движок для Pathways Into Darkness делал Джексон, за графику отвечал его друг Келвин Брент. Всего же над игрой работало 65 человек, занятых полный рабочий день, и еще множество авторсоров. Для 1993 года это была очень большая команда.

Вложения оказались не напрасными: Pathways Into Darkness получила массу наград (игра вышла только на «Маках») и продавалась лучше, чем любой из предыдущих проектов студии. Серопян и Джонс наконец-то получили возможность снять полноценный фильм. Хотя какой там полноценный: арендованное ими здание оказалось настолько ветхим, что ни дня не проходило без приключений. То одно надо починить, то другое. Интернет, естественно, не работал, поэтому Джонс позвонил провайдеру и вызвал специалиста. Но, обиская вместе с ним весь дом, они так и не нашли, где проходит телефонная линия. Когда техник уже был готов бросить все и уйти, Джонс решился вломать дверь в подвал. За ней обнаружился интерьер какой-то религиозной школы, ныне заброшенной, — старая мебель, бассейн с толстым слоем тины на дне. Линию наконец-то нашли и починили, но подвал этот стал для сотрудников Bungie чем-то вроде внутренней шутки.

Здравствуй и прощай

Подобно тому, как Pathways Into Darkness была значительным шагом вперед по сравнению с предыдущими играми Bungie, **Marathon** (1994), ее следующий проект, был значительным шагом вперед по сравнению с Pathways Into Darkness. Это по-прежнему был условно трехмерный шутер, но с мощным сюжетом (действие игры происходило в 2794 году, в главной роли — офицер, зачищающий косми-

ческий корабль U.E.S.C. Marathon от инопланетян) и сильной графикой, на уровне самых технологичных игр того времени. Но, главное, **Marathon** принес в жанр множество инноваций, которые ныне считаются стандартом: датчик движения, стрельбу с двух рук, прицеливание мышью (в DOOM тоже можно было целиться мышью, но только по горизонтали, а в **Marathon** — еще и по вертикали), голосовая связь. **Marathon 2: Durandal**, выпущенный в ноябре 1995-го на «Маках» и в 1996-м на PC, добавил к этому списку специально спроектированные под мультиплеер карты и разные режимы сетевой игры (раньше все ограничивалось одним лишь дефматчем). Завершил трилогию **Marathon: Infinity** 1996 года выпуска. В отличие от второй части на PC он уже не портировался (не было на PC и переиздание **Marathon**).

Издав между делом шутер **Abuse** (1996) от ныне покойной студии **Crack Dot Com**, Bungie приступила к совершенно новому проекту — тактической стратегии **Myth: The Fallen Lords**. Вышедший в конце 1997 года, **Myth** выглядел среди тогдашних стратегий белой вороной. Никаких ресурсов, никакого базостроительства, никакой штамповки юнитов в промышленных количествах. Есть карта (не спрайтовая, а по-настоящему трехмерная!) и есть строго ограниченный набор юнитов (20 человек — уже целая армия), которые имеют собственные имена, набирают опыт, с каждым боем становятся все сильнее, переходят из уровня в уровень, а если умирают, то раз и навсегда. **Myth** культивировал совершенно новый подход: вместо того чтобы отправлять войска на убой целыми паками, их надлежало беречь как зеницу ока. Очень большое значение имел ландшафт. Забравшись на холм, воины получали стратегическое преимущество: оттуда удобнее стрелять, да и наступающим врагам приходится лезть в гору.



Marathon 2: Durandal (1995) — единственная игра серии, почтишая присутствием персонажа. Остальные выходили только из «Мака».

ЗВУКИ МУЗЫКИ



Мартин О'Доннелл, композитор и аудио-директор Bungie с 1996 года.

Музыка и озвучка в Halo всегда были на высоте. И то, и другое — заслуга **Мартин О'Доннелла**, бесменного аудио-директора Bungie с 1996 года. Именно он писал музыку ко всей серии Halo, он же отвечал за звуковые эффекты и подбор актеров. **Стива Доунса**, озвучившего Мастер Чифа, он пригласил на озвучку **Septerra Core: Legacy of the Creator**, где сам был занят в роли актера. Голосом же Кортаны стала **Джен Тейлор**, которую также можно услышать в **Aliens vs. Predator 2**, **The Matrix: Path of Neo**, **SIN Episodes: Emergence** (Джессика), **Contracts J.A.C.K.** (Кейт Арчер) и **No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way** (Кейт Арчер, Исако и все остальные ниндзя). Прочие актеры в большинстве своем тоже далеко не последнего порядка, вы могли услышать их во многих играх и фильмах.



Группа энтузиастов, раскопавшаяся по адресу <http://mods.maddb.com/7153/marathon-2000/>, создал собственный ремейк **Marathon** на движке Source. Пока выглядит страшно.



Для 1996 года это (кадр взят из **Marathon: Infinity**) выглядело просто сверхъестественно.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Начиная с Myth Bungie завязала с порочной практикой Мас-эксклюзивов и начала выпускать игры одновременно и для «Маков», и для PC. На продажах это отразилось наилучшим образом: Myth: The Fallen Lords разошелся по миру 350-тысячным тиражом.

Через год, в 1998-м, вышел **Myth 2: Soulblighter** (Сулблайтер — титульный злодей второй части; в первой части он был на вторых ролях), который хоть и не привнес чего-то особенно нового, но исправил недостатки предшественника. Например, кто-то сказал карликам, что бутылки с зажигательной смесью надо швырять с упреждением, и они разом превратились из практически бесполезного балласта в самых сильных конюхов. Игра была невероятно, нечеловечески сложна, но это была сложность того рода, которая, наоборот, идет в плюс. К тому же проходить ее хотелось «начисто», без потерь — к концу игры ветераны, пережившие все 24 миссии (и еще две секретные), превращались в натуральных терминаторов. Лично я проходил игру стою догматами и с таким количеством перезагрузок, что до сих пор помню все свои потери на асб картах.

Одновременно с релизом сивела Bungie недвусмысленно заявила, что навсегда расстанется со вселенной Myth, а чтобы никому не было обидно, приложила к игре редактор карт. Не потому, что плохо продавался, — нет, вовсе нет. Просто людям захотелось чего-то нового, и у них хватило духу отказаться от популярной серии, пока она не превратилась в средство для выкачивания денег из игроков. В 2001 году компания **MumboJumbo** по заказу **Take Two**, у которой остались права на Myth, сбалаца третья часть, но это было уже не то. Сама Bungie никакого отношения к ней уже не имела.

Судя по рассказам сотрудников, атмосфера в компании тогда царила самая благожелательная. **Джейми Гризмер** так описывал свои первые дни в Bungie: «Меня наняли как бета-тестера Myth 2, но в течение трех дней я понял, что делать мультиплеерные карты гораздо интереснее, и занялся ими под предлогом тестирования инструментария. Мне никто не лоярил, но поскольку карты получались хорошие, на это перестали обращать внимание».

С ЧИСТОГО ЛИСТА

Отказ от продолжения Myth был не просто красивым жестом. К тому времени в компании уже велись работы над новой, гораздо более перспективной игрой — **Halo**. Впервые о ней стало известно на E3'1999. Журналисты, допущенные на закрытый показ, выходили наружу на негнущихся ногах и о своих впечатлениях могли рассказать лишь набором бессмысленных междометий. 21 июля того же года на выставке **Macworld Стив Джобс** сообщил, что Halo выйдет одновременно на персоналах и «Маках». Позже пошли разговоры о версиях для Dreamcast и даже для PS2.

Тогда, в 1999 году, игры как таковой еще не было даже в головах у самих авторов. На первых порах в Bungie представляли ее себе как фантастическую версию Myth, с «Хаммерами», традиционными танками, вертолетами и даже базозащитством (чего в Myth не было никогда). Но постепенно, методом проб



Oni (2000) взяла хороший старт, но под конец к ней потерял интерес само Bungie.



и ошибок, начала вырисовываться та игра, которую мы все знаем. Вместо невразумительной стратегии возник прототип экшена от первого лица, появилась техника в ее нынешнем виде.

Первый публичный трейлер, показанный на E3'2000, выглядел просто невероятно. Видеорял, режиссура, озвучка и само содержимое ролика были на таком уровне, что его хотелось пересматривать снова и снова. Не помню точно, сколько раз его посмотрел я, но явно раз тридцать или сорок, не меньше.

На тот момент геймплея по-прежнему не было, отсутствовал даже AI (в трейлере все персонажи управлялись скриптами). Но у авторов уже было некое видение, близкое к тому, что получится в итоге. Действие игры происходило в космосе, на кольце Alpha Halo Installation 04, сражались люди и ковенанты,



Первые скриншоты из Halo, 1999 год.

была готовая техника. Явных отличий от финальной версии было всего два: вид от третьего лица и наличие фауны (каких-то добродушных динозавров и неких двуногих голосычих тварей неопределенной видовой принадлежности).

А 19 июня, через месяц после завершения выставки, Bungie была внезапно приобретена **Microsoft**, которая в тот период уже активно искала команды для разработки под Xbox. Игра сразу же была переведена в статус Xbox-эксклюзивов, версии для Dreamcast и PS2 отменены, а для PC и Мас — задвинуты на неопределенное время. В прошлом, еще до Marathon, **Activision** уже предлагала однажды купить Bungie, но Серопян и Джейсон ей отказали. С **Microsoft** же все было по-другому. Это был шанс поработать с гигантской компанией, готовой вкладывать в игры огромные деньги. Упустить такой шанс было нельзя, даже несмотря на то, что команде пришлось переезжать из любимого Чикаго (штат Иллинойс) в город Редмонд (штат Вашингтон). К тому же Серопяна, по его собственному признанию, начала мучить совесть за то, что в 1990 году, в период стажировки в **Microsoft**, он втихомолку таскал оттуда диски, чтобы было на чем распространять тираж **Operation: Desert Storm (I)**.

Тем временем Bungie продолжала работать над **Oni**, аниме-экшеном, начатым еще до Halo. Когда-то на Oni возлагались большие надежды (стрельба, рукопашные схватки, закрученный сюжет, очевидные параллели с видным аниме-сериалом **Ghost in the Shell** — словом, ух!), но после перехода в собственность **Microsoft** им стало просто не до нее. Игру доделали уже скорее по инерции и выпустили под флагом **Take Two**, но большого успеха она не добилась. Хотя какое-никакое количество все же собрала.

Новая высота

Переходя под крыло **Microsoft**, Bungie теряла практически все найитое непосильным трудом (права на Myth и Oni оставались у **Take Two**), так что это было непростое решение. Чтобы не разрывать с Чикаго окончательно, Серопян и Джейсон попросили своего арендодателя сохранить за ними их легендарный подвал (для вечеринок) и заплатили ему за это \$1000. Владелец здания от этого предложения немного ошалел (видимо, подвал был в таком состоянии, что явно не стоил тысячи долларов), но согласился.

С момента покупки студии и до премьеры Xbox, одновременно с которым должна была выйти игра, оставалось всего полтора года. Bungie начала наращивать темпы работ, а иг-



Сегодня на PC есть два самых мощных фантастических сериала про космос. Один из них Halo, другой — Starcraft.

ПЕНЦЫ ГНЕЗДА

Кроме **Wideload** от **Bungie** в разное время отко-човалось по меньшей мере еще три компании:

■ **Double Agent** была создана в 1996 году в Бруклине **Грегом Киркпатриком**, **Джином Кимом** и **Дэвидом Лонго**. Студия участвовала в разработке **Marathon** в Bungie, потом затеяла собственный проект **Duality** (не путать с другой **Duality** от **Tribbyte Graphics**), но до конца его не довела.

■ **Giant Bite Studios** (www.giantbite.com) появилась в ноябре 2005 года, базируется в Сити-Этле. Ключевых сотрудников четверо: **Гамильтон Чу** (был старшим продюсером в Bungie), **Майкл Званс** (руководил разработкой **Oni**), **Стив Теодор** (работал в **FASA**, **Valve** и **Zipper Interactive**) и **Энди Глейстер** (занимал руководящие должности в **FASA** и **Microsoft**). Над каким проектом они сейчас заняты, неизвестно.

■ **Certain Affinity** (www.certainaffinity.com) возникла лишь в прошлом году в Остине (штат Техас), на родине основателя компа-



Руководящий состав Giant Bite Studios в полном составе. Слева направо: Гамильтон Чу, Стив Теодор, Энди Глейстер и Майкл Званс.

нии **Макса Хобермана**. В Bungie он отвечал за мультиплеер **Halo 2** и **Halo 3**. Кроме него в студии числятся **Дэвид Боумен** (был дизайнером на серии **Myth**, затем успел засветиться в **Turbine**), **Пол Айзек** (выходец из **Origin**) и **Мартин Гэлвей** (звуквик с большим стажем, участвовал в таких проектах как **Times of Lore**, **Strike Commander**, **Stalancer**, **Conquest: Frontier Wars**, **Freelancer**, сериалы **Ultima** и **Wing Commander**). **Certain Affinity** начиналась как подразделение Bungie, но затем стала самостоятельной и сейчас работает над неким экшеном.

Иных уж нет

ра — приобретает свой завершённый вид. По настоянию Джейсона, вид от третьего лица сменили на вид от первого лица (это был риск, но риск оправданный: если не считать **GoldenEye 007 1997** года, прежде шутеры консолом не давались), от онлайн-ового мультиплеера отказались в пользу split-screen на четырех человек (к моменту релиза служба Xbox Live была бы еще не готова). Последние полгода команда работала в безумном темпе, почти не покидая рабочих мест, зато результат превзошел все ожидания.

15 ноября 2001 года, когда Halo одновременно с Xbox поступил в продажу, стало для Bungie новой точкой отсчета. На тот момент Halo оказался самой быстропродаваемой игрой для консолей шестого поколения, уже к апрелю 2002 года достигнув миллионного рубежа. Игровые издания один за другим давали максимальные оценки (средний балл на сайте **Gamerankings.com** составил 9,7 балла), и даже вечно деконструирующей британской журнал **Edge** поставил 10 из 10 с комментарием «самый монументальный launch-тайтл в истории». Чем же игра заслужила такие оценки?

Прежде всего, простой, но очень глубокой механикой. Идеально сбалансированным оружием. Самыми умными (со времен **Half-Life**) врагами. Безупречно выверенной и легко управляемой техникой. Хорошим сюжетом и эпической постановкой. Ну и конечно, завораживающей музыкой.

На всю игру было всего лишь два существующих языка: **The Flood**, противники, появившиеся в момент кульминации (в отличие от кованантов, брали они числом, а не умением), и одинаковые уровни. В начале и в конце игры с уровнями все было в порядке, но ближе к середине они начали повторяться и повторяться, до такой степени, что порой даже становилось непонятно, был ты уже здесь или нет. Сделано это было, конечно же, не от хворой жизни, а из-за недостатка времени.

Тем временем Алекс Серопян чувствовал себя в некогда родной студии все неуютнее и неуютнее. Прежняя Bungie — небольшая, спокойная, по-домашнему уютная компания — осталась в прошлом. Теперь это была часть необъятной **Microsoft Game Studios** с огромным грузом ответственности на плечах, а Серопян — наемным менеджером, который мог лишь исполнять то, что ему говорили. И поэтому в 2002 году он решил уйти.

На следующий год Серопян, вернувшись в Чикаго, создал маленькую фирму **Wideload**, всего из 12 человек (семеро, включая его самого, из Bungie и еще пятеро новобранцев). Идеологию компании решено было построить на двух основных ценностях: «в гробу мы выдали все корпоративные ценности, вместе взятые» (видимо, это отрывка от продолжительной работы на **Microsoft**) и «меньше народу, больше кислорода». Устав

от управления большим коллективом, Алекс решил на этот раз ограничиться минимальным составом, а все, что можно, отдать на аутсорс сторонним компаниям. У такого подхода есть свои преимущества: в небольшой команде минимум бюрократии, и потому все решения принимаются быстро.

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse (трогательный экшен про зомби по имени Стаббс, устраивающего большой переполох в маленьком городе США образца 50-х годов), дебютный проект **Wideload**, выглядел как плюсы, так и минусы разработки игры минимальным составом. Плюс: игра была сделана всего за 17 месяцев, да еще с меньшими издержками. Минусы: управляться с аутсорсерами оказалось сложнее, чем это казалось сначала, особенно с учетом того, что игра создавалась на движке Halo (для продажи его никто никогда не готовил, поэтому никакой документации к нему не предусматривалось); кроме того, не удалось избежать крашей. Но так или иначе игра удалась, так что эксперимент в целом оказался удачным.

В данный момент **Wideload** занята пародийной игрой **Hail to the Chimp** (см. наше интервью в апрельском номере «Игромании» за этот год), делают которую по той же модели, что и **Stubbs the Zombie**.



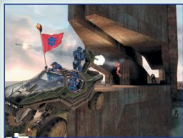
Вот ради этого Алекс Серопян и покинул Bungie.



Мастер Чиф после ухода Алекса был, должно быть, в не самом лучшем расположении духа.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ





Несмотря на то, что Halo 2 сподол на PC на два года, можно не сомневаться, что он продается устрашающим тиражом.



\$125 млн за день

Но вернемся к Bungie. После беспрецедентного успеха первой части Halo вопрос о продолжении, естественно, не стоял. Вопрос был в том, когда это продолжение будет.

Bungie не стала мудрить и поступила так, как она обычно делала с сиквелами: не стала удаляться от испытанной формулы, а сделала классическое продолжение. В игровую механику внесли несколько изменений: добавили новое оружие и врагов, убрали линейку здоровья, оставив только восстанавливающийся энергосит, ввели в сюжет нового протагониста. Но, самое главное, появилась возможность играть в мультиплеер через Xbox Live.

Впервые игровая демоверсия Halo 2 была представлена на E3'2003. Как вспоминала потом команда в официальной историографии, подготовка этой демки стоила им стальных нервов и седых волос, что врагу не пожелаешь. Когда все, казалось, было готово и сотрудники Bungie начала тестировать демку уже на стенде, обнаружилось, что она по какой-то причине крашится. Не зависает и не тормозит, а вызывает худшую из возможных проблем — синий экран смерти. Демку проверили и перепроверили десять раз, но ничего не помогало — игра по-прежнему падала. Когда все средства были перепробованы и разработчики были уже на грани паники, кто-то обратил внимание, что консоль стоит на сабвуфере — большом горячем сабвуфере. В выставочном центре и так было жарко, а в сочетании с магнитным полем и теплом от сабвуфера это тем более было фатально.

E3 в том году выдалась жаркая. Valve впервые показала Half-Life 2, id крутила Doom 3, Konami выкатила Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Capcom с гордостью выставила Resident Evil 4. Но Halo 2 даже в такой компании не затерялся.

Раскрутка игры началась в середине 2004-го, аж за полгода до релиза. И какая это бы-



Странное дело: на Halo 2 у разработчиков было достаточно времени (три года), но уровни в ней оказались все такие же серые и унылые.

ла раскрутка! Бюджет рекламной кампании, вероятно, в несколько раз превысил бюджет самой игры. Рекламисты задействовали весь доступный им арсенал: от вирусного маркетинга (это, например, когда запускают сайты, которые на первый взгляд не имеют ничего общего с рекламируемым проектом) до «новых бомбардировок» по телевидению. Наш корреспондент, побывавший осенью 2004 года в Голландии, рассказывал, что на тамошнем ТВ рекламные паузы тогда распределялись следующим образом: 50% времени — реклама мобильных услуг разного рода, 25% — реклама сексуального характера и оставшиеся 25% — реклама Halo 2.

После столь масштабной атаки по всем медиафронтам Halo 2 провалилась уже никак не мог. Но результаты удивили, наверное, даже саму Microsoft. В первые же сутки магазины распродали \$2,4 млн копий игры, что в денежном выражении составило \$125 млн. На тот момент это был самый успешный запуск медиапродукта в истории. Повторить (но не побить) такой рекорд удалось лишь в январе текущего года, когда вышел аддон World of Warcraft: The Burning Crusade. Совокупный же тираж игры перевалил за 8 млн, а с учетом PC-версии наверняка преодеет и 10-миллионную отметку.

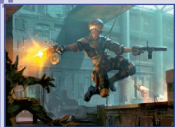
Но это был не единственный рекорд. Halo 2 стала еще и самой популярной сетевой игрой на Xbox. В общей сложности в Halo 2 через Сеть было сыграно около миллиарда человеко-часов.

Finish the fight

В октябре 2003 года исполнительный директор всей Microsoft **Стив Балмер** неожиданно «проговорился» о разработке Halo 3 и следующего Xbox. Пикантность момента заключалась сразу в двух вещах: во-первых, до завершения Halo 2 оставалось еще целый год, во-вторых, про Halo 3 не слышали даже в самой Bungie. Легко представить их шок: не успели выйти из одного крачка, а им уже обещают другой.

Но в любом случае Halo 3 был неизбежен. Первый ролик, продемонстрированный на E3'2006, не показывал ни грамма геймплея, но сделан был, как обычно, с таким размахом, что дух захватывало. За кадром с чувством вешала Кортана (искусственный интел-

СЕМЬ



Подобно всякой уважающей себя компании, Bungie имеет свою мифологию. Частью этой мифологии является необъяснимое пристрастие к цифре 7. По всей видимости, сначала семёрка выпадала им случайно, но когда в Bungie заметили это, они стали использовать ее везде намеренно. Вот лишь несколько примеров:

- Саундтрек к **Marathon 2: Durandal**, **Marathon: Infinity** и **Oni** готовились при участии звукозаписывающего лейбла **Power of Seven**.
- Цифра 7 зашифрована в имени хранилища четвертого и пятого колец — 343 Guilty Spark (7³=343) и 2401 Penitent Tangent (2+4+0+1=7 или 7²=2401)

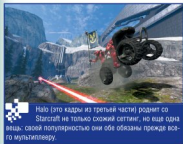
- В сюжете **Marathon** упоминалась группировка **Pthor Battle Group 7**. Сам же **Marathon** (это космический корабль) был обнаружен в 1877 году, а впервые сфотографирован — в 1977-м.

- Одно из фанатских сообществ Bungie называется **7th Column** («Седьмая колонна»)
- Кодовое имя **Master Чифа** — **Spartan-117** (он ведь не один такой был)

- Согласно сюжету Halo 2, в галактике существует семь колец Halo. Два из них мы уже видели.

- Некоторое время назад Bungie переехала из своего редмондского офиса в Киркленд (тоже штат Вашингтон), в дом номер 434. Вообще, они хотели дом номер 343, но он оказался занят.





Хало (это кадры из третьей части) рождает со Starcraft не только схожий сеттинг, но еще одна вещь: своей популярностью они обе обязаны прежде всего мультиплееру.

лект, долгое время обитала в голове у Мастер Чифа): «...I know you; your past, your future. This [выразительная пауза] is the way the world ends».

Хало 3 должна завершить историю, начатую в первой части, но это не значит, что она будет последней в серии. Напомним, началось все с того, что когда-то давно ковенанты обнаружили в космосе кольца искусственного происхождения (собственно, они и назывались Halo), и им почему-то втемняшилось, что эти кольца надо активировать. Эта идея овладела ими так прочно, что их иерархи даже разработали религиозное учение о Великом Путешествии, которое якобы предстоит всем ковенантам, как только кольца (всего их семь) будут включены. На самом же деле кольца были построены некой древней расой как последнее средство от заразы The Flood, превращающей всех живых существ в подобие зомби, и в случае активации они уничтожат всю галактику. В первой части одно из колец (четвертое по счету) удалось уничтожить, но уже во второй части обнаружилось другое кольцо (пятое). В последний момент выстрел Delta Halo 05 удалось предотвратить, но остановить его активацию оказалось уже невозможно. В третьей части людям совместно с Элитой (ящеры благородного вида, ставшие союзниками людей после начала среди ковенантов гражданской войны) придется каким-то образом разрешить эту ситуацию.

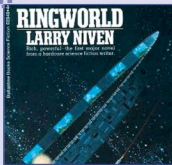
Игровая механика в Halo 3 сильно не изменится, равно как и графика. Релиз уже не



Хало 3 будет продаваться в трех редакциях. Legendary Edition, самая полная и дорогая (\$130) версия, будет включать в себя бонус-диск и шлем Мастер Чифа в натуральную величину.



ПЕРВОИСТОЧНИК



Идея космического объекта кольцеобразной формы принадлежит не Bungie, а американскому фантасту **Ларри Нивену**. В 1970 году он написал книгу **Ringworld** («Мир-кольцо»), где фигурировало огромное кольцо радиусом в миллиарды километров. По краям кольцо было огорожено стенами высотой в 1000 миль, а в самом центре висела звезда. В следующих книгах Нивен доработал концепцию кольца, добавив двигатели, чтобы оно могло вращаться и тем самым создавать гравитацию.

В Halo кольца практически такие же, только гораздо меньших размеров и вращающиеся не вокруг звезд, а на орбитах планет.

за горами — 25 сентября на Xbox 360 и где-нибудь через пару лет на PC.

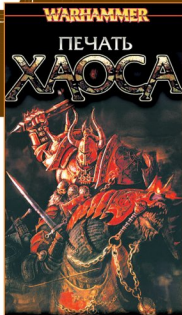


С выходом третьей части серия Halo, конечно же, не закончится. В следующем, вероятно, году (точная дата неизвестна) владельцы Xbox 360 ожидают крупнобюджетную стратегию **Halo Wars**, которая со временем наверняка мигрирует и на персоналки. Не стоит забывать и про **Wingnut Interactive**, совместное предприятие Microsoft и режиссера **Питера Джексона**, занятое над какой-то новой игрой во вселенной Halo и неким необыкновенным проектом. Что касается фильма по Halo, то он пока повис в воздухе, но рано или поздно его все-таки снимут. ■



С чем у нынешней Bungie действительно проблемы, так это с технологиями. Проходит год, а третья часть (на скриншотах) внешне почти ничем не отличается от первой. Ну да, графика стала четче, но в остальном неуклонно тут и не блещет.





- Жанр: эпическое фэнтези
- Автор: Энтони Рейнольдс
- Издательство: «Азбука-классика»
- Тираж: 12 тыс. экземпляров
- Твердый переплет, 352 стр.

Говорят, на Западе книгоиздатели предъявляют к фантастическим и фэнтезийным романам очень строгие требования и порой просто диктуют авторам, о чем им стоит писать и чего в их книгах ни в коем случае быть не должно. Но верится в это слабо. Некоторые опусы из межавторских циклов заставляют даже усомниться, был ли вообще у книги редактор.

Ведь, казалось бы, что может быть проще, чем донести до начинающего писателя совершенно очевидную мысль: книга и игра — совершенно разные вещи, и если буквально переносить действие с экрана на бумагу, то ничего хорошего не получится. И хотя в целом уровень игровых новеллизаций потихоньку растет, то и дело попадают книги, которые можно читать, будучи только очень предан-

WARHAMMER

ПЕЧАТЬ ХАОСА

ным поклонником первоисточника. К таким произведениям можно отнести и «Печать Хаоса», основанную на одноименной стратегии во вселенной Warhammer.

Буквально с первых страниц книги невозможно отделаться от ощущения, что читаешь не художественный роман, а настоящий переказ игры, причем не компьютерной, а настольной. Оно и не удивительно: игра не оправдала ожиданий, и рассчитывать, что толпы игроков ринутся в книжные магазины за книгой по ее мотивам, было бы наивно. Скорее всего, издатели рассчитывали, прежде всего, на огромную аудиторию настольной стратегии, уж они-то расквашивают в магазинах любую, даже самую посредственную продукцию с логотипом любимой вселенной.

Но даже любители настольного Warhammer вряд ли обрадуются произведению, где сюжет придуман только для галочки, выполняющей роль связки между многочисленными батальными сценами. Впрочем, нельзя не признать, что идея, положенная в основу романа, не так уж и плоха. Достаточно интересна структура с чередующимися главами: мы наблюдаем конфликт глазами доблестного имперского офицера, то видим ревушегося к власти вожака войск Хаоса. Будто бы перед нами действительно пошаговая игра, постепенно приближающаяся к неизбежному финалу — схватке протагонистов, после которой в живых останется только один из них.

Все остальное для хорошего писателя дело техники: наделять персонажей запоминающимися чертами характера, придумать для их поступков должную мотивацию и подвести к финальной битве не безликих воителей, а героев, чьи судьбы будут безразличны читателю. Ничего из этого **Энтони Рейнольдс** сделать не смог и, кажется, даже не пытался.

Из Стефана фон Кесселя, капитана войск Остермарка, наследника, лишённого того, что

должно принадлежать ему по праву, но продолжающего самоотверженно служить родине, мог бы получиться замечательный и неоднозначный персонаж. Вместо этого перед нами предстает стереотипный недалекий служака, якобы обладающий выдающимися полководческими талантами, но за всю книгу ни разу их не проявляющий. Под стать ему и враг — варвар Хрот, большую часть романа занимающийся уничтожением собственных союзников и напоминающий скорее бешеного пса в человеческом облике, чем полководца, для которого нелепыми были бы умение держать себя в руках, внушать подчиненным уважение и мыслить стратегически. Правда, последняя способность не блеснул и сам автор книги.

О тактике и стратегии реальных сражений Рейнольдс, видимо, даже не слышал, зато батали в его исполнении до отвращения напоминают суматошные сражения компьютерной «Печати Хаоса», даже несмотря на то, что первоисточником явно служили битвы настольные. Нередко за описаниями действий героев и отрядов внимательный читатель может без особого труда различить конкретные игровые ситуации. Вот один герой вызывает другого на поединок; вот дракон устраивает массовую в рядах противника; вот удар кавалерии, зашедшей во фланг, провоцирует прохождение тевтов на психологию, провал которых ведет к неминуемому бегству с поля брани.

Может быть, людям, хорошо знакомым с настольным Warhammer, будет интересно прочитать подобную литературную интерпретацию столь хорошо знакомой игры. Но всем остальным читателям остается лишь усиленно бороться с зевотой, через силу пробиваясь через нагромождение многочисленных, но абсолютно однообразных и незапоминающихся битв к финалу романа, либо вовсе не связываясь с ним, что, возможно, будет наилучшим решением.

Ведь чего не коснется — скучных и неправдоподобных боев, стереотипных героев или прямого, как палка, сюжета, — все здесь не выдерживает никакой критики. На этом фоне уже без особого удивления воспринимаются авторские перлы вроде «почти неделю длилась бесконечная осада Талабейма».



Резюме: «Печать Хаоса» вполне может заинтересовать преданных поклонников оригинального мира Warhammer, ведь в ней описана одна из самых известных войн в истории этой вселенной. Но вот остальным книга Энтони Рейнольдса покажется в лучшем случае скучной и пресной.

Оценка: ★★★★★





- Жанр: фантастический триллер
- Автор: Алексей Степанов
- Издательство: «Эксмо»
- Тираж: 12 тыс. экземпляров
- Твердый переплет, 416 стр.

С тех пор как переводная фантастика впервые появилась в открытой продаже, тиражи в этом жанре начали катастрофически падать. Причин тому много, и одну из них можно проследить на примере очередного романа «сталкерской» серии, хотя он и написан отечественным автором.

Дело в том, что если 10-15 лет назад в массовом сознании фантастика была литературой не только с большой буквы, но и оптимистичной, заставлявшей верить в силу науки и человека, призывавшей к новым открытиям и подвигам, то теперь ее воспринимают только как развлекательное чтение для подростков. Более того, все чаще фантастические романы превращаются лишь в кривое зеркало пороков современного человеческого общества, а для веры в светлое будущее или попыток изменить мир к лучшему, которыми так славна классическая фантастика, не остается места. К сожалению, не вписались эти достоинства и в роман **Алексея Степанова «Дезертир»**. Он вообще не богат на плюсы.

Начинается книга в лучших традициях бандитских боевиков. Перед читателем предстает забитый солдат-срочник Никита Нефедов, которого так усердно шпыняют злобные «деды», что сразу становится очевидно — это и послужит причиной дезертирства. Дальнейшее развитие событий опять же просчитывается без малейшего труда — парня ждут огонь, вода и многочисленные уроки жизни «по понятиям». Разница лишь в том, что вместо «реальных паца-

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

ДЕЗЕРТИР

нов» наставлять дезертира будут сталкеры, и попадет он не в тюрьмную зону, а в хорошо знакомую всем нам Зону. Именно она-то и превратит обычного юношу в... Впрочем, нет, вопреки законам жанра, стать самым крутым сталкером ему не светит. Хотя Никита и переживает почти всех, кто встретится ему в странствиях по Зоне, но не благодаря своим способностям, а лишь по прихоти автора, желающего протащить своего персонажа целоноконьким через все переделки.

Кстати, для нас так и осталось загадкой, почему написать «Дезертира» наняли именно таинственного Алексея Степанова, прежде не отметившегося ни единой книгой. Открыть новый талант издательства «Эксмо» и фирме GSC Game World, похоже, не удалось — никакими стильными изысками автор не блеснул, разве что попытка сыграть на постоянной смене имен главного героя выглядит более-менее интересной: в каждой новой главе у Никиты появляется новое прозвище, соответственно меняются характер и поведение. Учитывая, что основная часть событийного ряда романа уместается всего в несколько глав, регулярные кардинальные перемены в характере главного героя не вызывают ничего, кроме пресловутого «не верю!». Хотя это кажется мелочью по сравнению с другим серьезным недостатком — скучностью сюжета, который проработан гораздо хуже, чем в первом романе серии — «Зоне поражения» (за авторством **Василия Орехова**).

Кстати, когда серия книг по мотивам S.T.A.L.K.E.R. была только анонсирована, сразу же подумалось, что ее перспективы будут весьма велики, если отечественные авторы воспользуются опытом западных

коллег по созданию межавторских миров. Книжные серии по мотивам фильмов или игр были изначально придуманы, чтобы дать поклонникам возможность вновь и вновь возвращаться в атмосферу любимого мира. А когда читаешь романы с логотипом S.T.A.L.K.E.R. на обложке, невозможно отделаться от ощущения, что у каждого из писателей существует собственная Зона, не слишком похожая на те, о которых пишут их коллеги. Напряшивается вывод, что ни малейшей координации между авторами не было.

Судите сами: у Василия Орехова Зона весьма неплохо обжита сталкерами, большинство из них достаточно крутые и неплохо подготовленные бойцы, существует некий аналог интернета для местного пользования — в общем, жить можно, если не звать и держать оружие наготове. А кое-кто даже отваживается бороться с самими Хозяевами Зоны, стремясь изжить эту гиеноцуну рану на теле Земли. А что увидит читатель в книге Степанова? Полную разруху, где о цивилизации напоминает лишь современное оружие. Здешные персонажи — это опустившиеся и живущие по законам джунглей мерзавцы, а сюжет ограничивается ежесекундными попытками главного героя дотянуть хотя бы до следующей главы. Да и героем-то сталкера по имени Дезертир назвать можно лишь с большой натяжкой — недаром его то и дело называют крысой и претелемом даже не отягощенные строгими моральными принципами старожилов Зоны.

Подвигу, героизму, самоотверженности, чести, дружбе — всему этому места здесь не нашлось. Эта книга стала очередной, причем далеко не самой талантливой, иллюстрацией древнего и достаточно мерзкого принципа «с волками жить — по-волчьи выть». Что, кроме авторского произвола, заставляет всех обитателей Чернобыля опускаться на дно и превращаться в зверей в человеческом облике, так и остается неясным. Ведь сколько персонажи «Дезертира» не сылаются на волю и законы Зоны, в книге они никак не проявляются.



Резюме: Ценителям литературы не привыкать к так называемым романам взросления, рассказывающим о превращении героя из мальчишки в мужчину. Но «Дезертир» — это не роман взросления, это роман деградации. К чему такая фантастика, если подобного и в реальности достаточно?

Оценка: ★★★★★





- Жанр: фантастический триллер
- Автор: Алексей Калугин
- Издательство: «Эксмо»
- Тираж: 12 тыс. экземпляров
- Твердый переплет, 384 стр.

Из четырех вышедших на данный момент романов серии **S.T.A.L.K.E.R.** лишь один написан уже состоявшим автором — это «**Дом на болоте**». Конечно, **Алексея Калугина** пока еще нельзя назвать настоящей звездой отечественной фантастики, а популярность его книг оставляет желать лучшего, но все-таки определенный уровень мастерства у него уже есть, и это не могло не сказаться на качестве книги. Ее по праву можно назвать лучшей в цикле.

В отличие от своих коллег по перу и «сталкерской» серии Калугин не стал разворачивать перед читателями эпическую панораму всей Зоны или рассказывать очередную повесть о сталкере с великим предназначением. Автор решил представить на суд читателя камерную историю всего лишь с тремя персонажами первого плана, практически без погонь и перестрелок, которых хватало и в предыдущих романах серии. Зато уж что-то, а проработка характеров у Калугина заслуживает похвалы.

Сначала мы знакомимся со Штырем, начинающим сталкером, которому отнюдь не улыбается перспектива провести всю оставшуюся жизнь в Зоне, раскрывая ее тайны и рискуя в любой момент стать жертвой одной из них. Неуживчивый и ключич Штырь отправился в Зону с одной конкретной целью — как можно быстрее и проще заработать себе на безбедную старость и

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

ДОМ НА БОЛОТЕ

рвать когти подальше от Чернобыля, со всеми его чудесами и ужасами. Уж сколько раз твердили миру, что слепая жажда наживы до добра не доводит, но зато приводит к знакомству с весьма необычными личностями, к числу которых можно смело отнести Болотного Доктора, уже встречавшегося нам в «**Зоне поражения**».

Но если в романе Василия Орехова Доктор был персонажем второстепенным, то в этом романе образ последнего (и единственного) альтруиста Зоны засиял новыми красками. Из фэшбеков мы узнаем, как он дошел до жизни такой, и на протяжении всего романа будем свидетелями того, как Доктор будет раз за разом пытаться дать Штырю шанс свернуть с гибельного пути, который избрал ушлый сталкер. По большому счету, Доктор, ищущийся с монстрами и навсегда привязанный к Зоне, оказывается самым человечным героем всей серии. Хотя бы потому, что относится к людям без столь распространенной здесь ненависти. Впрочем, почему только к людям?.. Болотный Доктор и с монстрами на ты.

Один из них — зомби Бенито — стал поносившим и, пожалуй, самым запоминающимся персонажем романа Алексея Калугина. Живые мертвецы — частые гости на страницах фантастических и фэнтезийных романов, и порой писатели даже отводят им более-менее значительную роль в своих романах, но редко кто пытался взглянуть, если так можно выразиться, в душу зомби. А вот автору «**Дома на болоте**» это удалось — это болото, поверьте, не безынтересно.

Заранее предупреждаем тех, кто под впечатлением от других романов серии будет искать в «**Доме у болота**» очередной ураганный боевик: погонь, перестрелок и сражений тут на порядок меньше, чем в той же «**Зоне поражения**». Алексей Калугин сделал

упор на раскрытие характера персонажей, причем постарался сделать их как можно более оригинальными и глубокими, что, вообще говоря, не слишком характерно для игровых новелизаций.

Читается книга очень легко, ее без всякого труда можно «проглотить» за один вечер. Пару раз, когда сюжет уже, казалось, застопорился и начинал провисать, Калугин тут же обрывает повествование и рассказывает о прошлом героев, подогревая таким образом интерес к судьбам Штыря и Болотного Доктора, чтобы затем мы с новым интересом следили за взаимоотношениями сталкеров в «**настоящем времени**».

Тому, что роман легко читается, способствует и достаточно простой язык: автор явно отдаст предпочтение коротким и лаконичным фразам и почти не использует сложные-сложные предложения. Правда, и это не хочется называть серьезным недостатком книги, ведь такой рубленый стиль придаст книге особое брутальное очарование.



Резюме: «**Дом у болота**» можно читать как развлекательную фантастику, но в то же время вдумчивый читатель найдет здесь немало пищи для ума и сердца. Насколько нам известно, романы по мотивам «**Сталкера**» разлетаются с полок магазинов на «ура», так что в скором времени наверняка последуют и другие книги. И хорошо бы за эталон качества для них был взят именно роман Калугина, показавший, что новелизация игры и тупое развлекательное чтиво вовсе не обязательно должны быть синонимами.

Оценка: ★★★★★





Игорь Варнавский

ШРЭК ТРЕТИЙ

Жанр: взрослостетский мультфильм
Режиссеры: Крис Миллер и Раман Хуи
Сценаристы: Эндрю Адамсон, Ховард Гулд, Джеффри Прайс, Уильям Стейк, Питер С. Симан, Дж. Дэвид Стем, Джон Зак и Дэвид Н. Уайсс

Роли озвучивали: Майк Майерс, Энди Мерфи, Кэмерон Диас, Антонио Бандерас, Джастин Тимберлейк

Композитор: Гарри-Грегсон Уильямс

Бюджет: \$160 млн

Кассовые сборы: \$246 млн
 (по состоянию на начало июня)

Сайты: www.shrek.com, www.shrek3film.ru

В Далеком-далеком королевстве снова не все в порядке. Престарелый король-жабчик (как так получилось, что он стал жабцом, см. в «Шрек 2») находится при смерти, а его обязанности временно исполняет Шрек. Испонинет, надо сказать, без особого успеха и удовольствия. При спуске корабля на воду он ненароком топит его, нечаянно лишает головы какого-то несчастного на церемонии посвящения в рыцари, а когда дело доходит до публичного выступления, конфузится перед всем честным народом при попытке почесать заднее место, а до кучи еще и устраивает нешуточный пожар.

Когда Шрек уже готов плюнуть на все и отка-

поскольку других альтернатив нет, а перспектива быть королем до конца своей жизни Шреку откровенно не нравится, он отправляется на поиски этого принца.

В его отсутствие опальный принц Чарминг — еще один персонаж из второй части, работавший все это время в захудалом театре, устраивает в столице переворот и берет власть в свои руки. В общем, что ни день, то новые проблемы.

Как и предыдущие фильмы, «Шрек Третий» смотрится на том уровне, на котором ты сам готов его воспринимать. Можно, конечно, сидеть и высказывать в каждом кадре политические аллюзии и киноцитаты, а можно просто смотреть на экран и получать простое человеческое удовольствие. Здесь есть на что посмотреть и над чем помыслиться: анимация традиционно высокого



недостаточно просто давить на известные всем киношникам точки в потемках зрительской души. Другое дело, что и остальные современные мультфильмы тоже так делают, причем порой даже успешно — но такого интересного, неординарного, аяуляющего персонажа как Шрек на сегодняшний день еще не придумал никто. В глубине души добрый, похорошему простой; он не пытается строить из себя



остряка,

страдает от комплекса неполноценности (все-таки сожалеет о своем происхождении), но старается об этом не думать.

Но вот что удивляет, так это нынешняя мотивация Шрека. В первых двух сериях у него были цели хоть и не вселенского масштаба, но вполне достойные того, чтобы за них бороться — перебраться себя, сохранить семью. Но в третьей части Шрек, едва попробовав, какково это быть королем, сразу же пошел на попятную: конечно, ответственность тяготит, но ведь и корону тоже не каждый день предлагают! Шрек с его патологической честностью и прямой морб бы использовать этот шанс для того чтобы изменить мир к лучшему, но вместо этого нашел принца-неудачника и мирно свалил на свое болото.

Однако если не считать претензий идеологического характера (в конце концов, каждому — свое), «Шрек Третий» — образцово-показательный мультфильм: красивый, веселый и очень насыщенный. Поразительно, как DreamWorks удалось столько лет удерживать планку качества так высоко. Остальные мультфильмы у них тоже весьма неплохи, но этот — вне конкуренции.

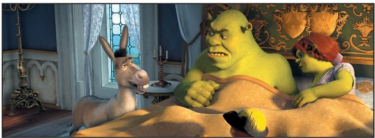
Резюме: Образцово-показательный и просто приятный мультфильм про всех хороших вам известных персонажей. Одна из лучших вершин в творчестве «золотой компании» DreamWorks.

Оценка: ★★★★★

заться тяжелой доли и.о., король-жабчик, чувствуя приближение кончины, созывает свою родню, чтобы оставить престолонаследника. Выбор в итоге падает на Шрека, потому что выбирать больше не из кого — других легитимных кандидатов не наблюдается. В последний момент Шрек все же выбивает из умирающего короля признание в том, что есть еще один наследник, принц Артур, но он далеко и на роль монарха мало подходит. Но

уровня (если не считать детей Шрека — маленьких, зеленых, и достаточно халтурно анимированных огрят), количество смешных шуток просто зашкаливает... И хотя по выходу из кинотеатра вы сразу забудете большую их часть, они свое дело делают — создают радостно-идиотское настроение, когда ты после киносеанса улыбаешься во весь рот, при этом отлично понимая, что по сути тебя снова обработали обкатанными миллион раз приемами.

Впрочем, чтобы добиться такого эффекта,



НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



Приветствуя всех поклонников онлайн-новых экшенов, RPG и стратегий, Россия продолжает медленно, но неуклонно погружаться в игровой интернет. Вслед за «Буквой», «1С» и прочими компаниями, уже издавшими на русском казуальную онлайн-игру, линейку русскоязычных тайтлов пополнила компания Nival. В самом ближайшем будущем она полностью переведет и выпустит в продажу игру **Tales of Pirates** (русское название — «Пиратия») от компании MOLI Group. В Китае эта игра уже вышла и весьма популярна. Теперь ожидается сначала американский (летом), а затем и российский (в начале осени) релиз.

По сравнению с **Tales of Pirates** большое всего напоминает **Ragnarok Online** — такие же анимешные персонажи, такая же атмосфера несоревнования. Вот только большую часть игрового времени в **ToP** вы будете проводить не на земле, уничтожая монстров (хотя и это, конечно, тоже есть), а на палубе своего корабля, в жарких сражениях с другими игроками. В целом игра выглядит немного по-детски, но в качестве отдышки после жарких баталий в сложных MMO-RPG вроде **WoW** или **Guild Wars** лучше и представить себе нельзя. В следующем номере ждите отчета о бета-тесте и интервью с разработчиками.

Ну а компания «Буква», которая чуть больше месяца назад выпустила локализацию первой кампании **Guild Wars**, успешно зарекомендовала и остальные две. Русские версии **Guild Wars: Factions** и **Guild Wars: Nightfall** уже ждут вас на прилавках магазинов. О качестве перевода **Guild Wars: Prophecies** мы уже писали в прошлом номере «Игромании», в **Nightfall** и **Factions** все то же самое. Их локализацию-таки те же люди по тому же принципу. То есть переведено (и очень качественно) все, кроме названий локаций/предметов/имен персонажей. О плюсах и минусах такого перевода вы опять же можете прочитать в прошлом выпуске журнала. Кстати, в русском издании **Nightfall** включен специальный бонусный артефакт **Chimeric Prism**, который повышает количество энергии и улучшает качество брони. Присма появляется в инвентаре персонажа автоматически при активации клона доступа.

Алексей Макаренко
(редактор раздела)

Тяжелая судьба Vanguard

Полку онлайн-неудачников пришло. **Vanguard**, та самая, что вызвала у нас столь двойственные эмоции несколько номеров назад. Началось все с не самого лучшего старта — мало того, что время было подобрано откровенно неудачное (почти одновременно с выходом аддона **The Burning Crusade** к **World of Warcraft**, который отвлёк внимание многих потенциальных игроков), так еще и сама игра оказалась просто суперсырой и заполненной ошибками. Впрочем, это даже не полбеды, а лишь четвертинка. Онлайн-овое компьютерное терпеливое, оно готово само искать ошибки, сообщать о них и ждать исправления. Вот только ремонт **Vanguard** велся слишком уж медленно — жуткие баги не исправлялись месяцами, а вместо этого разработчики выпускали объемные патчи с перерисованными (!) локациями. В итоге несмотря на громкую новость о том, что продано 200 тыс. копий, ситуация в самой игре сложилась авария: народ стал уходить, а на форуме появились первые сообщения из разряда «в этой лутине нет никого! За десять минут можно не повстречать ни одного живого человека».

Кстати, на сайте **f13.net** не так давно появилось занятное интервью, в котором «неназванный» бывший сотрудник **Sigil** рассказал вещи, почему так получилось. Во-первых, **Брэд Маккуэйд**, руководитель проекта, оказался не самым удачным лидером. У него было множество идей, порой бредовых, но не было стабильности, умения сделать из всех этих идей хороший продукт. Брэд редко слушал сотрудников, отмахивался, когда ему пытались доказать, что проект еще не готов и что выпускать его на рынок просто нельзя. Более того, в какой-то момент он вообще отстранился от активной разработки **Vanguard**, перестал играть в тестовые версии и начал пропадать из офиса. Контролем качества в **Sigil Games** занимался всего ОДИН (!) человек, да и тот смелся незадолго до увольнения. Чего уж тут ожидать? Правильно — абсолютно сырой и недоделанной игры.

Взять ситуацию в свои руки поспешил новый издатель, компания **Sony Online Entertainment** (прежде издателем числился **Microsoft**, вбухавшая в проект порядка \$30 млн), которая чуть ли не вынудила **Sigil Games** продать ей все права на **Vanguard**. После того, как сделка была завершена, **Sony** приступила к решительным мерам. Во-первых, Брэд Маккуэйд был понижен до креативного советника

(советы которого, в общем-то, слушать совсем необязательно). Во-вторых, коллектив **Sigil** сократили почти наполовину — бездельникам здесь больше не место. И, в-третьих, **Sony** начала разработку плана по выводу игры из кризиса.

На последнем хочется остановиться подробнее. Дело в том, что одна из черт **Vanguard** — достаточно высокая сложность, обилие разнообразных игровых возможностей, осваивать которые приходится достаточно долгое время. Примерно так же выглядел поначалу и **EverQuest 2** — по тому игру, впрочем, заметно упростили. Теперь аналогичного упрощения бояться и фанаты **Vanguard** (такие, как ни странно, еще остались). Впрочем, **Sony** уже поспешила успокоить сообщество тем, что не собирается превращать игру в клон нынешнего **EverQuest 2** или, например, **World of Warcraft**. Для начала будет произведен перезапуск игры, сопровождаемый маркетинговыми и рекламными акциями. Что же касается серьезных изменений, то они станут вноситься только после тесного общения с сообществом.

Что ж, надеемся, у **Sony** получится вытаскивать **Vanguard** из ямы. Игра все-таки не так уж и плоха — надо срочно спасать!

В ССР опять читают



ССР уже изрядно пострадала из-за недобросовестности некоторых своих сотрудников.

В то время как создатели большинства MMO-RPG банят пользователей тысячами за нечестную игру, в **EVE Online** этим грешат даже сами разработчики. Многие сотрудники **CCP Games** играют в **EVE** наравне с обычными людьми — вернее, не совсем наравне. В **EVE Online** регулярно раздаются жалобы на то, что разработчики используют свое положение для того, чтобы создавать себе преимущества.

Не так давно один из них вступил в крупную корпорацию, самовольно сделал себя ее директором, а через несколько минут уволился — просто так, шутки ради.

Следом — тоже, наверное, шулки ради — с официального форума была удалена тема, посвященная этому инциденту. В ответ игроки опубликовали открытое письмо, в котором рассказали и о некоторых других проступках сотрудников CCP — например, о подтасовке результатов внутриигровых событий или применении санкций к игрокам, которые не нарушали правил, а просто отказались выполнить просьбу разработчика.

В CCP, разумеется, тут же пообещали во всем разобраться. Впрочем, то же самое они обещали и во время прошлых скандалов.

Новинки каждые три месяца!

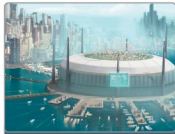


С каждым контент-патчем размеры мира LOTR будут только увеличиваться.

Создателям **The Lord of the Rings Online** впрямую открывать шампанское — игра продается отлично, собирает хорошую прессу и положительные отзывы как от MMORPG-фанов, так и от протозенных толкинистов. Но успешный старт — это только половина успеха. Теперь важно поддерживать проект на плаву, предлагая пользователям что-то новое.

Разработчики планируют каждые три месяца выпускать серьезные контент-патчи, в каждом из которых будут новые зоны, монстры и приключения. А в третьем контент-патче (то есть чуть больше чем через полгода, ведь первый уже почти готов) появятся даже самые настоящие дога.

Зато мы в бутсах!



Тренируйся, собирай бабло на элитские бутсы — и когда-нибудь этот стадион покоришь тебе!

На MMORPG-рынке новый тренд. Ныне, оказывается, модно делать спортивные онлайн-игры. В прошлом номере мы уже немножко рассказали о **Football Manager Live**, футбольном менеджере от **SEGA**. — в нем одновременно могут вместе играть тысячи человек. Для тех же, кому нравится не руководить, а самостоятельно носиться по полю, компания **CyberSports**

Коротко о важном



Памятник «Бронзовому солдату», установленный в Arena Online.

■ Устав банить в **World of Warcraft** игроков, зарабатывающих на продаже игрового имущества, **Blizzard** перешла к более серьезным мерам — начала подавать на них в суд. Первой целью стали владельцы ресурса Peons4Hire.

■ Ассоциация продавцов разлекарственных товаров (**Entertainment Merchants Association**) объявила лауреатов награды **Video Game Home Entertainment Awards 2007**. **World of Warcraft: The Burning Crusade** победил в двух категориях — «Лучшая игра для PC» и «RPG/стратегия года».

■ Создана **Академия виртуальных миров (Virtual Worlds Academy)** — организация, которая будет заниматься исследованием онлайн-игр. Первый ее проект — награждение людей, внесших максимальный вклад в развитие MMORPG.

■ Протесты по поводу переноса «Бронзового солдата» эстонским правительством раздавались даже в онлайн. В отечественной игре **Arena Online** была возведена копия памятника; возложить цветы пришли тысячи геймеров.

■ Компания **NIKITA** выпустила MMORPG «Сфера: Перерождение» на CD. Напомним, что до этого клиент «Перерождения» можно было только скачать с официального сайта.

готовит **SuperStars** — онлайн-овый симулятор футболиста.

Суть проста. На старте каждый игрок получает юного Рональдо, который только-только начинает свою карьеру. Задача — планировать тренировки подопечного, подобрать ему экипировку, искать достойные клубы и потихоньку прорываться в список лучших футболистов сервера. Можно будет создавать и свои собственные клубы, но для этого придется очень постараться. Выход игры запланирован на середину 2008 года — как раз к очередному чемпионату Европы.

Цивилизованный онлайн

Компания **ICNH Games** анонсировала пошаговую онлайн-овую стратегию **No Horizons**, которая наверняка понравится всем фанатам **Civilization**. Принципы игры очень похожи: создаем себе нацию (их будет множество, и далеко не все похожи на людей) и начинаем осваивать ближайший клочок земли, параллельно развиваясь и становясь все сильнее. Отличие только одно — вокруг сотни и тысячи живых игроков, с которыми можно дружить, торговать, ссориться и воевать.

Авторы обещают бесконечный мир, который никогда нельзя будет исследовать до конца и который вместит любое количество пользователей. Нас, впрочем, интригует то, как устроен геймплей. Вопросы пока много. Что будет с уничтоженной нацией? Как будут разграничены развитые нации и нации-новички? Как будет управляться нация в то время, когда игрок уйдет в офлайн? Очень надеемся, что в **ICNH Games** на эти вопросы найдут действительно достойные ответы. Мы проверим это мы сможем уже в декабре, когда выйдет игра.



А за холмами поджидают воинственные индейцы майя с тактическими ракетами...

RAGNAROK ONLINE 2

НОВОСТИ С ТРЕТЬЕГО
ЗАКРЫТОГО БЕТА-ТЕСТА

Алена Ермилова

- Жанр: MMORPG
- Издатель: Gravity Co.
- Разработчик: Gravity Co.
- Издатель в России: Gravity CIS
- Сайт игры: www.gadgame.ru

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

Чем ближе к релизу, тем больше разного рода нылиц и сплетен окружает Ragnarok Online 2. Поклонники первой части насочинили столько, что найти в интернете достоверную информацию о силвеле одной из самых популярных в России MMORPG (после World of Warcraft, Lineage 2 и Guild Wars) крайне сложно.

Чтобы отделить зерна от плевел, мы отправились в российский офис Gravity CIS, где под руководством менеджера Юли Марышевой и дизайнера Алексея Чернова познакомились с обновленным миром Рун Мидгард.

Менсон по-корейски

От первой части игры осталась только «паспортная система»: выбрав при регистрации мужской пол, вы не сможете создать персонажа-девочку. После этого начинаются отличия. Если в первом RO внешности героя уделялось не так уж много внимания, то в RO2 разработчики сделали ставку на индивидуализацию персонажей. Поменять можно не только причёску и цвет волос, но и цвет глаз, изгиб бровей, форму зрачков.

Больше всего на выбор предлагается не причёсок и глаз, а, как ни странно, именно зрачков. Каких только вариантов тут нет. И кошачьи с вертикальным разрезом, и огромные «плачущие», и даже зрачки в духе Мэрилин Мансона. Удивительно, насколько форма зрачка может изменить внешность главного героя. Впрочем, «парикмахеры» из первого RO могут не волноваться: причёсок тоже очень много.

Теперь о грустном. Заострив внимание на внешности, разработчики заметно сократили индивидуальность внутреннюю: отбра-

ли возможность распределять характеристики персонажа. Гистограмма «сила-ловкость-живучесть» пала жертвой... вы не поверите, оружию. Теперь в начале игры герою выдается уникальный клинок — меч, кинжал, кухонный нож. На наш взгляд, очень сомнительное решение, ведь геймеров, которые любят в самом начале игры «раскидывать» очки по характеристикам, создавая наиболее удачного персонажа, немало.

Но вот персонаж готов, кнопочка Ok нажата — мы оказываемся в прибрежном городке и начинаем осваивать территорию. Первое, что бросается в глаза на этом этапе — это графика. Она похорошела не только по сравнению с первой частью, тут бессмысленны любые аналогии. Одно дело 2,5D, совсем другое — полноценное 3D. Но даже по сравнению со второй закрытой бетой (она проходила два месяца назад) графика заметно похорошела. Исчезли углы, улучшилась детализация, персонажи стали двигаться более плавно и, скажем так, стильно.

Управление тоже доработали. Разработчики не стали мудрствовать и предложили по выборке целкать мышкой, а клавиатуру использовать только для доступа к квибкору, либо, как это делает весь цивилизованный мир в других MMORPG, рулить персонажем с помощью клавиш WASD. Второй вариант значительно удобнее, тем более что мышкой все равно придется пользоваться: для передвигания и поворота камеры используется левая кнопка, для активных действий и поворота персонажа — правая.

Изменились и панели быстрого доступа. В первом «Рagnarok» их было три, в силвеле же целых девять (переклечение осуществляется горячими клавишами). Еще одно очень важное изменение: в RO2 появилось несколько типов денег. У каждой расы они свои (например, у норманнов это рубли), а привычные для игроков зени стали универсальной валютой, которую все расы принимают с одинаковым удовольствием.



Служители Кафры теперь не скрывают девушки в длинных одеждах, а злые зипры улыбаются Лары Крофт с воздушной пушкой заплечес. NPC-торговцы ни лад стоят.

Не клон!

Информация для тех, кто уже давно играет в первую часть «Рagnarok» и следит за любыми новостями об игре. Во-первых, RO2 это ни в коем случае не клон «Линейки», как считают многие: игра самобытна, ни графика, ни геймплей не напоминают Lineage.

Во-вторых, останется как разделение профессий, так и разделение на базовый и профессиональный уровни.

В-третьих, информация о том, что в RO2 нет лута, а есть только весьма ценящиеся трупики монстров, неверна. И наконец, в игре действительно будет несколько рас. Пока что достоверная информация есть лишь о



первой. Это норманны, по внешнему виду очень похожие на людей. Вторая раса — элфы (Elfr), похожие то ли на гномов, то ли на эльфов (задние добродушные сказочные существа в половину человеческого роста). Про третью расу, димаго (Dimago), пока ничего неизвестно, а потому говорить о том, что расы различаются классами или о том, что классов вообще не будет, рано.

Красоты под... платьем

Да, в игре теперь есть никебелье. Но это на любителя, мы же поговорим о вещах в целом. Ведь именно за самые красивые шмотки геймеры иногда закладывают душу в ломбард и не торопятся выкупать обратно. Даже на начальном этапе игры вещей столько, что глаза разбегаются.

Например, только на лицо можно надеть, нацепить или приклеить сразу пять разных предметов гардероба: есть финтифлюшки для головы, глаза, носа, рта и ушей. При этом вещички не просто украшают персонажа, позволяют создать свой стиль (даже самая маленькая сержка визуально отображается). Теперь все рощи и навесочки дают определенные бонусы. И тут кроется подвох. Очень часто невзрачная на первый взгляд подвеска дает такой прирост к характеристикам, какой не обеспечит ни одна самая яркая шапка/куртка/кольцо. Приходится жертвовать красотой ради пользы, создавать кургузых, несуразных героев. Уродцев, которые при всей своей некажистости очень эффективны в бою. Так что, когда игра выйдет, не удивляйтесь, встретите персонажа в чалме, с проколотой бровью и в маске из водорослей — может статься, что в сражении ему нет равных.

Одевать на себя высокоуровневые вещи по-прежнему не разрешается. Так что твинкам (персонажи низкого уровня, одевающие на себя доспехи высокоуровневых героев) игра вряд ли будет интересна. Больше всего нас удивило, что героям-девочкам вещи сыплются куда в большем количестве, чем мальчикам (возможно, это особенность беты).

Не бей поринга

Немного освоившись, отправляемся истреблять монстров. Они, впрочем, не горят желанием подставить свои тушки под наши клинки. Заверушек не так много, как в первой части: никаких беснующихся толп, чаще супостатов можно встретить поодиночке или небольшими группами.

Разработчики вняли жалобам игроков о том, что монотонное прокачивание — это скучно, и решили влить новую струю в процесс развития персонажа. Струя не то чтобы сшибает с ног, но определенно освежает. Первый шаг на пути к захватывающему геймплею — отмена автоатаки. Отныне, как во многих MMORPG, персонажу во время боя нужно постоянно находиться к врагу лицом. А так как монстры очень подвижны, зачастую возникает ситуация, что вас бьют, а вы — нет.

К тому же монстры двигаются очень динамично, лихо скачут вокруг героя, так и норовят ухватить за пятку. Впрочем, умирают они тоже несколько быстрее, чем в первой части. Общий оживлял определенно пошел игре на пользу. Сражаться весьма интересно. Кстати, информация для любителей уничтожать несчастных порингов: в RO2 у этой «безобидной калепки» 14-й уровень, и убить ее может только очень прокаченный персонаж.

В прокачке тоже множество изменений. Опыт накапливается очень медленно даже в начале игры: за три часа активных боев нам удалось достичь только четвертого уровня. Но еще больше мы удивились, когда, получив желанный уровень, зашли в меню статистики. Распределением очков теперь (как и в начале игры) занимается, вы не поверите, AI, игрок же может конфигуриро-

Вор в законе?

В RO2 встроена мощная антилутинговая система, укорачивающая длинные жадные ручки некоторых несознательных граждан. Идея такова: среди игроков есть нехорошие личности, которые крадут вещи из-под носа у тех, кто сражается с монстрами. Gravity думала-думала, как с этим бороться, и наконец придумала: теперь труп монстра автоматически приписывается тому, кто его первый ударил. Только он может собирать с поверженного врага вещи. А вот посмотреть, что там такого интересного выспалось из твари, могут все.

Предметы теперь не вываливаются из мобов фронтаном, а остаются «привязанными» к трупу. Чтобы под-



нять лут, надо щелкнуть по тушке и выбрать необходимые предметы. Жаль только, что система антилутинга не исключает воровства опыта. В бете, которую мы щупали, никто не запрещает подойти к игроку, сражающемуся с сильным монстром, подгадать момент, когда до гибели твари останутся считанные мгновения, сделать пару взмахов мечом и получить весь опыт за убийство монстра. Хорошо бы эту недоработку исправили к релизу.

вать лишь одну-единственную характеристику. Мы искренне надеемся, что к релизу ситуация изменится, иначе RO2 потеряет добрую половину своих поклонников — всех тех, кто играет в MMORPG ради возможности продуманно развивать своего персонажа. А какое продуманное развитие может быть, когда все очки раскидывает компьютер?

Опытные мечи

Переходим к самому вкусному — оружию, способам перемещения по игровому миру и квестам. Под оружие отведено два сета, в начале же игры мы воюем мечом, выбранным при кастомизации персонажа. В первом «Рагнароке» клинки ломались очень часто: завалишь десяток продвинутых монстров — и бегом к кузнецу. В силвеле оружие

изнашивается значительно дольше. Мы побегали по игровому миру с мечом наперевес три часа, но вся экипировка осталась целехонькой.

В RO2 к оружию и прочим вещам приходится относиться очень бережно: каждый предмет накапливает свой опыт. Количество этого опыта напрямую влияет на характеристики шмоток. А вот скашивается ли он как-то на цене, нам выяснить не удалось (в бете этот элемент недоработан), но логично предположить, что да.

Плавно переходим к способам перемещения по Рун Мидгарду. Проще всего бродить пешком, ведь мир по-прежнему состоит из небольших локаций. Кстати, водные преграды в RO2 вполне преодолимы. Нурыем в воду и саженыкам плывем к противоположному берегу. Это уме-



В полном 3D битвы выглядят куда красивее. Но вот стилистики пока не хватает.



Получение нового уровня сопровождается феерическим шоу.

ние, в отличие от остальных, которые учатся по книгам, дается персонажу с самого начала. Под водой герой плавает как рыба, не тонет и не задыхается. Но большое озеро или море впасть не преодолеть — слишком долго. Куда проще погрузиться на корабль и отправиться бороздить водные просторы на нем. Удовольствие это совершенно бесплатное.

Третий способ быстро перенести своего героя из локации в локацию — знакомый игрокам по первой части сервис Кафры: за небольшую мзду вас готовы доставить хоть на край света. Однако есть и некоторые изменения: появились сервис экстренной Кафры — аналог «крыльев бабочки» в первом RO. Попав в заварушку, можно бесплатно телепортиться в любой к ближайшей Кафре, либо в начальную локацию.

Но самое забавное приключилось с системой квестов. Точнее, со способом их получения. По привычке мы начали искать персонажей с восклицательным знаком над головой и... не нашли. Квесты в RO2 дают не NPC! Вы сами берете подходящее задание на доске объявлений. Решение очень странное, ведь именно общение с NPC зачастую давало заряд бодрости, на котором проходилась весь квест. Ожидать похожих эмоций от прочтения листочка явно не стоит. Ну и еще одна ложка дегтя: напротив каждого квеста указывается минимальный и рекомендуемый уровень для его выполнения, что исключает, к сожалению, прокачивание слабого игрока в дружественной ему сильной партии.

Еще одно незначительное нововведение, которое наверняка станет очень популярным среди геймеров. Помните, в первом RO все очень любили корчить друг другу рожицы с помощью смайликов? Теперь персонажи умеют крикливо жевать не жук мака или шампанье. В версии, которую видели мы, было более пятидесяти различных ужимок, гримас и прочих невербальных способов общения: поклоны, поцелуй, потяги-

вания, танцы, прыжки и много чего еще. Причем детализация (особенно лица) просто потрясает. Больше всего похоже на то, что мы видели в Team Fortress 2.



По нынешней бета-версии полного представления о геймплее составить, увы, нельзя. Но кое-какие выводы уже напрашиваются. Сохраня атмосферу первого «Рagnarок», игра вышла на новую спираль эволюции: 3D-движок, WASD-система перемещения, антилутинг, визуальное отображение всех вещей, усовершенствованный алгоритм прокачки, сложная анимация персонажей...

Так и хочется написать пафосные слова вроде: «Выход игры ознаменует новую эру в мире Рун Мидгарда...». Означенет-то он, конечно, означенет. Вот только второй «Рagnarок» очень уж близко подбегает к другим MMORPG (второго и третьего поколения). Ведь первый RO прекрасен в первую очередь своей плоской примитивностью, за которой кроется очень глубокий и необычайно интересный мир. RO2 же придется соперничать с титанами вроде World of Warcraft, Guild Wars и их же с ними. Удается ли ему не то что выиграть, а всего лишь устоять на ногах в этой битве? Очень вероятно, но не факт.

А если еще вспомнить, что сейчас в разработке находится очень много новых высокобюджетных MMO-проектов, выход которых состоится почти одновременно с релизом RO 2, то сомнения начинают расти, как на дрожжах. Корейский релиз игры намечен на конец 2007 года, европейская версия появится несколько позже. И если за корейской версией мы несколько не волнуемся (уж корейские RO-гики ни на что «Рagnarок» не променяют), то что ждет евроверсию — надо еще посмотреть.

Но мы очень надеемся, что игра выстрелит. Уж очень хочется поиграть в настоящий трехмерный «Рagnarок», сохранивший все очарование первой части. ■

RO и RO 2: сравним?

Генеральный директор департамента Gravity в России — **Андрей Лим**, кореец, выросший на манхве (целая ветвь комиксов со специфическими чертами, характерными только для корейской анимационной школы; именно этот стиль лег в основу Ragnarok Online). Он, как человек, профессионально разбирающийся и в манхве, и в Ragnarok Online, может объяснить бешеную популярность игры среди российских геймеров и рассказать о дальнейшей судьбе проекта.



✓ Андрей Лим — генеральный директор Gravity в России.

[Игромания]: Андрей, как вы думаете, почему «Рagnarок» так популярен в России?

[Андрей]: «Рagnarок» дает игрокам возможность прожить две жизни. Одну — в фантастическом и полном приключений мире Рун Мидгард, другую — в дружелюбном игровом комьюнити, объединяющем игроков со всего света. Ну и конечно, RO привлекает геймеров профессиями, необычными и очень яркими характеристиками персонажей.

[Игромания]: Как вы думаете, будет ли «Рagnarок 2» так же популярен, как и первая часть?

[Андрей Лим]: Я в этом уверен. Сохраняя все приключательные моменты первой части, RO2 предлагает геймерам много нового: квесты, обновленная система общения, профессия, обмен.

Мы изменили способ коммуникации: персонажи двигаются и жестикулируют, как в реальной жизни. Если хотите, можете станцевать в группе и смеяться до упаду, а можете поцеловать своего возлюбленного и смущенно улыбнуться. Кроме того, теперь в игре появились разные расы (норманны, эльфы и димаго). Они будут иметь не просто разный внешний вид, а совершенно разные системы развития и принципы накопления опыта.

Ragnarok Online 2 — это огромный мир (гораздо больше мира RO), состоящий из тысяч локаций, сделанных при содействии Ли Мюнга (Ли Мунг создал вселенную «Рagnarок»), музыку же написал Канно Йохо (композитор таких аниме-проектов, как Ghost in the Shell.

Cowboy Bebop, Macross Plus и Vision of Escaflowne).

[Игромания]: Нового и вправду много. А каковы, по-вашему, инновационные отличия второго «Рagnarок» от первого?

[Андрей Лим]: Сложно сравнить: сиквел, с одной стороны, очень похож на оригинал, но в то же время они такие разные. Я специально для вас нарисовал табличку. Из нее будет понятно, чем отличаются игры.

Критерий сравнения Ragnarok Online Ragnarok Online 2 Графика 2,5D (основной мир 3D, персонажи — 2D) Полноценная 3D-графика Мир Рун Ragnaroka — фантастическая вселенная Рун Мидгард. Мир Ragnaroka (Рун Мидгард) и фантастический мир средневекового существования вместе. Система экипировки Система улучшения экипировки путем помещения в нее карт: разнообразные карты придают оружию и броне новые свойства. Система изменения экипировки с помощью накопления опыта и использования специальных предметов. Персонажи Только люди. Три разных расы: норманны, эльфы и димаго (Norman, Elf, Dimago).

Несмотря на то, что RO2 и RO взаимосвязаны и, в принципе, рассчитаны на одну и ту же аудиторию, после выхода сиквела первая часть продолжит свое существование. Поэтому все опасения, что первый «Рagnarок» отойдет на второй план, беспочвенны.



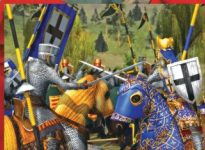
✓ Александр Маслов, технический директор (слева), и Александр Кечеров, дизайнер Gravity CIS (справа).



✓ Вещи, которые дают хорошо бонусы, но всегда сочетаются между собой. Вот и встречается в игре единый предмет в мини-айконе с подкатегорией в виде фиолетовых волос.

XIII ВЕК

Слава или смерть





DARKFALL

Поскольку время — это почти всегда деньги, разработчики часто вынуждены выбирать между теми или иными элементами геймплея. Создать дома гильдий или еще одно подземелье? Расширить систему крафта или добавить красок заклинаниями? Лучше сбалансировать PvP или поработать еще над PvE?

Razorwax решила не искать компромиссов, а создать игру, где есть буквально все. Сотни монстров, подземелий, способностей, квестов, доступных для изготовления вещей, возможность строить замки и целые города, годями исследовать отдаленные уголки и все время узнавать что-то новое. «Дать игрокам полную свободу — вот к чему мы стремимся в Darkfall», — многократно отменяли создатели. И, чтобы реализовать свои планы, в августе 2003 года переехали в Грецию, где присоединились к компании **Adventure** и расширили свой штат до 30 человек.

Зот прекрасный мир

Мир игры состоит из пяти больших материков и множества островов, перемещаясь между которыми можно на кораблях. При создании земель не использовались программы терраформинга, поэтому каждая местность по-своему уникальна, в каждой обитают своиственные только данному региону представители флоры и фауны. Причем фауна далеко не всегда ней-

трально относится к хищной флоре, а флора, в свою очередь, так и норовит пообедать быстрого фавной.

Разработчики решили отказаться от системы инстансов, так что игрокам не придется скучать, дожидаясь, когда же заргуется новая зона. Морские суда служат не только для межконтинентальных перевозок, для желающих доступна карьера пирата и возможность разграбить какой-нибудь торговый эскорт. Вообще, создатели Darkfall открыто предупреждают — тем, кто ищет покоя и безопасности, в их игре придется тяжело. Война повсюду, на земле и на море, убить вашего персонажа могут даже в крупных городах. Причем не просто убить, но и снять с трупа все ценное, включая приобретенную с большим трудом мифритовую броню. Никаких поблажек новичкам: не хотите потерять накопленные артефакты — храните их в банке, а на себя надевайте что подешевле.

В кровавую бойню вовлечены шесть рас: люди, орки, дварфы, махримы, эльфяры и мирдаины, также известные как эльфы. Все они по-разному относятся друг к другу, так что выбор стороны сразу определит ваших врагов и союзников. В дальнейшем вы сможете присоединиться или создать свой клан и попытаться захватить власть на богатой ресурсами территории.

Создание и управление своей империей — главная цель сильнейших кланов в Darkfall. Вначале все города и деревни находят-

- Жанр
- MMORPG
- Издатель
- Adventure
- Разработчик
- Razorwax
- Сайт игры
- www.darkfallonline.com

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2008

мосе, что не всем по нраву. Не хватает сейчас игры с хардкорными, рискованными сражениями. Поэтому одной из самых ожидаемых MMORPG сейчас является **Darkfall**, разработчики которого обещают воплотить самые заветные желания любителей PvP.

История начинается

А началось все в далеком 1997 году, когда **Origin Systems** представила миру легендарную **Ultima Online**. После этого вышло много дополнений, и далеко не все понравились ветеранам онлайнных сражений. Большинство подписчиков не смогли смириться с тем, что любимая игра пошла по пути упрощения. Одни ушли, другие остались. А четверо преданных норвежских поклонников основали компанию **Razorwax** и приступили к созданию собственной MMORPG, в которой собирались сохранить PvP-дух и свободу ранней «Ультимы», но в то же время сделать более настоящий трехмерный мир.



Виде из ездовых животных — прирученный дракон. В подземельях встретятся экземпляры намного крупнее и агрессивнее.



✓ Игрок расы нанизем в тяжелой броне. Такую могут сдвигать только дварф-кузнецы.



✓ Люди и орки — непроницаемые враги ископаемых.

ся под контролем NPC, и чтобы отвеивать самые лакомые кусочки, придется собрать армию. Но мало захватить, нужно постоянно защищать территорию от посягательства других кланов. Для этого можно вербовать наемников, но они стоят немалых денег, причем чем чаще их убивают залетные бандиты, тем больше они требуют за свои услуги. Зато их можно отправить патрулировать земли, а не просто отсиживаться в городе. Для найма доступны не только воины. NPC могут таскать вещи, рубить лес, охотиться, ловить рыбу — в общем, помогать во всем, чем вы решите заняться. Количество полупчиков зависит от того, насколько развиты лидерские навыки.

В пределах захваченной территории главы кланов могут устанавливать свои правила. Например, запретить воровство или закрыть вход определенным расам и гильдиям. Поэтому, если вы не хотите иметь дело с NPC-стражей, оказавшись на чужой территории, не помешает ознакомиться с местными законами.

Тысяча и одно умение

Боевая система в Darkfall отличается от правил боя в привычных WoW-кланах. Здесь нет автотаки и прицеливания, все замки для нанесения ударов или использования заклинаний придется проводить вручную. Мало знать свои способности, нужно научиться фехтовать, делать стрейфы и акробатические прыжки. Это особенно полезно, если в вас летят стрелы, фейерверк и пушечные ядра. От шальных зарядов, выпущенных соратниками, тоже стоит держаться подальше — в Darkfall заклинания не различают, где свой, где чужой. Из-за отсутствия парящих над головами

персонажей имен и другой информации принадлежность к клану определяется по специальным боевым символам. Но вот силу противника можно узнать, только столкнувшись с ним лицом к лицу.

Интересным нововведением в боевую систему стала и система ранений. Когда количество жизней снижается до нуля, персонаж падает на землю и истекает кровью. В течение десяти секунд союзники могут его вылечить и вернуть к бою, иначе он погибает и воскрешается с начальным снаряжением далеко от поля сражения. Если же роковой удар оказался критическим и сразу снизил количество жизней до -10, персонаж отправляется на кладбище моментально.

Ездовые животные тоже имеют свойство умирать, особенно в жарких конных баталиях. Когда вы сражаетесь верхом, выбор доступных умений ограничен — например, нельзя стрелять из лука и пользоваться мощными боевыми заклинаниями. Но для любителей махать мечом и рубить головы конные бои будут лучшим выбором. Каждая раса имеет свою ездовую лошадку. Дварфы рассказывают на боевых бараках, орки — на кабаках, а эльфяры оседлали гигантских пауков.

PvP не совсем only

Несмотря на то, что игра PvP-ориентированная и убийство игроков станет обычным делом, киллерам-одиночкам придется туго. Вырезая безобидных жертв, можно быстро испортить репутацию и стать изгоем в большинстве городов, повсюду подвергаясь атакам стражи. Если вам захочется отправлять врагов на тот свет толпами и не терять карму, лучше всего всту-

пить в клан и принять участие в официальных войнах.

Впрочем, для многих жителей занятия тоже найдутся. В Darkfall можно не только пускать кровь, но и исследовать мир, охотиться за сокровищами, стать торговцем, алхимиком или жульником. Крафтерам и спекулянтам будет особенно интересно, так как все вещи в игре при наличии нужных навыков можно создавать самостоятельно, экономика полностью лежит на плечах игроков. По словам разработчиков, кузнецы и знахари станут не менее важными членами боевых кланов, чем воины. Ведь для сражения нужны подходы «игрушки», а лучшие из возможных мечей, топоров и доспехов могут делать только посвятившие себя ремеслу игроки. К тому же оружие имеет свойство ломаться и теряться, так что без крафтеров не обойтись.

Следуя заветам Ultima Online, в Darkfall нет системы урочень и классов. Вместо этого геймерам придется прокачивать навыки, которые они сами выберут. Хотите стать мастером-лесорубом? Топор в руки — и вперед, валить лес. Мечтаете о карьере злого колдуна? Используйте заклинания почаще, и очень скоро вам позволит себя Сарунам. Игроки не ограничены специализациями маг/воин/лунчик; даже самые грубые варвары, засылающие с топором в обнимку, могут научиться высекать из палца огонь. Более того, правильно подобранная комбинация атакующих и защитных навыков, ударов и заклинаний — залог успеха в PvP.

Всего в игре планируется больше тысячи умений, что в десять раз больше, чем у старшухи «Ультимы». Каждая раса имеет предрасположенность к одним способностям и идиосинкразиям к другим. Специально для игроков, которые жить не могут без рас-

деления на классы, разработчики дали возможность создать в самом начале персонажа с готовым набором умений и бонусов. За это, в зависимости от выбора престиж-класса, придется расплачиваться побочными эффектами: невозможностью носить определенный тип брони, необходимостью носить пожелтованную церку и так далее.

Пан или пропал?

Графически игра постоянно обновляется, последние скриншоты выглядят очень красиво, хотя после неудачного старта Vanguard на красивый визуальный ряд уже никто не ведется. Главное же, что у игры есть свой стиль, а недостаток полигонов (а он есть) компенсируется размерами игрового мира и количеством доступного снаряжения и вещей.

У Darkfall есть отличные шансы стать хитом. Всего-то и нужно — выполнить обещания. Все то, о чем написано на сайте и о чем говорится в многочисленных интервью. В последнем дневнике разработчиков компания Adventure сообщила, что игра почти готова, осталось доработать баланс — и можно запускать бету. Мы это уже слышали в 2003 году, будем надеяться, на этот раз нас не обманут. В любом случае авторам стоит поторопиться: не за горами приход серьезных конкурентов в лице Age of Conan, Warhammer Online и Chronicles of Spellborn. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

MMORPG-дотсборкой, у которой есть неплохие шансы выиграть току конкуренции у многих остальных проектов, готовящихся к выходу в этом году.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

85%



- Жанр
- Танцевальная MMORPG
- Издатель
- Acclaim
- Разработчик
- Newave Information Technology
- Цена игры
- Бесплатный
- Скорость связи
- От 128 до 512 Кбит/с
- График
- От 2 до 5 МГц
- Сайт игры
- <http://dance.acclaim.com>

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Все знают про Dance Dance Revolution? Есть такой танцевальный автомат, где становиться на площадку, смотришь, куда загораются стрелочки, прыгаешь в нужном направлении, и в это время коротышка на экране продвигает акробатические па. Особенно это развлечение популярно в Японии, там даже проводятся турниры среди данс-маньяков.

В последние годы на PC появился добрый десяток подобных танцевальных программ. Смысл такой же, как и в DDR, только вместо ног работают пальцы. Компания Acclaim решила пойти дальше — в ее новой игре DANCE! Online можно не только вволю наплясаться, но и обновило гардероб, и даже жениться!

Игра совершенно бесплатна, это обеспечило ей популярность сразу же после релиза. Чтобы стать виртуальным танцором, достаточно зарегистрироваться на сайте <http://dance.acclaim.com> и скачать 600-мегабайтный клиент. После старта и выбора персонажа вы попадете в общий канал, где можно присоединиться к одному из танцолов или создать свой. Будьте приятны, в эти моменты вас будут приглашать постоянно, так как владельцам нужно прокачивать своего персонажа, и

для этого нет ничего лучше, чем оставить неопитного юнца.

Когда все будет готово и хозяин каморки нажмет Go, слева появится стакан, как в тетрисе, а снизу вверх полетят фигурки с обозначением стрелок. Нужно всего лишь успевать нажимать соответствующие кнопки на клавиатуре, когда фигурки достигнут потолка. Если будете выбивать миллиметр в миллиметр, вам выставят оценку Perfect, если чуть со сдвигом, получите Cool, если совсем промажете — Bad. Самое страшное — когда стрелка прорывается за баррикады — это Miss, то есть промах.

Чтобы человек справа на экране делал хоть какие-то движения, отдаленно напоминающие танец, нужно несколько раз подряд без промахов поймать стрелочки в положении Perfect. Звучит просто, но если у вас не встроены вместо пальцев киберимплантаты, а вместо мозга — 32-ядерный процессор, на первых порах забудьте о победе. Чем сложнее уровень и чем ритмичнее песня, тем больше будет сыпаться стрелочки и тем страшнее ругательства вы будете издавать.

Так что перед началом игры советуем изолировать от компьютера всех детей и родственников. DANCE! Online — игра не для слабонервных. Вся статистика по удачным и неудачным движениям закрепляется за вашим профайлом и лучше всяких слов говорит о том, кто вы — клавиатурный мастер шалопай или недостойный лузер.

Две разбитые клавиатуры и четыре вылитых стакана валерьяны слуха вы переидете на второй уровень и сможете порадовать своего персонажа новой одеждой. Для этого нужно зайти в игровой магазин и подобрать себе что-нибудь из 4 разделов: одежда, внешний вид, аксессуары и предметы. Одним кофточками и юбочками дело не ограничивается, вы можете прилепить себе новую внешность, модные аксессуары и сделать готичный макияж.

DANCE! ONLINE



DANCE! Online лишь напо-

мину dance, вторая ее часть — это шопинг на заработанные очки. Их начисляют в процессе танцев за каждое удачное движение. Даже если вы безнадёжно проудли какому-нибудь покупателю как минимум 500 пайнтов вы заработаете и сможете потратить на красивый чепчик. Чтобы нарядить свою куклу в лиджак от Dolce & Gabbana, придется или долго копить, или достать из заначки пачку долларов и обменять на игровые монеты. Текущий курс — 10 тысяч монет за \$100. Этим денег хватит, чтобы скупить чуть ли не весь супермаркет вместе с продавцом и уборщицей.

Так как DANCE! Online не просто игра, а игра онлайн, без социальных элементов не обошлось. В каждой комнате игроки могут чатиться, посылать друг другу приватные сообщения, добавлять в список друзей и врагов, создавать приватные танцолы. Венцом фирта и танцевального разврата считается женитьба двух персонажей, после чего их официально называют парой.

Остается сказать о главном в игре — о музыке. Разработчики с гордостью говорят, что сотрудничают со звукозаписывающими компаниями и подобрали самые танцевальные композиции. Хоро-

шо, что сотрудники Acclaim не работают дирижерами: довольно сложно представить себе реальные танцы под китайский гитарный рок. Среди сотни мелодий встречаются неплохие треки, но создателям игры не помешает сходить в ночной клуб и послушать, что ныне в моде. К тому же выбор песен большой лишь на первых этапах, чем дальше, тем реже попадаются трудные мелодии и тем заунывнее становится соревнование крутых танцоров. Вплоть до того, что игроки наизусть знают все комбинации, оттачивая свое мастерство до максимального числа Perfect'ов.

Самое же забавное, что к игре можно зарпосто прикупить специальный USB-ковер (самые простые модели стоят около \$60) и управлять виртуальным танцором при помощи ног, отплывшая вместе с ним. И было бы это очень здорово и даже полезно для здоровья, но вот незадача — выиграть, выдавая лишние па на ковре, у игрока с клавиатурой невозможно. Слишком уж велика разница в скорости реакции рук и ног. Остается только посоветовать, что разработчики не встроили в DANCE! Online детектор контроллеров и не разделили «клавишников» и «ковровиков». В этом случае соревнование было бы честным. ■



Дождались?

Развлечение на пару дней, не больше. Если вы, конечно, не фанат танцевальных автоматов или не желаете запереться монотонным фитнесом на дому. Впрочем, во втором случае вам придется купить специальный танцевальный ковер.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

ПЛЯЖНЫЕ ВЕЧЕРИНКИ ЕВРОПЫ ПЛЮС

EUROPA PLUS

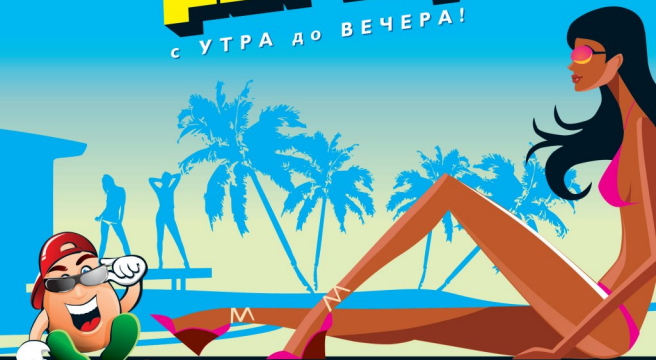


Европа
plus

www.beach-party.ru

beach party

С УТРА ДО ВЕЧЕРА!



Kracks®

В самых
жарких
местах

★ ГЛАВНЫЙ ПРОЕКТ ЛЕТА ★

Sophie Ellis-Bextor
Global DeeJays и другие звезды!

С.Петербург - 8 июля ★ Самара - 11 августа
Москва - каждая суббота июля

Генеральный спонсор проекта
ООО "РГУ Дининг"

ин. правах республ. ен



- **Жанр**
- **Виртуальный мир**
- **Разработчик**
Linden Lab
- **Разработчик**
Linden Lab
- **Цена игры**
- **Бесплатная**
- **Абонентская плата**
- **\$10/мес (есть бесплатная версия)**
- **Скорость скача**
- **От 250 Кб/сек до 2 Мб/сек**
- **Требования**
- **От 1 до 50 МГц**
- **Сайт игры**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
желательно:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Они лежали в шезлонге на отдыхе друг друга и смотрели на привычную игру воли. Пляж был практически пуст, если не считать загоравшую вдалеке девушку и рыбака, стоящего по колено в воде.

«Как хорошо!» — счастливо вздохнула Мэл, сделав глоток из своего бокала. Дэйв, соглашаясь, кивнул. «Дорогой, а давай купим здесь виллу. Это ведь настоящий райский уголок! Ты только посмотри на этот вид!» — «Звучит неплохо, но недостаточно убедительно», — ответил он. Мэл с лукавой улыбкой взглянула на своего мужа и принялась медленно расстегивать пуговицы на его яркой галстуке.

Думаете это эпизод из мильной оперы? Или кадр из жизни двух голливудских звезд, отдыхающих на Майями? Во все нет. Это лишь один из миллиардов моментов, происходящих внутри виртуального мира **Second Life**. Мира, где в недалеком будущем можем оказаться мы все.

Рождение второй жизни

К созданию **Second Life** студии **Linden Lab** подготовили две вещи: браузерные VRML-миры, где любил бывать один из сотрудников компании **Филипп Роздейл**, и книга **Snow Crash**, в которой описывалась виртуальная вселенная **Metaverse**. В какой-то момент Филипп понял, что воссоздать в реальности **Metaverse** — не такая уж фантастика, и при-

SECOND LIFE ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Олег Чебышев

ступил к реализации проекта. Основной идеей было дать возможность каждому посетителю творить мир, чтобы он развивался без участия создателей.

В 2003 году впервые стала доступна бета-версия **SL** (тогда она носила название **Linden World**), и с этого момента новая вселенная стала непрерывно расширяться. В январе 2006 года, когда о творении **Linden Lab** заговорили в прессе и по телевизору, количество подписчиков едва доходило до 100 тыс. Летом это показатель вырос в 4 раза, а к маю 2007-го достиг планки в 6 млн человек и продолжает стремительно расти.

Многие новички ошибаются насчет **SL**, считая, что это одна из MMORPG, где нужно копить опыт и повышать уровни. Ничего подобного. **SL** — это своего рода продвинутый текстовый чат, где собираются люди по интересам и пытаются хорошо провести время. Только, в отличие от IRC, здесь вас представляет не просто имя, а персонаж, которого можно видоизменить по своему усмотрению. А вместо обычных чат-румов — красивые сооружения.

MP SL состоит из двух больших континентов и сотен островов, их обустройством занимаются местные жители. Каждый может выкупить у разработчиков пустой участок земли и стать его полноправным владельцем. Все, что вы там создадите, будет принадлежать именно вам, а не **Linden Lab** — это прямо указано в пользовательском соглашении. А поскольку у вас разное представление о «райском уголке», **SL** состоит из самых невероятных ландшафтов, строений и мест.

Тут можно встретить парки, бары, ночные клубы, магазины, пляжи, аэропорты, музеи, галереи, египетские пирамиды, марсианские кратеры, логова драконов и много других вещей. За буждения по миру денег не берут, вы сможете свободно посетить все достопримечательности и общаться с другими резидентами.

Но если появится желание построить собственный дом или заняться бизнесом, придется оформить премиум-аккаунт, это обойдется в \$10 ежемесячно (\$6/мес, если оплатить на год вперед). Платные подписчики получают небольшой клочок земли, 1000 Линден долларов (L) и еженедельную стипендию в размере

300L. Вы можете в любой момент обменять виртуальную валюту на реальную и обратно. Разработчики не только не запрещают этого, но всячески поощряют ведение своего бизнеса. Обменный курс везде разный, но в среднем 250L приравниваются к \$1.

От прилавка до прилавка

На что тратятся деньги? В первую очередь — на своего аватара. Как и в реальном мире, в **SL** первое впечатление составляет по внешности. Если вы явитесь на вечеринку в стандартных штанах, которые даются в начале игры, и однотонной футболке, вряд ли вас обратят внимание. В то время как бравые парни с мускулистой фигурой, в дорогом костюме и сверкающих аксессуарах сразу вызовут одобрение местных шоу-гез.

Изменить можно все — цвет кожи, прическу, татуировки, рост, вес, количество ног, прямоту рта, наличие крыльев или хвоста. По этому в магазинах **SL** продают не только одежду, но и кучу других предметов, способных превратить вас во что угодно. Процесс шопинга происходит просто — подходите к витрине, где развешена куча картинок с изображением надетого на чьем-то аватаре товара, кладете по ней и выбираете Pay. Джинсы, к примеру, стоят 150-250L, модная футболка — сотню, а на выходные платье с бисером и ожерельем может и тысячи не хватить. Раскрученные бренды привлекают толпы посетителей. Некоторые вещи можно раздобыть на халеву: законодатели виртуальной моды в целях рекламы периодически раздают небольшие подарки совершенно бесплатно.

Немало налички уходит на раздачу чашек танцовщицам, стриптизерам, диджеям, барменам, владельцам классных клубов. Это считается хорошим то-

ном. У каждого наемного трудяги есть рядом со своим рабочим местом пара чашек. Нажимаем на нее и платиме сколько не жалко. Многие сервисы и развлечения далеко не бесплатны, особенно если они относятся к сексуальной сфере. Но об этом чуть ниже.

Перемещение по миру происходит с помощью системы телепортов. Нужно просто выбрать на глобальной карте любую точку и нажать кнопку **Teleport**. Ваш аватар тут же перенесется в это место. В пределах зоны можно летать (если это не запрещено владельцами), что намного ускоряет передвижение. Если выключите полет на километровой высоте, персонаж шмякнется о землю и затем поднимется как ни в чем не бывало. В **SL** очень много мест, парящих где-то в облаках, так что умение летать не роскошь, а средство передвижения.

Танцы, пока молдой

Участье в вечеринках, наверное, самое популярное занятие для всех жителей **SL**. Ночных клубов, джаз-холлов и других мест для любителей подвигать тазом здесь просто не счесть. Можно поехать, например, на балльный сет и принять участие в соревнованиях по танго, можно очутиться в гостях у готов или панков, отрывающихся под хард-рок, а можно просто неплохо отдохнуть в клубе с живой музыкой.

Уметь танцевать необязательно, просто кликнуть на вращающийся шар над танцполом — и ваш аватар начнет дергаться под заготовленные хозяином анимации. Обычно за каждым шаром закреплено несколько танцев, так что можно для каждой звучащей композиции выбрать что-то более-менее подходящее. Поверьте, нет ничего более нелепого, чем девушка в беленьком платьице, называющая



Работа девочек по вызову в мире **Second Life** хорошо оплачивается. Но на создание модельной внешности нужно потратить немало виртуальных (в реальном) денег.

посреди толпы нижий брейк.

В SL вечеринки происходят в режиме non-stop. Кнопка Search внизу интерфейса предоставляет информацию по всем мероприятиям, запланированным на данное время. Остается только выбрать подходящий клуб и телепортироваться туда. Или предварительно посмотреть, где он находится и сколько там гостей. Нередко в ночных клубах проходят различные конкурсы: «Самый оригинальный наряд», «Самый активный танцор» или «Лучшая пара». Победителям выдают денежные призы.

Практически все популярные клубы имеют собственных диджеев, у которых можно заказать песню или передать привет «вон той дышочке в красивом ларике». А в заведениях для взрослых работают танцовщицы, стриптизерши и девушки для утех. Кого пошло на эту роль не берут, большое значение имеет внешний вид аватара. Так что, если кто-то собрался подзаработать у шеста, придется потратить немного Linden на привлекательную фигуру, одежду и макияж.

Помимо вечеринок, в расписании событий могут встречаться крупные выставки, лекции, открытия только что отстроенных территорий, показы мод, игровые соревнования и т. д. SL дает все условия для творческих людей, чтобы блеснуть талантами. Если вы художник, то можете открыть собственную галерею и продемонстрировать свои картины, если фотограф, можете выставить фотографии. Перенести цифровые изображения внутри мира не проблема, а галворин можно арендовать уже готовый. Благодаря лекциям, в SL заходит даже те люди, которых вообще не интересуют клубы и виртуальные развлечения. Ведь не каждый день услышишь научный доклад сотрудника NASA о возможных скоплениях льда на Марсе или семинар по НЛП от всемирно известного психолога. Ученые умы с удовольствием осваивают трехмерную среду в образовательных целях, так

как в SL читать лекции очень удобно, и благодаря интерактивным возможностям, на экране можно одновременно транслировать потоковое видео по теме разговора.

Конечно, далеко не все мероприятия бесплатные и, если вы не владелец премиум-аккаунта, придется на первых порах раздобыть денюжку. Лучшим способом для новичков является профессия сиделки. Так называют персонажей, которые подбавляют просто сидят на стуле и генерируют трафик в зоне.

Дело в том, что многие резиденты SL выбирают, где погулять, глядя на карту. Если в каком-то месте обнаруживается скопление зеленых точек (изохранения людей), значит, там происходит что-то интересное. Самые популярные места попадают в хит-парад поисковика, поэтому владельцы многих заведений не прочь заплатить 3L за 10 минут ничегонеделания, при условии, что ничего не делать вы будете у них в клубе. Еще можно попробовать собрать урожай с денежного дерева. Оказывается, есть и такие — правда, только в SL. Подвешивают денежные плоды или хозяева территории, или случайные богатейшие резиденты, помогающие новичкам.

Когда надоест отсиживать зад на табуретках и караулить бумажные бананы, можно подыскать что-то престижнее. Например, нанять профессионального танцора или вышibal в ночной клуб. Несмотря на то что виртуальный бизнес не требует большого штата сотрудников, владельцы часто их нанимают. Для солидности.

Реальные деньги виртуального мира

Поскольку в SL можно свободно обменять лinden на реальные деньги, этот мир — настоящий рай для тех, кто хочет открыть свой бизнес, будь то магазин одежды, ночной клуб или казино. Конечно, таких же доходов, как в реальности, ждать не стоит,

Игра в игре



Несмотря на то что SL сама по себе не является игрой, игр внутри этого мира немало. Существуют теннисные корты, поля для гольфа, трассы для гонок, полигоны для стрельбы, ролевые зоны. Благодаря встроеному языку скриптов, можно сделать эмуляцию любой реальной игры или придумать собственную. Здесь даже проводят турниры типа Уимблдона, где можно выиграть вполне реальные призы.

Конечно, по сравнению с полноценными компьютерными играми они выглядят примитивно. Слишком уж простой движок у SL и слишком уж мала территория островов для создания на них многоуровневого шутера. Зато все инструменты под рукой и склепать свою мини-версию DOOM за месяц-другой можно. Правда перед этим вам придется погода читать доки, чтобы понять, как реализуются различные тонкости и нюансы.

Если вы никогда не видели Дублин или Амстердам, SL дает такую возможность. Жители этих и многих других городов воссоздали точные копии улиц, площадей и главных своих достопримечательностей, чтобы виртуальные туристы смогли прогуляться и оценить красоту. Особенно среди них много копий европейских улочек.

но и для старта особых капиталов не требуется. Достаточно арендовать часть земли у владельца одного из островов, прочитать статьи по строительству и соорудить что-нибудь оригинальное.

Второй и третий пункты можно вообще пропустить, нанять вместо этого профессионального дизайнера или купить уже готовое здание. На <http://slexchange.com> и www.ebay.com доступна самая разная недвижимость — от картонных хрущевок до замков и целых городов. Цена на некоторые экспонаты доходит до 70 тыс. реальных долларов. Крупные игроки, решившие всерьез заняться бизнесом в SL, покупают собственные острова. Стартовая цена на \$1675 и потом около \$300 ежемесячно. Это уже покупать пустую землю у разработчиков. Благоустроенное место стоит на порядок дороже, в зависимости от соседств и сложности строений.

Перепродажа земли сейчас самый прибыльный бизнес в SL. В интернете полно историй о скромной препродавальнице Anshe Chung, которой удалось всего за

пару лет с нуля заработать миллион венчозеленых. Скупала дешевой земли, обустроила их и затем продавала или сдавала в аренду. Спрос оказался настолько большим, что теперь мисс Chung — владелица реальной недвижимости — профессионально занимается виртуальной недвижимостью.

Она не единственная, кто оставил старую работу ради SL. Чем популярнее становится этот мир, тем больше появляется фирм и специалистов, предлагающих создать по заказу аватар, построить дом или сделать нужную анимацию. Клиенты найдутся всегда, среди резидентов немало бизнесменов и просто очень обеспеченных людей, желающих хорошо выглядеть не только в реальности.

Бизнес — это просто

Еще одним очень выгодным занятием стал игровой бизнес. Владельцы крупнейших казино в SL получают тысячи долларов в месяц чистой прибыли, а ведь на



Показ мод в SL пока не распространен, но это лишь вопрос времени.



Нередко виртуальное общение заканчивается свадьбой.

поддержку такого заведения практически ничего не требуется. Ни персонала, ни налогов, ни обслуживания дорогостоящих игровых автоматов. Один раз их установить и потом только заходить раз в неделю, забирать лицензии. Правда, американские законы добрались и до SL. Linden Lab даже пришлось убрать рекламу всех казино из центральной поисковой системы. Но это не мешает владельцам завлекать публику другими способами (через интернет).

Разумеется, в таком взрослом мире как SL, не обходится без «клубнички». Огненные тела можно встретить на плакатах местных клубов, на художных пляжах и в других злых заведениях. Многие резиденты строят на этом свой бизнес, а чуть ли не половина всех локаций имеет сексуальный подтекст.

Но в последнее время курс развития изменился, виртуальный мир все больше наполняется креативными и серьезными проектами, нежели эротикой. Ведь рядовые пользователи — не единственные, кто пробует себя в SL. Свои представления здесь откликнули многие корпорации и научные организации, включая IBM, Sun, Intel, Adidas, Amazon, NASA, Reuters, Массачусетский технологический институт, Университет Беркли, Гарвардский университет и многие другие. На значительные прибыли от своих островов они пока не рассчитывают, больше ориентируясь на рекламу и проведение лекций.

Даже правительства не оставляют без внимания стремительно растущую популярность SL, и заводят внутри собственные подразделения. Пример всем в этом подала Швеция, решившаяся на этот шаг, чтобы виртуальные туристы смогли поближе узнать об их стране и при случае ослабить ее своим визитом.

Как построить дом?

В какой-то момент, нагулявшись по клубам, вы наверняка захотите оставить след для по-

томков и создать что-то свое. Какой-нибудь бар «Три поросятки» или просто красивый кириш. Научиться строить несложно, достаточно потратить несколько минут на изучение встроенного конструктора и поэкспериментировать с примитивами.

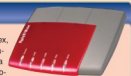
Все объекты в виртуальном мире, от стульев до термодерных ракетостроителей, состоят из простейших геометрических фигур (prim). Выбираете, к примеру, цилиндр, превращаете его растяжками в брусок, делаете три ноги, ставите на них вал — и вот вам табуретка. Останется только нацелить подводящий сири древского цвета.

Строить можно не везде, а только в специально отведенных для этого местах, которые называют «песочницами». Или на своей территории, если вы счастливый владелец премия. Пока занимаетесь этим можно, только находясь в онлайн. Linden Lab общаются скоро выпустят офлайновый клиент, с его помощью можно без сетевого подключения моделировать сложные объекты и потом быстро портировать их в SL. Количество доступных примитивов также увеличатся, что упростит работу дизайнерам.

Даже если вы архитектурный гений и сконструируете фотореалистичный реактивный самолет, без скрытых он так и останется неподвижной мебелью. Все, что движется, кружится и свертает в SL, анимировано посредством LSL — Linden Scripting Language. Это удобный язык программирования, с помощью которого можно прописать любому предмету состояние и поведение. В нашем случае передвижение по воздуху, выпуск огненных столбов из двигателей, звук турбин и так далее. Структура во многом напоминает Java или C, так что для опытного программиста разобкарь проблем не составит. А новичкам не помешает почитать обзор LSL по адресу http://wiki.secondlife.com/wiki/SL_Portal.

Создать в SL свой уголок — это лишь полдела. Если вы не хотите, чтобы единственными вашими гостями стали случайно за-

Жажда скорости



SL — развлечение не для тех, кто сидит на мегабайтном тарифе или все еще мучается на модеме. Попробовать зайти, конечно, можно, но будьте готовы к получасовым ожиданиям при каждом появлении в новой зоне, пока прогрузятся все окружающие объекты.

Даже при связи в 1 Мбит/с придется смириться с подгрузками. В отличие от MMORPG, в клиенте SL нет базы данных по всем вещам, резиденты ежемесячно расширяют мир и добавляют в него новые предметы. Хорошо еще, что программа кэширует информацию и при повторном заходе в любимое место процесс становится быстрее.

бредные человечки, бегающие в поисках выхода, придется позавидовать о лядре. Проверенным способом привлечь клиентов являются сиделки, о которых уже говорили выше. Можно еще за небольшую плату разместить на стене чаша посещаемого места плакат с изображением своего ресторана. Дотронувшись до него, человек получит приглашение немедленно переместиться к вам в гости.

Только заведения нужно подобрать ближе ко духу — реклама салона красоты на дискотеке валмиров ничего, кроме смеха, не вызовет. Многие владельцы виртуальных казино, супермаркетов и ночных клубов привлекают клиентов через блоги и форумы. Но, как показывает практика, лучшей рекламой становится оригинальность и зрелищность вашей постройки. Слухи распространяются по миру быстро: люди любят делиться впечатлениями об интересных местах и, если ваш проект окажется достойным внимания, о нем непременно узнают.

SL по-русски

В России SL пока не прижился. Хорошо если пару сотен активных резидентов наберется, в то время как в США, Франции, Германии, Великобритании и Нидерландах этот мир стал любимым хобби сотен тысяч людей. Тех, кто пытается продвигать SL

в нашей стране, можно найти на <http://world2.ru> и http://community.livejournal.com/si_ru.

Что касается чисто русских территорий, пока их немного: Techinvestab, Russia, Russian Empire и VisBoo — все они легко находятся во встроенном поисковике. В наполнении Techinvestab можно почувствовать самому, так как весь остров представляет собой одну большую песочницу. Там уже есть первый русский клуб «Изумурд», пляж, аттракционы, одяжная лавка... Правда, из-за возможности слепить на месте любые объекты, совершенно бесполезны и откровенно бесполезны сооружений тоже хватает. Рядом с одиноко стоящими лавочками соседствуют паровозы, а у картонных коробок возвышаются останки самолетов.

VisBoo — официальное представительство World2.ru, где сейчас ведется большая стройка. Владельца этого острова Kosta Cela — один из самых известных и старейших русских резидентов, автор популярного радара людей и предметов (позволяет обнаруживать в SL потерявшиеся вещи). Что именно получится на VisBoo, непонятно — пока можно увидеть лишь длинные шоссе, подземники, как на лыжных курортах, несколько домиков и береговую рошу.

Островок Russia, судя по всему, затерян под бизнес и будет сдаваться в аренду, так как его большую часть занимают павиль-



Многие любят отдыхать на пляже. Только для этого лучше предварительно записаться в плавание или кувальники.



Некоторые внутренние игры в SL весьма интересны, хотя, конечно, сделаны они очень условно.

оны магазинов. Но развивается он медленно и практически заброшен хозяином. **Russian Empire**, наоборот, активно растущий проект, направленный на популяризацию SL в России. Уже сейчас там есть кинотеатр, галерея искусств, зал, место для проведения лекций, строится развлекательный комплекс, повсюду встречается родная символика. В общем, дизайнеры всеерьез намерены сделать «Империю» центром мест общения русскоязычных жителей, обучать новичков основам дизайна, создания анимации и другим полезным вещам.

Еще два проекта пока не доступны для свободного посещения, но откроются в ближайшем будущем: «Москва» и «Полigon». Как уже было сказано, в SL есть много копий реально существующих мест — от Амстердама и Токио до французских провинций. Вот только с русскими городами напряженно. Москва станет первой, причем создатели решили не размещаться на острове, а начать сразу с Красной площади и в перспективе добавить другие столичные достопримечательности. Несмотря на то что проход на остров пока закрыт, красочные купола соборов и знаменитые часы можно увидеть через зенит ограду уже сейчас. Владелец земли **Musasi Tanabe**, курирующий строительство, называет себя не иначе как «хозяин Москвы».

«Полigon» — коммерческий, но не менее интересный проект на военную тематику. Нам удалось пообщаться с его создателями и даже побывать в святой-святой военной базе. Зона предположительно откроется этим летом и предоставит аватарам возможность воевать друг с другом с применением всех подручных средств, начиная с шашек и пистолетов и заканчивая тяжелой артиллерией. На нижнем уровне базы даже находится подводная под-

ка, умеющая стрелять торпедами! Впрочем, как оказалось, стоящие в ангаре танки и вертолеты — не самое страшное. Один из дизайнеров нам признался, что в SL существует, помимо обычного, нелегальное оружие. Помните, как в «Лабиринте отражений» главный герой использовал хакерские утилиты, чтобы уйти от погони? Вот здесь что-то похожее. Некоторыми игрушками можно воздействовать на аватара — убить его, посадить в невидимую клетку, повесить бедолагу игровой клиент и даже вызвать собой в работе его острова.

Есть шпионские вещички, они позволяют скрыть свое местонахождение на карте, запустить после диверсии следы. Конечно, стоят они баснословные деньги и доступны далеко не каждому. А в случае поимки разработчиками SL владельца сразу банят.



Если Linden Lab не ошибется и не внесет откровенно глупых изменений, перспективы у SL грандиозные. По сути, это первый шаг к настоящей виртуальной реальности, которую не устают описывать фантасты. Конечно, есть еще много недочетов. В графическом плане SL и близко не дотягивает до уровня современных игр — строения кажутся картонными, аватары куколками, про тени вообще речь не идет. Некоторым людям удается добиться некоторой реалистичности, но даже самые лучшие дизайнеры ограничены четким лимитом примитивов на квадратный километр. Также разработчики, похоже, не в силах справиться с кредитителями, терроризирующими резидентов и целые острова, а таких с каждым годом становится все больше. Да и сами нередко вредят бизнесу своих пользователей,

Баронесса Anshe Chung



В ноябре 2006 года жительница Китая и еще недавно обычная учительница английского языка **Айлин Гредф** сообщила всему миру, что стала первой, кому удалось заработать в виртуальном мире миллион долларов.

Айлин начала свой творческий путь в **Star Wars Galaxies**, **Asheron's Call** и **Shardwbane**, обустраивая там свои виртуальные жилища. Открыв для себя SL в 2004 году, она завела аватар **Anshe Chung** и занялась разработкой анимационных скриптов, тайне от мужа подрабатывая виртуальной проституткой в клубе **Cannabis Cathedral**.

Собрав на этом достаточное количество Linden, женщина стала приобретать и отстраивать дешевые участки земли. Часть из них продавала, остальные сдавала в аренду. Бизнес процветал, и к концу 2006 года империя Anshe Chung под названием **Dreamland** выросла до впечатляющих размеров, а сама хозяйка попала на обложку журнала **BusinessWeek**. Айлин даже пришлось нанять десктоп работников, делающих для нее дизайн, и открыть собственную студию.

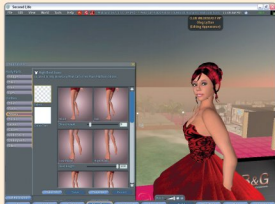
Но в то время как для многих «баронесса недвижимости» служит источником вдохновения, у некоторых она вызывает лишь раздражение. В декабре 2006 года, во время проходившего в SL интервью с Anshe Chung, организованного телеканалом **CNET**, виртуальная студия подверглась атаке гриферов (вандалов). Десятки розовых пенисов, висящих из ниоткуда, поблуждали прямо на героиню эфира, а в конце на всех гостей обрушился снегопад фотографий улыбающейся Айлин Гредф, держащей в руках мужское достоинство. Как оказалось позже, теракт провела группа **Room 101**, которая уже давно забавляется в виртуальных мирах, используя запрещенные скрипты и утилиты.

Посмотреть скандальное видео можно здесь: <http://youtube.com/watch?v=RedLya42b2s>.

ввода с патчами новые правила, способные резко поднять или наоборот снизить чью-то прибыль.

Но развитие идет, SL становится больше и заметнее. В скором будущем будет запущен внутренний голосовой сервис, так что общаться станет возможным, не натирая мозоли на пальцах. Внедрение всех доступных видов мультимедиа тоже не за горами. Радио, телевидение — это уже вчерашний день. По мнению экспертов, подобные

миры способны через несколько лет полностью заменить интернет, так как многие вещи намного удобнее проводить в трехмерном измерении. Как знает, может скоро читать «Игроманы» вы будете через своего аватара, лежа в шезлонге на виртуальном пляже. Об одном только не забывайте — «глубина» не только увлекательна, но и опасна. И нырнуть в виртуальные сети намного легче, чем вернуться обратно в реальный мир. ■



Окно настроек внешнего вида аватара. Здесь можно даже из самого безобразного крокодила сделать эталон красоты.



Построить в SL кубик сможет даже ребенок. А вот что-то возложить — тут уже нужно постараться.



КЛАССОВОЕ НЕРАВЕНСТВО

ОБЯЗАННОСТИ КЛАССОВ В РЕЙДАХ WORLD OF WARCRAFT

Любая онлайн-игра отличается от офлайн-версии прежде всего тем, что в ней нужно учиться играть в команде. Никто не мешает вам качать персонажа так, как вы сами того хотите, никто не будет указывать, как именно лучше убивать монстров и какими заклинаниями пользоваться во время соло-игры. Но как только вы попали в партию или рейд и собрались в поход в инстанс — приготовьтесь к тому, что лидер партии (и особенно рейда) потребует от вас знания особенностей, сильных сторон своего класса и применения их на полную катушку.

Все классы в **World of Warcraft** (как и во многих других онлайн-играх) можно разделить на несколько стандартных групп: танки, хилеры, дамагеры и саппорты. Основная обязанность танков — удерживать на себе монстров и боссов и не допускать, чтобы они бежали по рейду и убивали других игроков. Кто такие хилеры и дамагеры, думаю, объяснять не нужно, но если вы думаете, что первые должны только лечить, а вторые — только лупить по боссу всем, что есть под рукой, то глубоко ошибаетесь.

Возможно, стиль игры «на трех любимых кнопках» и будет актуален до какого-то уровня, но чем старше вы будете становиться, тем более изощренное владение своим классом от вас потребуются. Настоящий хардкор начинается в элитных подземельях **The Burning Crusade** — именно там проверяется, насколько доросший до 70-го уровня персонаж знает, что вообще собой представляет его класс.

Для обычного человека, у которого помимо WoW есть еще семья, работа, друзья и прочие увлечения и для которого игра не является единственным средством самореализации, поход в инстанс иногда становится тихим кошмаром. Лидер требует чего-то, о чем он и слыхом не слышал, вайп следует за вайпом, а удовольствие от игры сводится к единственной мысли — поскорее бы этот убогий закончился. Поэтому сегодня мы начнем рассказ об обязанностях каждого класса в инстансах. Зная их, вы во всяком случае всегда поймете, что от вас требуют и зачем.

Воин (Warrior)

Воин в зависимости от типа прокачки может быть танком или дамагером. Если вы хотите как можно чаще ходить по инстансам, приготовьтесь стать именно **танком**, то есть вложить максимум очков в ветку защиты. Если стиль игры мощной, почти непробиваемой, но и почти не наносившей повреждений железной банкой вас мало радует, обзаведитесь хотя бы комплектом одежды с максимальной защитой и всегда носите с собой одноручное оружие и щит.

Танк — тот самый персонаж, которого должны бить все монстры в инстансе. Для этого ему постоянно нужно поддерживать их ненависть к себе или агро. Фактически большая часть способностей воина заточена именно под это: почти не наносит урона, хороший танк способен так крепко «садить» на себя монстра, что тот совершенно не будет обращать внимания на всех прочих членов партии, как бы сильно они его ни били. Первые несколько секунд бой воин-танк всегда бьет свою цель один — в это время он набирает начальное агро. Очень часто в инстансах используется «правило пяти сандеров» — общая атака начинается только тогда, когда воин пять раз применит на цель способность **Sunder Armor**.

В больших рейдах обычно бывает несколько бойцов, и в этом случае кто-то из них становится первым танком (MT — Main Tank), кто-то — запасным (OT — Off Tank). Задача второго танка — набирать агро следом за MT, чтобы в случае если первый танк будет убит или выведен из боя, тут же перехватить босса и не дать ему переключиться на прочих участников рейда.

Воин-танк — одна из самых нужных, почетных и... нервных должностей в группе. Будучи танком, вы всегда найдете группу для похода в инстанс. Но если вы только начинаете играть в WoW, воин — не самый лучший выбор. Ошибки воина обычно простительны и заканчиваются всеобщим вайпом, сопровождаемым громкими и очень неприятными выражениями в духе «this stupid war!».

Паладин (Paladin)

Паладин, этот заслуженный член-класс WoW, в инстансах нужен по большей части из-за так называемых ауры и благослов. Это чистой воды **саппорт-класс** (то есть класс поддержки): даже единственный паладин в рейде на 25 человек может существенно усилить его. В группе на 5 человек и в не самом тяжелом инстансе паладин может быть танком (поскольку носит тяжелую броню) — но это будет танк, почти не умеющий удерживать агро. Может быть и хилером, но он уступает priestу. В роли дамагера паладин наносит весьма незначительный урон. Поэтому, как правило, паладин в группе — на все руки мастер: и подлечить, и подмазать, и применить какую-то способность (а их у паладина масса).

Во-вторых, паладин умеет одним махом снимать со своих соратников все вредные эффекты болезней, ядов и магии. Более того, он умеет обнулять эффекты, которые не снимаются никем более, что делает этот класс фактически незаменимым во многих подземельях. Во-вторых, он в силу своей «святости» наносит хороший урон мертвякам (Undead) и единственный из всех классов умеет их распузырять (Fear Undead). В-третьих, паладин умеет поднимать мертвых товарищей (Resurrect). В критической ситуа-

ции, когда смерть всей партии уже неминуема, паладин может ценой собственной жизни обеспечить группе «безопасный вайп», применив Divine Intervention. Суть этой способности — вывести из боя на три минуты одного из членов партии (как правило, priestа), чтобы затем тот мог воскресить всех остальных.

Основная же обязанность паладина в группе и особенно в рейде — служить бафф-машинной. Вам нужно будет в оба глаза смотреть за своими товарищами и постоянно обновлять выноски на них блессы. Хорошо знающий свой класс паладин может несканзано облегчить жизнь партии в инстансе, но даже если он играет так, будто только вчера увидел Азерот, — на это могут и не обратить особого внимания; главное — не забывайтесь обновлять блессы и не лезьте вперед бабки (то есть танка) в самое пекло.

Друид (Druid)

До старта **The Burning Crusade** друиды считались одним из лучших хилеров в WoW. Сейчас же они стали чуть ли не лучшими танками — в форме медведя хорошо одетый друид приобретает какие-то абсолютно заурядные показатели жизни и брони. Правда, возможность удерживать агро у них не так и много (а, точнее, всего 2 таунта), но практи-



✓ Когда все персонажи все делит правильно и никто не реет агро — в эти редкие моменты priestа могут расслабиться.

ка прохождения инстансов с танкующим друидом показывает на удивление неплохие результаты. В рейдовых подземельях так называемые feral-друиды (проклятые по ветке умений с соответствующим названием) иногда становятся на место второго танка.

Друид в партии — это ко всему прочему отличные баффы и возможность быстро восстановить ману (Innervate, обычно накладываемая на приста в сложном бою). Кроме того, только друиды умеют воскрешать персонажа, находясь в бою (Battle Resurrection). Этот класс также может снимать вредные эффекты злов и проклятий, а их легчайшие заклинания, рассчитанные на время (hot — heal over time), по праву считаются одними из лучших.

Играя друидом, не забывайте поддерживать «лалку» (бафф, повышающий параметры и защиты от различных видов магии) на всех членах партии и «корми» (бафф, позволяющий удар всакому, кто стунет его обладателя) на войнах. Учтите, что, находясь в форме любого животного, вы не сможете поль-

зоваться некоторыми заклинаниями, взамен приобретая другие способности. Скажем, в форме медведя друид дает хороший бонус всем классам своей группы, бьющимся холодным оружием, а в форме мушкетера — неплохо повышает параметры кастеров.

В принципе, друид «всеяден», и любая партия примет его с распростертыми объятиями. Конкретные обязанности друида в партии очень сильно будут зависеть как от его уклона в прокачку, так и от состава партии.

Mar (Mage)

Первый **дамэджер**, перегнуть которого — честь для любого класса, хоть как-то умеющего драться. С хорошо одетым, правильно прокачанным и умеющим играть магом любой инстанс будет пройден втрое быстрее, чем обычно. Беда с этим классом лишь одна — увлеченный подсчетом собственного DPS (damage per second — количество урона в секунду), представители этого класса зачастую забы-

вают, что **Blizzard** наделила их такой прорывной волшебной нужкой в партии и рейде способностей, что другим классам остается лишь тихо умереть от зависти.

Первое, что делает маг, войдя в инстанс, — баффает группу на повышение интеллекта. Затем делает воду и еду на всех членах партии. После этого заготавливает для себя мана-камень, желательного двух видов (действуют как обычные бутылки маны). Потом маг пьет — и он готов к бою.

Кроме прямого урона, который требуется от мага в инстансе, он должен уметь оперативно выводить лишних противников из боя. Для этого у него есть способность превращать одного из монстров в свою либо какую-то другую безобидную зверушку. Через некоторое время эффект заклинания спадает, и магу приходится повторить процедуру «одевания».

Кроме того, маг умеет дебафать некоторые вредные эффек-

ты, сбивать заклинания монстров и определять, что они сейчас колдуют. Но самая интересная способность мага — воровать способность монстров. Иногда маги пользуются ею в качестве развлечения — и проходит часть инстанса в форме какой-нибудь местной зверушки, но больше всего эта способность нужна в серьезных подземельях.

Качество игры магом не в последнюю очередь проверяется количеством его смертей в инстансе. Во-первых, нормальный маг не будет рвать с танка агро, а во-вторых, даже случись такое, сумеет вовремя спрятаться в блоке или моментально приморозит монстров к месту на те несколько секунд, что нужны воину, чтобы вернуть ярость монстров на себя. Справедливости ради отметим, что маг все же очень зависим от приста — если тот сам не понимает, что на ближайшем пуле магу понадобится щит, не стесняйтесь потребовать его прят-



✓ При игре в одиночку групповые аддоны не нужны, и для экономии места на экране их можно отключить.



✓ В очередном окне рагов опять общепит проклять, а пока их удад — квесты, фарм и PvP.

Термины



Бафф (Buff) — заклинание, накладываемое на партию или члена партии. Может повышать параметры, защиту либо давать какие-либо бонусы. Действует от нескольких секунд до часа реального времени;

Инстанс (Instance) — закрытая пещера для одной партии (5 человек);

Рейдовый инстанс (Raid Instance) — закрытая пещера. Есть рейдовые инстансы на 10, 25 (лимит Burning Crusade) и 40 человек (лимит оригинального World of Warcraft);

Дамэджер (Damage Dealer) — персонаж, основная задача которого — убивать монстров;

Дамэж (Damage) — количество повреждений, нанесенных монстру;

Танк (Tank) — персонаж, основная задача которого — следить, чтобы монстры били только его;

Хилер (Healer) — персонаж, занимающийся лечением;

Санпорт (Support) — класс поддержки;

Нуб (Newbie) — новичок, либо игрок, не умеющий играть своим классом;

Лерой (Leeroy) — ставшее нарицательным имя одного реального игрового персонажа, прославившегося на весь WoW своей крайне неадекватной игрой в партии;

Аура (Aura) — пассивный бафф паладина, накладываемый на всех членов его партии;

Блесс (Blessing) — бафф паладина, накладываемый на 5 или 15 минут;

Таунт (Taunt) — специальная способность для повышения уровня агро монстров;

Агро (ярость, Threat) — уровень ненависти монстра по отношению к конкретному члену партии или рейда. Обычно монстр атакует именно того, кто вызывает у него больше всего ненависти;

Вайп (Wipe) — смерть всей партии или рейда;

Инст-каст (instant casting) — заклинание, которое производится моментально, без затрат времени;

Мили (melee) — любой класс, бьющийся холодным оружием;

Кастер (caster) — любой класс, пользующийся в бою заклинаниями;

Пул (pull) — захват ближайшей группы монстров (или босса) и введение ее (его) в бой;

Дебафф (debuff) — снятие вредных эффектов с членов партии.



✓ При прохождении инстанса The Black Morass важно, чтобы маг успевал убивать всех монстров, ползущих к стороне Миджеса.



✓ На картинке слова — Threat Meter, справа — SW Stats.

мым текстом. И не забывайте про невидимость — иногда это единственный шанс спасти не только свою шкуру, но и весь рейд.

Разбойник (Rogue)

Самый несчастный класс в инстансах. С полнотой о нем, скажем так, полная беда. Разбойники (rogue) — отличные **дамаггеры**, но необходимость подходить вплотную к монстрам делает их в разы уязвимее магов, которые могут швыряться своими файерболлами с относительно безопасного расстояния. Особенно это заметно в инстансах The Burning Crusade, где буквально каждый второй босс обладает какой-нибудь зловерной атакой по территории вокруг себя. Уж сколько раз Blizzard обещали повысить нужность разбойников в инстансах, но ничего не меняется. В результате сейчас rogue — фактически соло-персонаж, хотя и у него есть несколько интересных способностей, полезных в партии.

Играя рогом, учтите: в инстансах вас почти всегда будут лечить в последнюю очередь. У хилера и без того полно проблем: в первую очередь он должен сохранить танка и мага, так что ваша задача — самостоятельно выжить любой ценой. Используйте Feint (сброс агро), а в критических ситуациях посылайте голову леллом и скрывайтесь в третьем слое сумрака (Vanish). В ваши обязанности также является отслеживать ситуацию на поле боя, снимать монстров с пристов и оттащить их к танку.

В инстансе от рога помимо нанесения урона может потребоваться Sup — способность, позволяющая вывести монстра из боя почти на минуту. Не забывайте про яды — не только наносящие урон, но и замедляющие, и пока еще пинайте кастеров (Kick), сбивая их заклинания. Ну и конечно же, вся партия начнет любить вас, если вы сумеете открыть запертый сундук, — взламывать в игре умеет только разбойник.

Нубометры

Да-да, они самые. Все эти Damage Meters, SW Stats и иже с ними — аддоны, которые считают количество урона и хила (лечения) и вывывают самых, казалось бы, сильных игроков.

На самом деле качество (или скилл) игры персонажем какими-то «метрами» вычислить очень сложно. Как вам понравится маг, бросающийся в бой чуть ли не вперед танка, моментально срывающийся на себя босса, а потом в ужасе мечущийся по всей комнате, отстреливаясь инст-кастами и виртуозно сажая во фронт нову или засыпая арканом всех попавших в поле зрения мобов, часть из которых была выведена из боя другими игроками? Если хилеры совершат почти невозможное и сумеют спасти такого горе-мага (а заодно и весь рейд), нанесенный им урон будет огромным и со всей возможной деточностью отражен в damage-метре. Вот вам и перее место нубометра!

Возможно, вы сейчас будете смеяться, но приведенный пример реален (хотя это, конечно, высшая ступень дерзости мага). Игроки, во что бы то ни стало желающие попасть на первые строчки damage-метров, — это бинч божий в любой партии или рейде. К лечащим классам это относится в той же мере: увлеченные мыслью, как бы показать свою немереную крутизну, присты перестают рассчитывать рациональность своих заклятий, пользуясь сильнейшими заклинаниями там, где они реально не нужны. В результате через 15 секунд они остаются без маны и грозно требуют у друидов восстановить ее. Первая строка хилметра у них в кармане, а заодно, как правило, и первая строка по оверлику (лечение, увидевшее в уже здорового персонажа, иными словами — мана, слитая в пустоту).

Если уж вам так хочется пользоваться нубометрами — пожалуйста, делайте это с умом! Хилерам стоит в таком случае настроить его так, чтобы был показан не общий, а только эффективный хил (примерная формула: общий оверлик минус хил не в бою). Всем классам без исключения вместе с нубометром обязательно надо поставить себе любой аддон, показывающий уровень агро монстров (например, **Threat Meter**). На первой строке аддона всегда должен быть показан танк — если вы видите, что приближились к нему вплотную, замрите хотя бы на несколько секунд, иначе следующий удар босса придется уже не по танку, а по вам.

В оригинальном WoW отвлечение босса от танка хоть и было неприятно, но пару ударов мог выдержать любой класс, и обычно персонажа удавалось спасти. С введением The Burning Crusade, где самый средний рейдовый босс (а иногда и стандартный монстр) выдает за удар по 10 с хвостиком тысяч повреждений, спасти того же мага или приста просто невозможно.

И последнее, что стоит помнить, пользуясь damage-метрами. Не надо скидывать показатели этого аддона в партию или рейд каждые 5-10 минут. Как минимум это раздражает, а как максимум — может привести к тому, что часть рейда пропустит команду лидера или какое-то важное сообщение.



Игра в партии — это опыт, который обычно набирается путем постоянного наступления на грабли. Только пройдя пару десятков инстансов и потратив пару сотен золотых монет на ремонт, игрок начинает более-менее осознавать, что же от него требуется, когда это нужно делать и, главное, как.

Готовя эту статью, мы собрали и обобщили опыт не-

скольких человек, играющих в WoW с бета-теста и знающих его вдоль и поперек. Советы для новичков могут показаться трудными, но на деле все довольно просто. В одном из ближайших номеров «Игромании» мы закончим разбор функций оставшихся классов и расскажем об особенностях формирования партий, о способах пула, об основных подводных камнях при прохождении инстансов и многом другом. ■

Никогда не возвращайтесь в старые дома...

ДОРОЖЬ

ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ

Продолжение ледящего душу хоррор-квеста.



PLAYTEN
GAMES

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



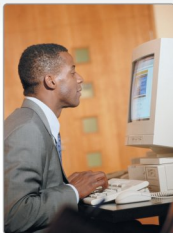
© 2007 Nucleosis. All rights reserved. © 2007 «Прайм Тим Интерактив». Все права защищены. www.playten.com
© 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 811-10-11, 967-15-81;
office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы. 

РЕКЛАМА

ИНТЕРНЕТ

СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

Темнокожая зависимость



Склонность к алкоголизму, как это ни странно, напрямую зависит от расы человека и от пола. Многие монголоидные расы (китайцы, чучки, эвенки, буряты) сливаются очень быстро. И дело вовсе не в менталитете, как многие думают. Просто у них в организме очень мало алкоголь-дегидрогеназы — специального фермента, который расщепляет этиловый спирт. Точно так же русский человек сохнет быстрее, чем, скажем, азербайджанец или грузин — у этих наций иммунитет к вину выработан столетиями, у нас же культура питья хотя и воспева в литературе, насчитывает не так уж много поколений. Что касается пола, то женщины сливаются режее, чем мужчины, но алкоголизм у них протекает куда тяжелее, чем у матерых самоцв.

Но то алкоголь. Кто бы мог подумать, что «расовый вопрос» проявляет себя и в случае с интернетоманней. Ну то, что женщины в целом режее подсаживаются на мировую паутину, общеизвестно. Но кто бы мог подумать, что у негроидной расы зависимость к Сети формируется значительно быстрее, чем у европейцев, а протекает тяжелее? Меж тем дело обстоит именно так. Специалисты американской аналитической компании **Research and Markets** провели детальное исследование и выяснили, что у афроамериканцев зависимость формируется чуть ли не в два раза быстрее, чем у европейцев, да и в целом они ежедневно проводят в Сети на 74% больше времени.

Вроде бы ну факт и факт. Однако для рекламодателей этот момент крайне важен. Когда результаты исследований были опубликованы, сотни торговых компаний запустили рекламу, нацеленную именно на темнокожих интернетчиков.

Фильтрация копирайтов

Количество исков, которые владельцы копирайтов подают на компанию **Google** за то, что на их видеосервере **YouTube** пользователи выкладывают запрещенные к распространению ролики, достигло критической отметки. Если до этого гугловцы либо отмалчивались, либо решали дело миром, удаляя конкретные видеофайлы, то сейчас на YouTube хранится столько всего незаконного, что никакая администрация не сможет отследить все.

Видимо, поэтому **Google** принялся за разработку специального программного пакета **Claim Your Content**, с помощью которого любая компания сможет в кратчайшие сроки удалить с YouTube любые видеофрагменты, содержащие копирайты. В анонсе подчеркивается, что программа представляет собой именно систему удаления, но ни в коем случае не фильтрации. То есть случаи, когда пользователи не смогут залить свое видео на сервер только потому, что углитпа заподозрила правонарушение там, где его нет, не случится.

Незаконные письма



Практически любой пользователь Сети хотя бы раз в своей жизни переслал (форвардил) чужие письма другим пользователям. Написал вам Вася Пупкин о том, что вечером у него будет классная тушовка, а вы тут же переслали письма своим друзьям, и вот уже все довольны — у Васи полон дом народу, все расслабляются.

Но возможна и обратная ситуация. Написал вам ваш коллега Петя Петров по работе, что начальник ваш полный... нехороший человек. А вы возьми (по ошибке или с умыслом) да и перешли это письмо этому самому начальнику. Начальник в шоке, Петя на следующий день уволен, а вы потеряли хорошего приятеля.

Если бы вы жили не в России, а в США, то во втором случае вас можно было бы привлечь к административной ответственности и

отштрафовать на... да в общем-то на кругленькую сумму. Профессор права Арканзасского университета **Над Сноу** недавно опубликовал в Сети крайне интересное исследование. В нем Над, отлично разбирающийся в судебной практике, заявляет, что любая пересылка электронных писем стороннему лицу является нарушением закона. Потому что нарушает конституционное право любого гражданина на частную жизнь. При этом Над приводит и конкретные случаи, когда подобные дела рассматривались в суде и выигрывал истец.

На самом деле все не так уж просто и очевидно. Дело в том, что федеральный закон США вовсе не запрещает пересылать чужие письма (делком или по частям внутри своего письма). Но только в том случае, если эта пересылка не наносит материального или морального вреда автору исходного сообщения.

И тут все становится очень интересно. Если начальник узнал из форварда о том, что его подчиненный думает о нем не очень хорошо, взял и уволил подчиненного, то это прямой материальный вред. А значит, можно подавать в суд и отсуживать... да очень много отсуживать! Вплоть до годовой заработной платы на бывшем месте работы (прецеденты были).

А вот если никого сразу не уволили, а просто начали потихоньку выживать с работы... То вот тут уже доказать прямой материальный вред очень сложно. Моральным же вредом можно назвать вообще все, что угодно. После публикации Сноу некоторые законодатели начали всерьез опасаться всплеска обращений в суд именно с такими обвинениями. И мы совсем не удивимся, если в самом ближайшем будущем в различных штатах появятся свои собственные законопроекты, регламентирующие пересылку чужих писем.

Сигарета — убийца

Капля никотина убивает лошадь, а кропила разрывает на мелкие осметки. При этом сигареты вредны не только для живых тварей, но и для совершенно неощущающих предметов — даже для сложных сетевых технологий, как выяснилось совсем недавно.



Крис Роббс, один из администраторов экспериментальной сети **Internet 2** (не путать с **Web 2.0**), сообщил на своем сайте, что в начале мая все Сеть чуть было рухнула всего из-за одной непотушенной сигареты. Бомж вовремя прокрался на территорию, где стояла будка с коммуникационным оборудованием, видимо, переночевал в ней, а покидая место ночлега, бросил вычок в самый эпицентр проводки. В результате пострадали кабели Level 3 Communications, тянущиеся от Бостона к Кембриджу (разработчики **Internet 2** ведутся именно там).

В памяти сразу всплывают другие случаи, когда причину обрыва связи становились самые необычные явления. Одно время по интернету долго гуляла история о том, как пользователь пришел домой, увидел, что доступа к Сети нет, позвонил оператору. Ему предложили написать записку, что и было сделано. Через четыре дня интернетчику из сервис-центра пришел гениальный ответ: «*Интернет в вашей квартире отсутствует потому, что на пути интернет-сигнала наших антенн к вашей квартире был построен дом. Принесите свои извинения*».

Но так давно на форумах рассказывали и другую историю. Один из интернетчиков выяснил, что сетевой свитч, благодаря которому доступ к интернету получало множество людей, находился не где-нибудь, а в трансформаторной будке... в явном макром ведре.

Пользователи диктуют правила

На сайтах балом правит обычно администрация. Чуть кто высунулся на форуме, начал хамить или публиковать запрещенные сообщения или ссылки, р-р-раз его баном по макушке — и порядок. Но это на обычных сайтах. Когда речь идет о блогах, где начинку формируют сами пользователи, соотношение сил меняется. Поскольку сайт делают, по сути, сами посетители, администрация трижды подумает, прежде чем вступить с ними в открытую конфронтацию. Совсем недавно произошел совершенно уникальный случай.

На крупнейшем блог-сайте закладок по самому различному железу **Digg.Com** появились множество сообщений о том, как взломать формат **HD-DVD**. Под названием производителя приводов (за сообщениями на **Digg.Com** следят практически все производители железа) администрация удалила почти все эти сообщения. Пользователи тут же поместили сотни новов. Началась настоящая война. Администрация трет новости, люди снова их создают. Политика **Digg.Com** всегда была крайне корректной, новости о взломах и криках не допускались. Но тут пользователи уперлись рогами и ни в какую не хотели сдавать позиций.

В итоге на следующий день после начала конфронтации создатель сайта **Кевин Роуз** поместил на заглавной странице обращение к пользователям следующего содержания:

«*Это был безумный день. Я, как основатель **Digg**, просто хотел выразить свои мысли. При создании и развитии сайта я старался всегда проявлять максимальную активность. Мы всегда старались сделать так, чтобы модераторами сообщений выступали простые пользователи, комменты. И редко мы вмешивались и удаляли сообщения, противоречащие нашим правилам (ссылки*

А знаете ли вы, что...



Осенью 2000 года portalу **MP3.com** наконец-то удалось договориться с Американской ассоциацией звукозаписывающих компаний об использовании композиций более чем 800 исполнителей. Правда, с **MP3.com** за это взяли ни много ни мало \$30 млн.



В начале 2001 года начала набирать популярность программа **PunkBuster**, защищающая сетевую протоколи в компьютерных играх. Тогда это была утилита, которая устанавливалась на компьютеры участников игры и отслеживала, не пользуются ли они читками и краками. Это было сугубо добровольное дело, хотя многие сервера сетевых игр ввели ограничение: не установлен **PunkBuster** — у нас не играем. Буквально за пару лет программа набрала такую популярность, что ее стали включать в сетевой код разработчики многих онлайн-овых тайтлов. Сейчас же это практически стандарт де-факто для сетевых экшенов.



В начале 2002 года Япония поместила трансгосударственный опто-коаксиальный кабель (через него получает доступ к интернету большинство провайдеров) внутрь газовой магистрали, проходящей по дну моря. Причина, побудившая японцев на такой шаг, банальна. Когда коаксиал лежал на дне моря самостоятельно, его часто грызли акулы, а иногда задевали рыболовческие тралы. Газовые же трубы очень толстые, повредить их значительно сложнее.



Летом 2003 года американская студентка по имени Мишель решила увеличить себе грудь. Вот только деньги на операцию она собирала крайне оригинальным способом. На своей домашней страничке она подвешивала фотографию своей груди «как есть» и отредактированную в «Фотополе» до состояния, как грудь будет выглядеть после операции. Пользователям предлагалось проголосовать. Либо сказать, что бюст надо оставить в его первоначальном виде (это много было сделать совершенно бесплатно), либо объявить, что, да, надо грудь наращивать (чтобы оставить этот голос, посетитель сайта должен был заплатить один доллар). Очень быстро Мишель насобирала около \$5000 на операцию.



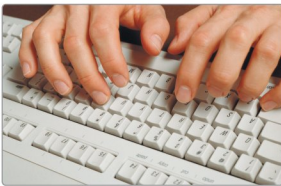
В 2004 году компания **Abusive Hosts Blocking List**, контролирующая сетевые потоки, входящие на территорию США, внесла в черный список не кого-нибудь, а крупнейшего государственного интернет-провайдера Испании **Telefonica de Espana**. Иными словами, передача почти из большинства районов Испании с США почти полностью остановилась. Как стало ясно позже, это была не ошибка, а заранее спланированный шаг, цель которого — заставить правительство Испании заняться проблемой спама влитоую.

на порнографии, незаконные заказы, сайты, разжигающие расовую ненависть). Так что этот день был трудным для нас. Нам пришлось решать, удалять ли сообщения, содержащие код, распространение которого было запрещено законом с требованием прекратить его размещение. Стараясь избежать ситуации, когда **Digg** мог бы быть закрыт, мы решили подчиниться и убрать сообщения с кодом. Но сотни ваших сообщений и комментариев сделали все абсо-

лютно ясным. Вы предпочитаете видеть **Digg** погибшим в бою, но не сдавшимся. Мы поняли вас и прекращаем удалять эти сообщения и комментарии с кодом. Мы готовы к любым последствиям. Мы можем проиграть, но, по крайней мере, попытаемся победить. Успехов, Кевин!». Вот нагляд-

ный пример того, как сообщество пользователей сайтов, построенных по блоговой системе (принципе их называют принципами **Web 2.0**), может повлиять на политику руководства порталов. Причем не в каких-то мелких вещах, а в вопросах, от которых зависит дальнейшее развитие и даже само существование ресурса.

Сейчас **Digg.Com** живет и здравствует. Закрывать его через суд, судя по всему, никто не собирается.





ЗАРАБОТОК В СЕТИ

ДНЕВНИК ПРЕДПРИНИМАТЕЛЯ

День первый: планирование

Чтобы создать в Сети полноценный онлайн-магазин, следует решить всего три основные проблемы — получение аттестата в системе WebMoney Transfer (далее WMT), оплата услуг хостинг-провайдера (с выбором доменного имени под сайт) и, наконец, приобретение и настройка скрипта торговой площадки.

Начать мы решили именно с первого пункта, хотя, казалось бы, по логике вещей его можно было бы сдвинуть и на последнее по значимости место. Однако стоит заметить, что если вам в силу каких-то обстоятельств не удастся получить персональный аттестат участника системы WMT, то все ваши труды будут напрасны — вы не сможете обеспечить функционирование своего онлайн-магазина, точнее — не сумеете автоматически принимать платежи на кошелек. А ради чего тогда все?

Как только план действий был составлен, мы тут же зашли на официальный сайт WMT, а еще через пару-тройку минут уже были на заветной страничке аттестационного центра (<https://passport.webmoney.ru>). Процедура получения аттестата платная и обойдется вам примерно в 8-15 WMZ. Досконально изучив перечень всех документов, необходимых для получения цифрового паспорта, и выбрав себе регистратора, мы перешли к практической стороне дела — к согласованию времени встречи с аттестатором, а также уточнению мелочей, но значимых деталей.

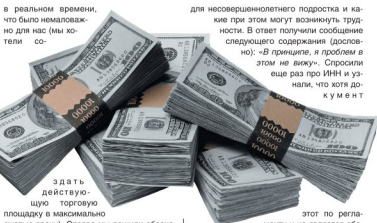
Разговор с регистратором вели исключительно по ICQ, дабы иметь возможность получать ответы на поставленные вопросы

В позапрошлом номере «Игромании», в статье «Быстрый заработок в интернете», мы рассмотрели основные способы пополнения виртуального кошелька. Но вот один из самых доходных вариантов — собственный онлайн-бизнес — остался за кадром. Большинство пользователей крайне считает, что наладить свое дело в интернете очень сложно. Мал, мероприятие это непростое, рискованное, да к тому же требующее основательной подготовки и гигантских капиталовложений.

Мы решили провести интересный эксперимент — организовать свой собственный онлайн-магазин и поделиться с вами всеми тонкостями и подробностями его создания. Поэтому данная статья, а также ее продолжение, которое будет опубликовано в одном из ближайших номеров журнала, представляет собой самый настоящий дневник предпринимателя. В нем все события изложены строго по дням и точно так, как они происходили. То есть перед вами отчет о проделанной нами работе. С комментариями, анализом и лирическими отступлениями.

в реальное время, что было немаловажно для нас (мы хотели со-

здать реально действующую торговую площадку в максимально сжатые сроки). Сперва мы решили обозначить удобное для нас и для аттестатора время встречи и уточнить список документов, наличие которых обязательно для получения цифрового паспорта.



здать реально действующую торговую площадку в максимально сжатые сроки). Сперва мы решили обозначить удобное для нас и для аттестатора время встречи и уточнить список документов, наличие которых обязательно для получения цифрового паспорта.

При этом наш собеседник ответил на сообщение с поразительной «быстротой» — на составление первой ответной реплики у регистратора ушло чуть больше 12 часов (запрос через ICQ был подан нами примерно в 12 утра, а ответ мы получили только в первом часу ночи). Как только мы выудили у регистратора первую ответную реплику, принялись писать все новые и новые вопросы. Будучи людьми ответственными и довольно опытными, зная, что в любой момент от нас могут потребовать документы, о которых нигде и ничего не сказано, мы спросили про ИИН — нужно ли иметь при себе его копию или нет? Ответа не последовало.

После этого мы решили занять этот момент и поддержать беседу — поинтересовались о том, можно ли получить аттестат

этот по регламенту и не является обязательным, но крайне необходим для присвоения вашему аттестату статуса «Проверен».

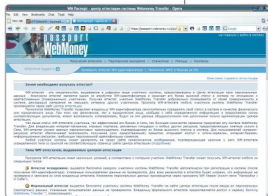
Далее наш собеседник попытался перевести официальный диалог в задкуло неформальную беседу, что нас несколько удивило, но мы решили поддержать такой неформальный разговор, после чего регистратор неожиданно заявил, что он знает нас не знает, что мы ему совсем необязательно (и это при том, что на «ты» перешел именно он), после чего направил нас на официальную страничку сайта WMT с перечнем всех документов, нужных для регистрации (заметьте, про ИИН там ничего не сказано) и отключился.

Получив таким образом заряд бодрости, мы вежливо попрощались с собеседником и отправились отдыхать. Впереди нас ждал непростой день — необходимо было получить цифровой сертификат.

День второй: аттестация

Как следует выпавшись и собрав утром все необходимые документы, мы направились в WM-центр сертификации. В 17:00 мы загрузились в маршрутный автобус и прибыли к пункту назначения около шести вечера. Довольно быстро сориентировались на местности, отыскали нужный дом, этаж, офис и нажали кнопку звонка.

Дверь открыл молодой человек лет 25-30 и сразу же спросил — что нам, собственно, нужно. Мы, нитяже сумняшся, ответили, что



На сайте центра аттестации WMT можно получить всю необходимую информацию о «цифровых паспортах» системы WebMoney Transfer и ознакомиться со списком регистраторов.

пришли в назначенное время и место для получения персонального аттестата. Регистратор пригласил нас в свой личный кабинет для прохождения процедуры сертификации. Через несколько минут томительного ожидания молодой человек сообщил, что персональный аттестат будет выдан в течение получаса, после чего можно отправляться домой, с нами якобы свяжутся. Но мы не торопились покидать помещения головного офиса аттестации: осталось несколько интересных вопросов, на которые мы очень хотели получить и, в конечном счете, получили развернутые ответы.

Итак, внимание! Если вы не достигли совершеннолетия (18 лет), то вам могут легко и просто отказать в предоставлении персонального аттестата, хотя на официальном сайте сертификации WMT говорится о том, что любой желающий может получить персональный аттестат, в том числе и несовершеннолетний (в присутствии одного из родителей).

Далее, при получении цифрового паспорта в системе WMT, точнее говоря, перед подачей заявки и-й стоимости на его получение, вам необходимо заполнить все поля персональных данных, даже необязательные, в противном случае вас могут попросить отозвать свою заявку на редактирование — внесение изменений в профильные данные. Если вы оплатили заявку, но в силу каких-то непредвиденных обстоятельств решили отменить данное действие, можете просто авторизоваться на сайте Passport WebMoney и выбрать пункт «Отозвать заявку», вам будет моментально возвращены все вложенные средства.

Когда мы направлялись домой, раздался телефонный звонок и регистратор сообщил нам о том, что операция по выдаче аттестата прошла успешно, в чем мы убедились несколько позже, когда приехали домой.

День третий: хостинг, домен

Аттестат получен, можно приступать ко второму этапу работы — поиску «правильного» хостинг-провайдера и регистрации нового ресурса в Сети. Для размещения магазина необходимо зарегистрировать доменное имя (адрес вида www.что-то.имя) и привязать его к оплаченным услугам хостинга (или наоборот). Для этого первым делом следует перевести реальные деньги в виртуальные — например, в одну из валют системы WebMoney (по нашим прикидкам,

Пятидневку за день

В старые добрые советские времена хорошо был известен лозунг «Пятилетку за четыре года». Но все это было в прошлом. Новое же время диктует новые условия. Хочешь наладить свой бизнес, красиво жить и не думать о завтрашнем дне? Тогда стремись делать все в максимально сжатые сроки. Мы предлагаем план по развертыванию и налаживанию своей собственной онлайн-торговой точки всего за... один день.

В своем дневнике по созданию онлайн-магазина мы рассказываем, как это все продлится за 5 дней или, проще говоря, за рабочую неделю. Вы же, не будучи, как мы, перепроходцами, можете проверить это всего за день, внимательно изучив наш рецепт.

Встаньте рано утром, где-нибудь в 9:00, зайдите на сайт сертификации WMT и выберите определенного регистратора. Далее свяжитесь с ним по ICQ (как правило, на связи они находятся почти постоянно, просто нам очень сильно не повезло) и договоритесь о встрече примерно в полдень. Когда получите персональный аттестат, заберите в один из компьютерных магазинов или салонное связи и прикупите WM-карту номиналом в 100 WMZ (идеальная сумма для персональной оплаты хостинг-услуг и покупки скриптов).

Затем вам следует быстро вернуться домой, активировать все карты экспресс-оплаты, после чего оплатить хостинг-услуги и покупку скрипта онлайн-магазина. Оставшееся же время можно поделить в равных долях на пополнение желудка, небольшой перекур, а также на установку и настройку торговой площадки.

Конечно же, неопытный пользователь просто физически не сможет уложиться в такой график, но ведь вы же прочитали нашу статью, а значит, вам знакомо расположение всех подводных камней. А значит «пятилетка за четыре года» вполне реальна.



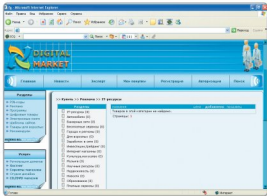
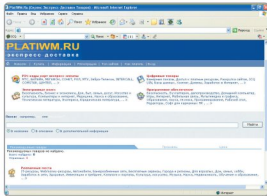
под организацию своего портала необходимо иметь около \$100 в расчете на год).

Чтобы проделать такую операцию, мы нагрянули в КЦ «Кей» и закупились по самое не хочу картами электронных платежей системы WebMoney Transfer разного номинала (от \$10 до \$100). Придя домой, мы активировали все приобретенные карточки — WM-кошелек наполнился суммой, равной приблизительно \$100. Мы долго думали, какой хостер может предоставить надежные хостинг-услуги за сравнительно небольшую сумму и в то же время обеспечить поддержку различных скриптов, баз данных и прочих модулей.

В результате долгих поисков выбор пал на хостинг-провайдера «Джино» (www.jino.ru). Зарегистрировавшись на главной странице провайдера, мы получили доступ к панели управления, заполнили счет и подключили необходимые услуги: обеспечили поддержку PHP, MySQL, SSI, CGI, установили начальный размер дискового пространства (квота) в 250 Мб, а также активировали почтовый сервис и поддержку поддоменов на аккаунте.

После этого нам оставалось лишь зарегистрировать и «припарковать» к нашему аккаунту желаемое доменное имя. Однако вот тут-то и и столкнулись с первыми трудностями, точнее одной, но весьма озабочивающей — с дефицитом доменных имен. Аналитики со всего мира не зря подметили тот факт, что все хорошие имена сайтов были уже давно зарезервированы и что единственным способом решения проблемы является введение дополнительных доменных имен (типa .chat, .xxx, .game, .biz и так далее).

Тем не менее мы убедились и в том, что в новых зонах в настоящее время наблюдается аналогичная ситуация. Таким образом, нам пришлось активировать все свои мозговые центры, чтобы сконструировать коротенькое и легко запоминающееся имя для онлайн-магазина. В голову приходили самые безумные, а порой и просто откровенно бредовые идеи вроде maman9-shop.com. Однако, тщательно проанализировав все варианты, прозвонив отсев негодных и нецелесообразных наименований, мы остановились на простом и легко запоминающемся имени — www.platinashop.com.



Вот она — будущая площадка для размещения онлайн-магазина.

День четвертый: разумный поиск

Немного отдохнув от томительных процедур получения персонального аттестата, выбора хостинг-провайдера и регистрации домена, мы приступили, пожалуй, к одной из самых важных фаз по становлению торговой площадки — выбору профессионального скрипта онлайн-магазина.

Сразу же ответим на ваш возможный вопрос: «А почему бы самому не сделать систему по продаже цифровых товаров?». Во-первых, это отнимает довольно много времени, а во-вторых — требует специальных знаний в области веб-программирования и дизайна. И если со знаниями у нас полный порядок, то вот лишнего времени не было категорически. Куда проще и быстрее отыскать готовое решение, заплатить за него полную сумму электронных денег и приступить к непосредственной настройке и наполнению своего ресурса. Так мы и сделали.

В течение часа мы путешествовали по Мировой паутине в поисках скриптов онлайн-магазинов и обнаружили около 400 относительно неплохих разработок. При ближайшем рассмотрении оказалось, что почти все они требуют серьезных доработок. То счетчики посещения не работают, то есть серьезные дыры в системе безопасности, то всплывают ошибки в алгоритмах, ответственных за всю бухгалтерию магазина...

Главная же проблема большинства подобных скриптов в том, что они, по сути, никем не поддерживаются, то есть из-за множества багов разработчики онлайн-магазинов не стали доводить до ума свои творения и пустили все на самотек, отказались от поддержки собственных скриптов. Некоторые разработчики скриптов торговых площадок по неосторожности забыли в свое время запретить доступ к сайту, где происходило тестирование, и в результате сообразительные интернетчики просто увели неплохие скрипты прямо из-под носа создателей.

Впрочем, цена на такие скрипты невысока, распространяются они почти задаром — стоимость колеблется в диапазоне от \$0,1 до \$3. Конечно, большинство этих скриптов мы приобрели и протестировали. В итоге пришли к такому выводу: если вы просто хо-

тите потренироваться, посмотреть на то, как это все функционирует и функционирует ли вообще, ну или вы отлично знаете веб-программирование, чтобы довести такие скрипты до ума (исходный код у них полностью открыт, отсюда, кстати, и все проблемы с безопасностью), то, как говорится, всегда пожалуйста. Но если у вас серьезной настрой и вы не хотите тратить уйму свободного времени и сил на правку недочетов, а мечтаете как можно скорее начать свою бизнес-деятельность в Сети, то лучше приобрести одну из лицензионных копий торговой площадки. И силы сэкономите, и нервы.

Поняв, что на дешевых скриптах далеко не уедешь, мы начали поиски лицензионных скриптов для торговых площадок. Тут выбор был уже куда менее обширен. По сути, нам удалось найти всего лишь один подлинный скрипт онлайн-магазина — **WmShop Premium v.8.3**. Несмотря на высокую (порядка \$30) цену, данный скрипт отлично справляется со всеми возложенными на него задачами. У него довольно дружелюбный интерфейс, он не боится, практически лишен дыр, то есть безопасен — взломать WmShop Premium практически невозможно, создатель скрипта при обнаружении даже пустякового бага мгновенно устраняет брешь и тут же ставит в известность всех покупателей скрипта. Также стоит отметить, что автор скрипта совершенно бесплатно распространяет среди покупателей WmShop Premium обновления — новые модули, смены дизайна и тотальные апдейты (например, переход скрипта с версии 8.2 до 8.3 был совершенно бесплатным).

Когда мы установили набор скриптов на нашу **www.platinashop.com**, то обнаружили целый ряд бонусов. Гостевую книгу, множество разделов для размещения товаров (свыше нескольких сот позиций), модуль партнерской программы по обмену валют, удобную администраторскую панель и подробнейшую инструкцию по установке и эксплуатации **WmShop Premium**. Скрипт мы настроили где-то за полчаса и сразу перешли к его тестированию, в результате которого изъянов не нашли, наш «платиновый» проект

заработал. Если вы решите воспользоваться этим же скриптом, то заранее предупредившем — найти его в Сети не так просто. Ближайшие несколько месяцев его можно приобрести по адресу: <http://platinashop.com/buy.php?toaid=103>.

В интернете можно найти и несколько клонов WmShop Premium. Среди них **WmShop 8.71**, **WmShop 6**, **WmShop 12**. Мы долго пытались разобраться, что же это за звери и с чем их едят. Оказалось, что это, по сути, пиратские копии WmShop Premium, в которых осталось довольно много багов и дыр в системе безопасности. Лучше эти скрипты не использовать.

День пятый: раскрываем ресурс

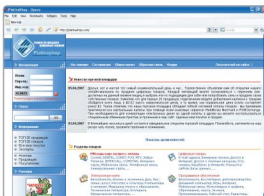
За четыре дня мы подняли магазин по продаже цифровых товаров (www.platinashop.com), осталось лишь раскрутить его. Начали мы с того, что подали запросы на индексацию ресурса в ряде поисковых систем («Яндекс», Google и еще с ними). Тут все прошло не так гладко, как хотелось бы. На момент написания статьи «Яндекс» так и не додал нам ресурс в свою ба-

зу данных (на официальном сайте этого поисковика черным по белому написано: заплатите — и ваш сайт точно попадет в списки ресурсов, попадающих под лок).
 Мы также зарегистрировали свой сайт в ряде крупных каталогов рунета. Но, как не сложно догадаться, подобного рода раскрутка мгновенно не работает. На серьезный промоушен нужны недели и месяцы. Мы, правда, использовали лишь бесплатные средства повышения рейтинга. Задача выходит в топы рейтингов, вкладывая в раскрутку серьезную сумму денег, не стояло.

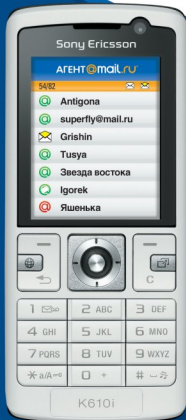


В статье мы рассказали о том, как можно в предельно короткие сроки создать в интернете свой бизнес — как создать онлайн-магазин по продаже цифровых товаров. Что у нас из этого вышло, можете посмотреть по адресу <http://platinashop.com>. Там же вы можете разместить свои собственные товары, а также заглянуть на форум и поделиться своими впечатлениями, оставить отзывы и задать интересующие вас вопросы.

Внимательно следите за развитием нашего онлайн-проекта: в одном из ближайших номеров «Игроманин» мы подведем итоги проделанной работы, дадим вам ряд советов, а также ответим на главный вопрос — стоит ли игра свеч, способны ли подобные проекты окупить затраты на создание и принести реальную прибыль. ■



Онлайн-магазин Platinashop.Com, запущенный нами в работу всего за 5 дней.



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

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 среди множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Пирожные из игр



Ссылка: <http://gamecakes.com>



Чем только люди не развлекаются. Некоторые вот даже делают пирожные по мотивам компьютерных игр. Несколько раз к нам в редакцию прилетали фотографии кулинарных творений, на видке до сих пор лежат не разобранные фотографии с пирожными по мотивам **Quake** и **DOOM**. Но чтобы люди настолько качественные продукты пекли... На сайте есть фотографии с тортиками в виде игровых приставок, героев **Mario**, **Legend of Zelda**, **Bombberman**, **Guitar Hero**. Очень необычно и наверняка вкусно.

Истое дарование



Ссылка: <http://begabung.ru>

В переводе с немецкого **begabung** означает талант, дарование. На сайте **Begabung.Ru**, оформленном в виде блога, как раз собирают информацию о талантливых людях, занимающихся фотографией, дизайном, архитектурой и видео. Много интересных работ и ссылок на сайты авторов.

Залей свое видео



Ссылка: <http://loadup.ru>

Сейчас в Сети появляется все больше серверов, на которые можно закладывать собственное видео, выставив его тем самым на всеобщее обозрение. **Loadup.Ru** — один из таких сайтов. Немного хуже раскрученно **YouTube.Com**, ну разве что видео пока на **Loadup.Ru** помельше. Впрочем, 20 тыс. видеороликов — разве это мало?

Winamp онлайн



Ссылка: www.finetune.com/wii/player.php

Большинство людей, когда хотят послушать музыку на компьютере, запускают **Winamp** или какой-нибудь другой оффлайн-плеер. Просто потому, что большинство из них не подозревает о существовании в интернете качественных онлайн-овых проигрывателей.

Такие серверы подключены к большим базам MP3-композиций. Чтобы из колонок заструилась музыка, достаточно зайти на сайт, составить плейлист и нажать кнопку «старт». Список понравившихся композиций, кстати, можно сохранить прямо на сайте и вызывать в любой момент.

Кофейку не желаете?



Ссылка: www.coffeenews.ru

Кофе и компьютер неразделимы. Са-

дясь за монитор, 8 из 10 пользователей наливают себе в чашку не чай, не кока-колу, а именно кофе. Не зря же лоток CD-дисководов называют подставкой под кофе.

Но при всей своей любви к кофе большинство людей знают от силы один рецепт его заваривания: бухнул в чашку на глазок, ливанул кипятку, помешал ложечкой — и готово. Заваривать кофе подобным образом — настоящее варварство. К этому напитку следует относиться с любовью, тогда и кофе подарит вам в ответ незабываемый аромат, бодрость духа, свежест мысли и расторопность пальцев на клавиатуре.

Ну а узнать про кофе максимум возможного можно на сайте **Coffeenews.Ru**. История и статистика, рецепты и курьезы, технологии и интересные факты — здесь есть все. Так что если вы настоящий кофеман, не проходите мимо.

Плюнь через плечо



Ссылка: <http://token.ru>

Человечество испокон веков (когда от большого ума, а когда непонятно от какой вожаки под мягкое место) придумывало самые разнообразные приметы. Ну то, что низко летающие ласточки к дождю, понятно: насекомые садятся на траву перед бурей, а ласточки опускаются пониже, потому что стремятся туда, где корма больше. Но вот откуда берется грубо звучащее умозаключение вроде «чтобы свести с глаз ячмень, проводи по нему девять раз золотым обручальным колцом или любым другим золотым украшением» или «не стриги ногти ни в пятницу, ни в воскресенье, чтобы не накладывать беды». Ну почему, почему скажите, ногти нельзя стричь именно в пятницу?

Или вот еще перл из Девоншира: «Прополис на четверенках сквазь ежевичный куст три раза по ходу солнца (с востока на запад), и угри на твоём теле исчезнут». Это уже не примета, а настоящий апофеоз магии. Эти и множество других не менее веселых и несуразных примет можно прочитать на сайте **Token.Ru**. Ко всему прочему на нем же собраны рецепты народной медицины, но они уже вполне серьезны — никаких точечных шжурок мертвых жаб и слизи новорожденных улиток, собранной в пробырку при полной луне.

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!

Балансируя на грани



Ссылка: www.miniclip.com/games/trials-mountain-heights/en

В прошлом выпуске «Флэш-игр» мы рассказывали вам о самом, наверное, реалистичном флэш-симуляторе мототриала **Trials Construction Yard**. Так вот, слесим обрадовать всех, кто успел подсесть на эту замечательную игру. У нее есть продолжение — **Trials Mountain Heights**. Отличий от оригинала у него ровно два. Во-первых, действие происходит не на специально подготовленных площадках, а на открытой местности. То есть триальить вам предстоит на естественном ландшафте.

Во-вторых, чтобы поиграть полноценно, придется, к сожалению, раскошелиться на небольшую сумму. Впрочем, если расставаться с кровно заработанными жалко, то можно оттачивать умение балансировать и скакать с кочки на кочку на тех уровнях, что доступны в бесплатной части игры. Физика, управление и даже звуковое сопровождение ничем не отличаются от **Trials Construction Yard**.

Лазерная ползалка



Ссылка: www.flashtowns.ru/view.php?category=arcadgame&file=alien_attack

Маленькая луноходоподобная ползалкоходилка отчаянно отстреливается от полчищ инопланетных кораблей. Поначалу игра не очень интересно, но после 5-6-го уровня появляются крайне необычные враги, приходится выдумывать новые тактики, подбирать под каждого свой способ борьбы.

Зайчик-попрыгайчик



Ссылка: www.ferryhalim.com/original/g3bells.htm

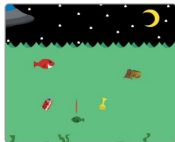
Любой уважающий себя заяц умеет бегать по лесу, грызть морковку, обдирать кору с деревьев, удирать от лисы и менять цвет шкурки в преддверии зимы. И только совершенно безбашенный заяц всем этим не занимается, а вместо этого с бешеной скоростью стремится в ночное небо. Да-да, все правильно, в игре **Winterbells** вам предстоит вознести маленького ушастого грызуна к небесам. Но не расстреливая его из дуэтовки, как некоторые могли подумать, а умело перепрыгивая им с одного новогоднего колокольчика на другой.

Колокольчики подвешены в воздухе, чем выше поднимается наш зайчишка, тем меньше они становятся, тем сложнее на них попасть. А тут еще и птички разные начинают мешаться. В общем, восхождение к вершинам крайне сложное, но необычайно увлекательное занятие. Несмотря на всю простоту геймплея, увлечь он может не на один час.

Жизнь в луже

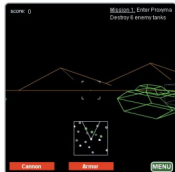
Ссылка: www.newgrounds.com/portal/view/274160

Жизнь в луже не так проста, как кажется на первый взгляд. Особенно если ты маленькая беззащитная рыбка. Сверху постоянно валются какие-то нечистоты, от которых нужно уворачиваться. Ночью прилетает космический корабль и пытается поджарить тебя лазером. Днем местный браконьер забрасывает тебя гранатами, а в осталь-



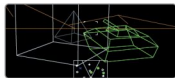
ное время приходится прятаться от назойливой щуки, которая так и норовит оттяпать от тебя самый лакомый кусочек. В таких условиях даже 5-6 дней продержаться непросто, а уж 20-30 уйдет лишь избранным.

Векторные танчики



Ссылка: www.flasharcade.com/Battletanks.html

Каждый раз, когда запускаешь **Battle Tanks**, невольно пробивает на ностальгическую слезу. Объемная векторная графика, симулирующая настоящее 3D, звуки взрывов, очень похожие на звучание спикера, надписи, стилизованные под середину 80-х... Замечательная копия векторных «Танчиков» с «экстизшек» и ZX Spectrum.



КИБЕРСПОРТ

35

ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

INTEL CHALLENGE CUP:
РОСТОВ НА ДОНУ

Спустя несколько дней после финалов НПКЛ (о которых ниже по течению, отдельной статьей) команды-участницы этого знаменательного события отправились в Ростов-на-Дону, чтобы дать там очередную серию шоу-матчей со своим участием — Intel Challenge Cup. Помимо Virtus.Pro и Begrip, ружья расчехлила команда с оригинальным названием Rest in Peace из Таганрога.

Транферные последствия финалов НПКЛ, а именно уход из Virtus.Pro одного из игроков, Snoop'a, наложили свой отпечаток на игры. Серия игр Virtus.Pro с Таганрогом закончилась более чем удивительно — 1:1 по картам. Со счетом 7:16 на de_dust2 одержали, наверное, самую яркую свою победу ребята из RIP. Правда, вторая карта далась им уже не так легко, а говоря точнее, не далась вообще: 16:1 в пользу Virtus.Pro на de_nuke.

Второй матч Virtus.Pro играли против своих же заклятых врагов Begrip, и реванш вновь не удался: новоиспеченные чемпионы России по версии НПКЛ вновь одолели ветеранов — 2:0 по картам.

Можно ли винить в столь тугом выступлении одну лишь замену в составе Virtus.Pro (на место Snoop'a встал Romjke, бывший игрок forZe)? Едва ли — в свое время турниры довольно высокого уровня выигрывали просто сумасшедшие микс-тим (составленные из игроков разных команд для одноразового выступления), ставя вопрос о том, что имеет большее значение в CS — личный скилл или командная игра.

CPL WORLD TOUR:
МАРАЗМ КРЕПЧАЛ!

27 игроков приняли участие в первой остановке театра абсурда CPL World Tour 2007. В прошлом номере мы писали, что играми этого тура избраны F.E.A.R. 1x1 для Xbox 360 и World in Conflict 5x5. И вот 11 мая в Милан завелись семь игроков в F.E.A.R. и четыре команды по World in Conflict. Призовой фонд в \$40 тыс. для такого количества игроков оказался нереально велик — даже занявший последнее место не остался обделенным и получил свои \$500. Победили следующие товарищи:

F.E.A.R. 1x1 — **Viculous**, Италия — \$8 000
World in Conflict 5x5 — **Dignitas** — \$9 000

Победитель консольного турнира ранее был известен своими достижениями в **Unreal Tournament 2003/2004**, и то не самыми выдающимися. В команде Dignitas же, к примеру, капитанствует англичанин **Zaccubus**, некогда игравший в **Painkiller** и **Quake 4**. Второе место в World in Conflict заняла команда **Templars of Twilight**, бросившая на время свой основной профиль (**Starcraft**) и решившая по-быстрому поднять денег на карманные расходы.

ШВЕЦИЯ ПРИХОДИТ
В WORLD OF WARCRAFT

Не то чтобы раньше ее там не было — наоборот, все уже давно там. Однако на сей раз речь идет об играх PvP 3x3, которые нынче особо в моде благодаря тому, что это одна из дисциплин **World Series of Videogames** в этом году. Напомним, что первый турнир WSVG в Китае привлек почти сотню команд (правда, большая их часть состояла из местных старожилов). И вот сразу два шведских киберспортивных коллектива анонсировали свои составы по этой игре.

SK Gaming заимели свой состав по WoW больше года назад, так что новичками в этом деле их не назовешь. Посовещавшись, шведы решили сделать и второй состав, специально для WSVG. Руководство команды всецело поддерживает WoW как киберспортивную дисциплину, ставя ее в один ряд с Counter-Strike и Quake. Им можно верить — ошибаются с выбором игр в SK редко.

Второй анонс сделала команда **EYEBallers**, и он косвенно также связан с SK. Бывший штатный AWP CS-состава SK **Кристиан Лидстрем**, более известный как **Viden**, с начала года сел на скамейку запасных, а затем и вовсе ушел в свою бывшую команду EYEBallers. Но, как выяснилось, играть он там будет не в Counter-Strike, а... да-да, в **WoW 3x3**. Полный состав неизвестен до сих пор, но вряд ли сложно найти в Швеции еще двух скилловых игроков в WoW...

WSVG: МОЛОДЫМ У НАС ДОРОГА!



▲ Азк, самый успешный молодой киберспортсмен на сегодняшний день.

World Series of Videogames объявили о смягчении возрастных ограничений на своих турнирах. Драма с официальными заявлениями организации длилась почти неделю: сначала было объявлено о снятии всех ограничений на все игры. Затем вышло второе ограничение: ограничения сняты только с Counter-Strike и Gears of War, так как эти игры не будут освещаться WSVG по телевидению, а во время как **Quake 4** до сих пор находится под гнетом ограничения до 17 лет.

«А много ли малолетних игроков в Quake?» — спросите вы. Вся ирония заключается в том, что на протяжении уже двух лет от возрастных ограничений на турнирах CPL и WSVG страдает всего один игрок, поляк **Масек Кржековский**, более известный как **Av3k**. В настоящее время он является неофициальным чемпионом Европы по Quake 4 — благодаря турниру i30 в Англии, о котором мы писали в прошлом номере.

К счастью, в итоге все решилось в пользу поляка: организаторы WSVG наконец-то все разрешили. Постараюсь посетить все крупные турниры по Quake 4, только бы времени хватило! — радуется Азек. Главное, чтобы учился хорошо...

STARSCRAFT 2
РЕЗОНИРУЕТ В КИБЕРСПОРТЕ

Само собой, что ролики **Starcraft 2** обрадовали не только обычных геймеров, но и профессионалов. И первой ласточкой стал **MadFrog**, в последнее время часто попадающий на наши страницы. Напомним, что не-



■ Starcraft 2 начал будоражить умы киберспортивной заднего до выхода.

давно этот шведский варкрафтер объявил о своем возвращении в большой Warcraft 3. В честь этого события был открыт сайт **madfrog.eu**, фанаты пожилого андела ликвали... Однако с появлением первых же роликов SC2 в интернете Мадфрэг поспешил заявить, что Warcraft-де его уже совсем не радует и он уже настроился играть в Starcraft. Причем на самом высоком уровне.

Помимо прочего, желание играть в Starcraft 2 официально изъявил топовый корейский варкрафтер **Lucifer**. По его словам, после релиза второй части на его родине армия геймеров разделится на сторонников новинки и консерваторов, предпочитающих **Starcraft: Brood War**, а Warcraft 3 отойдет на третий план. Прогноз весьма спорный, но вполне возможно, что Люциферу в Корее видней...

В ПРЕДВКУШЕНИИ ESWC 2007

В начале июля мы станем свидетелями **Electronic Sports World Cup 2007** во Франции, и перед тем, как ринуться в пучину этого турнира, не можем не отметить сразу несколько новостей, связанных с подготовкой и квалификациями по всему миру.

Родные нам казеры **Amazing Gaming** будут представлять Украину на этом мировом форуме по итогам отборочных. В финале они дважды победили своих извечных врагов pro100, оформив себе вторую за два года поездку во Францию. Команда всецело настроена на грядущее испытание: «Мы не очень сильно обозачены 5-8 местом на **ASUS Spring**, главная задача на этот момент — **ESWC** и все, что с этим связано», — заявил ветеран киевлян **Weiss**.

Без отборочных поедут на турнир норвежцы **Meet Your Makers** и финны **69E-28E**. Обе страны довольно скептически отнеслись к проведению отборочных турниров к **ESWC**, однако организаторы финального этапа не могли не позвать столь выдающихся игроков, так что поповина Скандинавии едет сражаться в Париж без преюдиций.



■ A-Gaming Weiss, мысленно уже во Франции.

Без преюдиций был бы рад сразиться и французский варкрафтер **ToD**, однако его командировка в Китай не оказалась организаторам уважительной причиной отсутствия на национальных отборочных и турнир по Warcraft 3 лишился одного из явных фаворитов.

Сюрпризом закончились отборочные по Counter-Strike в Китае. Как известно, основными фаворитами там были два состава команды **wNv**, один из которых недавно доказал свою состоятельность на китайской арене **WSVG** (нужь и не встретили на своем пути особо крутого сопротивления, кроме шведов **Fnatic**). Однако по результатам отборочных ни один из составов **wNv** во Францию не едет: вместо них честь страны будут защищать другие, менее известные команды.

REKRUT OPEN CHAMPIONSHIP 2007

5-6 мая в игровом центре **4GAME** состоялся турнир по Counter-Strike, первый, по нашему мнению, который способен был составить конкуренцию турнирам **ASUS Cup** (не берем в расчет лигу **HFKL**). Спонсором турнира выступила компания **Rekrut**, призовой фонд составил без малого 225 тыс. руб.

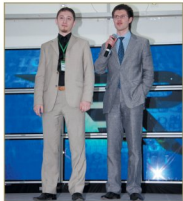
Чем **Rekrut Open Championship** отличался от обычных турниров? Безусловно, высоким уровнем организации и шоу-программой, о которой чуть позже. В первую же очередь внимание привлекала система проведения. В рамках турнира было организовано два дивизиона: Верхний — для общепризнанных профессионалов, и нижний — для любителей и начинающих. Участие в верхнем дивизионе возможно было только по приглашению. Приглашения получили следующие команды: **3000S**, **Begrip Gaming**, **forZe** и **SPB.Islanders**. Среди приглашенных в верхний дивизион профессиональных команд не было **Virtus.Pro**, которые являются ключевым партнером компании «Рекрут», так что решение это основывалось на вполне очевидных при-



■ Зал был полон обе игры дня.



■ Begrip Gaming, первое место высшего дивизиона.



■ Организаторы турнира.

чинах. Несмотря на это ребята из **Virtus.Pro** присутствовали на турнире в качестве участников организационного комитета и оказывали поддержку в проведении чемпионата.

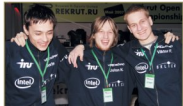
В играх нижнего дивизиона ко второму дню (сиречь к развязке) приняло участие 16 команд, которые разгряли лутееку наверх по системе **Double Elimination**. Ее завоевала команда **Revival** в составе **Storm**, **Solahlo**, **Sunny**, **Mirk** и **No7**. По ходу игр этот молодой коллектив выглядел на голову выше своих соперников, о чем говорит, к примеру, финальный счет на **de_dust2** — 16:0 в пользу **Revival**. Квартет призеров в нижнем дивизионе выглядит таким образом:

1. **Revival** — 55 000 рублей
2. **BP** — 30 000 рублей
3. **ITz.pro** — 20 000 рублей
4. **m424** — 10 000 рублей

Тем временем в верхнем дивизионе шла более жесткая борьба по олимпийской системе. **Begrip** и **forZe** боролись в полуфиналах **SPB.Islanders** и **3000S** соответственно, склепнувшись в финале, где играли до двух побед (**Best of Five**). Что характерно, сыграны были все пять карт из пяти возможных, и в итоге победу одержали **Begrip**, забрав первый приз в 75 тыс. рублей.

Под конец мероприятия до компьютеров все же дорвался **Virtus.Pro**: им предстояло сыграть показательный матч с победителями нижнего дивизиона. Разница между матерыми бойцами и начинающими **Pro** оказалась разительной: играя все раунды на листопате, **Virtus.Pro** прокатились по **Revival** со счетом 16:0 на **de_nuke**. Как говорится, прошли проверку каленным железом!

Подробный фоторепортаж и самые интересные записи игр ждуть вас на DVD в разделе «Киберспорт».



■ Virtus.Pro присутствовали на правах почетных гостей.

РУБРИКА

«КИБЕРСПОРТ»

Сергей «Asfalot» Мандрик, Virtus.Pro|Alan, Роман «Definition» Бут

■ COUNTER-STRIKE 1.6: ВСЕ ОБ ОРУЖИИ!



■ Desert Eagle в реальности...

В народе говорят: неважно как — важно чем, и еще важнее — как этим чем. Горючие споры среди любителей Counter-Strike о превосходстве того или иного вида оружия не умолкают ни на секунду. Каждый игрок защищает честь любимых стволов, приводя примеры из собственного опыта и из увиденных игр профессиональных иг-



■ ...или в игре.

роков. Многих интересует: какая разница между M4A1 с глушителем и без, каков средний урон от всеми любимого Desert Eagle и на каком расстоянии вы можете прикончить противника выстрелом в голову из АК-47. Внимая вашим просьбам и предвосхищая всевозможные вопросы, мы подготовили статью, наиболее полно представляющую самое популярное оружие в Counter-Strike 1.6. Сразу заметим, нашему анализу подверглись лишь те несущие смерть и разрушение агрегаты, что используются профессионалами Counter-Strike высшего класса.

■ NFS: CARBON: СОВЕТЫ ЧЕМПИОНА

В конце 2006 года вышла в свет новая часть Need for Speed с подзаголовком Carbon. Для игроков-любителей это просто еще одна хорошая игра в коллекции, для киберспортсменов же — новая площадка для выяснения отношений.

Впервые NFS начал появляться на чемпионатах начиная с NFS 3: Hot Pursuit, но окончательно пригласился на большинство крупных турниров вместе с Counter-Strike, Warcraft 3 и Starcraft серии Ultimate только со времен NFS Underground. К сожалению, далеко не все знают, что NFS используется как киберспортивная дисциплина. Поэтому в нынешней статье мы постараемся максимально подробно рассказать об этой игре, объясним, как проходит сами соревнования, как определиться с выбором лучшего автомобиля, ну и, в конце концов, узнаете, как автор статьи, Virtus.Pro|Alan, стал чемпионом мира по NFS.

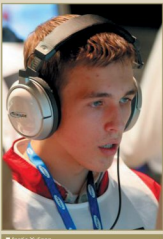


■ В 2006 году Россия выиграла золотую и серебряные медали на WCG по Need for Speed: Most Wanted. Золотую получил наш автор — Alan.

■ WARCRAFT 3: ВИДЕОУРОКИ



■ Twisted Meadows («Нисель»).



■ fnatic Xygilan

Видеокomentarий

Большинство последних видеоматериалов были посвящены азиатским игрокам. Споры нет, они действительно считаются одними из сильнейших в мире. Но не стоит забывать и о наших российских протеймерах. На данный момент лучшими в России являются молодой mouz.GeiL, Happy и опытный fnatic.Xygilan, занявший четвертое место на WCG 2006. Совсем недавно их свела судьба на лиге NGL-One, и, конечно же, они выжали из себя максимум возможного. Именно поэтому в этот раз мы слагдился потрясающей схваткой близких нам игроков.

Трикси на карте «Нисель»
Позади большое количество карт с самыми разнообразными приемами, но ни одна из них не сумеет сравниться с замечательными «Нисельми» на четырех игроков. Поле боя столь велико и разнообразно, что вы сумеете найти тысячу и один трюк, который с легкостью можно будет применить во время ответственного матча. Узнаете, как легко можно зачистить простую точку, охраняемые тремя гноллами, и сложные объекты — обсерваторию, лагерь наемников или магазин. Где еще вы сумеете найти столь широкий простор для действий? Только здесь. Но, разумеется, сначала надо ознакомиться со всеми тонкостями. Так что вперед — на диск, в раздел Киберспорт/Обучение!

ТАКЖЕ НА DVD

- Репортажи с турниров: Rekrut Open Cup, NPCL (CS 1.6), ASUS Spring 2007 (CS 1.6, Quake 3 Arena, Warcraft 3 DotA).
- Софт для Counter-Strike, Warcraft 3, Starcraft: Brood War и Quake 3/4.
- Special: набор графических интерфейсов для CS 1.6.

Ждёте, пока это произойдёт в вашем дворе?



В последнее время в СМИ увеличился поток сообщений о нападениях на детей.

Мы можем защитить их, а многих спасти! Для этого нам необходимо научиться бороться с маньяками и научить наших детей предупреждать насилие.

ПРОСТЫЕ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ПОМОГУТ НАМ ДОБИТЬСЯ ЦЕЛИ:

- ПРАВИЛО 1.** Не оставляйте ребёнка без присмотра ни на минуту.
- ПРАВИЛО 2.** Научите ребёнка избегать незнакомых людей в безлюдных местах (лифтах, подъездах, переходах и т. д.)
- ПРАВИЛО 3.** Объясните ребёнку, что нельзя принимать угощение и подарки от чужих людей.
- ПРАВИЛО 4.** Научите ребёнка правильно привлекать к себе внимание. Верные слова: «Помогите! Я не знаю этого человека! Я не хочу с ним никуда идти!»
- ПРАВИЛО 5.** Не игнорируйте призывов о помощи! Помните: ребёнка может спасти от маньяка одно лишь ваше внимание!

Подробная информация
на сайте
www.manjakam.net

Репортаж с ASUS Spring 2007

asus
open
SPRING
2007

Упавшая как снег на голову московская жара в конце мая сделала из весеннего этапа ASUS Cup самый что ни на есть летний. Игровой центр 4GAME в честь этого организовал летнюю веранду, а организаторы турнира окончательно демонтировали приставку Open, которая сопутствовала ASUS Cup с момента его основания: турнир полностью стал в статус Masters, с отборочными по России и странам СНГ и крохами приглашений для особо талантливых. Для соревнований были выбраны самые востребованные игры: Counter-Strike 1.6 5x5, Quake 3 Arena 1x1, Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1 и Warcraft 3: DotA 5x5.

NIKE: JUST DO IT!

Последние турниры по Q3 в рамках ASUS Open (на осеннем и летнем этапах 2006 года) прошли под белорусским флагом: летом перестал быть **Keepер**, осенью — **Cypher**. На этот раз стеновые квалификационные турниры белорусы имели только лишь две квоты, которые достались **Cypher'у** и **Enemy**. Три игрока, среди которых опытный **noBar**, прошли отборочные в Москве, украинским фаворитом стал **Hunter**. Также отборочные по своему региону успешно прошел **Nike** из Волгограда.

20 (на деле 19 из-за неявки одного из участников) игроков были поделены на четыре группы, и сюрпризы начались уже на первом этапе: **Cooler**, ходивший в явных фаворитах, проиграв **Молодому** из Новороссийска 1:2 по картам, однако все же выходит из группы на первом месте — слишком слаба конкуренция. Из группы «В» на первом месте оказывается **Enemy**, вслед за ним **noBar**, проигравший белорусу в личной встрече (таже 2:1). **Hunter** и **Cypher** вполне предкажемо выйдут из третьей группы, ну а **Jibo** с **Nike'ом** — из четвертой. Волгоградец выигрывает все свои встречи, в том числе и с **Jibo**.



■ Nike из Волгограда, занявший первое место в Quake 3 1x1.

Cooler'a и **Jibo**. В упорной борьбе (два овертайма на **nodm9**) **Джибо** покидает турнир. «Его можно понять — слишком много дел вне игры и сложная учеба не дают время на тренировки», — прокомментировал **Cooler** поражение товарища по оружию.

В полуфиналах встречаются **Cooler** с **Поваром** и **Hunter** с **Найком**. Первая пара интересовала нас более всего как противостояние двух игроков старой школы, но здорового соперничества не вышло. **Кулер** уверенно берет первую карту (**hub3aeroq3**), а на **ztn** уже гоняет уставшего соперника до финальной сирены.

Что мы знаем об игроке по имени **Nike**? Появившись несколько лет назад на турнирах в интернете, он многих удивил своей игрой при довольно высоком пинге (60-70 — обычное дело, если играть из Волгограда на московских серверах), затем хорошие выступления на нескольких турнирах ASUS, и вот апофеоз — **Найк** в финале с **Кулером**, и волгоградец практически без вопросов берет первый приз! «У него такая манера игры — даже когда шансы на удачный исход малы, может не хватить патрона/здоровья, он все равно атакует. Это нестандартная тактика, к которой очень сложно привыкнуть», — говорит **Cooler** после финала. — Видно, что он тренировался больше, чем все мы. Сам я начал играть за пять дней до турнира, с московскими середняками и **Джибо**. Грубо говоря, с зимнего турнира CPL Quake 3 не трагал... Сейчас уже практически все из участников равны в плане стрельбы и дело только за тем, кто больше играет. Старшие игроки вроде меня, **Джибо** или **Повара** уже не так серьезно относятся к тренировкам».

DEADMAN: «ГЛАВНОЕ, ВЫИГРАТЬ У МУНА!»

Второй раз на турнир по Warcraft 3 приехал голландец **fntatic/Rotterdam**. На ASUS Summer 2006 он занял второе место, обыграв по ходу таких игроков, как **Abver** и **Neyploh**. На сей раз турнирные условия сыграли злоую шутку с гостем из страны тюльпанов, вследствие чего он даже не смог пройти групповой этап. И дело не в компьютере, месте проведения или положении Луны на ночном небе. Зная о любви варкрафтеров «растягивать удовольствие», играя каждую карту по 40-60 минут, организаторы отказались от шаддачей системы до двух побед (Best of Three) в групповом этапе, заменив ее на не терпящую ошибок Best of One. «Это, пожалуй, единственный минус турнира», — сказал **Rotterdam**. — Нечасто играют по такой системе, это лишает свободу выбора. Я не очень люблю карту Turtle Rock, но



■ Deadman выиграл турнир в ОБЫЧНОМ РАЗ.

ТЕ, КТО

Warcraft 3: DotA 5x5

1. sP[Palit] — 70 000 рублей
2. Virtus.Pro — 45 000 рублей
3. Ifur — 25 000 рублей
4. Zeasy — 10 000 рублей

Warcraft 3: The Frozen Throne 1x1

1. Deadman — 40 000 рублей
2. HoT — 25 000 рублей
3. место — XyLiqa — 15 000 рублей
4. место — Titan — 10 000 рублей

Quake 3: Arena 1x1

1. Nike — 40 000 рублей
2. Cooler — 25 000 рублей
3. Hunter (Украина) — 15 000 рублей
4. noBar — 10 000 рублей

Counter-Strike 1.6 5x5

1. noN2BE (Финляндия) — 200 000 рублей
2. forZe — 110 000 рублей
3. pro100 (Украина) — 70 000 рублей
4. Virtus.Pro — 40 000 рублей

тут уж некуда было деваться, и я дважды играл на ней. Вот и приграл».

Deadman, ровно год не выдвигав первого места на ASUS Cup, на этот раз выиграл турнир, как говорится, не подпад виду. После финалов с украинцем **HoT'ом** **Андрей** показался нам воплощением откровенности оти всех жизненных проблем, и мы не могли не задать ему несколько вопросов.

[Игромания] Андрей, если бы в финале с тобой играл не Хот, а кто-то другой, это повлияло бы на расстановку мест?

[Deadman] Нет, в финале со мной мог играть кто угодно из участников, но я бы все равно выиграл. Да и вообще, это не имеет значения.

[Игромания] А что имеет?

[Deadman] Сейчас основная цель для меня — обыграть **Moop'a**. Это то, чего я не смог сделать на **GameX**, когда он приехал сюда. Следующий раз я надеюсь встретиться с ним на **ESWC** во Франции, там и посмотрим.

[Игромания] Ходил слухи о твоем отъезде в Германию. Воз и ныне там?

[Deadman] Да. SK предлагали мне такой вариант, но это все еще в стадии обсуждения.

[Игромания] Сам-то как, настроение?

[Deadman] Скажу честно — нет. Не имею никакого желания уезжать из России. Мне здесь нравится.

После этого, поднявшись с пыльных ступенек крыльца 4GAME, где мы вели беседу, лучший варкрафтер России проследовал на церемонию награждения.

ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

■ Первый турнир серии ASUS Open Cup прошел в январе 2003 года в клубе Net-Land. Организатором выступал, как и всегда, сайт cyberfight.ru во главе с Дмитрием Кузнецовым. Единственной дисциплиной был Quake 3 2x2, в турнире приняло участие 58 команд. Победу одержали Cooler и uNkind, к тому моменту ставшие дуэтами с мировыми именами. Следующий турнир играли уже не только в Quake 3 Arena (1x1), но и в новой Unreal Tournament 2003 (2x2).

■ Изначально чемпионат специализировался на хардкорных экшенах, читай — Quake 3 Arena. Однако уже на третьем ASUS был Warcraft 3: Reign of Chaos (победил Asmodey), а затем и Counter-Strike (Virtus.Pro), который сейчас является ключевой дисциплиной ASUS Cup.

■ Одним из самых запоминающихся турниров серии стал ASUS Spring 2004, на котором играли только в Quake 3 Arena: 1x1, 2x2, 4x4, 2x2 парами «мальчик-девочка», а также в QuakeWorld 1x1 и 2x2.

■ Начав с Net-Land, турнир постепенно стал расти и искать более свободные площад-



■ pro100 брали ASUS Cup по CS — четыре раза.

ки для проведения игр. Проводился он в ныне закрытых клубах Click-Click Boo и VikaWeb, здравствующих FlashBack 1 и 2, а в 2006-м перекочевал в свежестроившийся игровой центр 4GAME, откуда пока нигде не ушел.

■ Рекордсмены турниров: Evil (шесть первых мест по Quake 3 Arena), pro100 (4 первых места по Counter-Strike 5x5), Cooler (семь первых мест по Quake 3-4), Deadman (семь первых мест в Warcraft 3)

■ За 17 турниров серии ASUS было разыграно в общей сложности \$250 тыс. и вагон игрового железа понятно какой компании.



■ Forza Italia? ForZe Russia!



■ Abs, p0p0r, Cooler — ветераны отечественного Quake.

forZe, несмотря на то, что весь зал болел за наших, финская речь пяти игроков была слышна громче всего.

Среди всех стран одной большой скандинавской CS-державы (куда еще входят Дания, Норвегия и Швеция) Финляндия занимает не самое лучшее место. «В этом одна из проблем — у нас в стране слишком мало хороших команд. Именно поэтому, например, у нас не было отборочных на ESWC, — рассказывает другой игрок команды Natu. — Как и раньше, основная масса тренировок у нас проходит по интернету с командами из других стран. В России с этим проще, здесь есть сразу несколько команд высокого уровня — Virtus.Pro, Begrip и forZe». На вопрос о спонсорстве и зарплатах никто из игроков, как и в наш прошлый разговор в ноябре, ответа не дал.

А что же российский Counter-Strike? Основное событие в преддверии ASUS Spring стала рокировка между forZe и Virtus.Pro, о которой вы уже наверняка узнали из новостей. Для Virtus.Pro турнир прошел неоднозначно: не самое удачное начало в групповом этапе, проигрыш команде Nitro 6:16 на dust2. Затем весьма неплохие игры вплоть до плей-офф, где они проигрывают именно forZe 1:2 по картам, а затем и харьковчанам pro100 в матче за третье место.

Тем временем forZe прошли два групповых этапа с наилучшими показателями, за исключением проигрыша команде Snatch 16:14 на de_train. В плей-офф они проходят чемпионов России по версии НПКП Begrip (2,0, 6:16 на dust2, 10:16 на forge), Virtus.Pro и, наконец, в финале встречаются с финнов 69N-28E, которым был дан БОЙ. Именно так, заглавными буквами, ибо как еще можно выразить счет 22-26 на первой же карте (inferno) с тремя дополнительными раундами! Даже несмотря на то, что в итоге финал был проигран, можно смело сказать, что forZe наконец-то нашли свою игру. «Для нас это не так уж и неожиданно, — проговорился менеджер forZe Simba. — До «Асуса» мы заняли третье место на НПКП и первое на CyberFight Online Cup». Никакого разочарования по поводу второго места на турнире команда не испытывает: «Все мы видели эти потрясающие три карты, эти овертаймы на inferno и dust2. Я никогда не видел, чтобы так играли в dust2! Финны были сильнее, однако я горд, что мы дали им достойный отпор. Считаю, что 69N-28E были самой профессиональной и серьезной командой на этом турнире, на голову сильнее всех остальных. Нам многое можно и научиться».

Несмотря на жесткие погодные условия, публика на турнире была, наверное, самой возбудженной, бодрой и веселой на нашей памяти (а на нашей памяти все турниры серии ASUS Cup). Визит финских кэсеров, много говорю, взбудоражил все отечественное комьюнити и принес в турнир свежую интригу. Турниры по Quake 3 и Warcraft 3 напомнили, что есть еще порох в пороховницах ветеранов сцены. Ну и турнир по DotA, к которому подоспел новый проект Virtus.Pro: команда по этой дисциплине, собранная из победителей прошлого ASUS Cup, на этот раз заняла второе место.

В очередной раз благодарим организаторов, а также людей с бейджиками «VIP», «press», «player», «manager» и тех, без кого спорт как бы и не спорт — «spectator».

ВТОРЖЕНИЕ В ПЕСОЧНИЦУ

У финской команды 69N-28E судьба непростая. Несколько лет назад они начали выступать под тегом Hoora!, а по достижении первого серьезного успеха (бронза WCG 2006) вынуждены были покинуть команду в полном составе, назвавшись именем озера в родной Финляндии. Финнов до сих пор многие называют «Хураями» или, для легкости, «Букацифрами», но те не обижаются.

Это первый приезд зарубежной CS-команды на турнир в Россию. Нет, не то что к нам до этого не приезжали два состава SK, норвежцы MYM и те же финны, а журнал «Игромания» своими репортажами обманывал вас. Но ведь то были шоу-матчи, в которых, как известно, шоу намного больше. На этот раз тихое и размеренное (гм-гм!) соперничество российских и украинских команд было нарушено — «вышкой справа»: по ходу турнира финны показали по крайней мере половинные эпизоды Counter-Strike в СНГ почти фунт лиха. «В самом деле, турнир — это уже дело серьезное, ты, наверное, сам оценил разницу между тем, как мы играли и вели себя в Санкт-Петербурге и сейчас», — сообщил нам один из игроков 69N-28E Lurppis. Финн прав на все сто: во время финалов с москвичами



■ Финны 69N-28E на большой сцене.



■ Роман М., он же Romka — новый игрок Virtus.Pro.



Финал чемпионата НПКЛ

Осень 2006 — весна 2007

Спорт — это азарт. Это постоянные нервы и дух соперничества. Это скачье кулаки и зубы проигравших, неконтролируемые крики радости победы. Эмоции без предела — вот что это такое. И в каждом виде спорта бывают события, по эмоциональному накалу превосходящие все и вся. Такие, как финал чемпионата НПКЛ по Counter-Strike.

НАЧАЛО КОНЦА

В финале чемпионата НПКЛ сошлись два принципиальных соперника **Virtus.Pro** и **Begrip**. В этой игре они определяли, кто из них сильнейший в России. Болельщиков пришло не то чтобы толпы, но много.

Сначала прошли все необходимые ритуалы. Приветственная речь, выход команд на

сцену, гимн РФ (ставший уже традицией для всех ключевых матчей НПКЛ).

Сама игра началась довольно обыденно. Первая карта — **de_inferno**. Команды стали методично уничтожать друг друга. Первые раунды удача и меткость была на стороне **Virtus.Pro** — 3:2. Но «бегрипы» оказались не лыком шиты и сравняли счет до 4:4, а потом и вовсе взяли верх со счетом 10:5. Ситуация накалялась, болельщики «виртусов» были не готовы к такому повороту событий и как-то даже растерялись. Тогда «виртусы» начинают играть за атаку, происходят размеры раундами, и первые минуты команды идут нос к носу, счет 3:3. Звучит крик — очередной раунд берет **Begrip**. Они начинают тащить игру, уступая лишь редкие раунды. Еще воле, теперь уже всего зала: **Begrip** берут первую карту!

Небольшой перерук. На очереди **de_train**, карта для обеих команд очень знакомая и тактически близкая. У **Virtus.Pro** выбора нет: или выигрывать, или складывать без боя лавры чемпионского Рокки. Второй вариант для столь серьезной и профессиональной команды невозможен, поэтому капитан **Алексей «LeX» Колесников** собирает команду и дает установку выигрывать. Капитанское слово — закон, поэтому игроки берут себя в руки, и счет становится 5:2. Похоже, «виртусы» вскоре разозлились. Раунды тянутся на протяжении долгих минут, менеджеры команд держат пальцы. Снова крик — «виртусы» доводят счет за первую сторону до 11:4.

Начало второй стороны ознаменовалось четырьмя взятыми раундами от **Begrip**. Победа утекла из рук «виртусов», чего они позволить себе не могли. Выиграв раунд за раундом, они доводят счет до 8:4 в пользу соперников. Ничья уже в кармане, но это еще не победа. Необходимо последнее усилие, которое они и совершают под крики трибун. 1:1 по картам.

ОБГОРЕНТИТЕЛЬНО!

Как и было объявлено организаторами заранее, третьей картой была **de_forge**. Малоизвестная, очень аркадная, быстрая и, несмотря ни на что, чертовски интересная. Команды снова на сцену, все проверено, начинается раунд.

Столь громкого и единогласного боления отечественный киберспорт еще не видел. Это была не столько борьба двух кланов, сколько состязание двух коллекций болельщиков, которые старательно поддерживали своих кумиров. Из стана **Begrip**, к примеру, постоянно звучало: «Нам не страшен птвич грилл — мы боемее за «Бегрипы!»

Сама игра была не менее интересна. «Бегрипы» с самого начала поняли: если не выигрывать сейчас, то когда, черт возьми? И взялись за дело. Практически сразу счет стал 7:3 в их пользу, а к концу стороны они смогли довести его до 10:5. Уже тогда стало понятно, что если «виртусы» не соберутся и не начнут предельно жестко вырывать каждый раунд — они пропали. Вторая сторона и первое убийство — Лекс нечаянно убивает своего, **Snoor'a**. Это было начало конца. Под рев зала и крики тиммейтов **Begrip** камня на камне не оставляет на обороне соперника, дав взять «виртусам» лишь один раунд. Вдох, всплеск, вопли радости... **Begrip** — чемпионы!

КАРФАГЕН ПАЛ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Второй сезон чемпионата НПКЛ показал — фавориты меняются. Меняются в форме, содержании и возможности выразиться. Команды растут и все чаще могут соперничать с настоящими грандами, а трон чемпионов России не такой уж устойчивый. Да, у **Virtus.Pro** сейчас тяжелый период — сразу после финала стало известно об уходе **Snoor'a** и приходе новичка **Romjke**. Надо вновь сыграть и зализать раны. Но этот период закончится. Может быть, даже уже скоро. На **ASUS Spring 2007**. И несмотря ни на что — будет интересно! ■



Begrip — новые чемпионы России по CS 1.6.



Virtus.Pro перед началом игры были очень даже в настроении.



Snoor покинул Virtus.Pro через несколько дней после финала и присоединился к forZe.



«Вперед, гусары!» — именно так поддерживали болельщики команду Begrip.



Flight Simulator Show 2007

Репортаж из Италии

Каждый год в мае тихий итальянский город Форли на несколько дней превращается в улес. Небольшие улочки забиваются машинами, куда-то тянется плотный поток людей, а у дверей центрального выставочного центра собираются внушительные очереди. Дело в том, что как раз в последний месяц весны в Форли проходит электронная ярмарка, отчаянно напоминающая какой-нибудь московский радиорынок. Итальянцы обожают подобные мероприятия, ибо тут можно по дешевке купить пачку компьютерных или консольных игр, отыскать мощную, но недорогую видеокарту или приобрести витаяжкий монитор 30-х годов выпуска.

А еще, если вы не знали, итальянцы страстные любители авиасимуляторов. И по сложившейся традиции именно в мае параллельно с ярмаркой под эгидой организации PVI («Виртуальные пилоты Италии») проходит турнир **Flight Simulator Show**. До недавнего времени этот чемпионат был эдаким итальянским международничком. Сюда съезжались пилоты из разных концов Италии и в расслабленной обстановке проводили соревнования. Игроки собирались, скорее, чтобы отдохнуть от работы и пообщаться с единомышленниками, нежели показать, кто лучший.

Все изменилось в прошлом году, когда на Flight Simulator Show по приглашению итальянской стороны приехала российская команда «SLI» (iGalax). Наши пилоты Кирилл Неустров и Руслан Бедретдинов (один из лучших в «Ил-2: Штурмовик») буквально порвали своих итальянских коллег, заняв первые места во всех дисциплинах. Феерическое выступление наших ребят настолько поразило итальянцев, что они сразу же вручили им приглашение на **Flight Simulator Show 2007**.



Виктору Потопцеву пришлось провзять все свое мастерство, чтобы обойти многочисленных зенитов и местно сбросить бомбы.



Вот этот дедушка занял первое место в гонках на самолетах.

В БОЙ ИДУТ НЕ ОДНИ СТАРИКИ

В отличие от прошлогоднего выступления, в этот раз отстаивать честь России отправилась другая пара летчиков. Капитаном команды стал **SLI-Vector_01 (Виктор Потопцев)**, знакомый нам по блестящему выступлению на турнире **Fortis Dogfight Cup 2006**. Вторым участником стал новый пилот **SLI-Cactus_31 (Александр Сафонов)**.

Как и в прошлом году, итальянцы вновь сочинили пару оригинальных номинаций. Если на крупном чемпионате вроде того же **Fortis Dogfight Cup 2006** все участники соревновались исключительно в дог-файтинге (серьезные воздушные сражения двое на двое), то на **Flight Simulator Show** царил настоящий балаган.

Началось шоу с бомбометания и перехвата бомбардировщиков. Все просто: участники должны взлететь с аэродрома, разбомбить как можно больше вражеской техники, уничтожить максимальное количество бомбардировщиков, а затем благополучно приземлиться. Если самолет сбивают или пилот разбивается, к примеру, на посадке, очки не засчитываются.

В этой номинации блестяще выступил капитан команды Виктор Потопцев. Он не только удачно отбомбил, но и, проявляя чудеса пилотирования и стрельбы, насчитал внуши-



SLI-Vector_01 (Виктор Потопцев) и SLI-Cactus_31 (Александр Сафонов) с выигранными кубками.



Пилоты всех стран — объединяются!

тельное количество вражеских самолетов. В итоге он занял первое место, выбив почти две с половиной тысячи очков. Александру Сафонову не повезло. Летая битых двадцать минут в облаках, он наконец вышел на цель, удачно сбросил бомбы и благополучно добрался до базы. Но, увы, оказалось, что разбомбил он дружественные войска, за что и получил пятьсот штрафных очков.

ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

Вторая номинация — нежно любимый итальянцами **Red Bull**, или, проще говоря, лихие гонки на самолетах.

Суть в следующем. Дается трасса с несколькими крупными виражами, прямыми участками и плотно огороженная столбами — если в них врежется, то самолет взрывается. Хитрость в том, что тут нужно было не только быстрее всех пролететь, но и в конце совершить экстремальную посадку, akurat после кругового виража. Для удачного выполнения задания нужно иметь глаз-алмаз и очень точно чувствовать самолет и его скорость. В противном случае пилот банально сваливался в море, ибо посадочная полоса драматически короткая.

Наши пилоты в целом выступили неплохо, заняв второе и третье место, но золотым призером стал итальянский летчик **Ремо Бертини** из PVI. Что в общем-то неудивительно, так как он почти месяц обкатывал трассу, в то время как российские пилоты познакомились с ней за два часа до начала гонки.

Наконец, финальная номинация — воздушный бой двое на двое. Тут снова отличились наши игроки. Виктор и Александр просто раздвинули противников, не оставив ни малейшего шанса на победу. Смотреть, как искусно **SLI-Vector_01** нашлиговывает свинцом самолеты противника — истинное удовольствие.

В итоге команда **SLI» (iGalax)** завоевала ровно три кубка — один за первое место в бомбометании и два за второе и третье место в гонке. Несмотря на то, что буквально с самого начала турнира постоянно случались технические проблемы, тем не менее наши пилоты вновь доказали, что они лучшие и 9 мая вернулись на родину с победой. Поздравляем!

P.S. Записи игр смотрите на нашем DVD в разделе «Киберспорт».

Журнал «Игромания» благодарит:
 — Российскую компанию **iGalax** и лично ее директора **Игоря Панюту**,
 — Фирму «1С»,
 — Российское представительство компании **AMD (ATI)**,
 — Официальное представительство компании **Sennheiser** в России — **ООО «Сенхайзер Аудио»**,
 — Компанию **NaturalPoint (Track IR)**,
 — Компанию **Guitamer (ButtKicker)**.



Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

E-MAIL: РУБРИКИ: CODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самим разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (потому называется специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Armed Assault



Во время игры зажмите левый Shift и нажмите один раз в клавишу с минусом на цифровой клавиатуре справа. Не отпуская Shift, вводите коды:

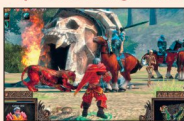
life — бессмертие;
endmission — мгновенная победа в миссии.

Sam & Max: Episode 1-6



В любом из шести эпизодов игры можно использовать следующий чит: зажмите **Ctrl + Shift + D** и сделайте двойной щелчок по стрелочке в верхней части экрана (обычное нажатие на эту стрелку вызывает меню на экран меню). Вам станет доступно перемещение в любую локацию игры со всеми необходимыми предметами для решения головоломок.

SpellForce 2: Dragon Storm



Прямо во время игры давите одновременно **Ctrl + J** и в появившейся консоли напечатаете следующий код: **UI:FOWenable(0)**. Тем самым вы отключите туман войны.

Если консоль у вас не появляется, попробуйте вместо **J** нажимать на плюс (+) цифровой клавиатуры.

The Elder Scrolls 4: Shivering Isles

С помощью кодов в *Shivering Isles* можно мгновенно получить любой квест. Вот как это сделать. Для начала откройте консоль тильдой (~) и бивайте в нее нижеперечисленные коды. Каждый код отвечает за группу квестов. Чтобы получить нужный, надо вместо X ввести некоторое число. Эти числа мы указали после кода. Какому квесту какая цифра соответствует — мы напечатать, к сожалению, не можем, ибо на это уйдет слишком много места. Поэтому оставляем вам некоторый простор для экспериментов.

Player.SetStage SE01Door X — 10, 20, 30, 40, 50, 200;

Player.SetStage SE02 X — 5, 7, 10, 20, 21, 25, 30, 50, 60, 80, 90, 130, 140, 150, 160, 161, 162, 190;

Player.SetStage SE03 X — 5, 8, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 200;

Player.SetStage SE03A X — 5, 10, 15, 20, 50, 55, 60, 70, 200;

Player.SetStage SE04 X — 5, 10, 20, 30, 40, 45, 50, 60, 100, 200.

Остальные коды ищите в нашем DVD в разделе «Кодекс».

Two Worlds



Нажмите тильду (~) для вывода на экран консоли и бивайте в нее следующие коды:

TwoWorldsCheats 1 — мастер-код; его необходимо ввести, чтобы заработали все остальные читы;

health — восстанавливает здоровье;
AddGold X — дает X золота;
SetGold X — устанавливает количество золота на X;

AddSkillPoints X — дает X скилл-поинтов;
AddParamPoints X — ... X очков для повышения характеристик;

AddExperiencePoints X — ... X очков опыта;
SetStrength X — устанавливает силу героя на X;
ResetFog — открывает всю карту;
physx.char.speed 30 — быстрый бег.

Волкодав: Месь Серого Пса

Жмите тильду (~) на экране инвентаря (клавиша I) и печатайте коды:

Commands — показывает все консольные команды (листается список клавишами **Page Up** и **Page Down**);

AddMoney X — добавляет в ваш кошелек X медных монет;

AddLevel X — повышает уровень главаря на X;

AddExperience X — дает X очков опыта;

AddLevelUnarmed X — повышает на X мастерство рукопашного боя;

AddLevelClose X — то же самое для ближнего боя (мечи, клинки etc.);

AddLevelDistant X — то же для дальнего боя.

Заговор Темной башни

Нажмите **Enter** и вводите:

IFHKFNFY — мастер-код, после его активации можно использовать все остальные коды;

GHOST — бессмертие;

MAN — герой снова смертен;

SKILL — +1 ко всем навыкам;

SKILLx — +x (x=2...10) ко всем навыкам;

GOLD — дает золото;

LIFE — восстанавливает HP героя;

MANA — восстанавливает ману;

STAMINA — восстанавливает выносливость;

ANTIDOT — лечит отравление.

Смерть шпионам



Чтобы использовать коды, надо сначала активировать консоль. Для этого требуется запустить игру с параметром **-console**. Сделать это проще всего так: кликаем правой кнопкой мыши по ярлычку игры на рабочем столе, выбираем «Свойства» и в графе «Объект» после закрывающей кавычки через пробел дописываем **-console**. Теперь запускайте игру, давите на тильду (~) и печатайте коды:

openlevels — открывает все уровни (код вводится в главное меню игры);

cheat «complete» — мгновенная победа в миссии;

cheat «invisible» — невидимость;

cheat «silence» — враги вас не слышат;
setv r_hud 0 — убирает интерфейс с экрана;

setv ci_camplayer 0 — свободная камера (вращать камеру можно клавишами **R** и **T**).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



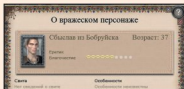
Если оставлять юниты без присмотра (то есть не давать им никаких заданий), некоторые из них будут делать несвойственные им вещи. Например, юнит GDI Juggernaut сначала, как курица, покает лапой землю, почует ее за «ухом», а потом будет что-то класть своими дулами (Александр Панишев).

F.E.A.R.

В архивах игры можно найти много мусора, оставленного разработчиками. Это скриншоты, видео (там есть рекламные ролики для E3 с погоней на машине и мотоциклах, которых нет в игре), уровень для демоверсии и демонстрация игры на все той же E3, недоработанные модели и набор звуков. «Софт Клаб» зачем-то перевели все диалоги, которые есть в архиве,

несмотря на то что многие из них игра не использует. Если их послушать, становится понятно, что сценарий несколько раз переделывался (или в Monolith хотели создать нелинейный сюжет). В игре был тренировочный уровень, где сотрудники F.E.A.R. выяснили происхождение клонов и Пакстона Феттеля (а не знали все с самого начала, как это было задумано позже). Также изначально Пакстон хотел не спасти Альму, а убить ее (или правильной сказкой — съест). В общем, поклонникам игры стоит поковыряться в ее ресурсах — узнаете много нового и интересного (Алексей Кашин).

Medieval 2: Total War



Локализация игры очень хорошая, но вот когда играешь за Русь, то появляются разные смешные имена наместников, полководцев, командиров. Например, Заяц Волчок, Шуба Васильевич, Козел Алексеев, Шуча и, наконец, еретик Сбыслав из Бобруйска (Василий Туртушев).

Resident Evil 4

Когда Ада болтает с Вескером, в углу экрана высвечивается частота, на которой они ведут разговор: 102,73 MHz. Это волны обычного FM-диапазона, то есть мы могли бы услышать Аду и Вескера по обычному радио, настроившись на нужную частоту.



Как-то несерьезно для такой организации (delnonih@mail.ru).

Восхождение на трон

В стране Аннорат в качестве текстуры земли используются сфотографированные камни и трава. Так вот, среди этих камней можно обнаружить здоровенный (фотографии были увеличены) окурок сигареты (Игорь Александров).

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно запоемное место, быстро обычного запоем — самое крутое оружие и т. д.

Test Drive Unlimited

Наверное, каждый, кто играл в Test Drive Unlimited, хотел бы убрать трафик с улиц (иногда он мешает проходить тонки). На самом деле это очень легко сделать. Заходим в каталог с игрой и двигаемся по следующему адресу: EuroBnk/Vehicles. Оттуда удаляем папку Traffic — и вуаля! Улицы теперь свободны. Также можно просто снизить количество машин, удалив из данной папки ненужные файлы (каждый файл соответствует одной машине) (peter333@inbox.ru).

НАШИ ПРИЗЫ



Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Age of Empires 3: The WarChiefs, которая в России издается фирмой «1С».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы:

CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), Dragon Unpacker и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохраняет: Real Deal Card Games, WWI: Aces of the Sky, «Войны древности: Спарта».

Трейнеры: Hot Dog King, Meet the Robinsons, Neverwinter Nights 2, Resident Evil 4, Spider-Man 3: The Game, Supreme Commander, The Snow Queen's Quest, Two Worlds, «Войны древности: Спарта».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦУ 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, опишите скрипшоты (в хорошем качестве — хотя бы 800x600 в BMP или JPEG с минимальным сжатием), на которых ясно видно, в чем заключается секрет, запакуйте эти архиватором RAR и отправьте нам. Для снятия скриншотов удобнее всего использовать программу Fraps, ее всегда можно найти на наших дисках в разделе Софт/Игровой стандарт. Если у вас хорошая связь, шлите в нежатом виде — так нам будет проще перебирать ваши письма. Описание лучше давать непосредственно в теле письма (то есть не в прикрепленных текстовых файлах, а в самом письме). Паскалки шлите по адресу kodex@igromania.ru, хинты — trick@igromania.ru. К письмам также можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение,

оригинальные имена персонажей (или те, что используются в официальной локализации) и так далее. Просьба не спать скрипшоты, сделанные с гиратских (русифицированных) версий игр. Это снижает ваши шансы попасть на страницы рубрики практически до нуля.

Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, увеличим вашу или на страницах журнала. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. Если укажете свой ник или только имя без фамилии (да, такое часто бывает), нам придется опубликовать ваш e-mail — чтобы вы хотя бы узнали о своем выигрыше. Публикация же e-mail — это риск попасть в список спамеров.

Еще одно «пожалуйста»: не присылайте 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.

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



Dungeons & Dragons

Июнь пополнил мир Эберрона новым руководством. Книга **The Forge of War** («Кузница войны») рассказывает о событиях Последней Войны, которая потрясла центральный континент Хорезир. На страницах 160-страничного тома представлены главные герои, кампании, операции и сражения массового военного конфликта. Описания новых тактических приемов и укрепленных прилагодятся. Структура книги позволяет создать приключения, действие которых развивается в ходе войны, и персонажи даже смогут повлиять на ее центральные события. Руководство предлагается по цене \$30.

The Sinister Spire («Зловещая башня») — второе приключение в трилогии базовых модулей D&D. Серия открылась выходом **Barrow of the Forgotten King**, новый модуль продолжает его сюжет. Герои преследуют расхитителя королевской гробницы и забираются в Подземье. Там их встречает заброшенный город, полный тайн и чудовищ. Приключение рассчитано на персонажей 4-го уровня, состоит из 64 страниц и продается за \$20.

Wizards of the Coast продолжает реанимировать собственную приключенческую классику. После Равенлофта и Грейхожа реинкарнация подверглось знаменитое Подполье: многоуровневый подземный комплекс в городе Waterdeep, сеттинг Forgotten Realms.

Expedition to Undermountain на 224 страницах излагает историю создания комплекса (его основал безумный, но высокоуровневый маг Халастер), описывает жутких обитателей, предлагает несколько сюжетов и подробно картографирует все известные уровни Подг-



рья. Путешествие по культурному подземелью обойдется в \$35.

Warhammer

Для вселенной «Молота войны» дизайнеры построили новый замок **Warhammer Building Set**. Он состоит из укрепленного поместья, часовни, центральной башни и, конечно, из нескольких наборов непреодолимых стен. В продаже в Англии такой комплект стоит 75 фунтов (почти 4000 руб.).



В июле в продаже появится дополнение **Mighty Empires**, упрощающее организацию крупных Warhammer-кампаний. В набор входит правила, гексагональные карты местности и пластиковые объекты, которые крепятся на карты. Набор стоит 30 фунтов (около 1600 руб.).

Наконец, в мае поклонники Warhammer по всему миру праздновали тридцатилетие главного настольно-игрового журнала **Games Workshop** — знаменитого **White Dwarf**.

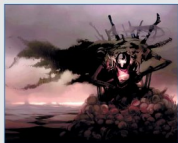
Magic The Gathering

Главным событием за отчетный период для любителей MTG стал Гран-при в Стокгольме (Швеция), проходивший в формате **Time Spiral Limited**. Российский десант в составе двух десятков игроков частично прорвался во второй день турнира и вынес на крыльях победы Николая Потовина в топ-8 лучших игроков. Там он благополучно повторил подвиг Рустама Бакирова, единственного игрока из России, который до этого выигрывал Гран-при. Итак, стокгольмский турнир покорился Николаю Потовину, что можно считать великолепным достижением не только отдельного россиянина, но и отечественной «Магии» вообще. Слегка отстав от Николая, Аким Акимов занял 17-е место на этом же турнире, что тоже не самый плохой результат. Отчет Николая Потовина о его поездке в Стокгольм читайте на диске «Игромании».

Прочие соревнования проходили в разнообразнейших форматах. В Массачусетсе (США) Гран-при состоялся в экзотическом командном формате **Two-Headed Giant Limited**. Победа досталась команде **Wang'O'Mahoney-Schwartz**, одолевшей в финале не самую слабую пару **Ziegler/Fabiano**. На Гран-при Нью-Йорк (США) бились знатоки формата **Legacy**. Победителем стал **Стивен Садин**, обыгравший своей колодой «UB с Counterbalance» «Гоблинов» под управлением **Оузана Терпенвальда**. А в Страсбурге (Франция) лучшим в формате **Time Spiral Block Constructed** в

очередной раз оказался японец **Томохару Саито** в его монокрасная колода.

В то же время **Magic Online** постепенно приближается к выходу третьей версии. Скорее всего, это произойдет летом. Приятно, что период открытого бета-тестинга на этот раз будет предвлекать выход готовой версии, а не как обычно. Тем временем сет **Future Sight** уже готов к выходу во второй версии онлайн-игры. Так что если рядом с вами престали играть в «Магию» или слишком тяжело по такой жаре выходить из дома — онлайн ждет вас!



e-mail рубрики: vnescorp@igromania.ru

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: СУНДУК МЕРТВЕЦА

■ Жанр: приключение с элементами ролевой игры ■ Платформы: «Звезда»
■ Сайт: zveza.org.ru ■ Количество игроков: 2-3 ■ Длительность партии: 60-120 минут ■ Язык игры: русский



Последние три года стали поистине переломными для отечественной индустрии развлечений. Бум экранизаций и мультфильмов в кино. Пятые «Герои» и еще несколько проектов мирового уровня в компьютерных играх. В настоящих — не только стремительный взлет коллекционных картонных игр, но и целый ряд лицензионных «настольных», разработанных фирмой «Звезда». Кто бы мог подумать пять-семь лет назад, когда весь настольный рынок представлял собой набор клонов «Монополии», что у нас совершенно официально выйдут игры по «Шраку», «Ледниковому периоду», «Тачкам»... А теперь вот по «Пиратам Карибского моря».

Если хотите получить общее представление о геймплее, вспомните Sid Meier's Pirates! В основном нам предстоит плавать по условным Карибам (достоверность карты была принесена в жертву игровому балансу), высаживаться на острова, сражаться на суше и на море, усовершенствовать корабль и выполнять полученные в городах задания. При этом — громадный плюс игры! — всякие тактические, экономические и ролевые нюансы сведены до минимума, если они вообще есть. Вам не придется рассчитывать оптимальный курс, исходя из направления ветра, вести бухгалтерскую отчетность или долго и мучительно выбирать одно из нескольких умений. Перед нами именно приключение, и ничего лишнего.

Ролевых характеристик у персонажа всего три: обаяние, фехтование и хитрость. При этом принципиальных различий между ними нет. Для победы в сражении нужно, чтобы два твоих параметра были равны заданной величине или превосходили ее. При этом к одной своей характеристике можно добавить бонус в виде броска кубика. Простенько и со вкусом.

Оптимальная «ролевая» стратегия очевидна из следующего примера. Предположим, наш персонаж встречается с аборигенами (5-5-5). Если его характеристики равны 1-4-5, он без проблем побеждает (на кубике не выпадет меньше единицы). Но если он «раскачался» неправильно, скажем до 4-4-4, победы ему не видать. Обратите внимание, что второй персонаж на целых два очка «опытнее» первого, зато менее приспособлен к жизни.

Откуда берутся противники? После того как игрок на своем ходу передвинул фишку, он бросает кубик. При результате 5 или 6 вскрывается карточка события (отдельные колоды для моря и для суши). Здесь игрок может обнаружить клад, попасть под ливень, сесть на рифы и т. п. Но чаще всего, конечно, попадают всякие людоеды, экзотические корпуса, брига и корветы. Проигрывать им лучше не надо, а в случае победы игрок получает золото. Куда его вложить, вопросов обычно не возникает: можно отремонтировать корабль, можно увеличить его уровень (тогда он станет быстрее и прочнее), можно выкупить зада-

ние. В принципе, экономика на этом заканчивается.

А в чем же соль? Соль именно в заданиях. Для выхода в финал надо выполнить девять штук, причем они бывают самые разные. Простейшие — пройти проверку одной характеристики или добраться до другого порта. Посложнее — добраться до сухопутной локации и сразиться. Совсем тяжелые — пометить в определенном порядке три места, разбросанные по карте, или победить два корабля в автономном плавании. Но рано или поздно девять заданий выполнено и игрок переходит к главному — сравнению с Джейком Джонсом. Кто первый одолевает вбегочного сына Кутлух, тот и победит в игре. Но, в принципе, это чисто номинальное и «антуражное» завершение игры: финальной бой — ягоди по сравнению с иными заданиями третьего уровня. Так что при желании можно просто плавать в свое удовольствие по Карибам, а в конце игры померяться числом выполненных миссий или размером казны.

Что в сужом остатке? Несмотря на отдельные недочеты (самый заметный — невозможность играть четвертером, впятером, шестером), «Пираты» — одна из лучших настольных игр отечественной разработки за последние пару лет.

Петр Тюленев

Геймплей	XXXXXXXXXX (9)
Игровая игра	XXXXXXXXXX (7)
Художественный дизайн	XXXXXXXXXX (8)
Качество изготовления	XXXXXXXXXX (8)
Оригинальность	XXXXXXXXXX (8)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»	★★★★★★★ 8



На диске в разделе «Вне компьютера»

1. Pirates of the Spanish Main. Спец-подборка по пиратской военно-тактической игре.
2. Warhammer RPG. Выдержки из свежих дополнений.
3. Robotech. Правила новой коллекционной карточной игры.
4. Warrior Knights. Римейк классической стратегии от Games Workshop.
5. Dungeons & Dragons 3.5. Jaehzed Fosterage — новое приключение в городе темных эльфов.
6. Подборка по Magic The Gathering. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила, а также статья Николая Потюгина о Гран-При Стокгольма — турнире, который автор уверенно выиграл!

**СТАРПОМ МАКАРЕНКО OFF**

Мухи дохнут, комары падают в обморок, бабочки и вовсе погружаются в кому до лучших времен. На момент написания этого выпуска «Почты» в Москве стоит чудовищная жара. Асфальт плавится, а компьютер выживает только благодаря направленному в системный блок мощному напольному вентилятору.

Есть мнение, что в такую жару человеческое тело куда лучше чувствует себя погруженным в воду где-нибудь на берегу Черного, Красного, Желтого ну или еще какого-нибудь моря (кроме, может быть, Белого). Поэтому «Почту» вы, конечно, прочитайте, а потом стройными рядами отправляйтесь на отдых. Для него сейчас самое время.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели. Вот смотрю я на изнывающего от жары Алексея и не понимаю: ну зачем пользоваться вентиляторами, да еще и напольным, когда есть такое чудо техники, как сплит-система? Как все же приятно зайти в охлажденный кабинет родного и нежно любимого офиса редакции, сесть за не менее любимый компьютер и... съесть вкусного школьного мороженого. Ан нет, дорогие мои, труба зовет, и мы начинаем наше еженедельное путешествие по вашим письмам.

ПИСЬМО НОМЕРА**РАБОТА НАД «ПОЧТОЙ»**

Уважаемые всеми Старпом и Светлана, хотелось бы узнать, как происходит чтение писем читателей. Допустим, я отправил письмо дней через двадцать после выхода свежей «Мани». Вы просматриваете все письма, которые есть в ящике, в один день или оставляете часть на потом? Если вдруг вы прочли письмо и оно вам понравилось, а журнал надо сдавать сегодня, вы станете менять то, что уже сделали, или оставите до следующего номера?

С уважением, Александр Митри.

**СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ВСКРЫВАЯ ВСЕ КАРТЫ)**

На страницах «Почты» я и Старпом уже несколько раз рассказывали, как происходит работа над «Почтой». Но делали это от случая к случаю и, кажется, ни разу не объяснили подробно, как же это таинство происходит. Поэтому вот прямо сейчас все вам и поведаю.



На почтовый ящик mail@igromania.ru постоянно летит, неуклюже мельтеша крыльшками, поток ваших писем. За месяц помимо тонн слава набегает от полутора до трех с половиной тысяч посланий (зависит от сезона — летом меньше, потому что все в отпусках и на каникулах, в остальное время больше). Разумеется, просмотреть все эти письма за один день не получится. Поэтому мы с Алексеем регулярно, в среднем раз в два-три дня, скачиваем с ящика всю корреспонденцию и белое ее просматриваем. У нас даже планчик есть, кто в какие дни смотрит почту. Я смотрю чуть чаще: у Алексея очень много дел по его редакторской работе.

Все письма изучаются, и помечаются те из них, где есть намеки на интересный вопрос. Еще год назад я очень мучилась, что помечать, а что нет. Потом прировнялась. Сейчас, чтобы перебрать сотню писем, достаточно 20-25 минут.

Открою жуткий секрет. Из всего этого огромного числа писем, приходящих за месяц, интересных оказывается очень-очень мало. 99% это вопросы про «загадки популярности игр», про «игровую наркоманию», «далекое компьютерное будущее», «мощность процессоров», «феномен матрицы» и прочие темы, на которые мы уже не раз отвечали. Поначалу, когда меня только пригласили работать над «Почтой», я ужасалась: думала, что люди вообще не читают эту рубрику и потому шлют эти шаблонные, сто раз разобранные вопросы. Но потом Старпом объяснил, что это письма от читателей, которые начали читать журнал недавно, — они просто не знают, что на похожие письма мы уже отвечали.

Но я отвлелась. Итак, мы и раз в несколько дней скачиваем и просматриваем письма, помечаем потенциально интересные, в отдельную папочку (у меня в The Bat! она называется Screens) складываем классные скриншоты, еще в одну папочку (Stories) рассказы и отдельно — ссылки на ваши сайты (папочка URL's).

И вот к моменту, когда надо писать рубрику оче-

редного номера, у нас уже есть подборка из интересных скриншотов, расковок и вопросов, помеченных значком «Обязательно изучить». Мы вечером собираем либо дома у Старпома, либо у меня, а то и вовсе в редакции (приходится договариваться с охраной офиса). Алексей обязательно приносит свою любимую трубку из высшего сорта, садится в свое кожаное кресло (это если у него дома), я забираюсь в кресло-качалку (это если у меня), и мы, собрав все ваши послания на одном компьютере, начинаем выбирать из 10-100 — вот такой разброс! — интересных писем самые-самые интересные.

Иногда спорим, иногда доказываем друг другу свою правоту. Но чаще соглашаемся друг с другом, потому что хорошее и интересное письмо видно сразу. Точно так же выбираем самые прикольные скриншоты и самые интересные рассказы. Тут происходит более ожесточенная битва. Мне редко нравятся кровавые картинки, а Старпом как раз настаивает, что именно их и надо поместить в журнал. Обычно приходим к компромиссу: ставим побольше просто смешных и один, где есть какая-нибудь жестокость.

Когда последний скриншот подобран (на часиках к тому моменту уже обычно около часа ночи) наступает время самого интересного. Мы начинаем писать ответы на выбранные письма. Уже ради одного этого стоит работать в «Игромании». Насколько я знаю, ни в одном другом журнале (примеч реч не только о компьютерно-игровых) так интересно и интригующе вопросы читателей не разбирают.

Начинаются жаркие споры и всевозможные обвинения, придумывания шуток и приколов, взаимное подначивание, а иногда и забористое разбирание по косточкам стиля некоторых ваших писем (чего вы там толкуете не пишете). Честное слово, иногда чуть ли что не до рукоприкладства доходит. Получается, что за какую-нибудь особо пологую подлянку я и ступку Старпома по его бритому черепу. А он, случается, меня за нос дернет.

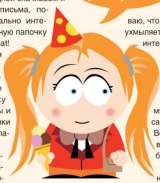
Иногда пишем ответы одновременно на одно и то же письмо: у меня есть ноутбук, поэтому работать можно параллельно. Иногда по очереди. Можем договориться, что один пишет, не подсматривая из-за плеча другому. А можем и наоборот: один пишет, другой смотрит и, исходя из этого, дополняет. Чаще, конечно, используем последний вариант, потому что иначе

можно написать очень плохо, и будет неинтересно. Вот, например, сейчас, когда я пишу этот длинный опус, Алексей отвечает на письмо, которое мы этого озглавили «Мат-перемат», но я пока даже не подозреваю, что он там уже придумал. Он как ехидно ухмыляется, говорит, что и из его ответа много интересного для себя узнаю. Поэтому...

Работа заканчивается только в 10-11 часов утра. Уже совсем уставший Старпом пьет п-дтую чашку кофе, в то время как я поливаю такой же по счету стакан зеленого чая (можно с мятой), мы выбираем ссылки на лучшие сайты, пишем вступление и заключение. Вот такой беспорядок получается — вступление пишется в самом конце работы. Но если подумать, это логично.

Вымотанные, но ужасно довольные проделанной работой и тем чув-

Ездил в лес.
Комары
проснулись...





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 заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: **«Вопрос Игромани: 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 Шелзеска значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пропущайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

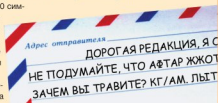
■ **Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов.** Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ **Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма**

обязательно укажите **«Рассказ читателя».**

■ **Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «Картинка для «Игромани».**

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и не опубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — <http://forum.igromania.ru>.



своем общении с читателями, которое можно подарить только написав «Почту», отправляемся завтракать (или уж скорее ужинать, потому что мы же ведь еще не спали) в какую-нибудь забавную кафешку в центре города.

А потом спать, спать, спать. Отвечать на ваши письма необычайно интересно, но и устаешь от этого очень сильно. Надо ведь постоянно соображать, придумывать разные интересные истории, веселости, заумности.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(НАПОМИНАЯ В ГЛАВНОМ)

Вах-вах-вах, как ты, Свет, все здорово рассказала. О главном забыла. О вопросе читателя. Все объяснила, только на него не ответила. Вот вечно так — не успелишь, и совсем куда-то не в ту степь тебя занесет! Но рассказала интересно, я аж зачистался.

Проживо ситуация насчет интересных писем, которые приходят в последний момент. Если мы сели писать «Почту», то новые письма в этот момент уже не скачиваем. Они будут рассмотрены во время работы над следующим номером. Еще очень важный момент. Все интересные письма, рассказы и скриншоты, которые не попали в данный номер, складываются в отдельные директории, откуда могут быть выужены в любой момент, если в какой-то из следующих почт будет не хватать классных вопросов/скринов/рассказов. А такое бывает довольно часто.

Поэтому в журнале легко может быть напечатан вопрос, пришедший и два, и три месяца назад, и даже полугодовой давности. Так что, не увидев своего письма в ближайшем номере, не отчаивайтесь. Возможно, оно появится позже.

ПИСЬМО №1

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЖИЗНИ

Здравствуйте, многоуважаемые Светлана и Старпом. На днях я задумался: а сколько в среднем я отдаю времени «Игро-

мани»? По подсчетам вышло, что на оба диска и журнал уходит один день. Так вот, в чем дело-то: если смотреть в будущее, то выходит что за жизнь я потрачу около двух лет на «Игроманию». Не кажется ли вам, что это очень много? Ведь это только за один день? А как быть с теми, кто проводит за «Игроманией» неделю? Это ведь уже 14 лет. Это очень большой срок, за который можно совершить кучу полезных дел. Каково ваше мнение по этому поводу? Сколько стоит уделять журналу времени, чтобы это время было минимальным?

С уважением, Алекс fixes (г. Муравленко).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(СЧИТАЯ ГОДА)

Математика очень интересная, но если начать считать, на что мы тратим свое время, то влору ужаснуться. Треть жизни (а то и больше) улетает на сон — это же вообще тихий ужас. ТРЕТЬ! Есть, конечно, одаренные личности, которые умудряются спать по четыре часа в сутки и при этом неплохо себя чувствовать, но это, скорее, исключение из правила.

Влиь взять, к примеру, еду. В сутки все мы тратим на поглощение пищи не менее полчаса, а некоторые и по два-три часа. В месяц это в среднем 25 часов, снова усредняем и получаем, что на еду уходит столько же времени, сколько на чтение

«Игромани». А сколько времени уходит на телевизор, чтение книг и все остальное... Да даже на общение с белым другом, унитазом, за всю жизнь набегает не менее трех лет. Три года на унитаз! Каково?

Когда начинаешь оценивать все, что делаешь, с такого вот ракурса, то вообще руки опускаются. Поэтому есть мнение, что не надо считать, а надо просто делать то, что нравится. Так оно куда правильнее будет.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПЕРЕСЧИТЫВАЯ МЕСЯЦА)

Уважаемый Алекс! Ну вы совсем уж грубо все посчитали. Я, конечно, понимаю, что «Игромания» — хороший журнал, но не собираюсь же читать его даже в глубокой старости. Да и в своем бурном младенчестве вы тоже вряд ли зачитывались «Игроманией». Так что два года ну никак не получается.

С коммерческой точки зрения, нам бы всем тут в редакции, конечно, очень хотелось, чтобы нас читали с ранней юности и до белых седин. Но с чисто человеческой точки зрения, мы друг-другу понимаем, что у людей появляются другие интересы в жизни, меняются ориентиры, цели, ценности. Поэтому мы считаем, что наш журнал нужно читать ровно столько, сколько его читать интересно. И ни минуту дольше.

Напои,
накорми и
уложи спать.



Редакция журнала «Игромания» во вселенной «Звездных войн». Коллаж составил Павел MosPo MC Москвы.



Пародия на Guild Wars. Картина CrazyFrog Faction. Автор Василий Маркелов aka MarkelOFF.



Полотно «Непобедимые герои снова вместе». Автор — danya.

ПИСЬМО №2

МАТ-ПЕРМАТ

Почему российские локализаторы не переводят английский мат (все эти fuck, shit, suck и так далее)? Если российские издатели такие пуритане, то почему нельзя делать две версии — одну без мата, другую с матом? ЖК514.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (МАТЕРИЯ НЕ ПО-ДЕТСКИ)

Самый точный ответ — это сложившаяся традиция. У нас в стране с матом на экране чего бы то ни было — монитора или телевизора, не суть — всегда дела обстояли не очень. Борцы за нравственность в советское время упорно вычищали всю нецензурность из любых творений кинематографа. В результате отменные бандюки на экране бедовали, как на светских раутах, а бичи лили изысканную словесную патоку, словно графы XIX века. После перестройки кое-что поменялось, но не сильно. Мат в кинофильмах появился, но практически все кино такого плана автоматически назвали «чернухой», редко показывали по телеканалам, в кинотеатрах их тоже было посмотреть крайне сложно.

С переводами та же ситуация. У нас мат как переводился, так и переводится очень редко. Прокатчикам не нужно, чтобы их фильмы называли в печати нехорошими словами, на DVD делали пометки «содержит нецензурную лексику». Им нужно, чтобы даже самый матерщинный в оригинале фильм можно было продать ребенку до 14 лет. Поэтому мат вырезается, заменяется на мягкие и пушистые слова вроде «пошел ты в ли-и-ит!» или «засунь себе это дело в... карман!».

Впрочем, есть тому и рациональное объяснение. За рубежом фильмы с большим количеством нецензурности всегда проходят под грифом «не моложе...». И там за этим жестко следят. У нас же ни в кинотеатре, ни где бы то ни было никакой системы контроля почти не предусмотрено. И если на фильме зна-

чится «не моложе...», а продают его в специализированном магазине, то это либо порно, либо порно, замаскированное под эротику.

Ну и что бы совсем уж поставить точку. Поборники нравственности часто говорят, что мат у нас не переводят потому, что на Западе аналогичные термины не звучат такой уж руганью, как в русском языке, и в целом там ругаются в речи значительно чаще, чем у нас. Вот эти аргументы звучат смешно. В английском мат — это именно мат. Если вы скажете на улице какому-нибудь бугаю заветную фразу «фак ю», то с большой вероятностью получите килограммовый кулаком в табло, так же как и в России.

А насчет того, что у нас ругаются реже... Простите, товарищи нравофилы и нравоведы, но ГДЕ у нас ругаются реже? На экране и в прессе? Так и на Западе с этим все в порядке: все фильмы, в которых ругаются, у них строго для взрослых. А в целом на улице мат у нас распространен ничуть не меньше, а то и больше. Да я пока до метро дохожу, слышу мат несколько раз. Очень большой процент населения его через предложение использует. А вы говорите, мало матеряется. На улице выйдите и послушайте.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВЫРАЖАЛАСЬ ДЕЛКАТНО)

А мне кажется, что совершенно правильно поступают переводчики.

Достоверность — это, конечно, хорошо, но ведь, как правильно подметил Алексей, у нас на «матерное» кино могут попасть и дети. Ругани, мата и прочего негатива в жизни и так хватает, а через фильмы и компьютерные игры ее можно сделать лучше. Ведь известно, каким мощным педагогическим эффектом обладает кино.

Думаю, все правильно делается. Пока не будет у нас четкого разграничения по возрасту в кинотеатрах и в видеомагазинах, переводить нужно максимально мягко.

ПИСЬМО №3

КРЕПЧЕ ЗА БАРАНКУ ДЕРЖИСЬ, ШОФЕР

Привет, «Игромания». Я к вам вот с каким вопросом, на который я пока нигде не смог найти ответа. Мне пока всего 12 лет, но я ужасно люблю разные автомобили и все, что с ними связано. Я играю почти во все автосимуляторы, которые выходят. Вот только в раллийные и F-1 получается плохо, потому что у меня нет руля, а там он очень нужен.

Я очень хочу научиться водить настоящую авто, но слишком мал для этого. Скажите, можно ли научиться водить настоящую авто, играя в компьютерные автосимуляторы? Если да, то в какие именно надо играть?

Николай Пригожин (Г. Клин).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РУЛИЛ НЕ ПО-ДЕТСКИ)

Шутки шутками, а похожих вопросов приходит довольно много. Пора, наконец, расставить все точки над /, пролить свет на вопрос, приоткрыть завесу тайны, ну и просто рассказать об интересном.

Ни один симулятор не сможет полностью научить вас водить реальную машину. Потому что реальная машина — это не просто верха с гайками, рулем и тремя (ну или двумя, если коробка-автомат) педалями. Это очень тонкий механизм, который по-разному ведет себя в разных ситуациях. Чтобы вести машину по улицам города, недостаточно просто выжать сцепление, переключить передачу, нажать на газ и так далее. Надо уметь еще много чего. Чувствовать габариты машины, знать ее инерцию, ускорение, чувствовать дорогу и уметь предугадывать, как поведут себя другие водители в различных ситуациях. Последнее, кстати, с нашими дорогами и уровнем наших водителей, вообще отдельный разговор.

Вот всему этому симуляторы вас никогда не научат. Но! При всем при этом некоторые автосимы вполне могут научить базовым вещам. Более того, их можно смело рекомендовать тем, кто в обозримом будущем хочет пойти учиться в автошколе или в инструктора. Симуляторы могут научить вас педальровать (работать с педалями газа, тормоза и

Установил
десятый
ACDSee...



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в которой мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

сцепления), правильно и вовремя переключать передачи, в некоторой степени чувствовать поведение машины на различных дорожных покрытиях.

Вот только на клавиатуре всему этому не научиться. Нужен хороший руль с обратной связью и педали. Причем педалей должно быть не две, а три, если, конечно, вы не собираетесь всю жизнь водить машину с автоматической коробкой передач.

О качестве рулей и педалей можно писать длинные трактаты. От себя скажу, что лучший из относительно доступных вариантов на сегодняшний день — набор **Logitech G25** (руль + три педали). Стоит он порядка \$300. Да, не дешево, но все, что дешевле, — в разы хуже. А то, что дороже, — это уже профессиональные приборы, которые стоят несколько тысяч долларов: например, цены на профессиональные рули фирмы **ECCI** начинаются от \$1500.

Можете считать все вышесказанное бесплатной рекламой G25. С моим мнением о руле согласны тысячи симрейсеров по всему миру (кто это такие, расскажу чуть попозже). Из более дешевых моделей могу посоветовать **Logitech MOMO**, **Logitech Driving Force Pro** и старшие модели **Thrustmaster**, но это приборчики попроче.

Закулившись правильным рулем, можно переходить к выбору симулятора для тренировок. Очень многие геймеры, которые играют в компьютерные гонки, искренне считают, что автосимуляторы — это что-то вроде **Need for Speed** и **FlatOut**. На самом деле это все автоаркады, ничего общего с симуляторами они не имеют и иметь не могут. Физика поведения машин там даже приблизительно не похожа на реальную, научиться в них вождению нельзя. А играть в такие игры на руле вообще противопоказано. Угробите девайс за пару месяцев. Ведь в аркадах руль приходится крутить резко и часто; никакие, даже железные гайки рулевых механизмов, этого не выдержат. В настоящих же автосимуляторах руль вращается не так уж интенсивно, как и при вождении настоящих автомобилей.

Но даже те геймеры, которые не считают симуляторами NFS и прочую аркадную братию, а лишь более серьезные игры, зачастую не понимают, что по-настоящему серьезными симуляторами (максимально точно имитирующими реальные автомобили и дорожное покрытие) являются лишь очень немногие игры.

По большому счету, хороших симуляторов на сегодняшний день всего ничего. Это **GT Legends**, **Live for Speed**, **GTR**, **NASCAR Racing**, **Grand Prix Legends**, **netKar Pro** и, конечно, **rFactor**.

Остальные игры, претендующие на звание симулятора, можно назвать таковыми с большой натяжкой. Достоверность симуляции в них крайне низкая, хотя простому геймеру кажется, что поведение машины имитировано очень хорошо. На самом деле это не так. В таких играх просто довольно сложная физика. Но сложная — вовсе не значит достоверная. От физики реальных машин и реального покрытия дорог физическая модель таких игр очень далека. Например, практически все раллийные симуляторы недостоверны настолько, насколько отчаянно рекламируют их достоверность издатели. Вот такие пироги.

Руль и педали куплены, правильный симулятор правильно настроен. Думаете все? Можно ехать? Раю! Любый симулятор надо детально настроить именно под ваш руль и педали, а также задать степень симуляции. Если вы до этого никогда не водили реальную машину то, будьте уверены, при полной симуляции вы в игре даже с места сдвинуться не сможете. Поэтому внимательно читайте инструкции, заходите на тематические форумы в интернете и учитесь, учитесь, учитесь. На правильную настройку симулятора под себя может уйти от нескольких минут (если знаете, что и как делать) до нескольких дней. Так что записитесь терпением.

Ну а когда симулятор настроен, можно приступать к вождению. Постепенно повышая сложность, вы освоите правильное pedalирование, научитесь чувствовать поведение разных типов машин на различных покрытиях дороги, поймете, как ведет себя авто при разных скоростях на различных передачах. А так может уйти от двух-трех недель до нескольких месяцев. А оттачивать мастерство можно вообще бесконечно долго.

Практика показывает, что, освоив автосимуляторы, при обучении реальному вождению вы все будете схватывать буквально на лету. Например, не нужно учиться работать с педалями и переключать передачи. Вы будете делать это автоматически.

И в заключение разговора пара слов о симрейсинге. Симрейсинг — это как раз и есть гонки на автосимуляторах. По всему миру им увлекаются сотни тысяч игроков. Хотя их и игроками-то называть странно, потому что симрейсинг — очень серьезное занятие. Чтобы победить в виртуальных состязаниях (через интернет), придется тренироваться долгие месяцы, а то и годы. Но это несомненно увлекательно.

Хотя бы потому, что, занимаясь симрейсингом, вы понимаете, что испытываете ощущения, весьма похожие на те, что испытывают реальные гонщики на соревнованиях. Что-то вы там говорите? Наргузок нет, и не



«МИР ФАНТАСТИКИ» — ЛУЧШИЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ЖУРНАЛ ЕВРОПЫ 2006!

ESFS Award "Best Magazine"



ТОП 10 САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ЗВЕЗДЫ В ФАНТАСТИКЕ



ЕСЛИ БЫ МЕЧТЫ АЛХИМИКОВ ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ВЕЩЕСТВА



БЕСТИАРИЙ ЧУДОВИЩА СРЕДНЕВЕКОВЫХ БЕСТИАРИЕВ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОВЯЛЕНИЯХ
www.mirf.ru

СМОТРИТЕ НА DVD «МИРА ФАНТАСТИКИ»



КУЛЬТОВЫЙ ХОРРОР

ДЖИПЕРС КРИПЕРС (JEEPERS CREEPERS, 2001)

Зачем их тебе столько?





устаешь? А вы попробуйте часа два поиграть в тот же GFactor на нормальном руле с обратной связью против подкованных соперников через Сеть. Из-за руля встаешь взмыленный, как после настоящей гонки, а на следующий день мышцы рук болят от приложенных к баранке усилий. А вы говорите, нереалистично!

Но рассказать о симрейсинге в двух словах невозможно. Это тема для отдельной большой статьи. Если интересно — шлите нам письма, а мы напомним для вас подробный материал.

ПИСЬМО №4

ЗАКОС ПОД КЕЙНА

Давно хотел спросить: мне один сотрудник редакции «Маниа» уж очень напоминает Кейна из игр серии Command & Conquer. Такая же борода, тоже лысый и умеет крепкое словечко вставить. Разве что тибериумом не торгует, хотя кто его знает? Я вообще-то имею в виду товарища Макаренкова. Он специально под Кейна косит, или они братья? Уж больно похожи...

С уважением, Vio Deni.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (СТИХОНЕЧКО ПЛУМИТЬСЯ)

Уж с кем только Старлома не сравнивают. И с Хитменом и с Гордоном Фрименом, теперь вот еще, оказывается, он и на Кейна стал похож. А, впрочем, уважаемый Vio Deni, вы как никто другой правы. Вот именно на Кейна он и похож больше, чем на любого другого персонажа компьютерных игр.

Минуту назад я попыталась подкраситься к Алексею с рулеткой в руках, чтобы измерить соотношение размеров его черепа, ушей, носа и глаз. Но он так грозно зыркнул из-под бровей, что, чувствуя, придется оценивать на глазок. У Кейна чуть тоньше и в целом меньше нос, не так широко посажены глаза, и надбровные дуги имеют более горизонтальную плоскость. У Старлома меньше, чем у любого улим, чуть выше лоб, борода не испаньелка (клинышком), а во все щетки. И взгляд у него более ехидный, но менее зверский, чем у Кейна.

А вообще — ну очень похожи. У меня в ACDSee сейчас одновременно открыты две фотографии, как раз Старлома и Кейна, меня просто смех разбивает, насколько велико сходство.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ЩЕЛКА В ТЫЛКУ)

Еще я кошу под Федора Бондарчука, Стэнли Кубрика, Гошу Куценко, Джона Малковича, В.И. Ленина и вообще подо всех лысых и бородастых. Ну, еще с Зикситолом можно сравнить, тоже растительность на лице отменная. Мне, конечно, приятней думать, что это не я под них, а они под меня маскируются, но...

Такова уж особенность человеческой психики. Если мы не знаем человека достаточно близко, то сравниваем его с другими людьми по каким-то крупным, хорошо заметным деталям. Есть борода/нет бороды, бритый/черепадные волосы, темная/кожасветлая. Для человека, впервые оказавшегося в какой-нибудь азиатской стране, все люди на улицах выглядят на одно лицо. Но проходит неделя-две, и он привыкает к лицам, начинает подмечать мелкие детали, учиться различать черты.

НОРА КТУЛУХУ

Я
ПРОСЛУШАЛ!!!

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 (ПОТРОШИМ КРОЛЕТОВ ПАЧКАМИ)

Ненавижу мерзких КролеГов. Они пришли названо и будут уничтожены. Они скукают, сопьются пивом, их задущат вантузом в застенках туалета. Чтобы повнимательней изучить адский трэш чтегателя Museing, топайте прямиком на DVD в раздел «Почта». Там этих псевдоКролеГов — холь ушами жуй.

Второй зверский отжиг прилетел ко мне в нору от Алексея aka Afrocream. Молодчина, Серега! Так держат. Еще немного, и ты начнешь клепать подобные шедевры везде. На учебе, работе, в жизни. Все у тебя будет получаться с такими вот длинными белыми ушами. Впрочем, за картинку зачет: есть в ней что-то не только трэшное, но и от высокого искусства. Никак не пойму что: то ли зверский оскал кроличьих рож, то ли налитые кровью буркала... В общем, жовшь, пиши еще.



Так что звезды с закосами оставьте! У меня это даже не столько имидж, сколько просто дань удобству. До блеска бритый череп — это не пересказать насколько удобно и приятно. Идешь по улице, а прохладный ветерок тебе скальп обдувает. Те, кто холь раз в жизни брил голову наголо (солдатские «под ноль» — это уже не то, там щетинка остается), меня поймут.

А насчет тибериума надо подумать. Вот только боюсь, Госнарконтроль будет против и решит позаниматься со мной поближе. Тут уж даже мой названный брат Кейн мне не поможет.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронный адрес рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тнут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обьему мини-ответов на ваши мини-вопросы.

Уважаемая «Игромания»! Мне пришел в голову вопрос: почему вы



очень многие бюджетные игры принимают в штыки? Ведь за две копейки сделать игру гораздо труднее, чем за миллионы долларов. Поэтому многие игры такого типа бывают очень бедно оформлены (быстро проходимся, плохая музыка и так далее). Вы не думали о том, чтобы оценивать бюджетные игры болеенисходительно? С уважением, ваш читатель Леонтьев Александр aka DrBreen

СТАРПОМ: Никаких снижений из-за малобюджетности мы не делали и делать не собираемся. Практика показывает, что даже при очень маленьком бюджете можно сделать отличную, даже гениальную игру. Деньги тут вообще ни при чем. Главное — мастерство создателя, их талант и просто любовь к своему делу. Даже с бюджетом в \$30 тыс. можно сделать отличную головоломку или шкарниую аркаду. А можно и за несколько миллионов долларов не сделать хорошего экшена или стратегии. Но именно поэтому никакого двойного стандарта у нас в «Игромании» нет и никогда не будет.

СВЕТЛАНА: Я вообще против двойных стандартов где бы то ни было. Это плохо скажется на разработчиках. Вот есть, скажем, негласный деловой стандарт в автобизнесе. Одно дело иномарки и совсем другое — отечественные автомобили. И что? Наш автотроп так и продолжает выпускать далеко не идеальные машины. При этом я очень люблю наши «дэсюточки», «козлики», «нивики» и некоторые другие авто, но отлично знаю, что по удобству и надежности большинство иномарок на голову выше. А не было бы в умах людей этого двойного стандарта, глядишь, и разработчики «болидов» подтянулись бы до мирового уровня.

А если мало денег, то всегда можно сделать небольшую, но очень интересную игру. Пускай это будет casual. Но на ней можно заработать, а затем сделать что-то уже более серьезное. А когда девелоперы без опыта сразу замахиваются на проект вселенского масштаба... Что ж, это уже только их проблемы.

Здравствуй, Старпом и Светлана!
У меня снова возник вопрос для журнала «Игромания». Скажите, каковы шансы сделать собственную коммерческую игру, имея в наличии непрофессиональную команду разработчиков. Это я и несколько моих друзей.

Мы неплохо разбираемся в программировании, но не есть два художника-дизайнера, да и много других светлых умов — все разделены на специальности, все способны замечательно выполнять свое дело. Наша игра полностью готова в письменном виде (сценарий, концепт-арт и очень подробное описание всего, что будет в игре), осталась «самая малость» — воплотить это все в жизнь. Мы уже присмотрели движок, но плохо представляем, как это все будет продвигаться. Да и вообще, как издавать игру, даже если мы ее завершим? С уважением, Василий из Могилева.

СТАРПОМ: Если у вас есть только концепт или даже движок, можете смело считать, что у вас пока нет ничего. Хороших идей на геймдев-рынке очень много, а вот талантливых реализаторов этих идей зверски не хвата-

ет. Но тем не менее все когда-то начинали с нуля. Я бы рекомендовал начать с маленького, но перспективного проекта. Сделать детскую аркаду или логическую игру, ну в крайнем случае — «русский квест». Это позволит набраться опыта и дальше уже заниматься более серьезными играми (см. предыдущий вопрос).

СВЕТЛАНА: Ребят, это очень здорово, что вы собрались разрабатывать собственную игру. Чтобы более или менее разобраться в тонкостях, рекомендую пролистать «Игроманию» за последние года два и внимательно изучить все теоретические и аналитические статьи раздела «Игройстрой». Там ведь очень много полезного именно для начинающих разработчиков написано. Если нет журналов, можете на сайте посмотреть, там все статьи выложены.

Здравствуй, уважаемые Старпом и Светлана. Вопрос следующий: какими видами спорта вы увлекаетесь или увлекались? OGAZON0.

СВЕТЛАНА: Я когда-то занималась, страшно подумать, синхронной греблей на каное. Но это было очень давно и почти неправда. А так, чтобы серьезно и долго, — нет, не занималась вообще. Если же говорить об увлечениях, регулярно катаюсь на велосипеде,хожу в походы.

СТАРПОМ: Любимый спорт — поедание шашлыков, опустошение бутылки с пивом и курение трубки. А если без подначек, то сейчас занимаюсь спортом водным туризмом (ВТ — техника водного туризма, это когда на каяках и байдарках по бурной воде сплавляются) и гоним брасом стометровки на время в бассейне. Раньше много чем занималась, но это все в прошлом.

Здравствуй, уважаемые Старпом и Светлана. В майской почте этого года была опубликована статья о тренировках в сетевых играх. В этом материале Алексей Макаренок упомянул о симрейсинге. Я о нем никогда не слышал и очень хотелось бы узнать. Ваш постоянный читатель Василий.

СТАРПОМ: Внимательно читаем один из «больших» вопросов этого номера («Клечке за баранку держись, шофер»). Там чуть-чуть про это есть. Если наберется много вопросов, напишу отдельную статью.

По-моему, компьютер может гипнотизировать людей. После NBA-игр у моих друзей проснулся интерес к баскетболу (раньше он их никак не интересовал). А у меня после The Movies проснулся интерес к кинематографу. Чем и как можно это объяснить? Digitex 45.

СВЕТЛАНА: Я думаю, что это совершенно нормально, если человек смотрит фильм, читает книгу или играет в игру, и его начинают интересовать те вещи, которые в этих источниках освещены. Правда, интерес может быстро угаснуть. Но вот если он разовьется во что-то большее, чем сиоминутное увлечение, то это просто замечательно.

СТАРПОМ: Ни во что этот интерес не разовьется, если его сознательно не культивировать. Если что-то нравится, то надо, как это ни странно звучит, заставлять себя этим заниматься. Иначе так оно забавно на два часа и останется. Настоящий джитиг постоянно

держит себя в тонусе, заставляя заниматься тем, что нравится, и развивая себя в этом направлении. А иначе никак!

А как вы относитесь к тому, чтобы расставить значки на рабочем столе по фэн-шуй? yLLaTbTbly.

СТАРПОМ: Для меня значки по фэн-шуй — это все в корзине. Но работать надо, поэтому приходится держать эту дикую ораву ярлычков прямо на рабочем столе.

СВЕТЛАНА: Не знаю, как это по фэн-шуй, но я все значки всегда сортирую так, чтобы мне было удобно их нажимать, и я всегда помню, где какой ярлычок находится. Ужасно огорчаюсь, если все расставленное по какой-то причине слетает. Я тогда, как слепой котенок, тычу курсором в привычное место, где раньше был нужный ярлычок, а его там нет...

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма **«Мы в Сети»**. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-опиcание своего сайта.

1. www.seaterra.org — сайт отчаянных поклонников моря, золотой эпохи пиратства, XVII века, всего, что связано с морем и парусным флотом. Есть раздел про игры, связанные с пиратами.

2. <http://dawnofwar.ucoz.ru> — фан-сайт по вселенной Warhammer 40.000 и играм серии Dawn of War. Здесь вы найдете все свежее модификации, карты, реплеи, патчи, программы, тактики, обои и скриншоты из Dawn of War и его add-ons, а также арты и статьи.

3. <http://multigta.my1.ru> — сайт команды «Мульти-GTA», занимающейся разработкой модификации для игр серии GTA.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАЦЕВА

Снова подошло время прощаться. Я дописываю эти строчки и убегаю собирать вещи: буквально завтра меня ждет поезд в сторону моря. Хоть недельку отдохну, наберусь сил, поваляюсь на солнышке и вернусь в редакцию, как раз когда Старпом подберет достаточно интересных писем. Ну и вам, дорогие читатели, всецели советую не сидеть в жарких комнатах за экранами мониторов, а отправляться на отдых. Компьютерные игры — это хорошо, но летом надо купаться и загорать, а не скотиться на монстрах в темных лабиринтах. До скорых встреч на страницах следующего номера.

АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКОFF

Нечего распускать! Ноги в руки, и айда покорять вершины (небольшая), залпывать за булки (недалеко), превышать скорость (строго пешком) и учиться прочие летние безобразия. По приезде отчитаться на форуме и бежать за следующим номером журнала. К тому моменту он уже как раз появится в продаже.

ЗВЯЗДАРАФИТ

ИЮЛЬ

2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29

МастерствоРоспродакшн Дистрибушн Мастерство в России: Софт Кино

МАСТЕРСТВО

ASSASSIN'S CREED

ИЮЛЬ

2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25

5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28

1 8 15 22 29

ИЗДАТЕЛЬСТВО
МАХИЯ



КОМПЬЮТЕРНЫЕ АНЕКДОТЫ

Компьютерный сонник.

Вам приснился блок питания. Сон может предвещать как хорошие, так и плохие события. Если блок питания приснился со стороны 220 вольт, держитесь подальше от начальника — может долбануть. Со стороны 5 и 12 вольт — хороший сон, к деньгам.

Вам приснился винчестер. К суете. Днем придется много крутиться и шарушат.

Вам приснился флоппи-диск. Плохой сон. Работы будет много, результатов — никаких.

Вам приснился CD-ROM. Хороший сон. К веселью. Если вам за тридцать, будете сидеть сегодня вечером в гостях и пить ром, а если меньше — прыгать на дискотеке и глотать всякую гадость.

Вам приснился процессор. Если это случилось весной или летом — к жаре. Покупайте вентилятор. Зимой — к отпуску. Процессор больше, чем на 1%, обычно не загружен.

Вам приснился монитор. Пустой сон. Сам по себе ни о чем не говорит. Постарайтесь вспомнить, что творилось на мониторе, и исполняйте это.

Вам приснился принтер. Будьте осторожны. Служащие готовят на вас ловушку начальника.

Вам приснилась клавиатура. Аналогично.

Кто-то на вас стучит.

Вам приснился модем. Днем будет много пустых разговоров и не нужных вам встреч.

Вам приснился сканер. Хороший сон. Сегодня вы ничего не потеряете, возможно, кто-то приобретет.

Вам приснилась мышка. Плохой сон! Днем придется много бегать, а еще на вас будут давить.

Вам приснился коврик от мышки. Отвратительный сон! Вас будут весь день топтать.

Вам приснилась обнаженная женщина. Спите дальше...

Что на самом деле значит, если вам говорят...

Клиент: «Я не могу войти в интернет!»

Салпрот:

1. «Не может такого быть, с утра все работало» — интернет не работает с вас.

2. «Наш админ этим занимается» — админ на обеде.

3. «Вы нам уже звонили» — интернет не работает не только у вас.

4. «Вас уже чинят» — если кого-то и чинят в данный момент, то точно не вас.

5. «У нас временные проблемы» — интернет не работает ни у кого.

6. «На вашем сервере проблема с оборудовани-

ем» — его переставили на другой хост, который не работает давно.

7. «Мы апгрейдим сервер» — на сервере сдох винчестер, мы уже выехали за новым.

8. «Мы переходим на другого провайдера» — нас отключили за неуплату.

9. «На вашем хосте проблемы с электропитанием» — наш электрик устроил короткое замыкание.

10. «Возможно, у вас проблема с компьютером, перезагрузитесь» — у нас завис роутер, как раз сейчас я его перезагружаю.

11. «Проверьте еще раз настройки электронной почты» — я пока перезагружу наш почтовый сервер.

12. «Проверьте, горит ли лампочка на вашей сетевой карте» — даже если лампочка горит, интернет работать не будет.

13. «Мы как раз в это время проводим 100 мегабит к вашему дому» — мы вдвое уменьшили количество скруток на витой паре.

14. «Конкуренты перерезали нам провода» — а мы сломали им ящик и украли два хаба.

15. «Мы ставим новую версию биллинга» — у нашего армяна похмелье, его до сих пор нет на работе.

16. «Сегодня работать не будем» — сегодня выдавали зарплату.



С 17 апреля по 12 мая этого года в Лос-Анджелесе прошла самая необычная выставка под названием 1 am 8-bit. Некоторые экспонаты выставки (которые продаются, между прочим, за немалые деньги) — на картинках.

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 мае могучая Blizzard официально анонсировала Starcraft 2 и начала делиться подробностями. Рассказала она и о новых юнитах. Припомните, какой из рас обещают мощнейший материнский корабль, способный замедлять время и генерирующий миниатюрные черные дыры?

- A. Все три расы получат подробно игрушку.
- B. Земляне.
- B. Зерги.
- Г. Протоссы.
- Д. Загадочная четвертая раса, о которой пока ничего не известно.

2. Какой по счету будет следующая часть гонимого сериала Need for Speed, носящая подзаголовок ProStreet? При подсчете онлайн-вопросов Motor City Online и специальные редакции не учитывайте.

- A. 12
- B. 11
- B. 10
- Г. 9
- Д. 8

ПРАВИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить **ли** приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.



3. Хадкраб Ламарр (питомец доктора Клейнера в Half-Life 2) свою кличку получил в честь актрисы Хэди Ламарр, которая в дальнейшем занялась наукой и стоит у истоков развития систем беспородной передачи данных.

- A. Фактический факт.
- B. Неправда ваша.

4. Корейская компания Gravity разрабатывает для официального российского сервера игры Ragnarok Online локацию под названием «Древняя Русь». Карта будет выполнена в древнерусском стиле, а в качестве NPC, выдающих квесты, будут выступать царь, богатырь и гусярь.

A. Все так, причем локация некоторого времени будет эксклюзивной для русских игроков.

B. Ерунда, у нас рынок многопользовательских игр еще не так развит, чтобы для нас эксклюзивно целые локации придумывать.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитаты из популярных игр. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Копошайщийся на поле боя юнит: «Join the army, they said, it will be fun, they said». («А мне говорили «вступай в армию», говорили «будет весело...».)

- A. Starcraft
- B. Company of Heroes
- B. War Front: Turning Point
- Г. Supreme Commander
- Д. Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

6. Philadelphia was only the beginning. Our forces was spreaded like great plague across the Earth. Every your blue zone will fill our red. («Филадельфия была только началом. Наша армия расплзается по Земле, как чума. Скоро каждая ваша синяя зона превратится в нашу красную.»)

- A. Act of War: Direct Action
- B. Left Behind: Eternal Forces
- B. War Front: Turning Point
- Г. Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- Д. War on Terror

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Что означает название игры Two Worlds («Два мира»)?

A. В зависимости от того, к какой фракции вы присоединитесь и какие действия будете предпринимать, мир игры к ее финалу значительно изменится. Отсюда и название.

B. Игра проходит в двух параллельных мирах.

B. Герой игры ближе к ее концу отправляется в прошлое, чтобы предотвратить войну орков и людей. И если ему это удастся, настоящий мир претерпевает значительные изменения.

Г. Это предисловие к сиквелу, где нам предстоит сражаться против неизвестных пока сил из другого мира. А нынешняя игра — предистория этих событий.

Д. Разработчики считают свой проект игрой нового поколения, «новым миром» в жанре RPG. Поэтому так ее и назвали.



ЧТО, КАК И КУДА

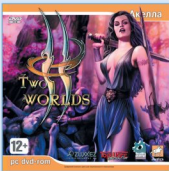
Призы: В качестве приза у нас сегодня десять коробок с локализованной версией игры Two Worlds. В России игру издает компания «Акелла».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноезлектронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест №7. Июль». 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 №7. Июль» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест №7. Июль». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».





СКРИНШОТЫ 6 ИЮНЬ

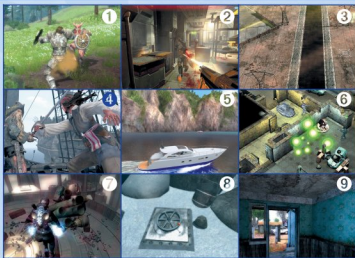
Правила: От вас требуется угадать, из каких игр взяты пронумерованные скриншоты, и прислать нам свои ответы по указанному ниже адресу (полноразмерные версии картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**). Если писем с правильными ответами будет больше, чем призов, победители будут выбираться случайным образом. Обратите внимание, в «Скриншотс» не публикуются скриншоты из еще не вышедших игр.

Призы: Локализованная версия игры «Пираты Карибского моря. На краю света», предоставленная компанией «Новый диск».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик maniascreens@igromania.ru с темой «Скриншотс №7, Июнь». Обязательно указывать ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **scr** (т.е. в начале сообщения



надо ввести **scr**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Скриншотс №7, Июнь» (можно как-ни-

будь сократить — это же все-таки SMS).

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Скриншотс №7, Июнь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ №6. ИЮНЬ



Правила: Предлагаем вам вспомнить классику, а именно игру **Duke Nukem 3D**. Вам нужно расставить картинки из игры в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Выглядеть они должны примерно вот так: 2, 3, 1, 5, 4. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы: Десять коробок с игрой «Восточный фронт: Крах Анненербе». Да не простых, а украшенных автографами разработчиков. Приз предоставлен компанией «Руссобит-М».

Куда отправлять:

1) Либо на наш экранированный, незамерзающий и вечноэлектронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотографическая память №7, Июнь». Обязательно указывать ваше имя, фамилию и город, в котором вы живете.

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом **fotos** (т.е. в начале сообщения надо ввести **fotos**, и только потом, через пробел, должны идти ответы). Стоимость каждого сообщения — 10 центов. В самом сообщении не забудьте оставить пометку «Фотопамять №7, Июнь» (можно как-нибудь сократить — это же все-таки SMS).

3) На почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотографическая память №7, Июнь». Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №5/2007

Тест №5. Май

Правильные ответы

- Г (звезды Test Drive Unlimited проодят в США; частью именно этой страны являются Гавайи).
- Б (седьмая и восьмая части ролевого сериала Final Fantasy выходили на PC).
- А (Билл Тейтс действительно получил диплом о высшем образовании лишь в июне этого года, в возрасте 51 года).

- А (в английской версии игры Half-Life 2, а также Half-Life 2: Episode One, Барни Колхауна и G-Man'a озвучивает один и тот же человек).
- В (цитата из Runaway 2: The Dream of the Turtle).
- В (цитата из F.E.A.R.).
- Г (сталкеры — это люди, увлеченные поиском и исследованием малоизвестных, часто опасных для жизни мест; они также являются проводниками по этим местам).

Победители

- Александр Шарокин (ggt_92@mail.ru)
- Владлец телефона с номером 7-960-***-07-13
- Ольга Яковлева (Асбест)
- Андрей Шелковский (Челябинск)
- Виталий Щипанов (Волгоград)
- Владлец телефона с номером 7-904-***-26-79
- Евгений Масалов (Владивосток)

- Евгений Калленков (Нефтекумск)
- Владелец телефона с номером 7-905-***-03-94
- Антон Коренчиков (Тула)

Призы

Первым трем победителям «Теста» достаются подарочные издания игры **S.T.A.L.K.E.R.**, которые содержат DVD с игрой, руководством пользователя, футболку, карту Зоны и жетон сталкера. Еще семерых призерам доводится именная «Сталкера». На территории СНГ игру издает компания GSC World Publishing.

Сиринтурс №5. Май

Правильные ответы

- А (каска).
- А (дипломат).
- Б (кружка).
- А (компьютер).
- В (ракета для базуки).

Победители

- Кандышев С. В. (г. Тауда, Свердловская обл.)
- Николай Москвинов (Саратов)
- Александр Полоцк (Рига)
- Наталья Ким (Новосибирск)
- Владелец телефона с номером 7-909-***-08-88
- Владелец телефона с номером 7-904-***-75-41
- Г. Асафов (Алматы, assafov@gmail.com)
- Дмитрий Елвисов (deivsov@obninsk.ru)
- Антон Бондаренко (Украина, г. Енакиевево)
- Михаил Верещагин (Новосибирск)



Призы

Первое место — беспроводной маршрутизатор **TRENDnet TEW-631BRP**. Второе место — Wi-Fi-адаптер **TRENDnet TEW-623PI**. Призы предоставлены компанией **TRENDnet**.



(www.trendnet.ru).

Еще восьмерых победителей ждут коробки с игрой **Jade Empire: Special Edition** от компании «Бука».



Фотографическая память №5. Май

Правильные ответы (Sam and Max: Episode 3 — The Mole, the Mob and the Meatball)

- 1, 4, 5, 2, 3

Победители

- Роман Быков (Моздок)
- Александр Ретной (Краснодар)
- Владелец телефона с номером 7-951-***-85-00

- Владелец телефона с номером 7-921-***-18-70
- chelsealampard@yandex.ru
- Сергей Григорьев (Цивильск)
- Владелец телефона с номером 7-909-***-94-99
- Лилия Гатаулина (vasilek-ko@ram.ru)
- Михаил Белоусин (Нефтекумск)
- Владелец телефона с номером 7-913-***-03-82

Призы

Все победители получают локализованную версию игры **Supreme Commander** от компании «Бука».



Победитель майского телелизатора

Приз последнего конкурса «Игровой тотализатор» — широкоформатный монитор **Proview EP2230W** от компании **Proview** (www.proview.com) с диагональю 22 дюйма — это абсолютно гениальное читательское (и игровое) устройство (к г. Москва). Именно он прислал нам верную до последней буквы даже не пятёрку, а десятку игр с верхних строчек ит-парада — задолго до того момента, как стало окончательно понятно, как же распределяется места.



Благодарим всех читателей, которые участвовали в конкурсе в течение этого времени его существования, и поздравляем победителя!

Рубрику подготовил
Дормидонт Геймблейк

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

«ТЕСТ», «СКРИНТУРС» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделать соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указать свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а затем него — выбранный вами вариант ответа; буквы — в строки).

«Скринтурс»: 1) Holy Messiah of Rome and Caesar 2) Sid Stancy's Splinter Cube: Triple Flagley 3) Max and Mona: Episode 2354 — Situation: Trajectory.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.
2. На конверте письма или в теме e-mail-писем **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 экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите на своей победе в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail или SMS, указывайте город, в котором живете, и подписывайтесь.

Если вы шлете ответы по обычной почте, обязательно пишите свой почтовый адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать письма на почте (если у вас нет паспорта, указывать фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **MANIASCREENS@IGROMANIA.RU** для «Скринтурса».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (**test** для «Теста», **scr** для «Скринтурса», **foto** для «Фотопамять»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение не нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — 10 копеек. В своем сообщении не забудьте оставить пометку, в конкурс какого имени номера вы пишете (например, «Фотопамять №7. Имя»).

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тырить резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

4. Ответы и победители фиксируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в «Игромании» №7, ответы на него с 99%-ной вероятностью будут в «Игромании» №8/2007.

5. Исходя из пункта №4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал «принадлежит». Иными словами, ответы на июльские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 00 часов 00 минут 03.08.2007.

6. В «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» победители выбираются случайным образом из числа всех писем с соответствующими ответами.

7. Если вы живете в Москве или близком Подмосковье (Подольск, Коломна, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с социальным номером winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов (приз задерживается с вами никто не связался и т. д.), обращайтесь на winner@igromania.ru. Если с ответом явится вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести **ранние номера журналов «ИГРОМАНИЯ»**, «**ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ**» и «**МИР ФАНТАСТИКИ**», а также, периодические, **новинки номера, только поступившие в продажу.**

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Расписка наложенным платежом

Расписка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероля на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».



ПРОГРАММА

СТРОИТЕЛЬСТВО
МАНИА



ПО СУББОТАМ 18:00
НА ТЕЛЕКАНАЛЕ А-ООНЕ



Николай Пегасов

Главный редактор журнала «Мир фантастики»
Блог: <http://pegasov.livejournal.com>

Языковой терроризм

Случалось ли вам в игре наткнуться на орков, которые «ботают по фене»? Встречали ли вы волшебницу, которая изльется на «ладноночь» сленге? Слышали звездолетчиков, которые не знают разницы между «надел» и «одел»? Читали информационные сюжеты с фронтов Великой Отечественной, в которых двупричастные обороты не обособляются запятыми?

Дорого пожаловать в русские народные игры. Изделия родного игротропа я потреблю не то чтобы лошадиными дозами, но с завидной регулярностью и профессиональной настойчивостью. Складывается впечатление, что разработчикам мало указать свое имя в финальных титрах. Они готовы рассказывать о себе, ненаглядных, прямо по ходу игры. Текстами и озвучкой наши мастера с наивной непосредственностью демонстрируют, что такое дуриной вкус, отсутствие гуманитарного образования, презрение к родному языку и нелитературное самонаименование.

Заметьте, это не претензия к отечественному игротропу вообще. Претензия целевая. Пока сценарий пишет «технический консультант», диалоги придумывает «руководитель пизд-направления», а руководство пользователя составляет «3D-аниматор», в российских играх не будет русского языка.

Почему все так запущено? Во-первых, руководитель игрового проекта стремится сэкономить на ежемесячных расходах, добавляя в должностную инструкцию сотрудников то, чему они не обучены. Во-вторых, при сoppingвании бюджета руководитель удалит из проекта то, что считает наименее важным. Игру без гра-

фики, геймплея и звука издатель выпустить не станет. А вот игру, у которой все это есть, но не будет редактора и корректора текста, — запросто. В-третьих, руководитель проекта зачастую — человек с высшим негуманитарным образованием. Его культурный багаж может быть невелик, но именно он подбирает текстовики. В итоге запись «сценарист» появляется в трудовой книжке у снадимана, который уже графоманит на каком-нибудь www.proza.ru, но пока не усвоил, что в слове «раса» одна «с», а в слове «класс» — два.

Чужка — читатель, «чужка» — сценарист. Он трижды прошел Baldur's Gate, сорок раз — третьих «Героев», а лучшими диалогами считает километры букв в Fallout 2.

И вот на выдохе у нас безобразный сюжет, слепленный из жанровых штампов. Есть высокородные герои, которые изъясняются как школьники из 9-го «Г». И есть чудесный игровой текст, который при двойном переводе «Стилусом» на английский и обратно не потеряет ни гроша от своей художественной ценности. Очередной русский проект уходит на «золото»...

Обиднее всего, что по технической составляющей отечественные игры местами уже догнали буржуазные Запад и Восток. Вот «Восточный фронт: Неизвестная война» — технически ровно исполненный шутер, с забавной идеей временного поля. Но сюжет в нем не просто ужасен, он чудовищен. Такой сюжет не достоин называться даже трешем, ведь термин «трэш» предполагает, что произведение обладает хотя бы минимальной художественной ценностью

(правда, ценностью особого рода). О диалогах могу сказать одно: жаль, что персонажи не глухонемые.

Вот нехлупая по визуальной части **You Are Empty**. Муза, безусловно, крепко подучилась с художниками, но на сценаристов ее не хватило. Чувство меры и вкуса авторам отказало.

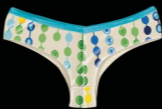
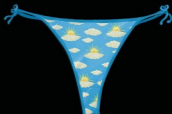
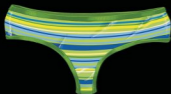
Где выход? «Обратиться к профессионалам» — ответ поверхностный. Сценаристы теле- и кинофильмов востребованы в своем секторе, и зарплата успешного профессионала может превышать бюджет игрового проекта. Еще есть профессиональные писатели, которые, судя по тиражам, умеют писать интересные тексты и, судя по плодотворности, воспринимают писательство как ежедневную, ответственную работу.

Начало положено. Про Александра Зорича и его сценарии к обеим частям «В тылу врага» и космосику «Завтра война» (по его же, Зорича, фантастической трилогии), вероятно, знает любой из вас. Молодой писатель-фантаст Алексей Пехов (автор «Хроник Сибири» и «Искателей ветра») работал над сценарием пошаговой стратегии King's Bounty: Легенда о рыцаре. Украинский фантаст Илья Новак написал для GSC Game World не только сценарий «Героев уничтоженных империй», но и несколько художественных романов по мотивам игры, которые легко найти в любом книжном магазине. Известного автора Леонида Каганова приглашали писать диалоги для игры «Ночной дозор». То есть опыт по привлечению профессиональных писателей к работе над играми есть, и по большей части он положительный. Осталось только, чтобы об этом опыте узнали широкие массы игроделов.

Сценаристов учат во ВГИКе: есть такая специализация, которая пишется в дипломе о высшем образовании. Сценарист срывает сюжет и текст. Это значит, что мало придумать сюжет, нужно еще уметь складывать слова в предложения. А уж этому-то нас учат с первого класса школы. нынешний год у нас в стране провозглашен годом русского языка, а тем временем в российских играх расцветает настоящий языковой терроризм. Выражаясь жаргоном русских игр, сия проблема играет большое значение и оказывает заметную роль.

Мнение автора может не совпадать с мнением редакции. А может и совпадать.





Товар сертифицирован. На правах рекламы.

Внешний вид телефона может отличаться от его изображения в рекламных материалах.

ПРЕКРАСЕН В ЛЮБЫХ СОЧЕТАНИЯХ

Когда люди обратят внимание на детали и аксессуары, и на то, как именно ты их сочетаешь, они поймут тебя по-настоящему. Иногда детали ускользают из поля зрения, но твой новый телефон с дисплеем с 65 тыс. цветов, Bluetooth®, MMS и MP3-плеером и VGA-камерой с видеосъемкой точно скажет все за тебя.

 **SAGEM**
Мир, созданный тобой

my401C





Всё для Вас!

накопительная
призовая программа

МегаФон-Бонус

Программа «МегаФон-Бонус» позволяет абонентам МегаФона получать баллы и обменивать их на минуты разговора, SMS, MMS и дополнительные услуги.

Подробности
по телефону **0510** www.megafon.ru



БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие

 **МЕГАФОН**
Будущее зависит от тебя

Подарки — это радость и удовольствие для детей и взрослых. Но подарки — это также ответственность.

Вы можете использовать баллы программы «МегаФон-Бонус» для оплаты услуг связи и дополнительных услуг. Подробности — на сайте www.megafon.ru.